

# 1. L'Impasse « d'Oslo »

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

*L'impasse d'Oslo Exemple 1*

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

♠ 10 8 3  
 ♥ 10 9 8 7  
 ♦ V 6  
 ♣ V 9 8 4



♠ A 5 4 2  
 ♥ V 4  
 ♦ R 10 9 2  
 ♣ R 10 5

♠ D 7 6  
 ♥ A R D  
 ♦ A D 7 5  
 ♣ A D 2

	O	N	E	S
				2 T
	Passe	2 K	Passe	2 SA
	Passe	3 SA	Passe	<u>Passe</u>
	Passe			

*Entame : 10 de Coeur*

# Solution - L'Impasse « d'Oslo »

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

♠ 10 8 3  
♥ 10 9 8 7  
♦ V 6  
♣ V 9 8 4

♠ D 7 6  
♥ A R D  
♦ A D 7 5  
♣ A D 2

	N	
O		E
	S	

♠ A 5 4 2  
♥ V 4  
♦ R 10 9 2  
♣ R 10 5

*L'impasse d'Oslo Exemple 1*

*Pour gagner son contrat, Sud doit réaliser 2 levées à Pique, 3 à Coeur, et 4 en mineure (ou à défaut un coeur 13ème). Il faut donc que les rois mineurs soient en Est (ou celui de carreau 3ème). Nord n'a qu'une seule communication au mort : le Roi (ou à défaut le Valet), ce qui est insuffisant pour faire les deux impasses. Il va donc devoir faire l'impasse au 10 de Pique pour créer la communication qui lui permettra de faire la deuxième impasse et ce au risque de concéder une levée, alors qu'il a deux plis certains dans la couleur.*

*Déroulement du coup : Prise de l'entame, puis Dame vers le Roi de Pique.*

*Est prend et rejoue coeur.*

*Sud, en main commence par donner un coup à blanc à carreau, au cas où l'adversaire en main n'aurait plus de coeur. Hélas, Ouest prend du Valet et retourne coeur (défausse Pique en Est).*

*Sud a toujours besoin de 4 Plis dans les mineures, et n'a pas eu le temps de tester les carreaux : il est contraint à l'Impasse d'Oslo : petit vers le 9 de Pique, Impasse à Carreau qui réussit, mais la répartition est inamicale, et la deuxième remontée à Pique est indispensable pour faire l'impasse à Trèfle, qui réussit.*

-> Impasse inutile mais servant aux communications

## 2. « Le Baiser à la Reine »

**♠ 7 4**  
**♥ A R 5 4**  
**♦ 8 7 4 3**  
**♣ A D V**

**♠ R V 9 6 3**  
**♥ V 10 8 3**  
**♦ V 10 6**  
**♣ 7**

**♠ D 8 5**  
**♥ D 9**  
**♦ D 5**  
**♣ 9 8 5 4 3 2**

**♠ A 10 2**  
**♥ 7 6 2**  
**♦ A R 9 2**  
**♣ R 10 6**

**O N E S**

*Baiser à la Reine Exemple 1*

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

O	N	E	S
			1 K
Passe	1 C	Passe	1 SA
Passe	3 SA		

*Entame : 6 de Pique*

# Solution – « Le Baiser à la Reine »

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

	N	
O	S	E

*Baiser à la Reine Exemple 1*

*Sud doit laisser passer les deux premiers tours de Pique.*

*La main dangereuse est celle d'Ouest.*

*Sud, mis en main par l'As de Pique au 3<sup>ème</sup> tour, monte au mort à Trèfle et avance le 3 de Carreau. Est fournit le 5 et Sud plonge de l'As et remonte au mort par Trèfle ou Cœur.*

*4 de Carreau de Nord. Lorsque la Dame de Carreau apparaît, Sud laisse passer en donnant la main à l'adversaire non dangereux.*

*C'est le « Baiser à la Reine ».*

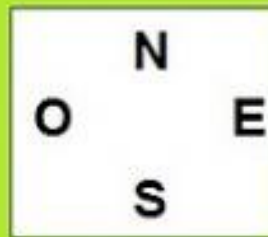
*Le 13<sup>ème</sup> Carreau assure le contrat (1P, 2C, 3K et 3T)*

*Le baiser à la Reine, que l'on peut d'ailleurs faire aussi au Roi ou à autre carte, est une technique du bridge qui consiste à laisser délibérément une carte faire une levée, pour éviter de donner la main à l'adversaire dangereux.*

# 3. Le Coup de « Bath »

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

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



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

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

## Coup de Bath Exemple 1

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

	O	N	E	S
				1 K
	Passe	1 C	Passe	2 SA
	Passe	3 SA		

*Entame : Roi de Pique*

# Solution – Le Coup de « Bath »

*Coup de Bath Exemple 1*

<p>♠ 5 2 ♥ R D 7 2 ♦ 6 3 2 ♣ A 8 4 3</p>	<p>♠ R D 10 8 3 ♥ 9 5 4 ♦ 10 8 5 ♣ V 6</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 7 6 4 ♥ A V 10 8 ♦ 9 7 ♣ D 10 9 5</p>
	N											
O		E										
	S											
	<p>♠ A V 9 ♥ 6 3 ♦ A R D V 4 ♣ R 7 2</p>											

*Sud doit mettre le 9 plutôt que de prendre avec l'As.*

*Si Sud en effet commettait la faute de prendre, il ne pourrait réaliser que 8 levées immédiates : 5 à Carreau, 2 à Trèfle et 1 à Pique, permettant à Ouest de réaliser 4 levées dans cette couleur (plus l'As de Cœur d'Est)*

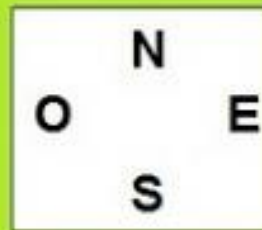
*Si Sud ne prend pas, Ouest ne peut rejouer cette couleur sous peine de faire cadeau d'une levée. Il ne peut faire mieux que de rejouer Cœur ou Trèfle. Sud aura ainsi le temps de trouver sa 9<sup>ème</sup> levée à Cœur, avant que Ouest n'ait eu le temps d'affranchir ses Pique.*

*Le Coup de Bath est une manœuvre consistant pour le déclarant à laisser passer l'entame du roi dans Roi- Dame pour inciter l'entameur à rejouer la dame dans la fourchette As Valet du déclarant ou à changer de couleur, ce que le déclarant estime sans danger pour lui.*

# 4. Le Coup de « l'Autruche »

♠ 10 6  
 ♥ A 9 6 4 2  
 ♦ 10 3  
 ♣ A 8 5 3

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



♠ A R 8 5 2  
 ♥ R 5  
 ♦ R D V 9 4  
 ♣ 9

♠ 7 4  
 ♥ D 10 8 3  
 ♦ 8 7 6 5 2  
 ♣ 7 4

## Coup de l'autruche Exemple 1

*Vulnérables : Personne      Donneur : Ouest*

O	N	E	S
1T	1C	Passe	1P
Passe	2C	Passe	3K
Passe	3P	Passe	4P

*Entame : Roi de Trèfle*

# Solution - Le Coup de « l'Autruche »

♠ 10 6  
♥ A 9 6 4 2  
♦ 10 3  
♣ A 8 5 3

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

♠ A R 8 5 2  
♥ R 5  
♦ R D V 9 4  
♣ 9

	N	
O		E
	S	

♠ 7 4  
♥ D 10 8 3  
♦ 8 7 6 5 2  
♣ 7 4

*Coup de l'autruche Exemple 1*

*Sud prend le Roi de Trèfle de l'As et coupe le 3 de Trèfle du mort. Il tire As et Roi d'atout, puis joue le 4 de Carreau vers le 10 du mort pour affranchir la couleur. Ouest prend de l'As, purge Sud de ses deux derniers atouts en jouant D – V et défile tous ses Trèfles.*

*Si Sud avait gardé son 5<sup>ème</sup> atout pour couper les Trèfle d'Ouest, il aurait gagné un temps et son contrat en réalisant 3 plis à Pique, 2 à Cœur, 4 à Carreau et 1 à Trèfle, en ne perdant que l'As de Carreau et deux atouts .*

*Le coup de l'autruche : Nom donné à l'erreur qui consiste à couper prématurément une carte de la main longue avec un atout qui aurait pu arrêter une couleur affranchie de l'adversaire.*



# 5. Le Coup de « l'Empereur »

♠ R D 10 X X

♥ R X

♦ A X

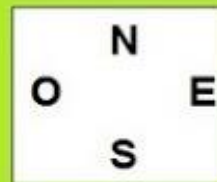
♣ D X X X

♠ A X X

♥ A V 10 9 X

♦ R V 9 4

♣ X



♠ V X X

♥ X X X

♦ X X X

♣ V 10 9 X

♠ X X

♥ D X X

♦ D 10 X X

♣ A R X X

## Coup de l'Empereur Exemple 1

Vulnérables : Est - Ouest    Donneur : Nord

	O	N	E	S
		1 P	Passe	2 SA
Passe		3 SA	Passe	Passe
Passe				

*Entame : Valet de Cœur pris du Roi. Trèfle du mort pour l'As puis Sud joue Roi de Trèfle.*

