

# LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

**Contrat :** 4♥ =/-1 SUD

Vulnérabilité : E-O

Entame : Dame♣

♠ 10 5 4

♥ D 10 9 5

♦ R 10 9

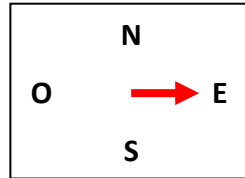
♣ A 7 6

♠ A D 3

♥ 6 2

♦ D 7 4 3

♣ D V 10 9



♠ R V 6 2

♥ 4

♦ V 6 5

♣ R 8 5 3 2

♠ 9 8 7

♥ A R V 8 7 3

♦ A 8 2

♣ 4

SUD	OUEST	NORD	EST
			Passé
1♥	Passé	3♥	Passé
4♥			

## Enchères :

SUD a un unicolore de 12 H, qu'il ouvre d'1♥. Il ne manque pas grand-chose à OUEST pour effectuer un contre d'appel...mais avec 11 H, c'est un peu juste. EST saute à 3♥ montrant très précisément 11-12 HLD, avec un fit d'au moins 4 cartes. L'ouvreur réévalue sa main à 15 HLD (10<sup>ème</sup> atout et singleton), il appelle donc la manche : 4♥.

## Jeu de la carte

L'entame vous est favorable. Profitez-en. Vous comptez 9 levées directes : 6♥ + 2♦ + 1♣ et vous constatez avec tristesse que rien ne vous empêchera de perdre 3 levées de Pique et peut-être 1 levée de Carreau... Votre unique espoir réside dans le fait de faire 3 levées de Carreau :

A 8 2

face à

R 10 9

Est-ce possible si c'est vous qui maniez la couleur ? Non, il faudrait espérer que les deux honneurs soient secs, ce qui n'est pas courant. **Il faudrait donc que vous forciez vos adversaires à jouer les Carreaux à votre place**, car si, comme dans 50% des cas, il y a un honneur (Valet♦, Dame♦) dans chacune des mains, vous pourriez en capturer un et impasser l'autre. *Vous chuterez toujours si les deux honneurs sont dans la même main.*

Pour ce faire, une seule solution, il vous faut les **remettre en main vos adversaires à Pique (étape 2)**, en ayant au préalable, **éliminé les couleurs de sortie gratuites (Cœur et Trèfle) (étape 1)**.

## La mise en œuvre :

Pour cela, vous **commencez par éliminer** les Cœurs (2 tours d'atout devraient suffire étant 2/1) et les Trèfles (en en coupant donc deux avec la main de SUD).

Puis, 2<sup>ème</sup> étape, vous **remettez en main** vos adversaires en jouant Pique. Ils prennent 3 levées.

- S'ils reviennent autre chose que Carreau, vous **coupez et vous défausez**.
- S'ils reviennent Carreau, vous **laissé filer vers une de vos fourchettes** capturant un des deux honneurs adverses au passage. Ne vous reste alors plus qu'à faire **l'impasse sur celui qui vient de vous jouer Carreau**.