

## Les coups particuliers (Partie 1)

### 0. Introduction :

Le but de ce fichier est de vous montrer toute l'étendue du jeu de la carte, afin que vous vous rendiez compte de toute l'étendue de ce jeu. Pour chaque coup, un petit historique vous sera donné afin de parfaire votre culture. Cette présentation n'est pas exhaustive, si vous trouvez d'autres coups remarquables, n'hésitez pas à me les fournir afin d'enrichir cet exposé. Les premiers coups sont des coups classiques, que vous retrouverez fréquemment à la table. Ensuite nous analyserons des coups remarquables avant de terminer par des donnes extraordinaires.

Voici la liste des différents coups proposés (en bleu **partie 1**, Rouge **partie2**) :

- **Le Buffalo**
- **L'impasse d'Oslo**
- **Le coup de luxe**
- **La révérence**
- **Le coup du dentiste**
- **Le coup du crocodile**
- **Jour de tonnerre**
- **Le coup de Merrimac**
- **Le coup de Deschappelles**
- **Le coup de l'empereur**
- **Le grand déblocage**
- **Les sextuplés**
- **Le mirage d'Helsinki**
- **Le coup de Perkins**
- **Le coup d'Istamboul**
- **La donne du siècle**
- **Les tricheurs du Mississippi**
- **La main du duc de Cumberland**

### 1. Le BUFFALO:

Le BUFFALO est un maniement de couleur inhabituel et spectaculaire dont l'origine du nom reste incertaine. Il consiste à présenter un honneur d'une couleur trouée pour forcer un honneur adverse.

Pour mettre en œuvre cette technique, il est indispensable de réaliser une bonne lecture des mains adverses. Voyons cela sur un exemple simple :

Les enchères :

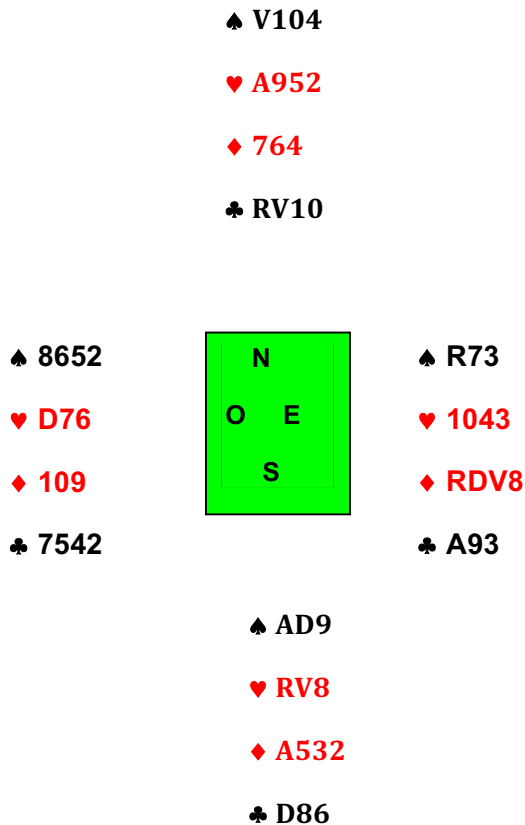
**Sud    Ouest Nord    Est**

**1K**

**1SA    \_    3SA    Fin**

Ouest entame du 10 de Carreau. Sud prend le deuxième Carreau et joue Trèfle pour le Valet et l'As. Est encaisse deux levées de Carreau (Ouest écarte deux piques, le mort un Cœur) et rejoue Trèfle. Le déclarant prend au mort, tente avec succès l'impasse Pique et encaisse ses levées noires.

Il réalise qu'Est a un jeu régulier. Comme il a montré 13 points, il ne peut pas avoir la Dame de cœur car il aurait ouvert de 1SA. Sud part du Valet de Cœur en Buffalo, pour la Dame et l'As en terminant par l'impasse au 10 de Cœur.



Dans cet exemple, le BUFFALO précède une impasse. C'est parfois le contraire, comme dans les situations suivantes :



Pour réaliser 3 levées, il faut partir du 2 pour le 8 et le 10 (impasse interne), puis à la prochaine mise en main en Nord, jouez la Dame pour le Roi et le Valet qui s'écrase : c'est le BUFFALO classique.

