

Donne  
1

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

♠ 9 4 2  
♥ V 10 3  
♦ A 7 6 2  
♣ A 9 3



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

♠ V 3  
♥ A R D 9 2  
♦ 4 3  
♣ R D 7 2

donneur : Nord  
vulnérabilité : Personne

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

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*  
Mort inversé

entame : A♠  
par : 4♥ =

Est est trop faible pour soutenir une intervention.

- Si Ouest commence par trois tours de Pique, Sud doit jouer en **mort inversé**. La première chose à faire est donc d'ouvrir la coupe à Carreau, au moyen d'un coup à blanc, afin d'économiser les communications. Si la défense rejoue atout, Sud prend de l'As, joue As de Carreau et Carreau coupé du Roi, Trèfle pour l'As, Carreau coupé de la Dame et Cœur pour le mort.

- Si Ouest joue atout à la deuxième ou à la troisième levée, il détruit le mort inversé, puisqu'il manquera une reprise au mort. Sud doit alors se rabattre sur une **manœuvre de Guillemard** : deux tours de Cœur et trois de Trèfle, en espérant les Trèfles 3-3 ou quatre Trèfles dans la main du dernier atout.

Donne  
2

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

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



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

♠ A V 9 8 3  
♥ V  
♦ A R 8 3  
♣ A D 4

donneur : Est  
vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
		-	-
1♠	-	3♦	-
4♦	-	4♥	-
4SA	-	5♠	-
5SA	-	6♦	-
7♠	Fin		

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*  
Mort inversé

entame : R♥  
par : 7♠ =

3♦ : 13-15 DH avec un fit de trois cartes et une main régulière.

4♦ : essai de chelem naturel.

4♥ : OK pour les Carreaux + contrôle à Cœur.

5♠ : 2 pièces sur 5 + la Dame d'atout.

6♦ : un Roi (le Roi de Pique n'est plus un Roi, mais un As !).

7♠ : si c'est le Roi de Cœur, il faudra peut-être réussir une impasse.

Pour prendre toutes ses chances, Sud doit combiner mort inversé et manœuvre de Guillemard :

As de Cœur, Cœur coupé du 8. As de Pique et Pique pour le 10 :

- Si les atouts sont 3-2, Sud continue le mort inversé : Cœur coupé, Carreau pour la Dame, Cœur coupé, Trèfle pour le Roi et atout.

- Si les atouts sont 4-1, il se rabat sur Guillemard : trois tours de Carreau.

**Donne**  
**3**  
♠ R D V 7 4  
♥ 3  
♦ A 8 7 5  
♣ V 5 3

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

	N	
O		E
	S	

♠ A 10 8  
♥ A 9 7 2  
♦ V 6 3  
♣ A R 8

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	2♥	-
2♠	-	3♦	-
3♠	-	4♠	Fin

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

**entame** : 5♠  
**par** : 4♠ =

Avec cette opposition à Carreau, Ouest doit absolument entamer à l'atout.

Cette entame diabolique compromet les chances de couper paisiblement un Carreau de la main courte et va obliger Sud à couper trois Cœurs de la main longue !

8 de Pique - As de Cœur et Cœur coupé du Roi - Trèfle pour l'As - Cœur coupé de la Dame - Trèfle pour le Roi - Cœur coupé du Valet - Pique pour le 10 et As de Pique.

On remarque qu'il vaut mieux revenir en main à Trèfle en début de coup, les risques de coupe après défausse sur les Cœurs étant plus élevés en fin de coup.

**Donne**  
**4**  
♠ D V 9  
♥ 6 4 2  
♦ R 6 3  
♣ A V 4 3

♠ 8 6 3  
♥ R D 10 7  
♦ V 10  
♣ R D 7 6

	N	
O		E
	S	

♠ A R 10 7 4  
♥ 8 5 3  
♦ A D 5 2  
♣ 5

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

**donneur** : Ouest  
**vulnérabilité** : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
	-	-	-
1♠	-	2♣	-
4♠	Fin		

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

**entame** : R♥  
**par** : 4♠ =

2♣ : Drury «fitté».

Avec un Drury «classique», on parviendrait au même résultat, mais après une séquence plus longue et plus révélatrice.

Est prend soigneusement le Roi de Cœur de l'As pour rejouer le Valet, permettant à la défense d'encaisser les trois premières levées sans problème.

Ensuite, Ouest va probablement rejouer Carreau, pris de l'As.

Sur cette donne, il manque une reprise au mort pour combiner mort inversé et Guillemard (As de Trèfle et Trèfle coupé - As de Pique et Pique pour le 9 - Trèfle coupé du Roi - Carreau pour le Roi - Trèfle coupé du 10 ... mais Sud ne peut plus purger le dernier atout et Ouest va couper un Carreau).

Il faut donc choisir et c'est le mort inversé qui l'emporte, car il ne nécessite qu'un partage 3-2 des atouts : As de Trèfle et Trèfle coupé de l'As - Carreau pour le Roi - Trèfle coupé du Roi - Pique pour le 9 - Trèfle coupé du 10 et Pique pour le mort.

*Remarque* : la défense fait chuter si elle rejoue Pique après ses trois Cœurs.