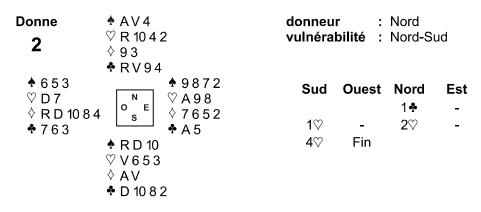


PROMO-BRIDGE Marc Kerlero entame : $5\diamondsuit$ Maniements de couleurs par : 3SA =

L'impasse à Cœur ne réussissant pas, Sud doit réaliser quatre levées de Trèfle.

Il ne doit surtout pas jouer le Valet (Ouest couvrirait du Roi et on perdrait fatalement le 10 ou le 9). Il faut espérer le Roi second placé et jouer **petit vers la Dame**, **puis encaisser l'As** (UNE fourchette = UNE impasse).

Si Ouest possède le Roi troisième, il n'y a rien à faire.



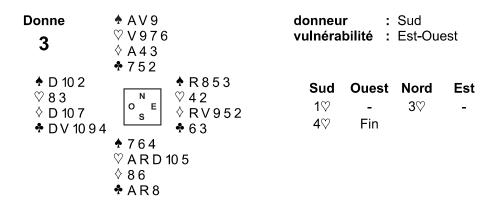
PROMO-BRIDGE Marc Kerlero entame : $R\diamondsuit$ Maniements de couleurs par : $4\heartsuit$ =

4♥ : puisque le fit est trouvé et qu'il y a assez de jeu pour une manche.

Sud ne doit perdre qu'un atout.

Le principe est le même qu'à la donne 1 : il ne faut pas partir du Valet, mais d'un **petit vers le 10** et espérer en Ouest : Dx, AD ou ADx.

Sur un départ du Valet, Ouest couvrirait de sa Dame condamnée et Est ferait le 9.



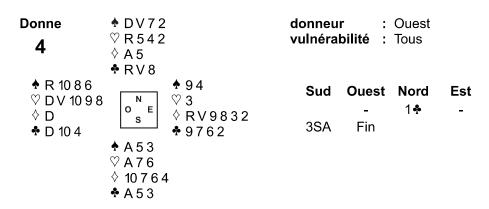
PROMO-BRIDGE Marc Kerlero entame : D* Maniements de couleurs par : 4% =

Sud doit réaliser deux levées de Pique.

Il peut:

- 1) jouer petit vers le Valet, en espérant Roi-Dame en Ouest.
- 2) jouer d'abord **petit vers le 9**, en espérant Roi-10 OU Dame-10 en Ouest.

La deuxième solution a donc deux fois plus de chances de réussir. De plus, avec RDx, il arrive qu'Ouest «intercale» la Dame en second (à tort, mais c'est une autre histoire).



PROMO-BRIDGE Marc Kerlero entame : D \heartsuit Maniements de couleurs par : 3SA =

3SA: 12-14 H réguliers, sans majeure quatrième.

Sud doit manier les Piques en jouant petit vers les honneurs et espérer (pour réaliser trois levées dans la couleur) le Roi en Ouest ou le partage 3-3.

Comme il faudra également tenter l'impasse à Trèfle, il faut adopter un timing précis :

- As de Cœur.
- Petit Pique vers le Valet.
- As de Pique et Pique : Ouest plonge pour rejouer Cœur (pris du Roi) et c'est le moment de jouer As de Trèfle et Trèfle vers le Valet.