Même raisonnement avec la teneur suivante :



♣ 104

♣ RD6

♣ A8753

Vous partez du 3 pour le 9 (si Ouest ne monte pas du 10, sinon le Valet), pour la Dame d'Est. Ensuite, dès que vous êtes au mort, jouez le Valet (ou le 9) pour capturer le Roi et le 10 (ou le 9 en impasse forçante au Roi).

### Voyons maintenant une extension : Le double BUFFALO

Ce coup assez rare, si vous le réussissez, peut faire penser à la défense que vous êtes un Fakir où que vous avez vu les 4 jeux. Voyons cela sur un exemple à 4 jeux :

	♠ V943		
	♥ R3	S	O
	♦ 764	1T	2C
	♣ AR103	2P	- 3P -
		4P	Fin
♠ 85	<div style="border: 1px solid black; background-color: #00FF00; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">           N O E S         </div>	♠ D106	
♥ DV10952		♥ 864	
♦ RDV		♦ A952	
♣ 84		♣ 765	
	♠ AR72		
	♥ A7		
	♦ 1083		
	♣ DV92		

Ouest entame du Roi de Carreau, il poursuit de la Dame et du Valet puis joue la Dame de cœur. Le compte de points est évident : la Dame de Pique ne peut être qu'en Est. Il faut trouver un maniement qui permette de ne pas perdre un atout. Deux possibilités s'offrent au déclarant :

- Le 10 second en Ouest
- Le 8 second en Ouest, donc D10x en Est

Dans le premier cas, on joue le Valet puis petit du mort pour l'As (BUFFALO au 10). Dans le second cas, on part du Valet du mort puis le 9 laisser filer si on ne monte pas en Est, sinon l'As qui écrase le 10 et le 8 promouvant le 7. C'est un problème de psychologie à la table, il faut regarder attentivement Est quand on joue le Valet : s'il couvre avec facilité, la seconde option est tentante.

**Voyons maintenant les manœuvres de la défense :**

Quand la défense se rend compte que le maniement standard d'une couleur est en passe d'exaucer les vœux du déclarant, elle s'efforce de fournir des cartes trompeuses pour amener celui-ci à opter pour un BUFFALO perdant. Voyons cela sur l'exemple suivant :

	<b>♠ RDV5</b>		
	<b>♥ RV5</b>	<b>S</b>	<b>O</b>
	<b>♦ ARD</b>	<b>1T</b>	<b>1P</b>
	<b>♣ D93</b>	<b>1SA</b>	<b>6SA Fin</b>
<b>♠ 942</b>	<b>N</b>	<b>♠ 1076</b>	
<b>♥ 9872</b>	<b>O E</b>	<b>♥ A63</b>	
<b>♦ 843</b>	<b>S</b>	<b>♦ 109752</b>	
<b>♣ 1084</b>		<b>♣ R2</b>	
	<b>♠ A83</b>		
	<b>♥ D104</b>		
	<b>♦ V6</b>		
	<b>♣ AV765</b>		

Ouest entame du 8 de Cœur. Est prend de l'As et rejoue la couleur. Le déclarant doit maintenant trouver le Roi de Trèfle en Est, mais il faut savoir s'il est second ou troisième et la place du 10 :

Si Rxx en Est, alors 108 en Ouest, le BUFFALO fonctionne.

Si Rx en Est, il faut remonter au mort et jouer petit, le Roi et L'As.

Pour embrouiller le déclarant, Ouest doit jouer le 8 à la première levée à Trèfle, incitant le déclarant au BUFFALO.

**Voyons maintenant le BUFFALO et l'expasse :**

La connaissance de la répartition d'une couleur permet à l'occasion des maniements particulièrement spectaculaires. Sur cette donne, Sud doit réaliser trois levées de pique, après l'entame du Roi de Trèfle pris de l'As et Trèfle. Ouest prend de la Dame et rejoue Trèfle coupé. A vous !

La solution vous est donnée en fin de cours : celle-ci est très élégante.