*Comment Est-Ouest peuvent-ils faire chuter le contrat ?*

# Solution - Le Coup de « l'Empereur »

*Coup de l'Empereur Exemple 1*

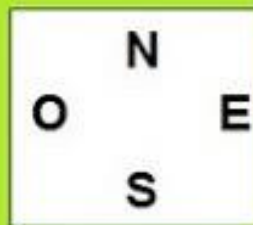
<p>♠ A X X ♥ A V 10 9 X ♦ R V 9 4 ♣ X</p>	<p>♠ R D 10 X X ♥ R X ♦ A X ♣ D X X X</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ V X X ♥ X X X ♦ X X X ♣ V 10 9 X</p>
	N											
O		E										
	S											
	<p>♠ X X ♥ D X X ♦ D 10 X X ♣ A R X X</p>		<p><i>Pour que le contrat chute, il faut que Est puisse prendre la main pour jouer Cœur et traverser la Dame de Cœur de Sud.</i></p> <p><i>Pour créer cette rentrée chez Est, il faut que Ouest jette son As de Pique sur le Roi de trèfle.</i></p>									

*Le coup de l'empereur est un coup de la défense. Il s'agit du sacrifice d'un As pour créer une rentrée chez le partenaire qui possède les cartes de la chute.*

# 6. « Le Coup à Blanc »

♠ D 3 2  
 ♥ 5 4 3 2  
 ♦ 6 5 4 2  
 ♣ D 3

♠ .....  
 ♥ .....  
 ♦ .....  
 ♣ .....



♠ .....  
 ♥ .....  
 ♦ .....  
 ♣ .....

♠ A R  
 ♥ A R  
 ♦ A R 3  
 ♣ A R 8 7 5 4

## Coup à blanc Exemple 1

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

	O	N	E	S
				2 K
Passe	2 C	Passe	2 SA	
Passe	3 SA	Passe	6 SA	
Passe	<u>Passe</u>	Passe		

*Entame : Valet de Coeur*

# Solution – « Le Coup à Blanc »

♠ D 3 2  
♥ 5 4 3 2  
♦ 6 5 4 2  
♣ D 3

♠ .....  
♥ .....  
♦ .....  
♣ .....

♠ A R  
♥ A R  
♦ A R 3  
♣ A R 8 7 5 4

### Coup à blanc Exemple 1

*Pour réussir son contrat, Sud doit affranchir sa longue à Trèfle et se prémunir contre un mauvais partage 4/1.*

*Sud prend l'entame, débloque As et Roi de Pique, et avance le 4 de Trèfle pour le 3 du mort.*

*Si les Trèfle sont 4/1, le coup est réussi.*

*Quelque soit le retour, Sud en main joue le 5 de Trèfle pour la Dame, avance la Dame de Pique, reprend la main à Cœur ou Carreau et défile tous ses Trèfle.*

*Sans ce coup à blanc, le contrat aurait chuté.*

	N	
O	S	E

*Manoeuvre consistant pour le déclarant à donner volontairement une levée à l'adversaire pour se prémunir contre un mauvais partage.*

# 7. Manoeuvre de « Buffalo »

♠ R D V 6  
 ♥ 9 8 2  
 ♦ R V 9 3  
 ♣ 8 5

♠ 9 5 3  
 ♥ A V  
 ♦ 10 4  
 ♣ V 10 9 4 3 2



♠ 8 4  
 ♥ R D 10 7 6 4  
 ♦ D 7 5  
 ♣ A 6

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

## Manœuvre de Buffalo Exemple 1

*Vulnérables : Personne    Donneur : Est*

O	N	E	S
		1 C	Contre
2 T	2 C	3 C	3 P
Passe	4 P		

*Entame : As de Cœur puis  
 Valet de Cœur pris de la  
 Dame puis Roi de Cœur*

# Solution - Manoeuvre de « Buffalo »

<p>♠ 9 5 3 ♥ A V ♦ 10 4 ♣ V 10 9 4 3 2</p>	<p>♠ R D V 6 ♥ 9 8 2 ♦ R V 9 3 ♣ 8 5</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 8 4 ♥ R D 10 7 6 4 ♦ D 7 5 ♣ A 6</p> <p>♠ A 10 7 2 ♥ 5 3 ♦ A 8 6 2 ♣ R D 7</p>
	N										
O		E									
	S										

*Manœuvre de Buffalo Exemple 1*

*Après la perte des 2 Cœur, il faut résoudre le problème des Carreau.*

*Nord-Sud ont 23 pts. Ouest a déjà montré 5 pts, donc la Dame de Carreau et l'As de Trèfle sont forcément en Est pour justifier l'ouverture.*

*Mais il faut maintenant savoir si cette Dame est seconde ou troisième.*

*Le décompte des mains se fait en jouant les couleurs noires.*

*On déloge l'As de Trèfle et on fait tomber les atouts : Est a 2 Pique et 2 Trèfle, la Dame de Carreau est donc troisième.*

*Pour la prendre, il n'y a plus qu'à espérer le 10 second en Ouest.*

*On présente le Valet de Carreau.*

*Si Est couvre, Sud prend (il joue ensuite le Roi et le 10 tombe libérant le 9 du mort)*

*Si Est ne couvre pas, il laisse couvrir et il n'y a plus de problème ! Cette manœuvre de Buffalo doit être tentée dès qu'on a localisé l'honneur à prendre.*

Manoeuvre consistant à forcer un honneur mal placé pour valoriser une carte inférieure de la main, grâce à la chute d'une carte intermédiaire ou par un transfert d'impasse.

# 8. Manoeuvre de Guillemard

♠ R D 2

♥ 7 5 4

♦ A V 8 3 2

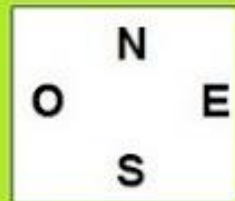
♣ A 6

♠ V 10 4

♥ 10 9 8 2

♦ 6

♣ D V 10 5 3



♠ 6 3

♥ V

♦ R D 10 9 5 4

♣ 9 8 7 4

♠ A 9 8 7 5

♥ A R D 6 3

♦ 7

♣ R 2

## Manœuvre de Guillemard Exemple 1

Vulnérables : Fous    Donneur : Sud

	O	N	E	S
				1 P
Passe		2 K	Passe	3 C
Passe		3 P	Passe	4 T
Passe		4 K	Passe	4 C
Passe		4 SA	Passe	5 C
Passe		7 P	Passe	Passe
Passe				

Entame : Dame de Trèfle

# Solution - Manoeuvre de Guillemard

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

	N	
O		E
	S	

*Manœuvre de Guillemard Exemple 1*

*Entame prise de l'As de Trèfle, puis Roi et Dame de Pique, les 2 flancs fournissent.*

*Si les Cœurs sont 3/2, pas de problème*

*Si les Cœurs sont 4/1, il faudra en couper un au mort pour affranchir la couleur.*

*Sud ne pourra le faire que si celui qui possède le dernier atout possède également 4 cartes à Cœur, ce qui est le cas dans cet exemple.*

*La manœuvre de Guillemard ne peut rien coûter, mais elle permet de gagner une levée si la distribution est favorable.*

*Manoeuvre consistant à effectuer une coupe sans avoir éliminé tous les atouts adverses, en espérant que le possesseur des derniers atouts sera long dans la couleur et ne coupera pas.*



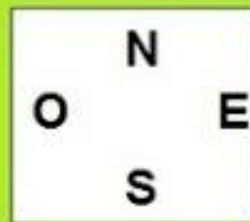
# 9. Manoeuvre de Milton Work

♠ A D 8 7  
 ♥ 5 4  
 ♦ D 3 2  
 ♣ A 9 7 3

*Manœuvre de Milton Work Exemple 1*

*Vulnérables : Tous    Donneur : Nord*

♠ 2  
 ♥ R 10 9 8 3  
 ♦ A V 8  
 ♣ R D 10 2



♠ -  
 ♥ D 7 6  
 ♦ 10 9 6 5 4  
 ♣ V 8 6 5 4

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

	O	N	E	S
		1 T	Passe	1 P
Passe		2 P	Passe	4 T
Passe		4 P	Passe	4 SA
Passe		5 P	Passe	6 P
Passe		<u>Passe</u>	Passe	

