

COUP EN PASSANT

Introduction :

Manœuvre qui consiste à utiliser en coupe un atout qui n'est pas maître, en passant en quelque sorte par dessus l'atout de l'adversaire. Le terme est emprunté aux échecs.

- Atout ♠. Est-Ouest n'ont que des cartes maîtresses :
 - Si Est avait la main, il ferait les deux dernières levées.
 - Il en serait de même si c'était à Sud de jouer.
- Mais la main est en Nord, qui joue le ♣8 :
 - Si Est coupe, Sud défausse le ♦5 et fait la dernière levée.
 - Si Est ne coupe pas, Sud coupe.
- Nous sommes en présence d'une forme de *promotion d'atout*.

♠ -		♠ -
♥ -		♥ -
♦ 6		♦ V
♣ 8		♣ -
♠ -		♠ V
♥ -	□	♥ -
♦ D		♦ V
♣ 10		♣ -
♠ 6		
♥ -		
♦ 5		
♣ -		

Voici la donne complète :

- Sud joue 4♣ sur entame d'♣ARD.
- Sud coupe le 3ème ♣ et tire ♠ARD :
 - Il semble qu'il y ait, en dehors des 2 ♣ déjà perdus :
 - 2 perdantes inévitables : le ♠V d'atout et un ♦.
 - Mais Sud, s'il peut utiliser en coupe son dernier atout
 - et tirer ses cartes maîtresses sans se faire couper
 - dispose de 10 gagnantes.
 - La perdante à ♦ se confondra avec la perdante à l'atout.
- Sud tire ♦AR, ♥RD et ♥A et joue le ♣8 (voir schéma du haut).

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

Principe : Il faut songer au coup en passant toutes les fois qu'il y a la possibilité de couper avec des atouts qui ne sont pas maîtres.

Coup en passant ou impasse ?

Le coup en passant sera souvent plus avantageux qu'une impasse ou un squeeze. Voici un cas où il faut préférer le *coup en passant* à l'impasse :

- Sud joue 6♥ sur entame de la ♦D.
 - Sud doit perdre un atout, et
 - il semble que la fin du coup dépende de l'impasse à ♠.
- Mais Sud, qui dispose de 10 levées, doit :
 - d'abord essayer de couper 2 ♦ (11ème et 12ème levée),
 - avant de tenter éventuellement l'impasse ♠.
 - Comme dans le jeu de double coupe¹ :
 - Il doit d'abord tirer ses cartes maîtresses.
- Après 3 tours d'atout, Sud tire ♦R, ♣AR et ♣D.
 - Il coupe un premier ♦.
- Il remonte au mort par l'♠A :
 - Il coupe le dernier ♦ du mort.
 - Si est coupe, au 3ème ou au 4ème tour de ♦, Sud défausse un ♠.
- Si Est avait eu seulement 2 ♣, il aurait coupé une des cartes maîtresses de Sud :
 - Dans ce cas, la tentative d'utiliser le *coup en passant* n'aurait servi à rien.
 - Mais elle n'aurait rien coûté non plus, car Sud aurait tenté l'impasse à ♠.

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

Principe : le coup en passant est souvent supérieur à l'impasse.

¹ Voir, en 2ème série, le cours sur la [Double-coupe](#), plan de jeu n° 1bis.

Un double coup en passant :

On pourrait presque, à propos de cette donne, parler de double coup en passant... Elle fut jouée par Karl von Bludhorn (1896-1960) au Championnat du Monde de 1937 à Budapest. En Est-Ouest se trouvaient Joséphine et Ely Culbertson (voir ces noms dans l'[Index-Dictionnaire](#)).

- Herbert, en Nord, avait ouvert en 3ème position (NV) de 1♠.
 - Sud dit 2♥ et tout le monde passa. Joséphine entama du ♦3.
 - La ♦D du mort fit la levée.
 - Bludhorn joua ♣ pour ouvrir la coupe et :
 - Joséphine Culbertson contre-attaqua atout.
 - Bludhorn trouva alors le moyen de faire 9 levées de suite...
 - ♥A, ♣ coupé, ♦A, ♣ coupé, ♦ coupé, ♠R, ♦ coupé.
 - Si Ely Culbertson avait coupé de la ♥D :
 - il aurait coupé dans le vide et
 - Bludhorn aurait défaussé son ♣ perdant.
 - Aussi, au lieu de couper, Ely défaussa un ♠. Maintenant :
 - ♠A et ♠ : Sud fait un nouvel atout en passant...

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

Principe : Il y a une analogie certaine
entre le *coup en passant* et le *lob* ou *coupe dans le vide*.

- Dans les deux cas, une levée est escamotée à l'adversaire comme dans un tour de prestidigitation.
 - Voici une forme très spectaculaire du *coup en passant* :

Le coup de Robert-Houdin :

Le nom de ce *coup en passant*, où l'on escamote littéralement une levée à l'adversaire, à été donné par Coffin en hommage à Jean-Eugène Robert-Houdin (1805-1871), le plus célèbre illusionniste français du XIXème siècle. L'exemple ci-dessous a été réussi par José le Dentu à la table.

- Sud joue 4♠ après que Est a passé d'entrée. Ouest entame du ♣8.
 - Est prend l'entame de l'♣A et rejoue ♣ pour le ♣R de Sud.
 - Celui-ci tire ♠ARD (défausse d'un ♥ du mort) et joue ♦.
 - Ouest défausse et Est refuse 3 fois de prendre ♦ de l'♦A,
 - pour empêcher Sud de profiter de son 5ème ♦ du mort.
 - Sud coupe un ♣ qu'il avait soigneusement gardé au mort.
 - Il joue maintenant ♥AD sans faire l'impasse :
 - Sud sait en effet qu'Est ne peut avoir le ♥R :
 - Il aurait ouvert (et on lui connaît déjà 12 points H).
- A la 12ème levée, la situation est la suivante (ci-contre à droite).
 - La main est en Ouest.
 - Sud est sûr de faire un atout en passant :
 - Est avec son atout maître et son ♦A ne peut faire qu'une levée.
 - S'il coupe le ♥ joué par Ouest, Sud défausse son ♦ et coupe l'♦A d'Est.
 - Si est défausse son ♦A, Sud coupe...

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

	♠ -	
	♥ -	
	♦ V 8	
	♣ -	
♠ -		♠ V
♥ V 8		♥ -
♦ -		♦ A
♣ -		♣ -
		♠ 10
		♥ -
		♦ 9
		♣ -

Principe : le *coup en passant* consiste à utiliser
un atout qui n'est pas maître en bénéficiant du fait
que l'atout supérieur se trouve chez le joueur placé avant.