	♠ RV75		
	♥ A95	S	O
	♦ 875		N
	♣ V75		E
			1P
		2C	- 2SA -
		4C	Fin
♠ 98	♠ D10432		
♥ 83	♥ 76		
♦ 10943	♦ RDV2		
♣ RD1092	♣ A6		
	♠ A6		
	♥ RDV1042		
	♦ A6		
	♣ 843		

## 2. L'impasse d'Oslo :

La capitale de Norvège a organisé en 1958 les championnats d'Europe de bridge (les italiens du Blue Team remportant l'épreuve open et les Danoises l'épreuve dames). C'est à cette occasion qu'un journaliste rapporta une donne où, pour gagner le contrat, le déclarant aurait dû tenter une impasse apparemment inutile. On baptisa cette impasse du nom de la ville organisatrice.

**Une impasse d'Oslo ne rapporte aucune levée dans la couleur jouée mais elle a pour but de créer une reprise supplémentaire.**

Voyons cela sur un exemple simple : Sud joue le contrat de 7 Cœurs, après une séquence d'enchères dont nous taillons volontairement le déroulement.

Ouest entame de l'As de Trèfle que Sud coupe du 8. Pour faire l'impasse au Roi de Carreau, le déclarant a besoin de deux remontées au mort. Il joue donc le 3 de cœur pour le 6 et réalise sa première impasse et la renouvellera ensuite grâce à l'As de cœur.

Le jeu technique, qui ne demande aucune aide de la défense, est de jouer le 9 de cœur pour l'As en espérant le 7 sec, on jouera ensuite le 3 pour le 6. Il est aisé de constater que la défense peut contrarier le plan de jeu du déclarant en intercalant le 7 de cœur sur le 3, détruisant une remontée au mort.

La suite du coup est évidente pour réaliser les treize levées

	♠ 764		
	♥ A6		
	♦ 854		
	♣ 97642		
♠ V95 ♥ 72 ♦ 7 ♣ ARD10853	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;">                     N                      O E                      S                 </div>	♠ 10832 ♥ 54 ♦ R109632 ♣ V	
	♠ ARD		
	♥ RDV10983		
	♦ ADV		
	♣ -		

**Voyons maintenant l'impasse d'Oslo pour affranchir :**

Un affranchissement par la coupe est souvent gourmand en communications. Une impasse d'Oslo peut alors s'avérer indispensable à la réussite de la manœuvre.

	♠ 432																						
	♥ A9862																						
	♦ 976																						
	♣ AV																						
♠ 98 ♥ RV4 ♦ DV103 ♣ D1093	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;">                     N                      O E                      S                 </div>	♠ 5 ♥ D1075 ♦ R842 ♣ 8652	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; color: red;">S</td> <td style="text-align: center; color: green;">O</td> <td style="text-align: center; color: red;">N</td> <td style="text-align: center; color: green;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2T</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2K</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3P</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">4T</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4SA</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">5C</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7P</td> <td style="text-align: center;">Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	2T	-	2K	-	3P	-	4T	-	4SA	-	5C	-	7P	Fin		
S	O	N	E																				
2T	-	2K	-																				
3P	-	4T	-																				
4SA	-	5C	-																				
7P	Fin																						
	♠ ARDV1075																						
	♥ 3																						
	♦ A5																						
	♣ R74																						

Ouest entame de la Dame de Carreau. Pour gagner, Sud doit affranchir son 5<sup>ème</sup> cœur. Pour cela il manque de communications. Seule une impasse à la dame de Trèfle peut lui permettre d'en gagner une. Il lui faut 3 remontées au mort :

- L'impasse à la Dame de Trèfle
- L'as de Trèfle
- La coupe du Roi de Trèfle (atouts 2-1)

On joue deux tours d'atout, un premier ouf, puis impasse à la Dame de Trèfle, deuxième ouf. Maintenant le contrat est sur la bonne voie pour gagner. Enfin, la répartition 4-3 des cœurs vous permet de gagner ce contrat qui doit être à moins de 10%.

