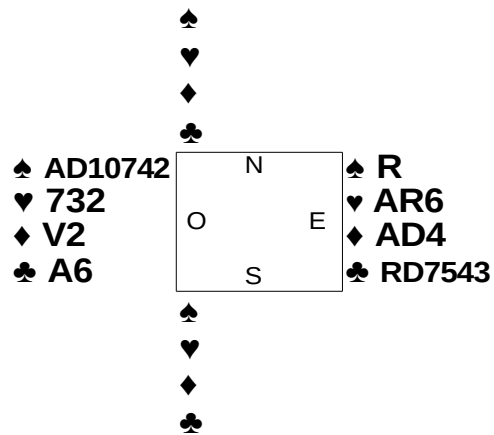
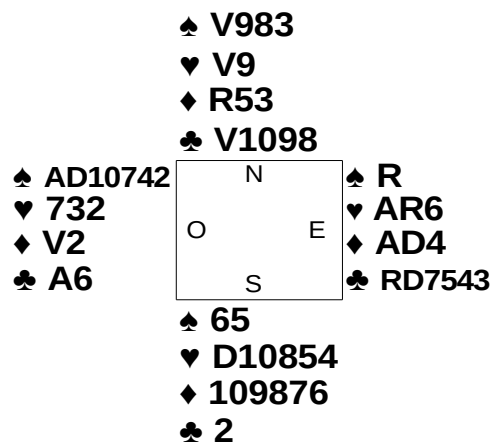


DONNE 12



Ouest donneur, Nord-Sud vulnérables.

Est joue 6SA. Sud entame le 10 de Carreau.



Voilà une donne et un chelem qui sentent bon. On regrette même, à la vue des deux jeux, de ne pas avoir demandé le grand chelem ! Car, il suffit de compter sur vos doigts : 6 levées de Trèfle, 2 levées de Coeur, au moins 3 levées de Pique et après l'entame 2 levées de Carreau. **Soit 13 levées !** Pour peu que les Piques soient pas trop mal partagés et que le Valet de Pique tombe, **on a même 16 levées... !!!**

Qu'est-ce qui peut vous arrêter ?

Déroulement du coup :

Sur l'entame Carreau, vous fournissez ou pas le Valet de Carreau du mort (peu importe) et Nord met le Roi de Carreau si vous avez joué le Valet du mort que vous prenez de l'As ou il fournit un petit Carreau si vous avez mis le 2 de Carreau du mort et il prend de la Dame.

Comme vous constatez que vous avez quand même des problèmes de communication, vous commencez par débloquent de Roi de Pique de votre main. Et vous jouez tranquillement et normalement le 3 de Trèfle pour l'As du mort.

Vous en profitez pour encaisser AD de Pique. Comme on l'a vu précédemment, si le Valet de Pique vient, vous avez 13 levées. **En fait le Valet de Pique ne vient pas mais ce n'est pas grave.** Vous revenez en main à Trèfle (pour encaisser malgré tout vos 13 levées) pour vous apercevoir que Sud ne fournit plus à Trèfle !!!

Non seulement cela change tout mais en plus vous avez chuté !!! Vous qui espériez jusqu'à 16 levées imaginaires, vous vous retrouvez avec 11 levées. Car pour corser le tout, quand vous donnez le Trèfle à Nord pour affranchir votre couleur, il a en plus le Valet de Pique qui vous fait chuter. Vous auriez encore pu gagner si c'est Sud qui avait détenu le Valet de Pique...

C'est la totale !

En fait vous avez chuté un coup sur table (presque à 100 %) !

Votre gourmandise vous aura perdu.

Comment jouer et pourquoi ?

Après l'entame Carreau prise en main, il faut bien sûr, comme vous l'avez fait, débloquent le Roi de Pique. Mais lorsque vous jouez le 3 de Trèfle, vous fournissez le 6 de Trèfle du mort, un coup à blanc, justement pour vous prémunir d'une couleur 4-1. **Nord prend à Trèfle mais c'est fini.**

Quoi qu'il rejoue, Carreau par exemple, vous prenez de l'As en main, vous jouez Trèfle pour l'As du mort. Vous encaissez AD de Pique pour défausser de votre main le 6 de Coeur et le 4 de Carreau. **Vous rentrez en main à Coeur et vous avez tout maître pour 12 levées !**

En jouant ainsi vous ne chutez que si les Trèfles sont 5-0. Mais, là, vous chuterez comme tout le monde.

Il est évident qu'en tournoi par paires, - pour ne pas vous attirer les foudres de votre partenaire -, il faut tirer tout en tête et vous chutez. Mais, là aussi, comme tout le monde.