

**Donne**  
**29**

♠ 6 2  
♥ 7 6 5  
♦ 10 5 4  
♣ AR 7 5 2

♠ V 10 9 8 7  
♥ 9 2  
♦ R 3  
♣ DV 9 8

	N	
O	E	
	S	

♠ 5 4 3  
♥ DV 10 8  
♦ D 9 8 7 6  
♣ 10

♠ A R D  
♥ A R 4 3  
♦ A V 2  
♣ 6 4 3

**donneur** : Nord  
**vulnérabilité** : Tous

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
		-	-
2SA	-	3SA	Fin

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**Communications**

**entame** : V♠  
**par** : 3SA =

Trois Piques, deux Cœurs et un Carreau font six.

TROIS levées de Trèfle suffisent donc au bonheur de Sud, qui peut se prémunir contre un mauvais partage des Trèfles, en donnant DEUX coups à blanc (le 10 de Carreau du mort interdisant à la défense de se libérer plus d'une levée dans la couleur).

Remarquez bien que si Sud a le malheur d'encaisser un gros honneur au premier ou au deuxième tour de Trèfle, il assassine son mort.

Bien entendu, le deuxième coup à blanc serait exclu en tournoi par paires, puisque gagnant une levée environ une fois sur quatre (partage 4-1), mais en perdant une deux fois sur trois (partage 3-2).

**Donne**  
**30**

♠ D 7 6 3 2  
♥ 7 4 2  
♦ R 3  
♣ 6 4 3

♠ -  
♥ DV 8  
♦ V 10 8 5 4 2  
♣ A 9 7 5

	N	
O	E	
	S	

♠ V 10 8 4  
♥ R 9 5 3  
♦ D 6  
♣ R D 2

♠ A R 9 5  
♥ A 10 6  
♦ A 9 7  
♣ V 10 8

**donneur** : Est  
**vulnérabilité** : Personne

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			-
1SA	-	2♥	-
2♠	Fin		

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**Maniement de couleur**

**entame** : V♦  
**par** : 2♠ =

Ouest pourrait **réveiller** sur 2♠, mais une **intervention** serait beaucoup plus périlleuse (il ne sait pas encore que Nord va passer sur 2♠).

Avec deux Cœurs et trois Trèfles irrémédiablement perdants, Sud doit réaliser cinq levées de Pique...

*Facile ?*

Oui, sauf en cas de partage 4-0 !

Sud doit remarquer qu'il n'y a rien à faire si Ouest possède quatre Piques par Valet-10 : avec la Dame comme seul honneur «derrière», on ne peut pas capturer deux honneurs adverses.

En revanche, on peut lutter contre quatre atouts en Est, à condition de **commencer par jouer la Dame** et d'avoir précieusement **conservé le Roi de Carreau** du mort comme reprise rapide.

Le bon timing : As de Carreau et Pique pour la Dame (fin du coup si tout le monde fournit). Ici, Sud rejoue Pique du mort : Est intercale le 10, pris du Roi. Carreau pour le Roi et impasse au Valet de Pique, dans la fourchette Roi-9.

**Donne**      ♠ A R D 5  
                  ♥ A R D  
                  ♦ A V 9  
                  ♣ R 10 3

**31**

♠ V 10 9 6 4		♠ 7 3 2			
♥ 8		♥ 7 4 3			
♦ D 8 4 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O   E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O   E	S	♦ R 6 5
N					
O   E					
S					
♣ 9 8 2		♣ A V 7 6			

♠ 8  
 ♥ V 10 9 6 5 2  
 ♦ 10 7 2  
 ♣ D 5 4

**donneur**    : Sud  
**vulnérabilité** : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	2♦	-
2♥	-	2SA	-
3♦	-	3♥	-
3SA	-	4♣	-
4♥	-	6♥	Fin

**PROMO-BRIDGE**    *Marc Kerlero*  
**Contre-temps**

**entame** : V♠  
**par**    : 6♥ =

2♦ : forcing de manche.  
 3♦ : Texas Cœur.  
 3♥ : exactement trois atouts (sinon, 3SA avec deux et 4♥ ou autre avec quatre).  
 3SA : Sud est trop beau pour l'enchère de 4♥, que l'on ferait avec zéro point, seulement cinq Cœurs et pas de singleton. Quant à l'enchère de 3♣, elle risquerait d'être mal interprétée, mais Sud dispose du très utile «3SA demande de contrôle». Sur 4♣, il est un peu juste pour dépasser 4♥ en disant 4♠, mais Nord a assez de réserves pour nommer le chelem.

*Que défausser sur Roi-Dame de Pique ?*

Deux Carreaux, puisque défausser deux Trèfles ne sert à rien ? Sud s'obligerait alors à réussir l'impasse au Valet de Trèfle (qui rate ici, of course). En fait, il y a bien mieux à faire ! Après au maximum deux tours d'atout (en fait, le mieux est carrément zéro, pour pouvoir monter un jeu d'élimination, si les atouts sont 2-2), Sud présente **un petit Trèfle du mort** :

- si l'As est en Ouest, il faudra se résoudre à tenter l'impasse à Trèfle.
- si l'As est en Est, de deux choses l'une :
  - Est plonge : Sud réclame deux levées de Trèfle et défaussera ses deux Carreaux sur les Piques.
  - Est ne plonge pas. Sud fait la Dame, rejoint le mort à l'atout et défausse ses deux derniers Trèfles sur Roi-Dame de Pique. Il tentera ensuite la double impasse à Carreau, ne chutant qu'avec Roi-Dame en Est.

**Donne**      ♠ A 10 9 3  
                  ♥ R 9  
                  ♦ D 7 5  
                  ♣ 8 6 5 4

**32**

♠ DV 8 5 2		♠ R 7 6 4				
♥ 6 5		♥ 3 2				
♦ A 9 6	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O   E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O   E	S	♦ V 10 4 3 2	
N						
O   E						
S						
♣ A V 9		♣ D 10				

♠ -  
 ♥ A D V 10 8 7 4  
 ♦ R 8  
 ♣ R 7 3 2

**donneur**    : Sud  
**vulnérabilité** : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1♠	1SA	3♠
4♥	Fin		

**PROMO-BRIDGE**    *Marc Kerlero*  
**Contre-temps**

**entame** : D♠  
**par**    : 4♥ =

3♠ : toujours barrage, en réponse à une intervention.

Si l'As de Trèfle est en Ouest, ce qui est à craindre d'après les enchères et l'entame qui dévoile le Roi de Pique en Est, Sud risque bien de perdre trois Trèfles et un Carreau.

Par ailleurs, il n'a pas de défausse utile sur l'As de Pique... du moins pour l'instant, car il peut soumettre Ouest à un terrible chantage.

Sud **coupe l'entame** et présente immédiatement **un petit Carreau** de sa main, sous le Roi :

- si Ouest plonge de l'As, Sud pourra ultérieurement défausser deux Trèfles sur l'As de Pique et la Dame de Carreau, le Roi de Cœur servant de remontée.
- si Ouest fournit petit, la Dame de Carreau fait la levée, le Roi de Carreau est défaussé illico sur l'As de Pique et Sud ne perd plus que trois Trèfles.

Bien entendu, la manœuvre (dite de Milton Work) échouerait avec l'As de Carreau en Est. L'As de Trèfle pouvant alors être localisé en Ouest avec certitude, il ne resterait plus qu'à espérer qu'il soit second, en jouant deux fois petit.