

# DESTRUCTION DE RENTRÉES

## **Introduction, définition :**

- La *destruction de rentrée*, ou bien *faire sauter une entrée*, c'est :
  - obliger l'adversaire à l'utiliser à un moment où elle ne lui sert à rien.
- Il faut distinguer la forme *passive* et la forme *active* de ce genre de jeu.

Principe : La destruction de rentrée est une stratégie qui se joue aussi bien en attaque qu'en flancs. Elle peut se faire soit passivement, soit activement.

## **La forme passive :**

- C'est essentiellement le *laisser\*-passer*.
  - Voir le cours [Le laisser-passer à SA](#), et l'article [Le laisser-passer](#) :
    - La carte d'arrêt dans la couleur doit être retenue autant de fois que nécessaire
      - pour que le partenaire de l'adversaire dangereux (qui possède la couleur longue) ne puisse pas en rejouer.
- Dans certains cas, le *blocage* de la couleur doit être préféré au *laisser-passer*.
  - Voir l'entrée *Blocage\** de l'[Index-Dictionnaire](#) et les cours correspondants :
    - [Blocage-déblocage](#), [Bloquer la couleur d'entame](#), [Blocage et jeu de flanc](#).

Principe : Deux formes passives essentiellement de destruction de rentrée : le laisser-passer et les manœuvres de blocage.

## **La destruction active de rentrées :**

### **Jouer la couleur adverse :**

- La *destruction* consiste à jouer de la couleur où l'on veut faire sauter la rentrée,
  - celle qui permettrait à l'adversaire d'utiliser sa couleur affranchie.
    - Comme le *coup Deschappelles\** ([Index-Dictionnaire](#)) pour la création d'une rentrée,
    - cette destruction exigera parfois le sacrifice d'une levée :
      - C'est le fameux *coup de Merrimac\** ([Index-Dictionnaire](#)).

Principe : Lorsqu'une rentrée en flancs doit être transférée à votre partenaire : utilisez le coup Deschappelles.  
Lorsqu'il faut au contraire détruire une rentrée du déclarant, utilisez le coup de Merrimac.

### **Obliger le mort à couper :**

- On peut ainsi détruire une rentrée indispensable à l'utilisation d'une couleur affranchie.
  - Le déclarant doit, dans ce cas, éviter de couper :
    - mais le flanc doit, au contraire, l'y contraindre.
  - Voir un exemple page suivante :

- Sud joue 4♠. Ouest entame ♥RD :
  - Si Ouest continue de la ♣D, Sud prend de l'♠A :
    - Il pourra forcer l'♦A (Est le mettra au 2nd tour).
  - Si Est joue alors ♣ (ou ♠), Sud gagne facilement :
    - Il joue 3 fois atout en terminant au mort.
    - Il défausse 1 ♥ et 1 ♣ sur les ♦ maîtres.
  - Même une contre-attaque ♥ d'Est est trop tardive :
    - Sud coupe du mort et joue le ♦R :
      - Est doit alors couper, Sud surcoupe,
      - tire le ♠R, monte au mort par l'♠A,
      - et défausse le ♣7 sur 1 ♦.
  - Mais si Ouest à la 3ème levée joue ♥ :
    - Il rend les ♦ inutilisables et Sud chute, perdant en effet 2 ♥, 1 ♦ et 1 ♣.

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

Principe : Couper de la main courte rapporte en général une levée, mais constitue en même temps une rentrée. Celle-ci peut parfois être détruite par les flancs en obligeant le déclarant à couper prématurément.

### Jouer fort en second :

- Parfois, *jouer fort en second* peut couper les communications avec un mort sans rentrée :
  - |        |  |         |       |
|--------|--|---------|-------|
|        |  | N AV9xx |       |
| O R10x |  |         | E Dxx |
|        |  | S xx    |       |
  - Si Ouest fournit, sur x de Sud, x ou 10, Nord passe 9 ou V, et si Est prend de la D :
    - Sud dispose de 4 levées dans la couleur. Si Est retient sa D :
      - Sud ne fera que 2 levées ;
  - Mais si Ouest joue le R en second, Sud sera réduit à une levée seulement.

Principe : Lorsqu'on présume que le déclarant est court en face d'un mort long, il est important pour le flanc d'étudier l'opportunité de monter fort en second.

### Le coup sans nom :

- Le *coup sans nom* est un jeu un peu particulier de destruction de rentrées.
  - Il a pour but d'enlever une rentrée à l'adversaire dangereux,
    - en la transférant à son partenaire.
    - Voir le cours [Coup sans nom](#).

Principe : Le coup sans nom est plutôt un transfert de rentrée qu'une destruction. Il s'agit d'une variante de la manœuvre de perdante sur perdante.