



## ÉLIMINATION MISE EN MAIN

«Ne fais jamais toi-même ce que tu peux faire faire par l'adversaire à la levée suivante» a dit fort justement Lao Zia en 52 avant Jean-Christophe. Il existe de très nombreuses teneurs au bridge faites de telle façon que le camp qui les attaque en premier perd un pli (ou risque d'en perdre un) par rapport au camp qui attend et jouera donc en quatrième position de la levée. On appelle ces couleurs des "passoires" (depuis les Shadocks, nous savons qu'une passoire n'est jamais qu'une casserole avec des trous!).

Quelques passoires :

♠ V42	♠ V42	♠ D54
■	■	■
♠ D63	♠ R53	♠ A102

Si le déclarant attaque les Piques lui-même, il risque de se faire capturer successivement ses honneurs par les honneurs adverses. En revanche, si la défense attaque les Piques, Sud est assuré de faire une levée de plus dans la couleur, dès lors qu'il fournit petit en second.

L'idée est donc de donner la main aux flancs pour les obliger à jouer Pique. Il faut leur interdire de jouer autre chose impunément. Pour que la manœuvre soit couronnée de succès, il faut qu'au moment où vous donnez la main à l'adversaire il n'y ait plus dans vos deux mains que de l'atout et de la couleur que vous souhaitez qu'il joue. Celui-ci aura alors le choix entre jouer cette couleur ou en coupe et défausse.

# Secrets du jeu AVEC LE MORT

Un exemple simple :

♠ R104  
♥ DV109  
♦ R53  
♣ R65

	N	
O		E
	S	

♠ AV2  
♥ AR852  
♦ A4  
♣ A84

Sud joue 6 Cœurs sur l'entame à Trèfle. Dès lors que les atouts ne sont pas 4-0, il peut assurer son contrat sans avoir à deviner l'emplacement de la Dame de Pique. As de Trèfle, purge des atouts en trois tours, coupe du troisième Carreau du mort (une coupe non productive qui permet

d'éliminer la couleur de ses deux jeux), Roi de Trèfle et Trèfle pour la défense, contrainte alors de rejouer Pique ou dans coupe et défausse.

♠ R72  
♥ 85  
♦ A42  
♣ 76432

	N	
O		E
	S	

♠ ADV10964  
♥ A10  
♦ R5  
♣ AD

	O	N	E	S
				2♦
	4♥	contre	4♠	4♠
	5♦	5♥	5♥	5♥
	6♠			6♠

Entame : Roi de Cœur (le 7 en Est). Ouest défaussera un Cœur sur le premier tour d'atout.

**Comment jouez-vous ?**

Plutôt que d'espérer le Roi de Trèfle en Est, vous devez donner la main à Ouest à Cœur, pour l'obliger à jouer Trèfle ou dans coupe et défausse. Après un tour d'atout (ou deux, mais surtout pas trois), coupez le Carreau du mort et rejouez Cœur, pour Ouest. Remarquez bien qu'il est vital de conserver le Roi de Pique au mort, pour profiter de la coupe et défausse : à défaut, Est surcouperait le mort et vous ne pourriez plus défausser utilement. Si, par malheur, Est prenait la main avec le Valet de Cœur, vous seriez contraint de tenter l'impasse à Trèfle.

♠ -  
♥ RDV9432  
♦ 10873  
♣ RV

	N	
O		E
	S	

♠ 853  
♥ 76  
♦ DV96  
♣ 10985

♠ R876  
♥ 76  
♦ V64  
♣ AR42

	N	
O		E
	S	

♠ AD109  
♥ AD  
♦ D75  
♣ DV83

	O	N	E	S
				1SA
	2♣	2♣	2♠	2♠
	4♠			4♠

Entame : 7 de Trèfle. Les atouts sont 3-2.

**Comment pouvez-vous assurer votre contrat ?**

La difficulté de la donne consiste à repérer que la Dame de Cœur est un leurre (une carte sournoise qui risque de vous entraîner sur une fausse piste).

Pour assurer le coup, il faut purger les atouts en trois tours, encaisser tous les Trèfles et, enfin, jouer As et Dame de Cœur. Le détenteur du Roi sera alors contraint d'attaquer les Carreaux ou de rejouer dans coupe et défausse.

♠ V4  
♥ R109  
♦ A1092  
♣ 9765

	N	
O		E
	S	

♠ 532  
♥ V85432  
♦ R83  
♣ 10