*Entame : Roi de Trèfle*

# Solution - Manoeuvre de Milton Work

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

	N	
O		E
	S	

*Manoeuvre de Milton Work Exemple 1*

*Sud ne prend pas l'entame de l'As du mort et coupe de sa main.*

*Il joue Roi de Pique pour faire tomber le seul atout adverse et présente le 7 de Carreau.*

*- Si Ouest prend de l'As, Sud défauuse les 2 perdantes à Cœur sur l'As de Trèfle et la Dame de Carreau*

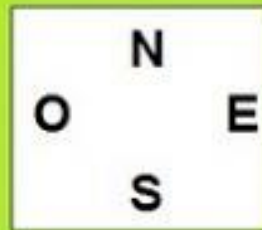
*- Si Ouest met petit, Nord fait le pli avec la Dame et le Roi de Carreau de Sud sera défauusé sur l'As de Trèfle, assurant ainsi le contrat.*

*Contre-temps soumettant l'adversaire possesseur d'un As à un chantage, lorsque on possède une possibilité de défauuse par ailleurs.*

# 10. Le Squeeze « Chassé-Croisé »

♠ A D  
 ♥ D 9  
 ♦ R V 9 6 3  
 ♣ V 8 6 5

♠ R 10 8 5 2  
 ♥ R 8 7 4 2  
 ♦ D 4  
 ♣ 3



♠ 9 7 4  
 ♥ V 10 6 3  
 ♦ 7 2  
 ♣ A 10 9 7

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

*Squeeze chassé croisé Exemple 1*

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

O	N	E	S
			1 K
2 K	Contre	2 C	Passe
Passe	2 P	Passe	3 T
Passe	3 K	Passe	3 C
Passe	5 K		

*Entame : 3 de Trèfle pour l'As d'Est qui rejoue le 7*

# Solution - Squeeze « Chassé-Croisé »

♠ A D  
♥ D 9  
♦ R V 9 6 3  
♣ V 8 6 5

♠ R 10 8 5 2  
♥ R 8 7 4 2  
♦ D 4  
♣ 3

N  
O       E  
S

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

### Squeeze chassé croisé Exemple 1

Le retour Trèfle est coupé par Ouest qui retourne Pique (ou Dame de Carreau)

Sud a perdu 2 levées, donc le compte est réduit. Les 2 Rois majeurs sont en Ouest après l'intervention.

On dispose de 2 menaces (V P après l'impasse réussie et D C); la squeezer est en Nord, le 5<sup>me</sup> Carreau. Mais il manque une communicante et Ouest défausse après le mort.

Après avoir défilé 4 tours d'atout, fait l'impasse au RP et éliminé les Trèfle, on finit au mort avec une position à 4 cartes qui est celle en bleu.

Sur le 3 de Carreau, Sud lâche le 5 de Cœur et Ouest rend les armes :

- s'il jette un Pique, le Valet est affranchi et on va le chercher grâce à l'As de Cœur
- s'il sèche le Roi de Cœur, c'est la Dame qui devient maîtresse et on va la chercher par l'As de Pique

-Le squeeze chassé croisé a pour caractéristiques :

- 1 – d'utiliser 2 menaces disposées en face d'une communication qui n'est pas une menace communicante directe
- 2 – de squeezer n'importe lequel des 2 flancs

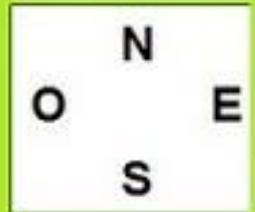
# 11. « L'Uppercut »

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

## L'Uppercut Exemple 1

*Vulnérables : Est-Ouest    Donneur : Nord*

♠ 10 8 3  
♥ 7 6  
♦ A 6  
♣ A R V 10 8 3



♠ V 2  
♥ V 10 9 5  
♦ 9 8 7 4 2  
♣ 9 4

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

O	N	E	S
	1 K	Passe	1 P
2 T	Passe	Passe	4 C
Passe	4 P	Passe	Passe
Passe			

*Entame : Roi de Trèfle.  
Comment Est-Ouest peuvent-ils faire chuter le contrat ?*

# Solution « L'Uppercut »

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

♠ 10 8 3  
♥ 7 6  
♦ A 6  
♣ A R V 10 8 3

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

	N	
O		E
	S	

♠ V 2  
♥ V 10 9 5  
♦ 9 8 7 4 2  
♣ 9 4

### *L'Uppercut Exemple 1*

*C'est à vu chez son partenaire la plus forte des cartes non vues; comme Sud a enchéri un jeu bicolore 5 5, il sait que son As de Trèfle ne sera pas coupé : il peut chercher la coupe chez le partenaire qui n'a que un ou deux Trèfle. Si les Trèfles sont 2/2, il restera un carreau chez l'ouvreur, et l'As sera une 3<sup>ème</sup> levée, mais comment trouver un pli de chute ? Si c'est un pli d'honneur à Coeur il sera fait naturellement. Sinon, il ne reste plus qu'à promouvoir le 10 d'atout : il faut pour cela que le partenaire dispose d'un honneur à l'atout, et coupe un trèfle avec.*

*Déroulement du coup : As de Trèfle, As de Carreau pour éviter une défausse en Sud plutôt qu'une surcoupe (en "perdante sur perdante"); enfin petit Trèfle couvert par la Dame de Nord, et coupé du Valet de Pique par le partenaire. Sud, obligé de surcouper, perdra un atout.*

*L'Uppercut se différencie du swing du fait que l'atout promu n'est pas dans la même main que l'atout de coupe.*

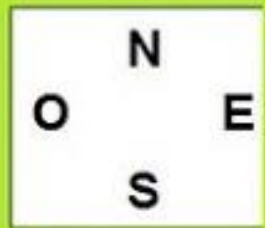
# 12. Le Coup « Sans Nom »

♠ 10 4  
 ♥ A R D 10 9  
 ♦ A D 4 3  
 ♣ V 3

*Coup sans nom Exemple 1*

*Vulnérables : Est-Ouest    Donneur : Ouest*

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



♠ 7 5  
 ♥ V 8 7 6  
 ♦ 10 9 8 2  
 ♣ A 9 6

<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>S</b>
1 K	1 C	Passe	4 P
Passe	Passe	Passe	

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

*Entame : Roi de Trèfle  
 laissé maître puis 2 de Coeur*

# Solution - Le Coup « sans Nom »

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

	N	
O	S	E

*Coup sans nom Exemple 1*

La manœuvre du coup sans nom consiste à détruire une rentrée pour empêcher un adversaire de prendre la main lorsque son retour serait dangereux.

Le 2 de Coeur, manifestement un singleton, est pris de l'As du mort. Si Sud joue maintenant atout, Ouest prendra de l'As, retournera petit Trèfle pour l'As de son partenaire qui rejouera Coeur dans sa coupe.

Il faut défausser un premier Trèfle sur l'As de Carreau du mort puis couper toute communication entre les adversaires en offrant la Dame de Carreau (pour un Roi probablement détenu par Ouest du fait des enchères) sur laquelle on défaussera le dernier Trèfle. Ouest ne pouvant plus donner la main à son partenaire à Trèfle, ne peut empêcher Sud de faire sauter l'As d'atout et purger les atouts de la défense avant d'exploiter les Coeurs.

Ce coup est aussi maintenant appelé 'coup du ciseau'.

