

**Bridge** N° 563  
*Fédération française de bridge*

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

*Nord donneur. Personne vulnérable*

S	O	Nord	E
		1♣	Passe
1♥	Passe	3♥	Passe
4♥			

**Sautez en ciseaux**

**Contrat :** 4 Cœurs par Sud

**Entame :** Roi de Carreau

La manche est excellente grâce à votre fit Cœur neuvième et à la présence d'un singleton dans chaque main. Quel est le moyen le plus sûr de réaliser votre contrat ?

**L'indice :** la gourmandise est un vilain défaut.



Solution sur le site  
 de la Fédération Française de Bridge  
[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

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

*Nord donneur. Personne vulnérable*

S	O	Nord	E
		1♣	Passe
1♥	Passe	3♥	Passe
4♥			

### Sautez en ciseaux

**Contrat :** 4 Cœurs par Sud

**Entame :** Roi de Carreau

Vous avez échappé à l'entame Pique qui aurait ouvert trois perdantes directes dans les couleurs noires. Il est dès lors naturel de souhaiter défausser une ou deux perdantes à Pique de votre main en affranchissant les Trèfles du mort. Cela nécessite de rentrer en main à l'atout pour jouer Trèfle vers le mort, en espérant « passer la bonne » si Ouest fournit un petit Trèfle ou affranchir une levée de longueur si la répartition des Trèfles en flanc est amicale.

Cet espoir est vain sur la donne présentée puisqu'Est tient solidement la couleur. Ce dernier, lorsqu'il prendra la main à Trèfle, jouera un deuxième tour d'atout qui limitera votre potentiel à neuf levées : cinq atouts de votre main, deux coupes au mort et deux As.

Le plan de jeu présenté ci-dessus permettra très souvent de gagner. Vous disposez pourtant d'un moyen de réaliser dix levées quelles que soient les mains adverses. Il suffit pour cela de tirer l'As de Pique à la deuxième levée puis de jouer Trèfle du mort, sans tenter d'affranchir une levée dans la couleur. L'adversaire peut, s'il le souhaite, encaisser deux Piques et éventuellement jouer atout (ou même Pique dans coupe et défausse), que vous prendrez de la Dame du mort avant de jouer en double coupe. La différence par rapport au plan de jeu précédent est que vous êtes certain de réaliser trois coupes de la main du mort au lieu de deux. Remarquez l'importance de la qualité de vos atouts, les cartes intermédiaires du mort et de votre main empêchant l'adversaire de vous surcouper.

