

Donne
1

♠ A 7 5 2
♥ 7 5
♦ D 3
♣ A R D V 10

♠ 10
♥ V 10 9 2
♦ A 10 9 8 7
♣ 6 4 2

	N	
O		E
	S	

♠ 9 6 4
♥ A R 8 3
♦ R V 5 2
♣ 8 7

♠ R D V 8 3
♥ D 6 4
♦ 6 4
♣ 9 5 3

donneur : Nord
vulnérabilité : Personne

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

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Stratégie en flanc

entame : V♥
par : 4♠ -1

Avec 10 DH, Sud essaie la manche, quand il en apprend 16-18 en face.

Est doit réaliser que les Trèfles du mort sont hyper-menaçants : ils vont procurer au déclarant toutes les défausses qu'il veut pour ses éventuels Carreaux perdants, sans oublier la Dame de Cœur connue en Sud.

Il y a donc urgence à essayer d'encaisser la chute dans les rouges, en espérant trouver l'As de Carreau chez Ouest.

Au pire, on donnera une levée supplémentaire si c'est Sud qui l'a, mais c'est le seul espoir de chute : As-Roi de Cœur et Carreau (on peut même carrément partir du Roi, pour éclairer la situation au partenaire).

Donne
2

♠ V 10 3
♥ A D V
♦ 8 5 3
♣ V 7 6 3

♠ 7 4
♥ 8 7 5 3
♦ V 10 9 7
♣ A 9 5

	N	
O		E
	S	

♠ A 8 2
♥ R 4 2
♦ R D 2
♣ D 10 8 4

♠ R D 9 6 5
♥ 10 9 6
♦ A 6 4
♣ R 2

donneur : Est
vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
1♠	-	2♠	Fin

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Stratégie en flanc

entame : V♦
par : 2♠ -1

Ouest n'a rien à dire sur l'intervention adverse à 1♠, avec ses cinq points pourris.

Contrairement à la donne précédente, le mort ne possède pas de couleur menaçante susceptible de procurer des défausses au déclarant.

Si celui-ci a des Trèfles perdants, **il va les garder** et la défense doit jouer le plus NEUTRE possible.

Sud prend l'entame pour jouer atout. Est prend de l'As, encaisse ses deux Carreaux et rejoue paisiblement atout. Quand il prendra la main à Cœur, il rejouera Cœur, laissant toujours Sud manœuvrer les Trèfles tout seul : celui-ci devra alors donner deux levées dans la couleur, alors que si Est joue Trèfle, il donne une levée (et le contrat), si Sud passe petit.

Donne ♠ 3
 ♥ V 8 5
 ♦ V 7 6 4 2
 ♣ DV 8 2

3

♠ R 8 6 4 2 ♠ AV 10 5
 ♥ 7 4 ♥ AR 2
 ♦ D 10 9 8 ♦ 5 3
 ♣ 7 5 ♣ 10 9 4 3

	N	
O		E
	s	

♠ D 9 7
 ♥ D 10 9 6 3
 ♦ A R
 ♣ A R 6

donneur : Sud
vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	-	2♥	-
4♥	Fin		

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Stratégie en flanc

entame : 10♦
par : 4♥ -1

Sud prend l'entame et doit immédiatement jouer Pique, pour ouvrir la coupe du mort (il n'a que neuf levées : trois Cœurs, deux Carreaux et quatre Trèfles).

Est prend et doit diagnostiquer la situation. Pour lutter contre un déclarant qui cherche à couper de la main courte, la recette est simple : jouer atout.

As de Cœur donc, Roi de Cœur et Cœur, pour éliminer tous les atouts du mort. Plus d'atout = plus de coupe = plus de dixième levée ...

Donne ♠ D 9 5 2
 ♥ 7 5
 ♦ ADV 8 3
 ♣ 7 3

4

♠ 4 ♠ A 7 6
 ♥ RD 10 6 3 ♥ A 8 4 2
 ♦ 9 7 6 4 ♦ 2
 ♣ 10 8 4 ♣ DV 9 6 2

	N	
O		E
	s	

♠ RV 10 8 3
 ♥ V 9
 ♦ R 10 5
 ♣ A R 5

donneur : Ouest
vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	-	3♠	-
4♠	Fin		

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Stratégie en flanc

entame : R♥
par : 4♠ -1

Après l'entame, Est peut raisonnablement compter trois levées pour son camp : deux Cœurs et un Pique.

Sud ayant forcément l'As et probablement le Roi de Trèfle, pour justifier son ouverture et sa conclusion à la manche, il n'y a pas d'espoir de ce côté-là.

Il faut donc réaliser une coupe à Carreau. Pour cela, il faut s'ouvrir la coupe tant que l'on a l'As d'atout et être en mesure de rendre la main au partenaire par la suite. L'entame du Roi promettant la Dame, ça ne peut être qu'à Cœur. Il est donc vital de **PRENDRE LE ROI DE CŒUR DE L'AS** pour rejouer Carreau.

On prendra le premier ou le deuxième Pique pour rejouer un petit Cœur et donner la main à Ouest par la Dame. Si celui-ci ose rejouer autre chose que Carreau, on le chasse du club couvert de goudron et de plumes !!! *

** comme dans Lucky Luke, pour les non initiés ...*