**Voyons maintenant un exemple joué par un grand champion (Pietro FORQUET) :**

<p>♠ ARV94</p> <p>♥ A75</p> <p>♦ 3</p> <p>♣ 1087</p>	<p>S O N E</p> <p>- 3K X 5K</p> <p>6T Fin</p>	
<p>♠ 3</p> <p>♥ 43</p> <p>♦ DV109764</p> <p>♣ V54</p>	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N</p> <p style="text-align: center;">O E</p> <p style="text-align: center;">S</p> </div>	<p>♠ D108</p> <p>♥ D10982</p> <p>♦ 862</p> <p>♣ R6</p>
<p>♠ 7652</p> <p>♥ RV</p> <p>♦ AR</p> <p>♣ AD932</p>		

Vous remarquerez le barrage Vert contre Rouge d'Ouest et le dynamisme d'Est à l'enchère.

Ouest a entamé du 3 de Pique. Vu de Sud c'est un singleton. Sud prend de l'As et laisse courir le 10 de Trèfle. Ouest prend du Valet et rejoue la Dame de Carreau pour l'As du déclarant. En faisant l'impasse cœur on gagne une levée et on ne peut pas renouveler l'impasse à Trèfle faute de remontée suffisante. Sud tira l'as de Trèfle, le roi tombe et joua le Roi de Carreau coupé en Nord, impasse cœur qui réussit puis tous les atouts pour arriver à la position suivante (voir page suivante).

Il joue alors le 3 de Trèfle pour la défausse du Valet de Pique en Nord. Ouest subit un squeeze chassé-croisé.

♠ RV

♥ A75

♦ -

♣ -

**Position à 5 cartes**

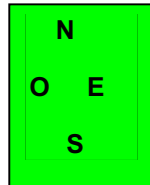
**Le 3 de Trèfle est joué**

♠ -

♥ 4

♦ V1097

♣ -



♠ D10

♥ D109

♦ -

♣ -

♠ 765

♥ R

♦ -

♣ 3

### 3. Le coup de luxe :

Le but essentiel de ce coup est de conserver une communication avec le partenaire. On apprend généralement aux débutants de mettre la plus grosse en troisième, ici on va se payer le luxe de monter d'un honneur inférieur.

Voyons cela sur une situation fréquente :

♠ 86

♥ 1075

♦ AD973

♣ R84

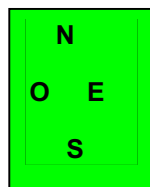
<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
1SA	-	3SA	Fin

♠ V9742

♥ D64

♦ 86

♣ V105



♠ AD3

♥ V982

♦ R5

♣ 9762

♠ R105

♥ AR3

♦ V1042

♣ AD3



Ouest entame du 4 de Pique. Si Est fournit l'As puis la Dame, il suffit à Sud de laisser passer la Dame et prendre le troisième tour de Pique pour couper les communications adverses. Quand Est fournit la Dame en troisième, Sud peut difficilement laisser passer (entame sur AVx4x) car il risque de chuter un contrat sur table si le Roi de Carreau est en Ouest. Ici le contrat chute car le Roi de Carreau est en Est et il reste une communication entre les deux flancs.

### Voyons maintenant comment créer une rentrée :

Ce coup de luxe s'utilise à l'occasion dans des contrats à la couleur. L'idée est de pouvoir donner ultérieurement la main au partenaire. Voyons cela sur un exemple :

	♠ 74					
	♥ DV82	S	O			
	♦ AV1083	1C	- 2K -			
	♣ R7	2C	- 4C Fin			
♠ V9852	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ AD106	
N						
O E						
S						
♥ 105		♥ 94				
♦ 94		♦ R72				
♣ 10653		♣ AD82				
	♠ R3					
	♥ AR763					
	♦ D65					
	♣ V94					

Ouest entame du 2 de Pique. Est doit mettre la Dame en espérant le Valet chez le partenaire. De ce fait, dès qu'il prendra la main au Roi de Carreau, il jouera petit Pique pour le Valet, Ouest prend et rejoue Trèfle. Le contrat chute (2 Trèfles, 1 Pique et 1 Carreau).

### Voyons maintenant comment surmonter un blocage :

Ce coup de luxe vise toujours à contraindre le défenseur à faire la levée. Voici une position de cartes ou Michel LEBEL (champion du monde français) avait montré toute sa technique :

♣ R5	
♣ A109874	♣ D2
♣ V63	

Entame du 10 de Trèfle, pour le 5 du mort et le 2 d'Est. Sud prend du Valet et perdra 5 Trèfles dès qu'Est reprendra la main.