*Jeu de destruction de rentrée pour isoler l'adversaire dangereux.*



# 13. Le Coup du « Ciseau »

♠ D 8 6 4

♥ A D 7

♦ 6 4

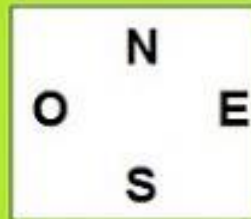
♣ A D 10 6

♠ 3

♥ 9 6 5 2

♦ R 10 3

♣ V 7 5 3 2



♠ A 7 2

♥ 8

♦ A D 9 8 7 2

♣ R 9 4

♠ R V 10 9 5

♥ R V 10 4 3

♦ V 5

♣ 8

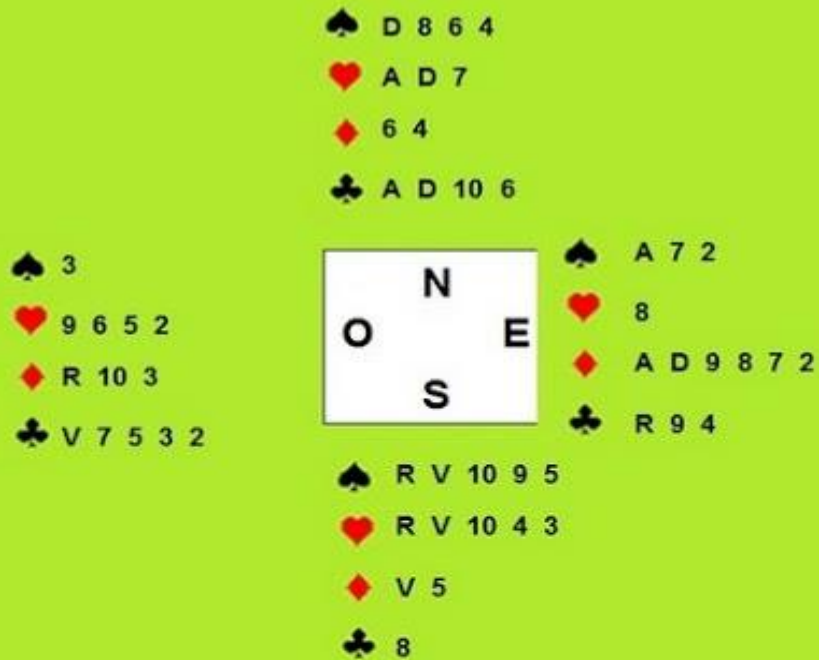
## Coup du ciseau Exemple 1

*Vulnérables : Personne    Donneur : Est*

	O	N	E	S
			1 K	2 K
Passe		3 K	Contre	3 P
Passe		4 P		

*Entame : 3 de Carreau pour l'As d'Est qui rejoue le 8 de Coeur*

# Solution - Le Coup de « Ciseau »



## Coup du ciseau Exemple 1

*Est n'a pas le Roi de Carreau puisqu'il a mis l'As sur l'entame de son partenaire. Comme il a ouvert, il a nécessairement l'As de Pique et le Roi de Trèfle. Il est de plus vraisemblablement singleton à Cœur.*

*Sud est en danger de perdre 2 Carreaux, l'As d'atout et un Cœur coupé. Il ne faut donc pas que Ouest reprenne la main par le Roi de Carreau pour rejouer Cœur coupé !*

*Sud doit donc se débarrasser de son deuxième Carreau, ce qu'il peut faire facilement en jouant As de Trèfle et Dame de Trèfle sur laquelle il défause son Carreau perdant. Ouest ne peut plus prendre la main pour faire couper son partenaire !*

*Il s'agit d'un transfert de perdante vers la main non dangereuse appelé coup du ciseau et naguère coup sans nom quand on ne lui avait pas encore trouvé.*

# 14. Le « Contretemps »

♠ A D 8 7

♥ 5 4

♦ D 3 2

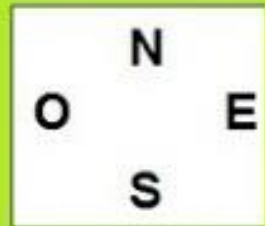
♣ A 9 7 3

♠ 2

♥ R 10 9 8 3

♦ A V 8

♣ R D 10 2



♠ -

♥ D 7 6

♦ 10 9 6 5 4

♣ V 8 6 5 4

♠ R V 10 9 6 5 4 3

♥ A V 2

♦ R 7

♣ -

*Contretemps Exemple 2*

*Vulnérables : Est - Ouest    Donneur : Nord*

	O	N	E	S
		1 T	Passe	1 P
Passe		2 P	Passe	4 T
Passe		4 P	Passe	6 P

*Entame : Roi de Trèfle*

# Solution – « Le Contretemps »

	♠ A D 8 7										
	♥ 5 4										
	♦ D 3 2										
	♣ A 9 7 3										
♠ 2		♠ -									
♥ R 10 9 8 3	<table border="0"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ D 7 6
	N										
O		E									
	S										
♦ A V 8		♦ 10 9 6 5 4									
♣ R D 10 2		♣ V 8 6 5 4									
	♠ R V 10 9 6 5 4 3										
	♥ A V 2										
	♦ R 7										
	♣ -										

## *Contretemps Exemple 2*

*A priori 2 perdantes (As de Carreau et 1 Cœur).*

*Il faut donc essayer de « voler » une levée.*

*Le déclarant ne doit pas prendre l'entame de l'As de Trèfle, pour se réserver la possibilité de défausser ensuite au Cœur ou Carreau.*

*Il coupe donc au mort et revient en main à l'atout.*

*Il joue ensuite petit Carreau de sa main vers la Dame du mort.*

*- Si Ouest plonge de l'As, Sud défaussera ses 2 Cœur sur l'As de Trèfle et un Carreau.*

*- Si Ouest met petit Carreau, Nord prend de la Dame et le Roi de Carreau sera défaussé sur l'As de Trèfle.*

# 15. Le Coup du « Dentiste »

♠ A R D 6 3

♥ D V

♦ A D

♣ A R 10 6

♠ V 5

♥ 9 7

♦ R 9 8 7 4

♣ D 8 5 2



♠ 10 9 7 2

♥ A R 6 4 3

♦ 6 2

♣ V 9

♠ 8 4

♥ 10 8 5 2

♦ V 10 5 3

♣ 7 4 3

## Coup du dentiste Exemple 1

*Vulnérables : Est - Ouest    Donneur : Est*

	O	N	E	S
			Passe	<u>Passe</u>
Passe		2 K	Passe	2 C
Passe		2 P	Passe	2 SA
Passe		3 T	Passe	3 P
Passe		3 SA		

*Entame : 7 de Carreau*

# Solution - Le Coup du « Dentiste »

*Coup du dentiste Exemple 1*

<p>♠ V 5 ♥ 9 7 ♦ R 9 8 7 4 ♣ D 8 5 2</p>	<p>♠ A R D 6 3 ♥ D V ♦ A D ♣ A R 10 6</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 10 9 7 2 ♥ A R 6 4 3 ♦ 6 2 ♣ V 9</p>
	N											
O		E										
	S											
	<p>♠ 8 4 ♥ 10 8 5 2 ♦ V 10 5 3 ♣ 7 4 3</p>											

*L'entame est prise de la Dame. Nord joue alors la Dame de Cœur prise du Roi (le 9 en Ouest). Est rejoue le 10 de Pique pour l'As du mort.*

*Valet de Cœur du mort pris de l'As (le 7 en Ouest). Est continue à Pique pour le Roi du mort.*

*A ce stade, le déclarant a 3 levées et il en visualise 4 autres. Si les Pique sont 3/3, pas de problème. Dame de Pique de Nord pour découvrir le partage 4/2 !*

*Ouest qui défausse le 4 de Carreau peut donc passer 5 ou 6 cartes dans sa couleur d'entame. Le déclarant va avoir une idée complète de la distribution adverse en jouant As de Carreau : Est a bien 2 cartes à Carreau. Sud encaisse As Roi de Trèfle, et remet en main Est en jouant Pique. Est qui ne possède plus que du Cœur doit livrer le contrat !*

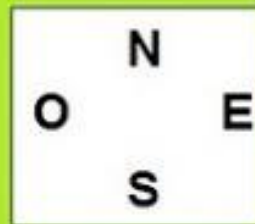
*Ce coup est surnommé le coup du dentiste car on arrache à l'adversaire toutes ses bonnes dents pour l'empêcher de mordre.*

*On arrache à l'adversaire toutes ses bonnes dents pour empêcher de mordre*

# 16. Le Coup du « Crocodile »

♠ 10 9 3 2  
 ♥ D 6 5  
 ♦ D 6 4  
 ♣ 9 5 4

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



♠ 7 6  
 ♥ A R 8 7 2  
 ♦ 10 9 8 5 2  
 ♣ R

♠ A R D V 4  
 ♥ 3  
 ♦ A R V  
 ♣ 8 7 3 2

*Coup du crocodile Exemple 1*

*Vulnérables : Est - Ouest    Donneur : Sud*

	O	N	E	S
				1 P
	Passe	2 P	Passe	4 P

*Entame : Valet de Cœur pour le 5 du mort et retour 10 de Cœur*

# Solution - Le Coup du « Crocodile »

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

	N	
O	S	E

*Coup du crocodile Exemple 1*

*Sud duque l'entame du Valet de Cœur et coupe gros le retour du dix de Cœur.*

*Sud joue Roi de Pique et Pique pour le 10 du mort, et coupe de sa main le dernier Cœur de Nord.*

*Il présente maintenant le 2 de Trèfle.*

*C'est ici qu'Ouest doit faire le « coup du crocodile », c'est-à-dire plonger de l'As de Trèfle pour le Roi sec de son partenaire (ou lui faire débloquent le Roi s'il en avait deux).*

*Le flanc tire ses Trèfle et assure la chute.*

*Si Ovest avait joué machinalement le 10, son partenaire en main au Roi aurait été obligé de jouer coupe et défausse, donc de livrer le contrat !*

*Coup de la défense : Evoque les "mchoires" de la fourchette As-Dame qui s'ouvre pour débloquent le Roi sec du partenaire.*



