

Exercices; deux «coups» classiques du bridge : Deschappelles et Mérimac
---

## Exercice 1:

	D87 R5 875 A9862	O N E S 1C - - 2SA* - 3SA	* Enchère naturelle : 17-18 pts avec tenue à C. (voir réveils) <b>Entame</b> : DC <b>Analyse</b> : 17+9 = 26pts, au moins 12 en O → au max 2 pts en E, qui ne peuvent provenir que de 2 Valets : VT et VP
<b>DC</b>	N O E <u>S</u>	(l'entame signale VC en O) On dispose de 5 plis sûrs (2C, 3T), on peut en trouver 2 à T, 1 à P et 1 à K. <b>Plan de jeu</b> : on prend de AC, on joue RT, suivi de DT, O et E fournissent on dispose donc de 7 levées (5T et 2C) → il faut en trouver 2, avant que O n'affranchisse ses C. On va jouer « à contre-temps » (mettre l'adversaire au déficit de faire son honneur). xP vers DP : si O met AP, on a affranchi DP et RP, sinon on prend de DP et l'on rejoue xK vers RD, le contrat est fait.	
	R42 A92 RD94 RD4		

**RAPPEL sur les Réveils** : ( lorsqu'un « passe » arrête les enchères)

- Toute **enchère sans saut** est naturelle et faible : < 12pts (y compris 1 SA)
- Avec l'ouverture, on **contre**.
- Avec la valeur de 1SA (15-16 pts) on **contre**.
- Avec l'ouverture et 5 ou 6 cartes en majeure, on fait un **saut**.
- **Seule exception** : **2SA** avec 17-18 pts et une tenue dans la couleur de l'adversaire.  
(pas de Mickaël en réveil)

**Remarque 1** : en intervention, le contre suivi de 2SA indique 19 pts.

**Remarque 2** : O N E S

1K - 1C 1SA → 17 pts et de beaux arrêts à K et C.

**Remarque 3** : O N E S

1K - 1C 1SA → 11 pts avec 6T et 4P (après avoir passé)

**Remarque 4** : O N E S

1K - 1C X → 4P et 4T

**Remarque 5** : O N E S

1K - 1C 2K → cue-bid de la première couleur → 5T, 5P et 5 perdantes max.

**Remarque 6** : O N E S

1K - 1C 2C → 6 (ou 5 belles) cartes à C et l'ouverture (pas de cue-bid sur la 2<sup>ème</sup> couleur)

## Exercice 2:

	ARV3 532 7642 AV	<b>Sud joue 3SA</b>  <b>Entame : RC</b>	7 Plis sûrs :2P,1C,3K,1T. S passe 2 fois, E défausse 5P et 4T, sur AC. S joue A et RK, ça coince !	Suite des mains	ARV3 532 7642 AV	
<b>RC</b>	N O E <u>S</u>	E reprend la main à K ou à P. Comment doit-il jouer pour espérer donner la main à O ? → il doit rejouer RT en espérant DT en O. C'est le « <b>coup de Deschappelles</b> » : <b>Sacrifier un honneur pour espérer donner la main à son partenaire qui a une couleur affranchie.</b>		10 984 RDV1076 - D32	N O E <u>S</u>	D765 9 V10 98 R654
	2 A84 ARD53 10 987				2 A84 ARD53 10 987	

## Exercice 3 :

	53 43 RDV10 52 A54	<b>Sud joue 3SA</b>  <b>Entame : AP</b>	Que doit jouer O, après AP ?
<b>AR65</b> D76 A83 R97	N O E <u>S</u>	Pour supprimer la remontée au mort par AT, O doit jouer RT. C'est le « <b>coup de Mérignac</b> » : <b>sacrifier un gros honneur pour faire tomber une reprise au mort, qui aurait permis au déclarant de réaliser des plis dans une longue après l'avoir affranchie.</b>	
	DV74 ARV2 76 D32		

## Exercice 4 :

	743 A95 V10 9653 5	<b>Sud joue 3SA</b>  <b>Entame : 5P</b>	S peut espérer faire 3P,1C,4K et 2T.... à condition d'affranchir les K. S prend de AP et retourne RK pris de l'As par O. Que doit jouer O ?
<b>V965</b> D832 AD D62	N O E <u>S</u>	O doit retourner DC pour couper la remontée au mort par AC. C'est un « <b>coup de Mérignac à la Dame</b> » qui marche si E a RC xx.	
	ARD V10 6 R8 AR10 73		

## Exercice 5

	9 ARV9875 AD10 86 -	<b>Sud joue 6P</b> <b>Entame :AT</b>	L'AT est coupé du 9P, on joue AC puis xC coupé et surcoupé du 10P. Que doit jouer O ?
D10 2 2 R754 <u>A</u> 10632	N O E <u>S</u>		O doit retourner RK. N sera obligé de jouer K coupé par E, ou C coupé par O
	ARV87654 3 V92 5		

## Exercice 6

	6 8642 RDV98 R6	<b>Sud joue 4P</b> <b>Entame : AC</b>	
532 <u>AR</u> 753 653 AD	N O E <u>S</u>		Après AC, O doit jouer DT pour tuer la remontée au mort par RT.
	ARDV974 9 10 V985		

## Exercice 7

	R853 10 74 R10 82 65	<b>Sud joue 3SA</b> <b>Entame : VT</b>	On a 7 plis sûrs : 2P,2C,3T ; les T ne sont vraisemblablement pas répartis → il faut faire 2 plis à K.
<u>V</u> 10 987	N O E <u>S</u>	4	On joue AT,RT pour vérifier la répartition des T, puis 9K pour lutter contre AVxx en E. Si E prend le 9, on fera 2 plis à K. Si E ne prend pas, la DK l'oblige à prendre de l'As, ce qui libère le Roi. ( si on était parti de DK, E en ne prenant pas aurait conservé 2 arrêts à K. C'est un « <b>coup de luxe</b> ».
	A74 AR3 D9 ARD32		

## Exercice 8

	AD7 RV4 V42 DV63	<b>Sud joue 4P</b> <b>Entame : 7K</b>	<b>Analyse d'Est</b> :3 plis sûrs : RP,AC et AK et peu de pts en O. Sur 7K, S joue le 2 du mort. Si E a flairé que S est un peu léger en pts et qu'il ne peut pas avoir RD de K, il passera le 10, ce qui
<u>7K</u>	N O E <u>S</u>	R4 AD95 A10 86 842	permettra à O de prendre la main avec DK pour jouer C ! La main de Sud :V10 9853 32 R5 AR7