



# Votre bridge quotidien

Date : 4 mai 2020

Thème : Le jeu de la carte dans un contrat à la couleur

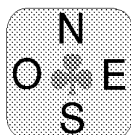
Auteur : Michel Bessis

## Solutions

*Portez-vous bien. Restez chez vous.*

①

♠ 8 3  
♥ D 6  
♦ A 7 4 3  
♣ R D V 1 0 2




♠ A 9 2  
♥ R V 1 0 9 7 4  
♦ R 2  
♣ 8 3

Après la séquence :	S	O	N	E
	1♥	-	2♣	-
	2♥	-	3♦	-
	4♥	Fin		

Vous avez très bien fait de répéter vos Cœurs plutôt qu'annoncer 3SA.  
Il ne reste plus qu'à gagner sur entame de la Dame de Carreau.

## Solution

Les quatre jeux :

	♠ 8 3 ♥ D 6 ♦ A 7 4 3 ♣ R D V 1 0 2		
♠ R 1 0 7 5 ♥ 5 3 2 ♦ D V 1 0 8 ♣ 9 4		♠ D V 6 4 ♥ A 8 ♦ 9 6 5 ♣ A 7 6 5	
	♠ A 9 2 ♥ R V 1 0 9 7 4 ♦ R 2 ♣ 8 3		

Pour arriver à dix levées, il faut que vous parveniez soit à couper un Pique, soit à profiter des Trèfles. Si vous commencez par jouer atout, vous vous condamnez doublement parce que le flanc pourra rejouer atout et laisser passer une fois à Trèfle, vous privant de rentrée au mort.


Si vous jouez As de Pique et Pique, l'adversaire rejouera As d'atout et atout et pourra encaisser sa quatrième levée, un Pique, quand il prendra l'As de Trèfle.

La solution consiste à le soumettre à un chantage atroce en gardant le contrôle de la situation : jouez un petit Pique sous l'As !

Si l'adversaire joue As d'atout et atout, l'As de Carreau reste au mort pour exploiter les Trèfles. S'il ne rejoue pas atout, vous couperez un Pique au mort pour votre dixième levée.

②

---

♠ 7 6 3 2 ♥ 6 5 4 ♦ D V 5 ♣ A 1 0 2

♠ A R 5 4 ♥ A R D V 1 0 9 ♦ - - - ♣ R D V

Après la séquence :

S	O	N	E
2♦	X <sup>(1)</sup>	3♣ <sup>(2)</sup>	4♦ <sup>(3)</sup>
5♦	-	5SA	-
6♥	Fin		

(1) : pour l'entame et pour proposer une défense

(2) : vous avez décidé de répondre "normalement" après un contre

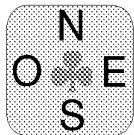
(3) : barrage intelligent

Ouest entame de l'As de Carreau. Vous coupez, retirez les atouts en trois tours et jouez As, Roi de Pique. Ouest défausse.

Est-ce que c'est "cuit" ?

### Solution

Les quatre jeux :

	♠7 6 3 2	
	♥6 5 4	
	♦D V 5	
	♣A 1 0 2	
	▲	
♠V		♠D 1 0 9 8
♥8 7 2		♥3
♦A R 9 8 3		♦1 0 7 6 4 2
♣9 7 5 4		♣8 6 3
	♠A R 5 4	
	♥A R D V 1 0 9	
	♦- - -	
	♣R D V	

La seule douzième levée possible est à Carreau mais il vous faudrait deux rentrées au mort pour l'établir alors que vous ne possédez que l'As de Trèfle.

Mais avez-vous remarqué ce magnifique 10 de Trèfle ? C'est lui qui va vous sauver car il constituera la deuxième rentrée au mort... que va vous donner l'adversaire.

Jouez Roi et Dame de Trèfle prise de l'As et la Dame de Carreau en défaussant le Valet de Trèfle de votre main. Ouest prend et n'a plus que du Carreau et du Trèfle.

Et s'il ne prenait pas ? Vous joueriez le 10 de Trèfle en défaussant un Pique.