# 17. Le Coup de « l'Insolence »

♠ D 7 2

♥ R 5

♦ 8 5 4

♣ A R V 10 9

♠ 8

♥ D V 9 7 6 2

♦ A D 10

♣ 5 4 3



♠ 6 4 3

♥ A 10 8 3

♦ V 9 7 2

♣ 7 2

♠ A R V 10 9 5

♥ 4

♦ R 6 3

♣ D 8 6

*Coup de l'insolence Exemple 1*

*Vulnérables : Tous    Donneur : Sud*

O	N	E	S
			1 P
2 C	3 T	3 C	4 T
Passé	4 P	Passé	<u>Passé</u>
Passé			

*Entame : Dame de Cœur  
pour le 5 du mort. Comment  
faire chuter le contrat ?*

# Solution - Le Coup de « l'Insolence »

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

	N	
O		E
	S	

*Coup de l'insolence Exemple 1*

*Au vu des Trèfle, Est juge la situation désespérée. La seule solution pour faire chuter le contrat est de trouver 3 levées à Carreau.*

*Dédaignant le Roi du mort (l'insolence), Est prend de l'As la Dame maîtresse de son partenaire et rejoue Valet de Carreau ...pour la chute.*

*Coup de défense consistant à prendre rapidement la main pour contre-attaquer sans délai une autre couleur.*

# 18. Le Coup de « Morehead »

*Coup de Morehead Exemple 1*

*Vulnérables : Nord-Sud    Donneur : Ouest*

<p>♠ 9 7 5 4</p> <p>♥ A 10 8</p> <p>♦ A D</p> <p>♣ 8 7 6</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 60px; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O    E</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ -</p> <p>♥ R D V 9 6 4 3</p> <p>♦ 8</p> <p>♣ V 5 4 3 2</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; color: red;">O</td> <td style="width: 25%; color: red;">N</td> <td style="width: 25%; color: red;">E</td> <td style="width: 25%; color: red;">S</td> </tr> <tr> <td>4 K</td> <td>Passe</td> <td>5 K</td> <td>5 P</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td><u>Passe</u></td> <td>Passe</td> <td></td> </tr> </table>	O	N	E	S	4 K	Passe	5 K	5 P	Passe	<u>Passe</u>	Passe	
O	N	E	S												
4 K	Passe	5 K	5 P												
Passe	<u>Passe</u>	Passe													
<p>♠ D 8 3</p> <p>♥ -</p> <p>♦ R V 10 9 6 5 4 3</p> <p>♣ D 10</p>		<p>♠ A R V 10 2</p> <p>♥ 7 5 2</p> <p>♦ 7 2</p> <p>♣ A R 9</p>													

*Entame : Roi de Trèfle*

# Solution - Le Coup de « Morehead »

*Coup de Morehead Exemple 1*

<p>♠ D 8 3</p> <p>♥ -</p> <p>♦ R V 10 9 6 5 4 3</p> <p>♣ D 10</p>	<p>♠ 9 7 5 4</p> <p>♥ A 10 8</p> <p>♦ A D</p> <p>♣ 8 7 6</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ -</p> <p>♥ R D V 9 6 4 3</p> <p>♦ 8</p> <p>♣ V 5 4 3 2</p>
	N											
O		E										
	S											
	<p>♠ A R V 10 2</p> <p>♥ 7 5 2</p> <p>♦ 7 2</p> <p>♣ A R 9</p>											

*Sud prend l'entame de la Dame de Carreau, tire As et Roi de Pique, As et Roi de Trèfle, As de Carreau et rend la main à Ouest en jouant atout.*  
*Ouest ne peut que retourner Carreau.*  
*Le coup de Morehead consiste alors à ne pas couper tout de suite (le contrat serait alors perdu) mais à défausser le dernier Trèfle du mort et un Cœur de sa main.*  
*Ouest toujours en main doit rejouer Carreau et cette fois Sud coupe du mort et efface un Cœur de sa main.*  
*Le troisième Trèfle de Sud sera coupé au mort assurant ainsi le contrat.*

*Coup consistant à obliger l'adversaire à jouer 2 fois dans coupe et défausse*

# 19. Le Coup de « l'Étau »

♠ 9 5 4  
 ♥ R 10 4  
 ♦ R D 5 4  
 ♣ 5 4 3

♠ R D V 10 2  
 ♥ D V 9  
 ♦ A 10 3  
 ♣ 10 8



♠ 8 7 6  
 ♥ 7 6 5 2  
 ♦ 7 6 2  
 ♣ 7 6 2

♠ A 3  
 ♥ A 8 3  
 ♦ V 9 8  
 ♣ A R D V 9

## Coup de l'étau Exemple 1

*Vulnérables : Tous    Donneur : Ouest*

	O	N	E	S
	1 P	Passe	<u>Passe</u>	Contre
	Passe	2 K	Passe	2 SA
	Passe	3 SA	Passe	<u>Passe</u>
	Passe			

*Entame : Roi de Pique*

# Solution - le Coup de « l'Étau »

*Coup de l'étau Exemple 1*

<p>♠ R D V 10 2 ♥ D V 9 ♦ A 10 3 ♣ 10 8</p>	<p>♠ 9 5 4 ♥ R 10 4 ♦ R D 5 4 ♣ 5 4 3</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 8 7 6 ♥ 7 6 5 2 ♦ 7 6 2 ♣ 7 6 2</p>
	N											
O		E										
	S											
<p>♠ A 3 ♥ A 8 3 ♦ V 9 8 ♣ A R D V 9</p>												

*Sud dispose de 8 levées de tête : 1 Pique, 2 Cœur et 5 Trèfle. Des levées sont affranchissables à Carreau mais si Ouest prend la main, il encaissera la chute.*

*Si Ouest détient la garde à Cœur en plus de l'As de Carreau (il a ouvert !), il sera squeezé.*

*Sud prend l'entame et joue 5 fois Trèfle. Quoique défaisse Ouest, il sera squeezé :*

- s'il garde les Cœur, il se défait d'un Pique
- s'il garde les Pique, il se défait d'un Cœur

*Forme particulière de squeeze*

# 20. Le Coup de « Merrimac »

♠ x x  
 ♥ x x x  
 ♦ A x  
 ♣ R D V 10 9 x

♠ V 10 x x  
 ♥ V x x x  
 ♦ D 10 x x  
 ♣ x

	N	
O		E
	S	

♠ A x x x  
 ♥ 10 x  
 ♦ R x x x  
 ♣ A x x

♠ R D x  
 ♥ A R D x  
 ♦ V x x  
 ♣ x x x

*Coup de Merrimac Exemple 1*

*Vulnérables : Fous    Donneur : Sud*

	O	N	E	S
				1 SA
Passe		3 SA	Passe	<u>Passe</u>
Passe				

*Entame : Petit Pique.  
 Comment faire chuter le  
 contrat ?*

# Solution - le Coup de Merrimac

*Coup de Merrimac Exemple 1*

<p>♠ V 10 x x</p> <p>♥ x x x x</p> <p>♦ D 10 x x</p> <p>♣ x</p>	<p>♠ x x</p> <p>♥ x x x</p> <p>♦ A x</p> <p>♣ R D V 10 9 x</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ A x x x</p> <p>♥ 10 x</p> <p>♦ R x x x</p> <p>♣ A x x</p>
	N											
O		E										
	S											
	<p>♠ R D x</p> <p>♥ A R D V</p> <p>♦ V x x</p> <p>♣ x x x</p>											

*Le déclarant n'a qu'une reprise de main pour défiler les Trèfles affranchis.*  
*Si Sud n'a pas plus de cartes à Trèfle qu'Est, ce dernier en main par l'As de Pique doit faire sauter l'As de Carreau du mort en jouant Roi de Carreau.*  
*Sud ne peut plus aligner ses Trèfles car Est prendra de l'As au 3<sup>ème</sup> tour.*  
*Il est ainsi réduit à 8 levées.*

*Un coup de la défense. Manoeuvre consistant à sacrifier un Roi pour supprimer à temps la remontée à l'as de l'adversaire.*



# 21. Le Coup de « l'Agonie »

♠ 8 2  
 ♥ A D 10 3 2  
 ♦ D V 10 6 4  
 ♣ A

♠ R D 9 6 5  
 ♥ V 9 7 6  
 ♦ R 5  
 ♣ R D



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

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

## Coup de l'agonie Exemple 1

*Vulnérables : Nord – Sud    Donneur : Ouest*

O	N	E	S
1P	3T (1)	3P	5K

*Entame : Roi de Pique*

(1) 3T = *Bicolore rouge Michaels précisé*

# Solution - Le Coup de « l'Agonie »

*Coup de l'agonie Exemple 1*

<p>♠ R D 9 6 5</p> <p>♥ V 9 7 6</p> <p>♦ R 5</p> <p>♣ R D</p>	<p>♠ 8 2</p> <p>♥ A D 10 3 2</p> <p>♦ D V 10 6 4</p> <p>♣ A</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ V 10 7 4</p> <p>♥ 8 5</p> <p>♦ A 2</p> <p>♣ V 10 9 7 3</p>
	N											
O		E										
	S											
	<p>♠ A 3</p> <p>♥ R 4</p> <p>♦ 9 8 7 3</p> <p>♣ 8 6 5 4 2</p>											

