

Bridge N° 382
Fédération française de bridge

	♠ V 5 4 ♥ A 7 5 4 ♦ A 5 4 ♣ 8 6 4	
	N O E S	
	♠ A R D 10 7 ♥ 9 ♦ R D 7 2 ♣ A R 2	

Sud donneur: E/O vulnérables

Sud	O	N	E
1♠	Passe	2♠	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
4♣	Passe	4♥	Passe
4SA	Passe	5♥	Passe
6♠			

Une lame à changer

Contrat : 6 Piques par Sud

Entame : 8 de Pique

Sud apprendra successivement que son partenaire est maximum de la réponse de 2♠, qu'il a une force à Carreau et qu'il détient deux As : cela lui permettra de conclure au chelem. Deux coups d'atouts sont joués sur lesquels tout le monde fournit...

L'indice : les pistes sont nombreuses et le mieux serait sans doute de réussir à combiner plusieurs chances.



Solution sur le site
 de la Fédération Française de Bridge
www.ffbridge.fr

	♠ V 5 4 ♥ A 7 5 4 ♦ A 5 4 ♣ 8 6 4	
♠ 9 8 ♥ R 8 6 2 ♦ V 9 8 6 ♣ D 9 3	N O E S	♠ 6 3 2 ♥ D V 10 3 ♦ 10 3 ♣ V 10 7 5
	♠ A R D 10 7 ♥ 9 ♦ R D 7 2 ♣ A R 2	

Sud donneur. E/O vulnérables

Sud	O	N	E
1♠	Passe	2♠	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
4♣	Passe	4♥	Passe
4SA	Passe	5♥	Passe
6♠			

Une lame à changer

Contrat : 6 Piques par Sud

Entame : 8 de Pique

Si les Carreaux sont répartis 3-3 en défense, vous n'avez aucun problème. S'ils se révèlent répartis 4-2, vous pouvez améliorer vos chances en espérant que le dernier atout soit dans la même main que le détenteur des quatre cartes à Carreau : il s'agit de la fameuse **manceuvre de Guillemard**.

Mais cela n'est pas encore suffisant ! Vous pouvez considérablement améliorer vos chances, **si le détenteur de la courte à Carreau est en Est**.

Dans ce cas vous pouvez même gagner si les Carreaux sont répartis 5-1 en utilisant **la technique du lob**, c'est-à-dire en jouant deux fois vers vos honneurs groupés.

Vérifions. À la troisième levée, vous jouez Carreau vers l'As du mort puis un premier tour de Carreau vers sa main. Ensuite, vous remontez au mort à l'As de Cœur pour rejouer un autre tour de Carreau.

Est ne peut alors rien faire d'intelligent :

- s'il défausse une ou deux fois, il ne vous restera plus qu'à couper un Carreau avec le Valet de Pique.
- s'il choisit de couper, vous n'avez plus de Carreau perdant.

Vous pourrez alors défausser un Trèfle du mort sur la Dame de Carreau et couper un Trèfle. Cela donnera un **transfert de coupe** puisque vous couperez un Trèfle au lieu d'un Carreau.

