

Donne
3

♠ A 4 3
 ♥ R 7 6
 ♦ D 10 9 4 3
 ♣ 8 5

donneur : Sud
vulnérabilité : Est-Ouest

♠ D 10 8 2
 ♥ D 10 4
 ♦ R 8 7 2
 ♣ V 2



♠ V 9 7
 ♥ 8 5 3
 ♦ V 5
 ♣ R D 10 6 3

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

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Maniements de Couleurs

entame : 2♠
par : 3SA =

Un «détail» a changé, par rapport à la donne précédente : Sud n'a plus qu'un petit Carreau en main et ne pourra donc plus jouer qu'une seule fois vers le mort.

- Si les Carreaux sont 3-3 avec un honneur placé, on est «à la devine» (passer la Dame pour Rxx / Vxx, mais passer le 10 pour Vxx / Rxx).
 - Si Est possède RVx(x), on est cuit de toute façon.
 - Si Ouest possède RVx, on a «vu» arriver le Roi ou le Valet au second tour.
 - Si Ouest possède RVxx, on est cuit, même si on passe le 10, faute de second petit Carreau en main permettant de rejouer vers le mort.
- Reste donc à considérer deux cas :
- Rxxx / Vx : il faut clairement passer la Dame, pour libérer toute la couleur.
 - Vxxx / Rx : **PASSER LE 10 EST UN LEURRE**, car le Valet «accrochera» toujours.

Donne
4

♠ V 4 3
 ♥ A 8 3
 ♦ R 8 6 2
 ♣ 5 4 2

donneur : Ouest
vulnérabilité : Tous

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



♠ 7
 ♥ 9 6 5 4 2
 ♦ 7 5
 ♣ A 10 9 7 3

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

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*
Maniements de Couleurs

entame : V♦
par : 4♠ =

S'il ne veut pas perdre d'atout, Sud doit encaisser l'As et le Roi, en espérant la Dame seconde (bien meilleure chance que la «double impasse» à Dame-10).

- En revanche, s'il veut bien perdre un atout, mais pas deux, Sud peut se prémunir contre tous les partages 4-1 en jouant l'As, puis petit vers le Valet :
 - avec D10xx à gauche, Ouest ne fait que la Dame, qu'il plonge ou non.
 - avec D10xx à droite, Est prend le Valet de la Dame, mais la fourchette Roi-9 viendra à bout de son 10 encore second.
- Comment choisir ?*
- EN COMMENCANT PAR L'IMPASSE A CCEUR !**
- Si elle marche, on jouera les atouts en sécurité.
 - Si elle rate, on jouera les atouts en tête.