*Après l'entame Pique, Sud doit se débarrasser d'urgence de son Pique perdant : Roi de Cœur, As de Cœur et Dame de Cœur, mais Est coupe petit .*

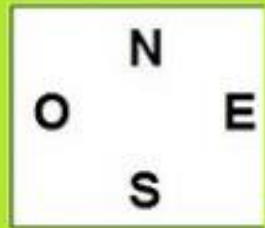
*Sud peut encore gagner : Trèfle pour l'As et Cœur coupé et Cœur maître : Est doit défausser à nouveau, Ouest coupe, mais As et Roi de Carreau se marieront quand on jouera atout .*

*Le coup de l'agonie est une manœuvre rare consistant à raccourcir les 2 joueurs de flanc pour ensuite marier leurs gros honneurs d'atout.*

# 22. Le Coup de « Pied »

♠ 5 3 2  
 ♥ D 3  
 ♦ A D 10 6  
 ♣ A D V 6

♠ A 9 8  
 ♥ 10 7  
 ♦ 8 7 3  
 ♣ R 10 8 7 4



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

♠ R D V 7 6 4  
 ♥ 8 2  
 ♦ R V 4 2  
 ♣ 9

*Le coup de pied Exemple 1*

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

	O	N	E	S
				2 P
Passe		4 P	Passe	<u>Passe</u>
Passe				

*Entame : 10 de Cœur.  
 Comment faire chuter le contrat ?*

# Solution - Le Coup de « Pied »

*Le coup de pied Exemple 1*

	♠ 5 3 2											
	♥ D 3											
	♦ A D 10 6											
	♣ A D V 6											
<p>♠ A 9 8</p> <p>♥ 10 7</p> <p>♦ 8 7 3</p> <p>♣ R 10 8 7 4</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 10</p> <p>♥ A R V 9 6 5 4</p> <p>♦ 9 5</p> <p>♣ 5 3 2</p>	
	N											
O		E										
	S											
	♠ R D V 7 6 4											
	♥ 8 2											
	♦ R V 4 2											
	♣ 9											

*Est encaisse As et Roi de Cœur puis rejoue Cœur en coupe et défausse.*

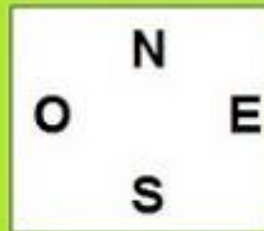
- Si Sud décide de couper petit (de sa main ou du mort), il perdra 2 atouts, le 9 en surcoupe et l'As, et 2 Cœurs donc chutera.*
- Si Sud coupe gros, il perdra également 2 Cœurs et 2 atouts car le 9 d'Ouest sera promu et le contrat chutera.*

*Manoeuvre de la défense qui consiste à jouer coupe et défausse pour promouvoir un atout.*

# 23. L'Impasse « Fantôme »

♠ A 6  
 ♥ D V 5 4  
 ♦ A R 6  
 ♣ R D V 9

♠ R 7 4  
 ♥ 8 3  
 ♦ 10 9 8 5 2  
 ♣ 8 3 2



♠ V 10 9 8 3 2  
 ♥ 10 9 7  
 ♦ 7 3  
 ♣ 10 7

♠ D 5  
 ♥ A R 6 2  
 ♦ D V 4  
 ♣ A 6 5 4

*L'impasse fantôme Exemple 1*

*Vulnérables : Tous    Donneur : Sud*

	O	N	E	S
				1 SA
	Passe	7 SA	Passe	<u>Passe</u>
	Passe			

*Entame : Dix de Carreau*

# Solution - L'Impasse « Fantôme »

♠ A 6  
♥ D V 5 4  
♦ A R 6  
♣ R D V 9

♠ R 7 4  
♥ 8 3  
♦ 10 9 8 5 2  
♣ 8 3 2

♠ D 5  
♥ A R 6 2  
♦ D V 4  
♣ A 6 5 4

	N	
O		E
	S	

♠ V 10 9 8 3 2  
♥ 10 9 7  
♦ 7 3  
♣ 10 7

*L'impasse fantôme Exemple 1*

*Il y a une déplorable duplication d'honneurs et de distribution qui ne permet pas d'obtenir la 13<sup>ème</sup> levée.*

*Sauf à recourir à la ruse de l'impasse fantôme.*

*Sud présente la Dame de Pique. Ouest, voyant que son Roi 3<sup>ème</sup> ne peut être pris ne couvre pas, livrant ainsi le contrat.*

*Pour que cette ruse réussisse, il faut bien sur que le Roi soit placé avant l'As et que le Valet soit dans l'autre main.*

*Manoeuvre trompeuse consistant à présenter la dame avec Dxx en face de Ax.*

# 24. Le Swing

♠ A D 8 4

♥ 10 5

♦ D 9 3

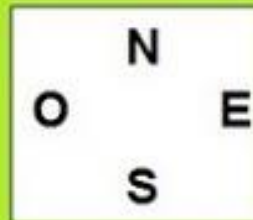
♣ A R 9 6

♠ 6 5 3

♥ A R 9 7 6 3

♦ V 7 2

♣ 4



♠ V 9 7 3

♥ D 4

♦ 10 8 6 5 4

♣ D 7

♠ R 10

♥ V 8 2

♦ A R

♣ V 10 8 5 3 2

*Le Swing*

*Exemple 1*

*Vulnérables : Nord-Sud    Donneur : Ouest*

O	N	E	S
2 C	Contre	Passe	3 C
Passe	3 P	Passe	4 T
Passe	5 T	Passe	<u>Passe</u>
Passe			

*Entame : As de Cœur, Roi de Cœur et petit Cœur*

# Solution – « Le Swing »

**Le Swing Exemple 1**

*Vulnérables : Nord-Sud    Donneur : Ouest*

	O	N	E	S
	2 C	Contre	Passe	3 C
	Passe	3 P	Passe	4 T
	Passe	5 T	Passe	<u>Passe</u>
	Passe			

*Entame : As de Cœur, Roi de Cœur et petit Cœur*

**Hand 1 (Top):**  
 ♠ A D 8 4  
 ♥ 10 5  
 ♦ D 9 3  
 ♣ A R 9 6

**Hand 2 (Left):**  
 ♠ 6 5 3  
 ♥ A R 9 7 6 3  
 ♦ V 7 2  
 ♣ 4

**Hand 3 (Right):**  
 ♠ V 9 7 3  
 ♥ D 4  
 ♦ 10 8 6 5 4  
 ♣ D 7

**Hand 4 (Bottom):**  
 ♠ R 10  
 ♥ V 8 2  
 ♦ A R  
 ♣ V 10 8 5 3 2

**Diagram:**  
 A square with 'N' at top, 'S' at bottom, 'O' on left, and 'E' on right.

*Coup en passant de la défense, destiné à promouvoir un atout de la défense*



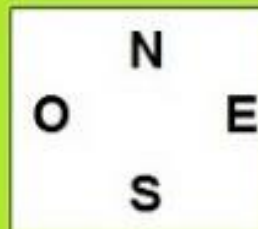
# 25. « Le Lob »

♠ R 3 2  
 ♥ A  
 ♦ R 10 3 2  
 ♣ R 9 8 7 6

## Le Lob Exemple 1

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

♠ 10 9 8 7 6  
 ♥ D V 10 2  
 ♦ V  
 ♣ V 3 2



♠ -  
 ♥ 9 7 6 5 3  
 ♦ D 9 8 7 6 4  
 ♣ D 5

♠ A D V 5 4  
 ♥ R 8 4  
 ♦ A 4  
 ♣ A 10 4

	O	N	E	S
				1 P
Passe	2 T	Passe		2 K
Passe	2 P	Passe		4 SA
Passe	5 C	Passe		6 P
Passe	<u>Passe</u>	Passe		

*Entame : Dame de Coeur*

# Solution – « Le Lob »

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

♠ A D V 5 4	♠ N	♠ -
♥ R 8 4	♠ O	♠ 9 7 6 5 3
♦ A 4	♠ E	♦ D 9 8 7 6 4
♣ A 10 4	♠ S	♣ D 5

## *Le Lob Exemple 1*

*Entame prise de l'As de Cœur. Puis Carreau pour l'As et Cœur coupé. Roi de Pique du mort qui révèle la desastreuse répartition des atouts.*

*Sud joue Pique du mort vers son Roi et le 4 de Carreau en Lob.*

*Si Ouest coupe, le contrat est sur table, le 3<sup>ème</sup> Trèfle de Sud étant défaussé sur le Roi de Carreau.*

*Si Ouest défausse petit Cœur, le pli se fait au mort par le Roi de Carreau. Puis Pique vers Dame, Valet et Pique. Ouest est obligé de jouer Trèfle, livrant le contrat.*

