

# CLUB P.L.M

DONNE N°

| Donneur : Sud   | Vulnérabilité :                   | Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|-----------------------------------|-----|-------|------|-----|
| ♠ RD6<br>♥ AX2<br>♦ VX65<br>♣ R6<br><br>♠ V5<br>♥ D8653<br>♦ D73<br>♣ V93<br><br>♠ 942<br>♥ R9<br>♦ AR984<br>♣ A754 | ♠ AX873<br>♥ V43<br>♦ 5<br>♣ DX82 | 1♦  | -     | 3SA  | fin |
|   | Entame : <sup>a</sup> 7           |     |       |      |     |

## Pas de panique

**Jeu de la carte :** Sur l'entame pique, il ne faut pas vous précipiter : Le contrat ne chutera que si vous perdez un carreau et quatre piques, car il y a neuf levées après avoir concédé un carreau. Le danger est donc de perdre quatre piques, et il y a un moyen simple de l'éviter : laisser passer le Valet de pique, même si cela ne paraît pas très naturel. Ouest continuera pique, le mort sera maître au deuxième ou troisième tour et vous ferez *l'impasse de sécurité* à carreau. De deux choses l'une : ou bien Est a cinq piques, auquel cas Ouest n'en aura plus s'il prend la main à carreau après deux (ou trois) tours de pique, ou bien il en a quatre, et la couleur n'est pas dangereuse. Noter que la contre-attaque cœur ne donne rien à la deuxième levée, à cause du dix et du 9.