

Bridge N° 533
Fédération française de bridge

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

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
1♥	Passe	2♥	Passe
3♦	Passe	4♥	

Double salto

Contrat : 4 Cœurs par Sud

Entame : Roi de Pique

La réussite de votre contrat nécessite quelques partages favorables en flanc. Vous pouvez toutefois améliorer sensiblement vos chances de gain en prenant certaines précautions.

L'indice : docteur en blouse blanche.



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

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

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
1♥	Passe	2♥	Passe
3♦	Passe	4♥	

Double salto

Contrat : 4 Cœurs par Sud

Entame : Roi de Pique

Vous réaliserez facilement une levée à Pique, cinq à Cœur à condition que les atouts soient répartis normalement en flanc (le partage 3-2 se produit dans 68 % des cas), deux à Carreau et une à Trèfle, soit neuf levées au total. Les Carreaux procureront la dixième s'ils ont le bon goût d'être répartis 3-3 en flanc, partage dont la probabilité est malheureusement assez faible (36%).

Vous avez toutefois la possibilité de réaliser une levée supplémentaire à Carreau dans le cas d'un partage moins amical (4-2), à condition de pouvoir couper votre dernier Carreau de la main courte à l'atout. Cela suppose que l'adversaire détenant deux cartes à Carreau n'interfère pas dans vos plans, c'est-à-dire qu'il ne puisse pas couper au moment où vous jouerez votre dernier Carreau ; autrement dit, cet adversaire ne doit posséder que deux cartes à Cœur et vous devez les lui avoir retirées au préalable.

Attention toutefois à soigner votre minutage car si vous commencez par jouer deux tours d'atout puis trois tours de Carreau, l'adversaire prenant la main au troisième tour de Carreau donnera un troisième tour d'atout ; inversement, si vous commencez par donner trois tours de Carreau sans avoir joué atout, l'adversaire prenant la main au troisième tour de Carreau jouera son quatrième Carreau, qui pourra être coupé par la main ne possédant que deux atouts. Autrement dit, vous devez veiller à donner à l'adversaire votre Carreau perdant à un moment où il ne peut pas vous nuire. Le seul moyen de contrôler la situation consiste à donner un coup à blanc au premier tour de Carreau et avant d'avoir donné deux tours d'atouts.

Le bon timing de la donne est donc de prendre l'entame Pique de l'As et de jouer Carreau à blanc immédiatement. Vous prenez le retour de l'adversaire, donnez deux tours d'atout (la Dame et l'As), puis jouez vos deux Carreaux maîtres en finissant en main : si la couleur est répartie 3-3 en flanc, vous enlevez l'atout restant et réclamez dix levées ; si elle est répartie 4-2 avec quatre cartes dans la main possédant le dernier atout, vous pouvez couper votre dernier Carreau avant de revenir en main pour purger le dernier atout de la défense.

Cette donne nécessitait de mettre en œuvre deux techniques de jeu en face du mort : le « coup à blanc » puis la « manœuvre de Guillemand », rendue célèbre par le docteur éponyme.