

Imaginez la suite ! (Fiche 604)

(Fiche fournie par Jean-Claude Huguier)

Rappel : Dès que le mort est étalé sur la table, pour l'éthique comme pour réfléchir à son plan de jeu, le déclarant doit attendre une dizaine de secondes avant d'appeler la 1^{ère} carte. L'éthique veut, en effet, que les joueurs, en flanc, puissent également établir le leur !

Dans les fiches 242 et 517, je vous avais donné 2 exemples dans lesquels le déclarant ne devait pas se tromper en appelant la 1^{ère} carte !

Mais, bien entendu, il en est de même en flanc !

« On commet 2 fois plus de fautes à la 1^{ère} levée qu'à n'importe quel autre moment du jeu ! » (Franck Stewart)

Vous êtes en Est. Les enchères :

Ouest	Nord	Est	Sud
			1♥
2♠	3♣	-	3♥
-	4♥	Fin	

Nord : ♠ A 5 4
♥ 10 6 4
♦ 9 6
♣ A R 6 5 3

Vous :

♠ -
♥ V 8 3
♦ R D 10 7 5 4 2
♣ 9 7 4

Entame : R♠ pour l'As♠ du mort.

A vous !

Vous êtes chez vous, bien tranquille, peut-être en train de déguster une petite bière... Vous pouvez prendre quelques minutes et trouver la solution ! Mais, quand vous serez à la table et disputerez une compétition importante, il n'en sera plus de même !

Alors ?

Vous devez refuser de couper l'As♠ !

En ne coupant pas, vous perdez une levée ! Mais vous allez en regagner 2 !

Car si vous coupez, vous allez fournir une remontée au mort au déclarant par le 10♥
pour affranchir et encaisser les ♣ !!!

Ouest : ♠ R D V 10 8 7
 ♥ 9 7
 ♦ V 3
 ♣ D 10 8

Sud : ♠ 9 6 3 2
 ♥ A R D 5 2
 ♦ A 8
 ♣ V 2

Franchement, cela semble facile ! Mais y auriez-vous pensé ?