

**LA TENTATIVE DE MANCHE**

❶ L'enchère d'essai

Utilisez l'enchère d'essai à la couleur pour faire une tentative de manche.

- L'ouvreur ou le répondant.
- Le joueur qui est intervenu.

❷ Le contre d'essai

Quand vos adversaires ne vous laissent pas la place pour faire une enchère d'essai : le contre de l'intervention remplace l'enchère d'essai.

❸ Le contre du soutien adverse

- Il remplace l'enchère d'essai.
- Pour l'ouvreur et le répondant.
  - Pour le joueur qui est intervenu.

❹ L'enchère d'essai à 2SA

Elle est naturelle ; elle propose la manche à Sans-Atout.

**APRÈS UN CONTRE D'APPEL DU JOUEUR N°4**

- Surcontrez avec un jeu fort : tentative de manche ou plus.
- Nommez une nouvelle couleur : pour donner la bonne **entame**.  
Le plus souvent après un soutien à ♥.

**EXEMPLES**

5				
O	N	E	S	
1♥	3♦	2♥	3♣	♠ AV8 ♥ ARV93 ♦ D1095 ♣ 5

exemple 5

6				
O	N	E	S	
1♠	3♦	2♠	3♣	♠ AR8763 ♥ R104 ♦ DV5 ♣ 8

exemple 6

7				
O	N	E	S	
1♠	3♦	2♠	3♥	♠ AV1087 ♥ 5 ♦ AR7 ♣ RV62

exemple 7

Contre d'essai.

8				
O	N	E	S	
1♠	3♥	2♠	1♣	♠ RV97 ♥ 1062 ♦ AV86 ♣ D5

exemple 8

9				
O	N	E	S	
1♠	3♥	2♠	1♦	♠ RD1072 ♥ A7 ♦ 52 ♣ AD109

exemple 9

10				
O	N	E	S	
1♥	2SA	2♥	2♠	♠ DV5 ♥ AR1072 ♦ A9 ♣ R86

exemple 10

Pour jouer 3 Sans-Atout.

11				
O	N	E	S	
1♥	3♦	2♥	contre	♠ 83 ♥ DV10962 ♦ ARV ♣ D9

exemple 11

Donnez la **bonne entame**.



# JUNGLE SPEED

**En famille ou entre amis.**

But du jeu : ne plus avoir de cartes ! Tour à tour les joueurs retournent une carte. Dès que deux formes identiques apparaissent, le plus rapide attrape le totem et donne son tas de cartes déjà découvertes à son adversaire. À partir de 7 ans. Minimum 2 personnes.

24 EUROS.



[www.lebridgeur.com](http://www.lebridgeur.com)  
01 42 96 25 50