Voyons cela sur un autre exemple à 4 jeux :

	♠ 62		
	♥ AV83	S	O
	♦ RV104	1SA	- 2T -
	♣ R73	2P	- 3SA Fin
<p>♠ A10984</p> <p>♥ 764</p> <p>♦ 865</p> <p>♣ 85</p>	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ RV</p> <p>♥ 952</p> <p>♦ A973</p> <p>♣ V1094</p>	
	♠ D753		
	♥ RD10		
	♦ D2		
	♣ AD62		

Ouest entame du 10 de Pique, pour le 6 et le Valet. Sud qui ne voit pas les 4 jeux prend de la Dame et chutera son contrat imperdable en laissant passer deux fois les piques (si ceux-ci sont AR1098 en face de V4, il est obligé de prendre sous peine de chuter un contrat sur table si les Trèfles sont 3-3).

### Voyons maintenant le coup de luxe en bluff :

Le coup de luxe crée dans la plupart des cas une illusion sur la place des honneurs. Même quand aucune communication n'est possible entre les défenseurs, cette illusion peut suffire à mettre le déclarant dans le vent. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Ouest entame du 10 de Pique et Est réalise que son partenaire n'a aucun point. Il fournit la Dame de pique. Sud prend du Roi et, pensant que l'As est en Ouest, met tout en œuvre pour éviter la main d'Est (adversaire dangereux pour lui). Il encaisse As et Roi de Carreau et, quand Ouest défausse, se rabat sur l'impasse à Trèfle : une de chute quand un flanc moins malin aurait permis au déclarant de réaliser onze levées en jouant les carreaux en sécurité.

	♠ 762		
	♥ DV		<b>S O N E</b>
	♦ AR762		<b>1SA - 4SA Fin</b>
	♣ AV4		
♠ 109853	<b>N</b>	♠ AD	
♥ 10863	<b>O E</b>	♥ 9542	
♦ 9	<b>S</b>	♦ D1083	
♣ 976		♣ D105	
	♠ RV4		
	♥ AR7		
	♦ V54		
	♣ R832		

#### 4. La révérence :

Même si ce terme est peu connu, cette technique classique, d'exécution aisée et peu présentée dans les livres de Bridge, est une manœuvre d'évite de votre adversaire située à gauche de la couleur que l'on souhaite affranchir. L'idée de base est de laisser passer si l'adversaire dangereux fournit la plus petite carte possible.

Voici un exemple de ce coup spectaculaire :

	♠ 84		
	♥ 1052		<b>S O N E</b>
	♦ RD6		<b>1SA - 3SA Fin</b>
	♣ AR542		
♠ 1052	<b>N</b>	♠ DV96	
♥ RV963	<b>O E</b>	♥ D7	
♦ 84	<b>S</b>	♦ 109732	
♣ DV7		♣ 109	
	♠ AR73		
	♥ A84		
	♦ AV5		
	♣ 863		

Ouest entame du 6 de cœur. Sud prend au deuxième tour de la couleur (se prémunir contre un partage 5-2 de la couleur). Sud joue le 3 de Trèfle, si Ouest met le 7, il suffit de mettre le 2 du mort et la main reviendra à Est qui, n'ayant plus de cœur, ne peut pas communiquer avec son partenaire.

Si Ouest met le Valet, on prend au mort, on rentre en main et on recommence l'opération.

Vous remarquerez qu'il faut absolument prendre à la deuxième levée le cœur joué par Ouest, Est pouvant défausser ce 10 de Trèfle encombrant.

