

Vulnérabilités : Personne

Donneur : Sud

Contrat : 6 ♠ =

Entame : R ♣

Joueur : Sud

	♠ A D 9 3											
	♥ A 10 3											
	♦ 10 6 5 3											
	♣ 8 4											
♠ 6	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">N</td><td></td><td style="padding: 2px 10px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">O</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">S</td><td></td><td></td></tr> </table>	N		E	O			S			♠ 2	
N		E										
O												
S												
♥ D 8 7 5		♥ 9 6 2										
♦ R 4 2		♦ D V 9 8 7										
♣ R D 10 9 5		♣ V 7 3 2										
	♠ R V 10 8 7 5 4											
	♥ R V 4											
	♦ A											
	♣ A 6											

Enchères :

S	O	N	E
1 ♠	P	3 ♦	P
3 SA	P	4 ♥	P
4 SA	P	5 ♠	P
6 ♠	P	P	P

Solution :

3 ♦ = 4 atouts, 11-12 H

3 SA = demande de contrôles

4 ♥ = Contrôle ♥, sans contrôle mineur

5 ♠ = 2 clés, avec Dame ♠

Aucune couleur affranchissable, une perdante à ♣ inévitable, une double fourchette à ♥

Jeux miroir = élimination-placement de main

Elle sera réalisable, à condition de couper tous les ♦ du mort (élimination) avant de rendre la main à ♣. Pour mener à bien le plan, il faudra ménager toutes les entrées au mort.

As ♣, As ♦, ♠ pour le 9, ♦ coupé, atout pour la Dame, ♦ coupé, atout pour l'As et ♦ coupé. On sort de sa main à ♣