



# Votre bridge quotidien

Date : **30 mars 2020**

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

Auteur : **Michel Bessis**

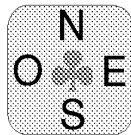
*Voici deux problèmes de jeu avec le mort. Le premier a pour but d'entretenir vos neurones, le second de vous donner un peu de fil à retordre... comme si l'on n'avait pas assez de soucis.*

*Solutions demain.*

*Portez-vous bien. Restez chez vous*

❶

P 8 6 4 3  
 C V 1 0 9  
 K A 7 4 3  
 T R 5



P 9 5  
 C R D 8 7 4  
 K R  
 T A D V 1 0 6

Après la séquence :     **S**     **O**     **N**     **E**  
                                  1C     -     2C     -  
                                  4C     Fin

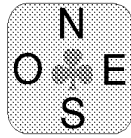
Ouest entame de l'As de Pique (la Dame en Est), poursuit du Roi de Pique et rejoue Pique.

Voyez-vous le danger ?

Avez-vous une idée pour surmonter tous les écueils ?

2

P D 6 5  
C 1 0 9 5 2  
K A D 8  
T R 9 4



P R 4 2  
C A R D 7 4  
K 7 4 2  
T A 6

Après la séquence :     **S**     **O**     **N**     **E**  
  Passe  Passe  
                  1C  Passe  2T\*  Passe  
                  2SA  Passe  4C    Fin  
                                  *2T : Drury*

Ouest entame du Valet de Pique et votre Roi fait la levée.


Gagnez à coup sûr (Cœurs répartis).

Rendez-vous demain pour la solution !

Solutions :

❶

Les quatre jeux :

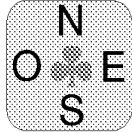
	P 8 6 4 3 C V 1 0 9 K A 7 4 3 T R 5	
P A R 2 C 3 K D 1 0 9 8 5 T 9 8 7 4		P D V 1 0 7 C A 6 5 2 K V 6 2 T 3 2
	P 9 5 C R D 8 7 4 K R T A D V 1 0 6	

Si vous coupez et jouez atout, le flanc peut, s'il a l'As d'atout quatrième et le dernier Pique, prendre au deuxième tour d'atout et vous faire couper. Il aura alors plus d'atouts que vous. En fait, il faut faire comme si vos Trèfles n'étaient pas maîtres.

Coupez, tirez le Roi de Carreau, As et roide Trèfle et terminez en double coupe. Seul l'As peut vous surcouper.

❷

Les quatre jeux :

	P D 6 5 C 1 0 9 5 2 K A D 8 T R 9 4	
P V 1 0 9 7 C V 6 K 1 0 9 6 T D 1 0 8 3		P A 8 3 C 8 3 K R V 5 3 T V 7 5 2
	P R 4 2 C A R D 7 4 K 7 4 2 T A 6	

Le but du jeu consiste à ne pas concéder deux Carreaux si tout est mal placé, donc obliger Est à jouer Carreau ou coupe et défausse, après avoir réalisé un jeu d'élimination que permet facilement votre grand nombre d'atouts. Mais le problème c'est qu'Ouest peut jouer un Carreau forçant (Valet, 10 ou 9) au moment où il sera en main à Pique.

La solution pour éviter la destruction de votre fourchette à Carreau est très élégante. Retirez les atouts, coupez un Trèfle et jouez Pique **en mettant un petit du mort**. Ouest prend la main et joue Carreau. Fournissez l'As du mort et jouez la Dame de Pique. Cette fois, la messe est dite.