

## Manœuvre de Guillemard

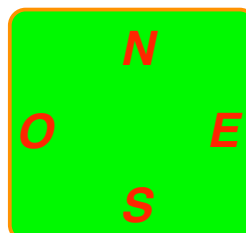
### Sud Joue 5T

### Entame D de C

Il faut pouvoir couper la perdante à K au cas où la couleur ne serait pas répartie 3/3. L'hypothèse consiste à espérer que le joueur qui a 3 atouts, possède aussi 4 cartes à K. Donc après 2 tours d'atout, on joue les K en tête et on coupe le 4ème tour au mort si nécessaire.

♠ ADV107  
♥ DV109  
♦ 103  
♣ 53

♠ 6532  
♥ AR7  
♦ 652  
♣ D108



♠ R8  
♥ 6542  
♦ V984  
♣ 642

♠ 94  
♥ 83  
♦ ARD7  
♣ ARV97

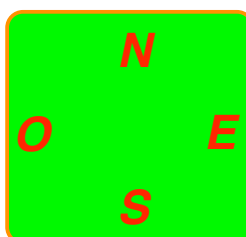
### Sud Joue 6 C

### Entame D de T

On prend du R de T. On joue 1 tour d'atout suivi d'un coup à blanc à P. Un 2ème tour d'atout sera suivi de A, R de P puis on tentera de couper le dernier P perdant avec le dernier atout du mort. Et bien sûr, aucun problème si les P avaient été répartis 3/3.

♠ V4  
♥ 105  
♦ D10954  
♣ DV102

♠ A76  
♥ 763  
♦ R862  
♣ A73



♠ D1095  
♥ 984  
♦ V3  
♣ 9654

♠ R832  
♥ ARDV2  
♦ A7  
♣ R8