

<b>Donne</b>	♠ 10 8 6 ♥ A D V 10 ♦ V 2 ♣ A V 4 2	<b>donneur</b> : Nord <b>vulnérabilité</b> : Personne
<b>1</b>	♠ A 3 2 ♥ 6 3 2 ♦ A 8 3 ♣ D 9 6 5	
	♠ R D V 9 7 ♥ R 5 4 ♦ 7 6 5 4 ♣ 8	
	♠ A 3 2 ♥ 6 3 2 ♦ A 8 3 ♣ D 9 6 5	
	♠ R D V 9 7 ♥ R 5 4 ♦ 7 6 5 4 ♣ 8	

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*

**entame** : R♦  
**par** : 4♠ =

**Mort inversé**

2♣ : Roudi. Avec ses 11 DH, la main justifie un effort de manche.

2♥ : maxi fitté.

4♠ : Olé !

Ouest entame du Roi de Carreau et rejoue atout, à la vue du 3 en Est qui laisse supposer quatre Carreaux en Sud. Est prend et en rejoue...

Sud, qui pensait réaliser quatre Piques, quatre Cœurs, un Trèfle et une coupe à Carreau de la main courte doit changer son fusil d'épaule, car s'il ouvre sa coupe à Carreau, la défense devrait se débrouiller pour laisser le détenteur du dernier atout prendre la main.

Or, quand il n'y a plus de grives, on mange des merles.

*Traduction* : quand il n'y a pas de coupes de la main courte, il faut faire suffisamment de coupes de la main longue pour qu'elle devienne la main courte !

As de Trèfle et Trèfle coupé, Cœur pour le 10 et Trèfle coupé, Cœur pour le Valet et Trèfle coupé, Roi de Cœur pris de l'As (il faut que «ça passe» : Cœurs 3-3 ou 4-2 avec 4 dans la main du dernier Pique) et 10 de Pique pour purger le dernier atout de la défense.

<b>Donne</b>	♠ 10 9 2 ♥ A 6 3 ♦ 8 4 3 ♣ A 6 4 2	<b>donneur</b> : Est <b>vulnérabilité</b> : Nord-Sud
<b>2</b>	♠ 7 4 3 ♥ V 8 ♦ A R 7 5 ♣ R 10 8 5	
	♠ 6 5 ♥ 10 9 7 4 ♦ D V 9 6 ♣ D V 9	
	♠ A R D V 8 ♥ R D 5 2 ♦ 10 2 ♣ 7 3	
	♠ 6 5 ♥ 10 9 7 4 ♦ D V 9 6 ♣ D V 9	
	♠ A R D V 8 ♥ R D 5 2 ♦ 10 2 ♣ 7 3	

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*

**entame** : A♦  
**par** : 4♠ =

**Mort inversé**

2SA : 3♥ montrerait des Cœurs nécessitant un soutien en Nord, ce qui n'est pas le cas de Roi-Dame quatrièmes.

3♣ : sur 2SA enchère d'essai généralisé, on montre ses forces d'honneurs, dans l'ordre économique.

3♠ : j'en ai assez fait.

4♠ : pas moi.

Sur l'As de Carreau, Est appelle discrètement de la Dame et la défense commence par trois tours de Carreau...

Plutôt que d'espérer les Cœurs 3-3 ou la réussite d'une manœuvre de Guillelard (deux tours de Pique et quatre de Cœur, en espérant les deux doubletons majeurs dans la même main), Sud doit jouer en mort inversé, manœuvre ne nécessitant que les Piques 3-2 (68 %) : troisième Carreau coupé de l'As et Trèfle à blanc. Retour atout pris du Roi, Trèfle pour l'As, Trèfle coupé de la Dame, Cœur pour l'As, Trèfle coupé du Valet et 8 de Pique pour le mort...

**Avant d'entreprendre une manœuvre de Guillelard, vérifiez que le mort inversé est impossible, car sa probabilité de réussite est généralement bien meilleure.**

**Donne** : **3**  
 ♠ A 10 9  
 ♥ 8 7  
 ♦ ARV 6  
 ♣ A 6 5 3  
 ♠ 8 7 5 3  
 ♥ V 10  
 ♦ D 10 9 3  
 ♣ 10 9 4  
 ♠ RDV 4 2  
 ♥ R 6 5 3  
 ♦ 7 4 2  
 ♣ 8

**Donne**  
**4**

♠ 8 7 6 4  
 ♥ D 10  
 ♦ V 9 6 3  
 ♣ DV 10  
 ♠ 2  
 ♥ RV 9 8 7 2  
 ♦ 10 7  
 ♣ 9 7 4 2  
 ♠ AD 10 5 3  
 ♥ 3  
 ♦ AD 8 5  
 ♣ 8 6 3

**donneur** : Sud  
**vulnérabilité** : Tous  
**Sud**   **Ouest**   **Nord**   **Est**  
 1♠   -   2♣   -  
 2♦   -   3♠   -  
 3SA   -   4♦   -  
 4♥   -   4SA   -  
 5♠   -   6♠   -   Fin

**PROMO-BRIDGE**   *Marc Kerlero*  
**Mort inversé**

**entame** : R♣  
**par** : 4♠ =

Contre : l'enchère ne garantit quatre Piques que dans le cas d'un contre minimum (12-14 avec doubleton à Cœur). De 15 à 18 ou avec un singleton à Cœur, trois Piques suffisent.

3♠ : la même force que 2♠, mais en garantissant cinq cartes.

Si Sud joue Cœur pour ouvrir sa coupe de la main courte, la défense devrait pouvoir jouer deux fois atout et Sud serait alors obligé d'espérer une aléatoire troisième levée à Carreau...

En fait, il y a mieux à faire :

As de Trèfle, Trèfle coupé, Carreau pour le Roi, Trèfle coupé du Valet, Carreau pour l'As, Trèfle coupé de la Dame et Carreau. Quoi que rejoue la défense, Sud coupera le Valet de Carreau du Roi : un joli mort inversé qui ne nécessite même pas les atouts 3-2 pour fonctionner !

**PROMO-BRIDGE**   *Marc Kerlero*  
**Mort inversé**

**entame** : D♣  
**par** : 6♠ =

3♠ : pour fixer l'atout et prévenir Sud des ambitions de chelem. Employer la quatrième couleur à 2♥ serait **très mal joué**.  
 3SA : convention «coup de frein» qui montre une ouverture minimum, mais ne gaspille pas le palier de quatre dans le cas d'une main vraiment très forte en Nord.

4♦ : quand on a répondu 2♣ dans trois cartes, on a la décence de ne pas les répéter !

5♠ : deux pièces sur cinq, avec la Dame d'atout.

6♠ : après 3SA, il n'y a pas d'espoir de grand chelem.

Si les atouts sont 3-2, le mort inversé permet de réaliser douze levées (trois Piques du mort, un Cœur, trois Carreaux, deux Trèfles et trois coupes à Cœur), mais si les atouts sont 4-1, il faudrait se rabattre sur une manœuvre de Guillelard. Heureusement, il y a ici assez de reprises au mort pour **combiner** les deux lignes :

As de Trèfle, As de Cœur et Cœur coupé, puis deux tours d'atout en finissant au mort :

- *si tout le monde fournit*, on continue le mort inversé,

- *si un adversaire défausse*, on se rabat sur ce bon vieux docteur en donnant trois tours de Carreau et en priant...