*Si Ouest avait défaussé Trèfle, Sud aurait tiré As, Roi de Trèfle et Trèfle maître.*

# 26. Le « Grand » Coup

♠ A 5  
♥ V 5 4  
♦ A R D V  
♣ A D V 2

♠ 6  
♥ A R D 7  
♦ 9 8 6  
♣ 10 9 8 6 5



♠ D 9 8 7  
♥ 10 9 8  
♦ 10 3 2  
♣ 7 4 3

♠ R V 10 4 3 2  
♥ 6 3 2  
♦ 7 5 4  
♣ R

## *Le grand coup Exemple 1*

*Vulnérables : Fous    Donneur : Ouest*

	O	N	E	S
	Passe	2 T	Passe	2 K
	Passe	2 SA	Passe	4 P
	Passe	Passe	Passe	

*Entame : Ouest commence par réaliser sa tierce à Cœur et joue le 9 de Carreau*

# Solution - Le « Grand » Coup

*Le grand coup Exemple 1*

<p>♠ A 5 ♥ V 5 4 ♦ A R D V ♣ A D V 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ D 9 8 7 ♥ 10 9 8 ♦ 10 3 2 ♣ 7 4 3</p>	
	N											
O		E										
	S											
<p>♠ 6 ♥ A R D 7 ♦ 9 8 6 ♣ 10 9 8 6 5</p>	<p>♠ R V 10 4 3 2 ♥ 6 3 2 ♦ 7 5 4 ♣ R</p>											

*Après qu'Ouest ait encaissé la tierce majeure à Cœur, le 9 de Carreau est pris au mort. Puis As de Pique et Pique pour l'impasse à la Dame qui réussit, mais la Dame d'Est semble imprenable.*

*Sud joue Roi de Trèfle pris de l'As puis Dame de Trèfle coupée. Sud remonte au mort à Carreau puis joue Valet de Trèfle coupé. Sud est maintenant à égalité d'atouts avec Est (2).*

*Il n'a plus qu'à remonter au mort à Carreau pour jouer le dernier Carreau ou le dernier Trèfle du mort.*

*Est devra couper et entrer dans la fourchette de Sud.*

*Jeu de réduction d'atout reposant sur des coupes spectaculaires de cartes maîtresses.*

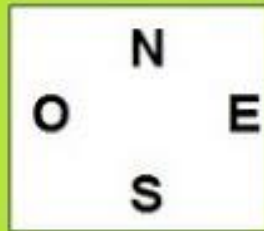
# 27. « Le Clash »

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

## Clash Exemple 1

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

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



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

♠ D 9 7 4 2  
 ♥ A D V  
 ♦ 7 4  
 ♣ A R 10

O	N	E	S
			1 P
Passe	4 P		

*Entame : Dame de Trèfle*

# Solution – « Le Clash »

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

	N	
O	S	E

### *Clash Exemple 1*

*Sud coupe au mort l'entame de la Dame de Trèfle. Il fait ensuite une première impasse au Roi de Cœur qui réussit et remonte au mort en coupant un Trèfle, réalise la deuxième impasse Cœur, tire l'As de Cœur, coupe son dernier Trèfle et avance le 13<sup>ème</sup> Cœur sur lequel il défause un Carreau.*

*Est coupe du 3 de Pique.*

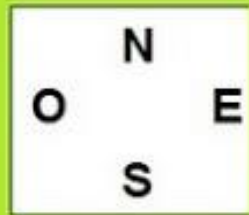
*Au prochain tour d'atout, le Clash se produit, As et Roi d'atout tomberont sur la même levée.*

*Cette manœuvre très rare, consiste à escamoter une perdante annexe en obligeant le flanc à couper, soit dans 1 (ou 2) honneur sec, soit dans un honneur long, pour ensuite marier les honneurs restants devenus 2-2 ou 1-1.*

# 28. Le Coup de « Vienne »

♠ D 9 8 3  
 ♥ R D 9 2  
 ♦ V 9  
 ♣ A 10 3

♠ 10 4 2  
 ♥ V 7 4  
 ♦ 10 7 3  
 ♣ V 7 5 2



♠ 6  
 ♥ 10 8 5 3  
 ♦ D 8 6 5 4  
 ♣ R 9 4

♠ A R V 7 5  
 ♥ A 6  
 ♦ A R 2  
 ♣ D 8 6

## Coup de Vienne Exemple 1

*Vulnérables : Personne    Donneur : Sud*

	O	N	E	S
				2 SA
Passe		3 T	Passe	3 P
Passe		4 T	Passe	4 K
Passe		4 SA	Passe	5 K
Passe		7 P	Passe	<u>Passe</u>
Passe				

*Entame : 7 de Trèfle*

# Solution - Le Coup de « Vienne »

♠ D 9 8 3  
♥ R D 9 2  
♦ V 9  
♣ A 10 3

♠ 10 4 2  
♥ V 7 4  
♦ 10 7 3  
♣ V 7 5 2

	N	
O		E
	S	

♠ A R V 7 5  
♥ A 6  
♦ A R 2  
♣ D 8 6

### Coup de Vienne Exemple 1

*Il faut prendre l'entame de l'As, et faire 13 levées.*

*Après avoir purgé les atouts de l'adversaire, le déclarant encaisse As et Roi de Carreau, coupe au mort le 2 de Carreau de sa main et revient en main par l'As de Coeur. As de pique sur lequel Est jette un petit Trèfle.*

*La position est alors celle des cartes en fin italique.*

*Sur le dernier atout de Sud, Nord défausse le dernier Trèfle, et Est est squeezé. S'il jette le Roi de Trèfle, il affranchit la Dame. S'il dégarnit son 10 de Coeur, il affranchit le 9.*

*Le Coup de Vienne consiste à tirer l'As d'une couleur avant de se servir de la Dame comme menace dans un jeu d'oppression (squeeze).*

*Manoeuvre qui consiste au cours de la préparation d'un squeeze, à isoler la menace placée à côté de la squeezant.*



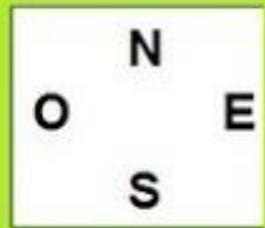
# 29. Le Coup de « Robert Houdin »

♠ 6 5  
 ♥ 9 3 2  
 ♦ V 10 8 3 2  
 ♣ 9 7 2

*Coup de Robert Houdin Exemple 1*

*Vulnérables : Personne    Donneur : Est*

♠ 9 8  
 ♥ R V 8 7 6 5  
 ♦ -  
 ♣ V 8 6 5 3



♠ V 7 4 3  
 ♥ 10 4  
 ♦ A 6 5 4  
 ♣ A D 10

♠ A R D 10 2  
 ♥ A D  
 ♦ R D 9 7  
 ♣ R 4

	O	N	E	S
			Passe	2 K
Passe		2 C	Passe	2 P
Passe		2 SA	Passe	4 P
Passe		Passe	Passe	

*Entame : 3 de Trèfle*

# Solution - Le Coup de Robert Houdin

<p>♠ 9 8 ♥ R V 8 7 6 5 ♦ - ♣ V 8 6 5 3</p>	<p>♠ 6 5 ♥ 9 3 2 ♦ V 10 8 3 2 ♣ 9 7 2</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ V 7 4 3 ♥ 10 4 ♦ A 6 5 4 ♣ A D 10</p> <p>♠ A R D 10 2 ♥ A D ♦ R D 9 7 ♣ R 4</p>	<p><i>Coup de Robert Houdin Exemple 1</i></p> <p><i>Sud prend du Roi et tire A, R et D de Pique puis joue le Roi, la Dame et le 9 de carreau pris du Valet du mort. Est, qui a le compte de la couleur depuis le premier coup de Carreau, <u>duque</u> trois fois pour couper les communications du déclarant avec le mort, afin de lui interdire de faire son cinquième carreau. Sud coupe le 9 de Trèfle du mort et joue l'As de <u>Cœur</u>. Il sait que le Roi de <u>Cœur</u> est en Ouest puisque le joueur en Est, qui a déjà montré 11 points H (As et Dame de Trèfle joués, et As de carreau plus Valet de pique connus) n'a pas ouvert. A la onzième levée, Sud met Ouest en main en lui offrant sa Dame de <u>Cœur</u>.</i></p> <p><i>Ouest doit jouer Cœur et Est, bien que maître à l'atout et à Carreau, ne peut empêcher Sud de faire le 10 de Pique 'en passant'.</i></p>
	N												
O		E											
	S												

*Forme spectaculaire de coup en passant.*

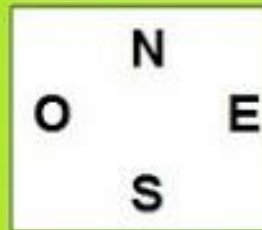
# 30. Le Coup du « Diable »

