



Yves JEANNETEAU

Exercices comité d'Anjou Réponses

**Bridge Plus Voyages : 6, rue de la pignonière,
BP 50045, 49181 Saint-Barthélemy cedex
tél : 02-41-37-04-74**

Site : www.bridgeplus.com

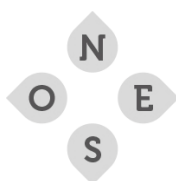
Email : euriell@bridgeplus.com

Donne 1 : jeu avec le mort.

Donne n° 1

♠	V865
♥	72
♦	AR6
♣	V874

♠	AR3
♥	6
♦	10853
♣	D9532



♠	D974
♥	DV85
♦	V94
♣	106

♠	102
♥	AR10943
♦	D72
♣	AR

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
3♥	-	4♥	FIN

4♥ par Sud, entame As-Roi de Pique, le 7 puis le 4 en Est. Ouest rejoue Pique, le 8 du mort, le 9 en Est.

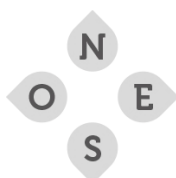
Deux perdantes à Pique, déjà concédées, zéro dans les mineures, l'enfant se présente bien...

Reste à gérer les atouts correctement. Un partage 3-2 de la couleur ne posera pas le moindre problème, quid d'un partage 4-1 ? Si Ouest possède Dame-Valet 4èmes, pas de remède. Vous devez commencer par encaisser l'As ou le Roi, avec la présence du 9 et du 10, si un des deux adversaires possède un honneur sec, tout ira bien, ensuite vous montez au mort pour rejouer atout, si Est fournit un honneur, vous prenez et rejouez le 10, si Est fournit un petit, vous passez le 10, maniement de sécurité.

Donne n° 2

♠	R8
♥	1098
♦	83
♣	AD10863

♠	97532
♥	43
♦	DV4
♣	974



♠	A106
♥	RDV7
♦	10965
♣	R2

♠	DV4
♥	A652
♦	AR72
♣	V5

S	O	N	E
1SA	-	3SA	FIN

3SA par Sud, entame 7 de Pique, le 8 du mort.

Vous avez passé le 10, espérant faire tomber l'honneur de Sud, et, lorsque vous reprendrez la main, jouerez As de Pique et Pique pour encaisser la couleur d'Ouest ? Mauvaise pioche.

Le 7 entamé ne peut être une 4ème meilleure, cela donnerait D-V-9-7 en Ouest, il aurait entamé la Dame !

Si vous regardez attentivement les « petites » cartes, vous avez la chute en main ! Prenez de l'As de Pique, et contre-attaquez le Roi de Cœur, votre 7, avec 10-9-8 au mort, sera maître au 4ème tour de la couleur, pour peu que le déclarant n'ait neuf levées sans passer par les Trèfles, ce qui est quasi impossible (il faudrait qu'il possède six cartes à Carreau A-R-D-V !).

Comme prévu, Sud prend de l'As de Cœur quand il veut, tente l'impatte Trèfle et vous encaissez la chute.