

## Promotion des honneurs :

Mort	R D V 10	Il y a 3 levées potentielles dans cette sorte
Déclarant	7 5 4 2	il suffit de faire tomber l'As attention à la coupe

Mort	R V 10 9 8 4	Ici 5 levées potentielles, une fois l'As sorti
Déclarant	D 3	attention à ne pas bloquer la couleur, jouer la D de la main courte ou vers la D

Ne pas oublier qu'avec la promotion des honneurs, vous devez céder la main, parfois plusieurs fois, et les adversaires pourront alors encaisser leurs levées.

Il est donc très important de céder vos levées perdantes **tôt dans le jeu**. Comme ça moins de danger de perdre le contrôle.

**Contrat : 4 ♠ Entame : ♥D**

Mort	♠ D 9 7 3	♥ 8 7 4	♦ R D V	♣ R 9 2
Déclarant	♠ V 10 5 4	♥ A R 5	♦ 8 2	♣ A D 3

Vous comptez vos perdantes : ♠ 2 rapides, ♥ 1, ♦ 1 = 4, une de trop....

Vous prenez de ♥A.

Si vous jouez ♠ immédiatement, vous aurez un retour à ♥. Les adversaires encaisseront 2 ♠ 1 ♥ et 1 ♦ pour la levée de chute. Il est donc pressant d'éliminer un ♥ sur un ♦ gagnant. Il faut jouer ♦, à la deuxième levée, les adversaires encaisseront ♦A, ils joueront ♥ que vous prendrez du ♥R et vous pourrez défausser un ♥ sur le ♦ affranchi et ce avant de jouer atout.

## L'affranchissement d'une longue couleur secondaire:

Souvent la réussite d'un contrat va dépendre d'une longue couleur secondaire que vous pouvez établir.

**Contrat : 4 ♥ Entame : ♠V**

Mort	♠ D 6 5 4	♥ V 5	♦ 9 2	♣ D 10 8 7 3
Déclarant	♠ 7	♥ A R D 10 2	♦ A R D 6 4	♣ 9 5

Vous avez 3 perdantes rapides, une à ♠ et deux à ♣. Il y a aussi une possibilité de perdre un ♦. Si vous enlevez les atouts immédiatement, et que les ♦ ne sont pas 3-3 ( 36% ), mais plutôt 4-2 (48%), vous allez chuter. Il faut jouer ♦A R et couper le 3e ♦ avec le ♥V maître. Vous ne chuterez que si les ♦ étaient 5-1 (15%).

**Contrat : 6 ♠ Entame : ♣9**

Mort	♠ A 5 4 3	♥ 7	♦ 9 3	♣ A D 8 7 4 2
Déclarant	♠ R D V 10	♥ A R D 10 8 5	♦ A	♣ 6 3

Il est possible que le ♣9 d'entame soit un singleton, donc on prend de l'As. Pour réaliser votre contrat vous devez établir vos ♥. Pour réussir le bris des ♥ devra au pire être 4-2 (48%) et le bris des ♠ 4-1 (28%). Vous jouez ♥7 vers ♥A, vous coupez le ♥5 avec ♠3, ensuite ♠A et vous allez chercher les ♠ restants, vous réussirez, même si le ♥V est quatrième, il tombera au 4e tour de la couleur sur la ♥D. Vous encaissez ensuite vos ♥ majeurs et perdez 1 ♣, pour 12 levées. Si vous jouez ♥AR et coupez un 3<sup>e</sup> ♥ avec ♠A, vous chuterez si le ♥V est quatrième puisque vos ♥ ne seront pas établis ou si ♠ 4-1.

# GARNOTTE

Dans l'exemple suivant, la couleur secondaire servira à défausser 3 perdantes. L'atout servira de communication entre les 2 mains.

**Contrat : 4♠ Entame : ♥R**

Mort	♠ D 9 2	♥ V 8 7	♦ V 5	♣ A R D 6 3
Déclarant	♠ A R V 10 5	♥ 9 6 3	♦ A 8 7 3	♣ 8

Les adversaires encaissent les trois premières levées en ♥ puis jouent ♦. Vous avez maintenant 3 perdantes rapides à ♦. Deux peuvent être défaussées sur les ♣ gagnants du Mort, mais il y en a une de trop...Que pouvez vous faire avec la troisième perdante à ♦. Le ♣ offre une possibilité intéressante. Vous avez 6 ♣ les adversaires en ont 7. Si le bris est 4-3 (62%) vous pouvez établir un ♣ comme levée gagnante. Vous devez donc affranchir les ♣ en coupant un des petits ♣ du Mort, sans céder de levée à ♣.

Après avoir pris ♦A, jouez ♠AR, les deux adversaires fournissent, vous aviez besoin d'un bris 3-2 des atouts (68%) avec un bris 4-1 des atouts (28%), vous auriez chuté. Vous devez retarder le retrait du dernier atout et travailler les ♣. Jouez ♣8 vers la ♣D, retour ♣3, coupé du ♠10, retour au Mort par ♠D que vous avez préalablement préservé et vous encaissez les 3 levées restantes à ♣. Bravo!