### Voyons maintenant la révérence obligatoire :

Quand le partage et la position des honneurs de la couleur à affranchir sont connus, la révérence peut s'avérer obligatoire, voir nécessaire. Voyons cela sur un exemple :

	♠ RD52		
	♥ 83	S	O
	♦ D1073		N
	♣ R64		E
			2C - -
			2SA - 3K* -
			3SA Fin
			3K* = Staymann (Texas Impossible)
♠ 1097 ♥ RDV962 ♦ 96 ♣ V2	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">             N              O E              S           </div>	♠ AV8 ♥ 105 ♦ 852 ♣ D9873	
	♠ 643		
	♥ A74		
	♦ ARV4		
	♣ A105		

Ouest entame du Roi de cœur et rejoue la couleur. Pour arriver à 9 levées, il faut arriver à 2 levées de pique sachant que l'As est en Est. La seule condition, consiste à trouver la couleur 3-3 avec le 7 de Pique en Est (plus petite carte après celles du mort et du déclarant).

Le déclarant prend le deuxième tour de la couleur et joue le 3 de Pique, si Ouest, endormi met le 7, il suffit de mettre un petit du mort, Est prendra forcément avec une carte supérieure.

Si Ouest fournit le 9, on prend du Roi et après être revenu en main, on rejoue Pique vers le mort. Ouest ne peut plus rien.

### Voyons maintenant la révérence en piège :

La défense a en général des difficultés à anticiper une révérence. Le déclarant doit savoir exploiter cette faiblesse. Voyons cela sur l'exemple ci-dessous :

	♠ A63		
	♥ R87	S	O
	♦ R2	1K	- 2T -
	♣ R6432	2SA	- 3SA Fin
	♠ R10852		
	♥ V962	♠ D7	♥ D105
	♦ 10	♦ DV9854	♥ D105
	♣ D107	♣ V9	♥ D105
	♠ V94		
	♥ A43		
	♦ A763		
	♣ A85		

Ouest entame du 5 de Pique et Sud décide normalement de fournir un petit du mort (Ici, telles que sont les cartes on gagne en prenant de l'As au premier Tour). Le déclarant prend le retour Pique au mort et se propose d'affranchir ses Trèfles. Il joue le 5 de Trèfle de sa main après être renté en main par une couleur Rouge. Il faut que Ouest soit bien réveillé pour intercaler le 10. S'il met le 7 vous avez gagné votre contrat.

### Voyons maintenant les risques de défausse :

Un défenseur inspiré peut permettre l'échec de cette manœuvre en se délestant d'une carte moyenne au bon moment. Le déclarant doit prévoir ce risque.

Voyons cela sur un exemple à quatre jeux (cf page suivante) :

Ouest entame du Roi de cœur, et vous prenez au deuxième tour, Est fournissant le 7 puis le 3. Vous jouez le 2 de Trèfle pour le 10, la Dame et le 8. Compte tenu des enchères vous connaissez une main de type 5512 ou 5503 en Ouest.

Dans le premier cas, vous n'arriverez pas à affranchir vos Trèfles. Donc il faut que vous tombiez sur la deuxième configuration pour arriver à gagner ce contrat. Donc nous nous plaçons dans le deuxième cas, et il faut espérer que le 6 de Trèfle soit en Ouest. Vous devez rentrer en main, il semble évident de jouer Pique pour l'As mais un Est parfaitement réveillé, défaussera un Trèfle, empêchant votre manœuvre ultérieure. Vous devez présenter la Dame de Carreau, Est monte du Roi pris de l'As. Ensuite vous rejouez Trèfle et si Ouest met le 6 de Trèfle, vous passez petit du mort : c'est gagné !

♠ R653		
♥ 865		
♦ D		
♣ AD543		
♠ DV1098	N O E S	♠ -
♥ RDV94		♥ 73
♦ -		♦ RV876532
♣ R106		♣ V98
♠ A742		
♥ A102		
♦ A1094		
♣ 72		

S O N E

1K 2K\* 3T -

3SA Fin

2K\* = bicolore majeure

### 5. Le coup du dentiste :

Elle consiste à enlever les bonnes cartes d'un joueur en défense (arracher les bonnes dents), le privant de ses cartes de sortie.

♠ R		
♥ R1052		
♦ ARD72		
♣ AV54		
♠ DV1062	N O E S	♠ 9874
♥ AV4		♥ 3
♦ V8		♦ 10654
♣ R87		♣ 10932
♠ A53		
♥ D9876		
♦ 93		
♣ D65		

S O N E

- 1P X 4P

X - 4SA\* -

5C - 6C Fin

4SA\* = au moins deux couleurs

Jouables.