♠ A 5 4  
 ♥ R D 10  
 ♦ A 7 6  
 ♣ 9 7 6 5

## Coup du Diable Exemple 1

*Vulnérables : Est - Ouest    Donneur : Sud*

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



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

♠ D V 10 9 3 2  
 ♥ A V 2  
 ♦ 10  
 ♣ A R 2

	O	N	E	S
				1 P
Passe		2 T	Passe	3 P
Passe		4 K	Passe	5 P
Passe		6 P	Passe	<u>Passe</u>
Passe				

*Entame : Roi de Carreau*

# Solution - Le Coup du « Diable »

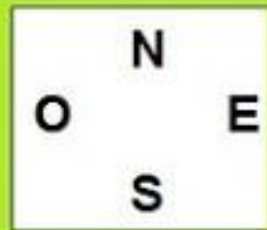
	♠ A 5 4 ♥ R D 10 ♦ A 7 6 ♣ 9 7 6 5		<h3 style="margin: 0;">Coup du Diable Exemple 1</h3> <p style="margin: 0;"><i>Entame prise de l'As au mort. Puis Cœur pour l'As et Dame de Pique pour le 6 et le 4. Petit Cœur de Sud vers la Dame et Carreau coupé. Valet de Cœur pour le Roi et Carreau coupé. Puis As de Trèfle, Roi de Trèfle et 2 de Trèfle pris en Est.</i></p> <p style="margin: 0;"><i>Quoique rejoue Est, Sud coupe avec le 9 et le Roi d'Ouest ne peut se faire.</i></p>								
♠ R 8 7 6 ♥ 9 8 5 ♦ R D V ♣ 8 4 3	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;"> </td><td style="padding: 5px;">N</td><td style="padding: 5px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O</td><td style="padding: 5px;"> </td><td style="padding: 5px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;"> </td><td style="padding: 5px;">S</td><td style="padding: 5px;"> </td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 7 6 4 3 ♥ 9 8 5 4 3 2 ♦ D V 10 ♣ D V 10 ♠ D V 10 9 3 2 ♥ A V 2 ♦ 10 ♣ A R 2
	N										
O		E									
	S										

*Jeu de réduction d'atouts avec placement de main permettant à 2 ou 3 cartes de la fin de prendre un honneur de l'adversaire qui était à priori imprenable*

# 31. Le Coup de « Venizelos »

♠ 6 3  
 ♥ R 10 8 6  
 ♦ A 10 4 3  
 ♣ A 10 6

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



♠ D V 9 8 2  
 ♥ 7 5  
 ♦ 8 6 5 2  
 ♣ R 9

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

## Coup de Venizelos Exemple 1

*Vulnérables* : Nord-Sud    *Donneur* : Nord

O	N	E	S
	Passe	<u>Passe</u>	1 C
1 P	2 P	4 P	Passe
Passe	5 C	Passe	<u>Passe</u>
Passe			

*Entame* : Roi de Pique suivi de As de Pique

# Solution - Le Coup de « Venizelos »

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

	N	
O		E
	S	

### Coup de Venizelos Exemple 1

*Manoeuvre consistant à jouer l'As de la couleur où l'on veut bloquer l'adversaire avant que ce dernier n'ait eu une indication de son partenaire montrant la présence de la Dame dans son jeu, (signalisation qui permettrait de débloquer le Roi et de faire chuter le contrat).*

*Il semble que le contrat soit déjà chuté puisqu'on a encore deux Trèfles à perdre. Comme dans bien des cas, la seule façon de gagner est de forcer l'adversaire à jouer dans coupe et défausse. Il faut donc lui rendre la main après avoir débarrassé les atouts et purgé les cartes maîtresses. Mais avant tout il faut tirer l'As de Trèfle, avant toute indication des opposants.*

*Sud coupe le Roi de Pique et joue le 2 de Trèfle vers l'As du mort, Est fournit le 9 : il ne peut débloquer le Roi, ne sachant pas encore où est la Dame.*

*Maintenant, le coup est gagné : As de Coeur, Roi, Dame de Carreau, Roi de Coeur, As de Carreau sur lequel tombe le Valet, 10 de Carreau. Sud remet Est en main en jouant le 10 de Trèfle pour le Roi. Est est contraint de jouer dans coupe et défausse.*

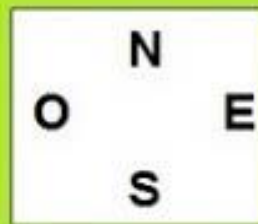
# 32. Le Coup « en Passant »

♠ A 5  
♥ V 4 2  
♦ A R 6 2  
♣ A R 5 2

*Coup en passant Exemple 1*

*Vulnérables : Est - Ouest    Donneur : Nord*

♠ 6 4  
♥ A R 8 6 5  
♦ V 9 8 4  
♣ 10 9



♠ V 10 9 7  
♥ D 10 9  
♦ 10 7 3  
♣ D 8 7

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

	O	N	E	S
		1 K	Passe	1 P
Passe		2 SA	Passe	3 P
Passe		4 P	Passe	<u>Passe</u>
Passe				

*Entame : Roi de Cœur suivi de l'As puis 5 de Cœur*

# Solution - Le Coup « en Passant »

	♠ A 5 ♥ V 4 2 ♦ A R 6 2 ♣ A R 5 2												
♠ 6 4 ♥ A R 8 6 5 ♦ V 9 8 4 ♣ 10 9	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;"> </td><td style="padding: 5px;">N</td><td style="padding: 5px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O</td><td style="padding: 5px;"> </td><td style="padding: 5px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;"> </td><td style="padding: 5px;">S</td><td style="padding: 5px;"> </td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V 10 9 7 ♥ D 10 9 ♦ 10 7 3 ♣ D 8 7		
	N												
O		E											
	S												
	♠ R D 8 3 2 ♥ 7 3 ♦ D 5 ♣ V 6 4 3												

### Coup en passant Exemple 1

*Sud coupe le 3<sup>ème</sup> tour de Coeur et joue 3 fois atout. Nord défaisse le 2 de Trèfle sur le 3<sup>ème</sup> atout.*

*Sud tire As et Roi de Trèfle mais la dame de Trèfle ne tombe pas. Il joue alors Dame de Carreau puis tire As de Carreau, Roi de C Carreau sur lequel il défaisse le 6 de Trèfle.*

*Sud n'a plus qu'à jouer le 6 de Carreau.*

*Si Est coupe, Sud défaisse le Valet de Trèfle et le 8 de Pique sera sa 10<sup>ème</sup> levée.*

*Si Est défaisse, Sud coupe avec son 8 de Pique ce qui lui assure également sa 10<sup>ème</sup> levée.*

*Manoeuvre qui consiste à couper avec un atout qui n'est pas maître en passant à travers l'atout maître de l'adversaire.*



# 33. Le Coup du « Tremplin »

♠ D 10 8 4 2

♥ A D 7 6

♦ R 10 6

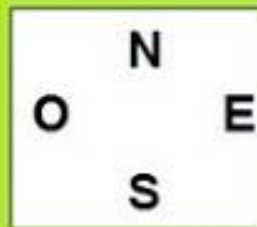
♣ V

♠ R 7 6 5

♥ V 3

♦ V 8 5 4

♣ 8 5 2



♠ V 9

♥ 9 8 5 4 2

♦ A D 9 3

♣ 7 3

♠ A 3

♥ R 10

♦ 7 2

♣ A R D 10 9 6 4

## Coup du Tremplin Exemple 1

*Vulnérables : Est-Ouest    Donneur : Sud*

	O	N	E	S
				2 T
Passe		2 K	Passe	3 T
Passe		3 P	Passe	4 T
Passe		6 T	Passe	<u>Passe</u>
Passe				

*Entame : 3 de Cœur*

# Solution - Le Coup « du Tremplin »

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

	N	
O	S	E

### Coup du Tremplin Exemple 1

*Sud a ses douze levées (7 Trèfle, 4 Coeur et 1 Pique), mais il n'a pas de communication avec le mort pour exploiter les Coeurs. Il doit avoir recours à un squeeze à retardement avec placement de main, pourvu que la même main détienne l'As de Carreau et la garde à coeur.*

*Il joue As de Pique puis six fois atout. Sur le septième atout, Sud joue le 10 de Carreau du mort. Est ne peut défausser un Coeur sans affranchir le 7 du mort. Il défausse donc la Dame de Carreau. Sud joue donc le 10 de Coeur et rend ensuite la main à Carreau à Est qui n'a d'autre retour que vers les deux derniers Coeurs du mort.*

*Le nom de coup du tremplin a été donné par Terence Reese à cette forme particulière de squeeze qui fait gagner une rentrée (et donc une levée) en se servant des adversaires, grâce à une carte maîtresse inutilisable, faute de communication.*