

Donne
13

♠ D 9 6 5
♥ A 10 9 8 4
♦ 9 6 3
♣ 3



♠ A R 10
♥ R V 3 2
♦ A 8
♣ D 7 6 2

♠ 8 7 4
♥ D 7 6
♦ V 10 4 2
♣ R 9 8

donneur : Sud
vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	2♠	-
3♣	-	3♥	-
3SA	Fin		

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Laisser passer

entame : 10♥
par : 3SA =

2♠ : Texas Trèfle, qui ne garantit six cartes que dans le cas d'une main faible.
3♥ : description conventionnelle du singleton à Cœur (3♦ montrerait un bicolore mineur 5-5). On peut aussi convenir que 3♠ montre le singleton à Cœur. Avec quatre cartes à Cœur, on aurait utilisé le Stayman, même avec six ou sept Trèfles.
3SA : trop de «points perdus» à Cœur pour soutenir à 4♣.

Est monte de la Dame de Cœur, en troisième.

Si Sud prend du Roi, il sera en grand danger, si l'impasse à Trèfle échoue, car son Valet de Cœur pourra se faire prendre.

Pour assurer le coup, il faut laisser passer la Dame de Cœur !

Est en rejoue, mais **Sud fournit toujours un petit !!** (sinon, Ouest laisse passer).

Ouest peut prendre le troisième tour de Cœur et libérer sa couleur, mais Est n'aura plus de Cœur, lorsqu'il prendra la main à Trèfle.

Donne
14

♠ 6 4 3
♥ R 8
♦ AV 10 9 4
♣ 7 4 2



♠ R 8 2
♥ AV 9
♦ R D 5
♣ 10 9 5 3

♠ D 10 9
♥ D 7 6 5 3
♦ 8 7 3
♣ 8 6

donneur : Est
vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
			-
1♣	-	1♠	-
1SA	-	3SA	Fin

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Adversaire dangereux

entame : V♦
par : 3SA =

3SA : avec deux mains régulières, on n'envisage pas le contrat de 5♣.

Sud pourrait songer à laisser passer l'entame du Valet, mais la manœuvre ne serait efficace qu'en cas de partage 6-2 des Carreaux. Ici, Ouest rejouerait tout simplement le 9 et les communications entre Est et Ouest seraient maintenues.

Il vaut donc mieux prendre du Roi, mais «éviter» Est comme la peste.

Plutôt que de chercher la neuvième levée à Pique (impasse mal orientée), il vaut mieux jouer sur les Cœurs : Trèfle pour le mort et Cœur vers le 9. Ouest prend, mais ne peut pas rejouer Carreau sans filer le coup immédiatement. Il rend donc la main au mort à Trèfle, ce qui permet de rejouer Cœur vers le Valet.

Si Ouest prenait à nouveau, il resterait encore la chance de l'impasse à Pique.

Donne
15

♠ A 10 9 8 6 3
♥ D 4
♦ 9 3
♣ 8 7 5

♠ D 2
♥ 7 6 5 3
♦ AV 10 2
♣ A 4 3

	N	
O	S	E

♠ R 7 5
♥ A R
♦ D 8 7 5 4
♣ R 9 2

♠ V 4
♥ V 10 9 8 2
♦ R 6
♣ DV 10 6

donneur : Sud
vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3SA	Fin

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Laisser passer

entame : 10♠
par : 3SA =

Si les Piques sont 4-4, Sud ne peut pas chuter (trois Piques et un Carreau à perdre, au pire, pour un Pique, deux Cœurs, quatre Carreaux et deux Trèfle à réaliser).

Même tarif, si le Roi de Carreau est placé.

Sud doit donc baser son raisonnement sur une hypothèse de crainte : le Roi de Carreau derrière et les Piques mal répartis.

- *si Ouest possède cinq ou six petits Piques*, tout va bien. Sud peut, au choix :
 - *fournir la Dame du mort* (prise de l'As), puis laisser passer le Valet qui va suivre.
 - *fournir petit des deux mains* à la première levée. Est rejouera As et petit, mais n'aura plus de Pique à rejouer après le Roi de Carreau.
- *si Ouest possède l'As cinquième*, le coup est condamné (si Sud fournit petit des deux mains sur l'entame, Ouest rejoue un petit, laissant ainsi un Pique à Est).
- *si Ouest possède l'As sixième*, Sud va chuter s'il fait la première levée de la Dame : Est débloquera son Valet second et rejouera un petit Pique, après le Roi de Carreau, pour capturer le Roi de Sud dans la fourchette A9. En revanche, si Sud fournit un petit Pique des deux mains à la première levée, il est sauvé.

Donne
16

♠ A 10 9 8 6
♥ D 8 4 2
♦ 9
♣ 8 7 5

♠ D 2
♥ 7 6 5 3
♦ AV 10 2
♣ A 4 3

	N	
O	S	E

♠ R 7 5
♥ A R
♦ R 8 7 5 4
♣ R 9 2

♠ V 4 3
♥ V 10 9
♦ D 6 3
♣ DV 10 6

donneur : Ouest
vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3SA	Fin

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Laisser passer ?

entame : 10♠
par : 3SA +1

A une carte près, Sud dispose des mêmes jeux qu'à la donne précédente, mais elle change tout !

En effet, cette fois, Sud peut «orienter» le maniement de ses Carreaux : il n'est pas sûr de capturer la Dame, mais il peut décider à qui il va donner la main, s'il la rate !

Cette fois, il faut donc bien fournir la Dame de Pique du mort :

- *si Est prend de l'As* et rejoue Pique, Sud laisse passer, puis tentera l'im-passe à Carreau vers Est (Roi et petit vers le Valet) : si Est prend, il n'aura plus de Piques à jouer, sauf partage 4-4 sans danger.
- *si elle fait la levée*, il faut jouer les Carreaux dans l'autre sens : As et Valet laissé courir. Si Ouest prend, le Roi de Pique arrêtera toujours la couleur.