Au niveau des enchères, vous remarquerez le dynamisme d'Est (certes Vert contre Rouge), avec quatre atouts et un singleton, il n'hésite pas à aller au palier de 4. Ouest a entamé de la Dame de Pique. Au vu du mort le déclarant place AVx(x) de cœur en Ouest (il manque 12 points entre Nord et Sud). Comme Est a violemment barré à Pique, il faut faire l'impasse à cœur tout en essayant de prendre ces 4 atouts. Ici, il faut prévoir que Ouest va prendre le premier cœur de l'As (vous jouez Cœur pour la Dame) et rejouer Carreau, empêchant tout retour en main. Il faut lui enlever ses deux cartes de sortie en jouant As et Roi de Carreau puis Cœur pour la Dame. Ouest n'a plus de carte de sortie. Vérifiez-le !

**C'est le coup du dentiste.**

## **6. Le coup du crocodile :**

Coup spectaculaire de défense afin d'éviter une remise en main funeste. Il consiste à surprendre la Dame du partenaire du Roi. Voyons cela sur l'exemple ci-dessous.

♣ 10853

♣ RV92

♣ D6

♣ A74

Ici le déclarant joue As et petit Trèfle : Ouest doit plonger du Roi pour éviter une funeste remise en main d Est.

**C'est le coup du crocodile.**

## **7. Jour de tonnerre et auto squeeze du déclarant :**

Cette manœuvre, peu évidente, consiste à jouer dans une couleur maitresse du déclarant pour lui créer des problèmes de reprise. Voyons cela sur deux exemples, un à l'atout, l'autre à Sans Atout : le premier se trouve page suivante.

Ouest entame du Valet de Trèfle et le Roi fait la levée. Il semble que le déclarant ait ses douze levées : 5 Carreaux, 1 Cœur, 2 levées de coupe et 4 Piques. Vue d'Est la défense est difficile. Réfléchissons : rejouer atout est envisageable, mais cela donne le contrat avec la coupe des Trèfles si le déclarant a D10xx, voir D9xx car le déclarant a assez de reprises, même s'il doit faire l'impasse au 10 de Carreau.

Le bon retour est carreau. Même si le déclarant peut prendre la main au 9 de Carreau et couper un premier Trèfle. Il manquera une reprise pour revenir en main après la deuxième coupe d'un Trèfle. Vérifiez-le !

**Cette technique consiste à détruire une reprise du déclarant lui permettant d'affranchir une couleur longue du mort.**

	♠ ARV2			
	♥ A107	S	0	N E
	♦ RDV63			1K -
	♣ D	1P	-	4T -
♠ 1075	N O E S	♠ 63	4C	- 4P -
♥ V9		♥ R8543	6P	Fin
♦ 742		♦ 108		
♣ V10862		♣ AR53		
	♠ D984			
	♥ D62			
	♦ A95			
	♣ 974			

Voyons cela sur un contrat à 3SA.

	♠ R			
	♥ 75	S	0	N E
	♦ ARV10654			1K -
	♣ 643	1C	-	2K -
♠ V9752	N O E S	♠ 864	3SA	- Fin
♥ AV84		♥ 1093		
♦ 2		♦ D73		
♣ A82		♣ R1075		
	♠ AD103			
	♥ RD62			
	♦ 98			
	♣ DV9			



L'entame est le 5 de Pique pour le Roi, le 4 et le 10 (fausse carte pour dérouter la défense sur la structure de la main de Sud). Le déclarant joue le 10 de Carreau du mort, Est est obligé de prendre. Le seul retour qui fait chuter est un carreau pour le mort. Sud ne peut pas jouer tous ces carreaux sous peine d'auto-squeeze. Vérifiez-le !

La défense fera 1 Carreau, 1 Cœur et 3 Trèfle.

## 8. Le coup de MÉRRIMAC :

Ce coup fait référence à un cargo charbonnier américain échoué volontairement en 1898 dans le port Cubain de Santiago pour bloquer la flotte espagnole.

Il consiste à sacrifier un gros honneur afin de détruire la remontée vitale au mort du déclarant (ou de sa main), en vue de l'exploitation ultérieure d'une autre couleur.

