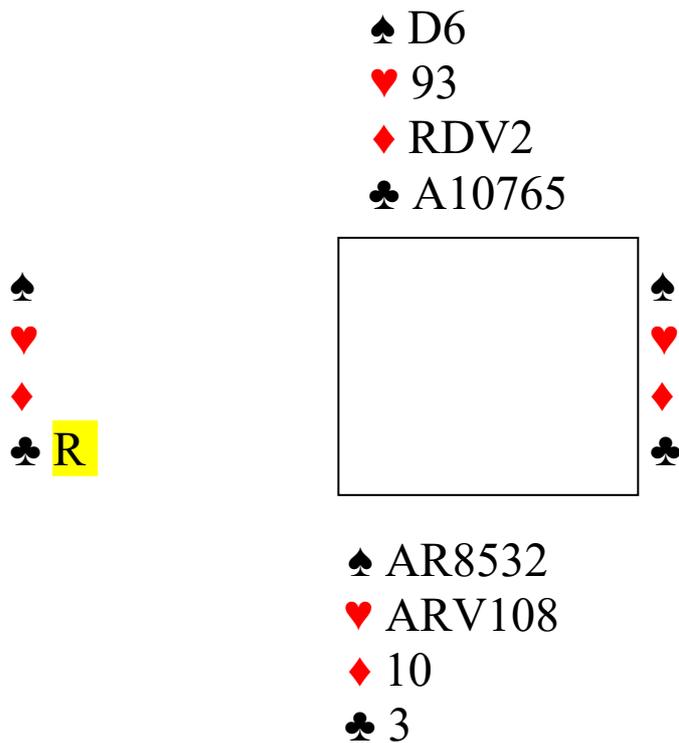


# Un joli bicolore

Enchères : (Sud Donneur, personne vulnérable)



Vous jouez le contrat de 6 Piques sur l'entame du Roi de Trèfle.. Quel est votre plan de jeu ?

Les enchères :

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
3♥ (1)	-	4SA(2)	-
6♠ (tous passent)			

1. Après une réponse au niveau de 2, le bicolore à saut promet 17-23 HL avec des honneurs concentrés
2. Quantitatif (avec le Valet de Pique au lieu de la Dame, Nord aurait conclu à 4 Piques)

## Jeu de la carte

Il faut tabler sur un partage 3-2 des atouts car il y a un Carreau perdant. C'est la fameuse hypothèse de nécessité.

Il faut donc ne pas perdre de levée à Cœur.

Première idée : tirer As et Roi de Cœur et si la Dame ne vient pas couper un Cœur : on gagne avec la Dame seconde ou les Cœurs 3-3, mais on perd en cas de partage 4-2

Seconde idée : tirer As et Dame de Pique et laisser filer le 9 de Cœur

Il y a un peu mieux : après l'As de Trèfle, petit carreau vers le 10 ; La défense prend de l'As et rejoue Trèfle ; vous coupez, encaissez As et Roi de Cœur, puis As et Dame de Pique et défilez vos Carreaux en défaussant les perdantes à Cœur.

Vous gagnez :

- si la Dame de Cœur est seconde
- si les Carreaux sont 4-4
- si la main qui détient 3 atouts possède aussi 4 ou 5 carreaux (comme dans la manœuvre de Guillemard)

Le taux de réussite de ces 3 lignes de jeu est assez proche : ce qui est primordial, c'est d'établir un plan de jeu avant de jouer la première carte du mort

Les 4 jeux :

	♠ D6	
	♥ 93	
	♦ RDV2	
	♣ A10765	
♠ 94		♠ V107
♥ D754		♥ 62
♦ 983		♦ A7654
♣ RDV2		♣ 984
	♠ AR8532	
	♥ ARV108	
	♦ 10	
	♣ 3	

Les deux premières lignes de jeu mentionnées étaient vouées à l'échec