

**Donne**  
**25**

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

♠ R 10 9 8 2  
♥ D 8 5 3  
♦ A 2  
♣ 5 2

	N	
O		E
	S	

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

♠ DV  
♥ V 9 7  
♦ 9 4 3  
♣ ADV 7 6

**donneur** : Nord  
**vulnérabilité** : Est-Ouest

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

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**Donnes diverses - Niveau 2**

**entame** : 10♠  
**par** : 3SA =

Nord n'a que 13 points, mais ses six beaux Carreaux imposent la conclusion à la manche.

Sud dispose de 5 levées immédiates (1 Pique et 4 Trèfles), auxquelles viennent s'ajouter un très vraisemblable Trèfle de longueur et un Pique à l'entame (on va bien évidemment tenter l'impasse au Roi).

Les Carreaux représentent certes 4 levées potentielles. mais leur affranchissement est voué à l'échec, en raison des Piques adverses, qui partent avec un temps d'avance.

Le déclarant doit donc se rabattre sur les Cœurs pour trouver les 2 levées qui lui manquent, en espérant la Dame placée en Ouest, mais attention aux communications : il va falloir jouer Cœur deux fois de la main de Sud : Valet ou 9 laissé courir. Est prend de l'As pour rejouer Pique. Sud tire alors tous ses Trèfles (en commençant par le Roi !) et termine par une deuxième impasse à Cœur (petit vers le 10).

**Donne**  
**26**

♠ R 8 7  
♥ 4 2  
♦ A 9 6 5 4  
♣ DV 2

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

	N	
O		E
	S	

♠ V 6 5 4  
♥ A 9 7  
♦ R 3 2  
♣ 5 4 3

♠ A 3 2  
♥ DV 6  
♦ DV 10  
♣ A R 9 6

**donneur** : Est  
**vulnérabilité** : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
			-
1SA	-	3SA	Fin

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**Donnes diverses - Niveau 2**

**entame** : 5♥  
**par** : 3SA -1

Est prend l'entame de l'As et rejoue le 9.

Sud met le Valet.

Ouest, en voyant le 9 de Cœur de son partenaire, sait que celui-ci avait au départ 2 ou 3 Cœurs (avec AV97 ou AD97 initialement, il ne serait pas reparti du 9). Comme il n'a pas de reprise «externe» (en dehors des Cœurs), il doit espérer qu'Est puisse prendre la main et possède un troisième Cœur pour faire chuter le contrat. Sur le Valet de Cœur, il doit donc fournir un petit, pour garder les communications ouvertes avec son partenaire.

Sud est bien obligé de laisser filer la Dame de Carreau, et Est prend du Roi pour rejouer Cœur ...

Il s'agit tout simplement d'un coup à blanc, mais exécuté en défense.

**Donne**  
**27**

♠ ADV  
♥ V53  
♦ 84  
♣ A9652

♠ 6  
♥ 10986  
♦ RV93  
♣ D1074

	N	
O		E
	S	

♠ 853  
♥ ARD  
♦ 107652  
♣ V8

♠ R109742  
♥ 742  
♦ AD  
♣ R3

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

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

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**Donnes diverses - Niveau 2**

**entame** : 10♥  
**par** : 4♠ =

Dès que le mort possède une couleur cinquième, pensez à l'affranchir, si les communications le permettent (pourcentages relatifs : impasse, 1 chance sur 2 - Trèfles 3-3 ou 4-2, 84%).

Ici, après 3 tours de Cœur et un retour à Carreau, Sud doit plonger de l'As et attaquer immédiatement les Trèfles : Roi, As et petit coup maître. Pique pour le mort et Trèfle coupé maître. Purge des atouts, afin d'encaisser paisiblement le Trèfle libéré, sur lequel il défasse la Dame de Carreau.

En jouant ainsi, il ne chute qu'en cas de tremblement de terre : Trèfles 5-1 ou 6-0, ou Piques 4-0.

**Donne**  
**28**

♠ 32  
♥ R62  
♦ AV109  
♣ DV104

♠ RD1095  
♥ V108  
♦ 742  
♣ R8

	N	
O		E
	S	

♠ 876  
♥ 9753  
♦ R83  
♣ 732

♠ AV4  
♥ AD4  
♦ D65  
♣ A965

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

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

**PROMO-BRIDGE** *Marc Kerlero*  
**Donnes diverses - Niveau 2**

**entame** : R♠  
**par** : 3SA +1

Sud dispose de 6 levées sûres.

Les trois levées manquantes doivent être recherchées soit à Carreau, soit à Trèfle.

Sud ne doit pas faire l'erreur de prendre l'entame du Roi avec l'As de Pique, car il n'aurait plus d'arrêt dans la couleur, au cas où Est prendrait la main.

Cette forme de laisser passer s'appelle le Coup de Bath et permet de gagner un temps, Ouest ne pouvant plus rejouer Pique sans donner une levée.

- Si Ouest rejoue le Valet de Cœur, Sud fait la levée avec le Roi du mort pour commencer par l'impasse à Trèfle, car elle est orientée vers l'adversaire non dangereux, Ouest. Après avoir fait la levée du Roi de Trèfle, Ouest insiste à Cœur pour l'As de Sud, qui peut maintenant faire l'impasse à Carreau sans danger.

- Si Ouest insiste à Pique, Sud monte au mort à Cœur et rate l'impasse à Trèfle. Ouest libère ses Piques, mais Est n'aura plus de Pique, lorsqu'il prendra la main à Carreau.