Voyons cela sur un contrat à 3SA.

	<b>♠ RD7653</b>		
	<b>♥ D</b>	<b>S</b>	<b>O</b>
	<b>♦ A963</b>		<b>N</b>
	<b>♣ 64</b>	<b>2T</b>	<b>1P</b>
		<b>3SA</b>	<b>2K</b>
		<b>3SA</b>	<b>Fin</b>
<b>♠ A98</b> <b>♥ 10732</b> <b>♦ V104</b> <b>♣ RDV</b>	<div style="border: 1px solid black; background-color: #00FF00; padding: 10px; width: 60px; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>	<b>♠ V2</b> <b>♥ 9865</b> <b>♦ R87</b> <b>♣ 10732</b>	
	<b>♠ 104</b>		
	<b>♥ ARV4</b>		
	<b>♦ D52</b>		
	<b>♣ A985</b>		

Le coup de MÉRRIMAC est souvent exécuté en voyant le mort mais rarement à l'entame. Voyons cela sur une entame d'un grand champion HELGEMO.

Il entame de la Dame de Trèfle qui crucifie le mort, les carreaux devenant inaccessibles. Si le déclarant duque, Sud contre-attaque à cœur, ce qui donne une quatrième levée à la défense. Si le déclarant monte du Roi de Trèfle, la défense peut empêcher le déclarant de monter à Trèfle ou à Cœur, tandis que chercher à couper un Cœur ne rapporte qu'une levée, le compteur étant bloqué à 9.

À noter que jouer As de Trèfle et Dame de Trèfle ne fait pas chuter. Le déclarant a plusieurs possibilités pour sa dixième levée, en particulier couper un cœur, le Valet de Trèfle étant libéré.

	♠ 52			
	♥ RV863	S	0	N E
	♦ A85			1P -
	♣ 1082	2K	-	2P -
♠ 74	<div style="border: 1px solid black; background-color: #00FF00; padding: 5px; display: inline-block;">             N O E S           </div>	2SA	-	3C -
♥ D9		4P	Fin	
♦ RDV73				
♣ R973				
	♠ ARD1093			
	♥ A72			
	♦ 2			
	♣ V54			
	♠ V86			
	♥ 1054			
	♦ 10964			
	♣ AD6			

### 9. Le coup de DESCHAPPELLES :

Ce coup remonte à l'époque du Whist. Sa découverte provient d'un français du début du 19<sup>ème</sup> siècle, prénommé Alexandre II. Il consiste à jouer un honneur isolé afin de procurer une reprise chez le partenaire.

Voyons cela sur une donne de la sélection américaine de 2001.

	♠ 8			
	♥ 632	S	0	N E
	♦ V1043		-	- 1C
	♣ RD973	1P	Fin	
♠ A109542	<div style="border: 1px solid black; background-color: #00FF00; padding: 5px; display: inline-block;">             N O E S           </div>	♠ -		
♥ 54		♥ ARV108		
♦ D75		♦ R962		
♣ V4		♣ 10862		
	♠ RDV763			
	♥ D97			
	♦ A8			
	♣ A5			

Ouest entame du 5 de cœur, pour le Roi, l'As et cœur coupé. Ouest retourne le Valet de Trèfle. Le déclarant a pris du mort et joué pique pour constater l'horrible répartition des piques, Est défaussant un cœur. À ce stade Ouest en main doit rejouer la Dame de Carreau (ou Trèfle, l'As est sec en sud) afin qu'Est puisse reprendre la main. Le déclarant prend de l'As, joue As de Trèfle et Carreau. Est prend et joue Trèfle ou Cœur et Ouest coupe en conservant une carte de sortie à Carreau.

Il ne faut pas le confondre avec le coup précédent :

- Coup de MÉRRIMAC = destruction d'une reprise du déclarant
- Coup de DESCHAPPELLES = promotion d'un honneur du partenaire.

---

**Bibliographie :**

**Le Bridgeur : Articles de Pierre SAPORTA**

**Les Dossiers Rodwell : Eric RODWELL**

**Positive Defense at bridge : Terence REESE & Julian POTTAGE**