

**Donne**  
**1**

♠ 10 9 8 3  
♥ 9 7 2  
♦ D 9 2  
♣ 9 5 2

♠ V 6 5  
♥ A R V 5  
♦ 7 6 4 3  
♣ D 4

	N	
O		E
	S	

♠ A R 7  
♥ 6 4  
♦ A R 8  
♣ A R V 10 3

♠ D 4 2  
♥ D 10 8 3  
♦ V 10 5  
♣ 8 7 6

**donneur** : Nord  
**vulnérabilité** : Personne

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

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**CHOIX de la meilleure ligne de jeu**

**entame** : 10♠  
**par** : 6SA =

2SA : les jeux 5332 sont réguliers.  
3♣ : Stayman.

Avec 11 levées de tête, Sud a deux moyens d'en trouver une douzième : l'impasse à Cœur (1 chance sur 2) ou les Carreaux 3-3 (1 chance sur 3), mais il peut combiner les deux en jouant CARREAU A BLANC.

Il tirera ensuite As-Roi de Carreau et, si la couleur n'est pas partagée, il n'aura plus qu'à tenter l'impasse à Cœur.

**Donne**  
**2**

♠ A 10 8  
♥ R V 9 2  
♦ V 9 7 6  
♣ 8 6

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

	N	
O		E
	S	

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

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			-
1SA	-	3SA	Fin

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**CHOIX de la meilleure ligne de jeu**

**entame** : 2♥  
**par** : 3SA =

On connaît les Cœurs 4-4 grâce à la carte d'entame.

La neuvième levée peut provenir des Carreaux ou du Roi de Pique mais ici, on ne peut pas combiner les chances, car si l'on commence par 3 tours de Carreau, puis Pique vers le Roi si la couleur n'est pas partagée, on perdra 3 Cœurs, 1 Pique ET 1 CARREAU, au moins.

Il faut donc jouer Pique vers le Roi à la seconde levée (1/2 est mieux que 1/3).

**Donne**  
**3**

♠ 4 2  
♥ 6 2  
♦ AR 8 6 4 2  
♣ 9 7 5

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

	N	
O		E
	S	

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

♠ AR 5  
♥ AR 5 3  
♦ 7 5  
♣ AV 10 8

**donneur** : Sud  
**vulnérabilité** : Est-Ouest

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

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**CHOIX de la meilleure ligne de jeu**

**entame** : D♠  
**par** : 3SA =

1♥ : la nomination d'une majeure au niveau DE UN est prioritaire sur un saut à Sans-Atout.

Sud doit choisir entre l'affranchissement des Carreaux, qui marche s'ils sont 3-2 en donnant un coup à blanc (2 chances sur 3), et la double impasse à Trèfle : on monte au mort à Carreau pour jouer Trèfle vers le 10, puis après avoir pris le retour à Pique, encore Carreau pour le mort et 9 de Trèfle laissé filer (3 chances sur 4).

La seconde ligne de jeu est donc meilleure.

**Donne**  
**4**

♠ 7 5  
♥ 7 6 3  
♦ R 10 8 4  
♣ ARV 5

♠ RDV 8 4  
♥ R 5  
♦ 7 6  
♣ 10 7 6 2

	N	
O		E
	S	

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

♠ A 2  
♥ AD 4 2  
♦ ADV 3  
♣ 9 8 3

**donneur** : Sud  
**vulnérabilité** : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	3SA	Fin

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**CHOIX de la meilleure ligne de jeu**

**entame** : R♠  
**par** : 3SA =

Après l'entame, Sud ne peut plus se permettre de lâcher la main et il a deux possibilités de trouver sa neuvième levée : à Cœur et à Trèfle.

Plutôt que de tirer à pile ou face pour deviner quelle impasse tenter, on peut améliorer les chances en encaissant d'abord As-Roi de Trèfle.

Si la Dame ne tombe pas, on se rabattra sur l'impasse à Cœur.