

# JEU DU DÉCLARANT LES JEUX D'ÉLIMINATION

> PAR VINCENT COMBEAU

**Les jeux d'élimination visent à remporter un contrat en dépit du mauvais placement de cartes cruciales.** Le but recherché est de rendre la main à l'un des adversaires à un moment où il est obligé de livrer un pli d'une façon ou d'une autre. Ce pli peut être concédé soit en forçant l'adversaire à jouer une couleur sensible à l'avantage du déclarant, soit en lui faisant jouer une couleur pouvant être coupée à la fois par le déclarant et par le mort (coupe et défausse). L'application de ce plan nécessite de préparer le terrain avant la remise en main.

♠ A962  
♥ 1053  
♦ AR8  
♣ 974

	N	
O		E
	S	

♠ RDV108  
♥ AR6  
♦ D72  
♣ AD

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2♠	-	3♠	-
4♣	-	4♦	-
4SA	-	5♥	-
6♠			

**Entame : Dame de Cœur.**  
Sud dispose de onze plis et la réussite de l'impasse au Roi de Trèfle donnerait la douzième. Mais connaissant le Valet de Cœur en Ouest, Sud dispose d'une ligne de jeu presque parfaite... grâce au 10 de Cœur du mort. Sud capture les atouts en trois tours. Trois tours de Carreau suivent, éliminant la couleur en main et au mort. Le Roi de Cœur suivi du 6 oblige Ouest à prendre du Valet. Les retours Cœur et Carreau permettent une coupe de la main courte inespérée, soit une sixième levée d'atout. Un retour Trèfle livre la Dame, au cas où le Roi serait mal placé.

## À VOUS DE JOUER !

**1**

♠ 84  
♥ R10952  
♦ AV7  
♣ V96

	N	
O		E
	S	

♠ AD  
♥ AD643  
♦ R105  
♣ D72

Don. : S - Vuln. : EO

S	O	N	E
1♥	-	4♥	

**Entame : As de Trèfle.**  
Ouest continue du Roi de Trèfle et rejoue la couleur pour votre Dame. Vous n'avez pas le droit de chuter...

**2**

♠ RD84  
♥ V9  
♦ AR3  
♣ R862

	N	
O		E
	S	

♠ AV10973  
♥ A8  
♦ 86  
♣ AV7

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♠	-	3♠	-
4♣	-	4♦	-
4♥	-	4SA	-
5♣	-	6♠	-

**Entame : Roi de Cœur.**  
Une de fois de plus, le coup est sur table à condition de préparer le terrain.

## SOLUTIONS

**1** Vous venez de concéder deux Trèfles et une ligne de jeu raisonnable consiste à tenter successivement l'impasse au Roi de Pique puis celle à la Dame de Carreau. Notons que cette dernière peut être négociée dans les deux sens grâce aux fourchettes AVx et R10x. Pourtant, cette Dame de Pique constitue un leurre. Pour assurer le contrat, il suffit de purger les atouts adverses, puis de jouer l'As et la Dame de Pique. Quel que soit l'adversaire en main au Roi de Pique, il devra jouer dans coupe et défausse (Pique ou Trèfle) ou Carreau, tombant dans l'une de vos fourchettes.

**2** L'entame du Roi de Cœur et le Valet du mort ciblent Ouest comme la victime qui sera mise en main le moment voulu. Après l'As de Cœur et la capture des atouts, il est néanmoins indispensable de jouer **As-Roi de Carreau et Carreau coupé** pour éliminer la couleur des deux mains. Ouest est mis en main à la Dame de Cœur et le piège se referme. Un retour rouge est coupé au mort pour la défausse d'un Trèfle en Sud. Un retour Trèfle livre le Valet quelle que soit la place de la Dame.

3

♠ 10643  
♥ AD  
♦ RD74  
♣ A85

	N	
O		E
	S	

♠ AR8752  
♥ 752  
♦ A8  
♣ R7

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2♣	-	3♠	-
4♣	-	4SA	-
5♣*	-	6♠	-

\* 5♣ : 0 ou 3 clés (sur 5).

**Entame : Valet de Trèfle.** Sud prend du Roi et tire l'As de Pique, Ouest défaussant. Un atout est donc promis à Est. Sachez tirer parti de cette mauvaise répartition.

4

♠ R84  
♥ ADV6  
♦ A73  
♣ AD10

	N	
O		E
	S	

♠ A3  
♥ R10753  
♦ RD10  
♣ 862

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♥	-	3♥	-
4♥	-	4SA	-
5♥*	-		-

\* 5♥ : 2 clés (sur 5) sans la Dame d'atout..

**Entame : Dame de Pique.** Les atouts sont 3/1. Seuls les mauvais placements du Roi et du Valet de Trèfle peuvent mettre ce contrat en danger. Arrangez-vous pour gagner quand même.

5

♠ D10  
♥ R1074  
♦ A752  
♣ R42

	N	
O		E
	S	

♠ V  
♥ ADV985  
♦ RD8  
♣ 1065

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♥	-	4♥	1♠

**Entame : 7 de Pique.**

Est prend du Roi et rejoue l'As coupé par Sud. Sud prend les trois atouts d'Ouest et joue ses honneurs à Carreau, Ouest défaussant au troisième tour. À vous !

6

♠ R762  
♥ 105  
♦ A875  
♣ AD5

	N	
O		E
	S	

♠ ADV95  
♥ A7  
♦ R43  
♣ RV10

Don. : N - Vuln. : NS

S	O	N	E
3♠	-	1♦	3♥
4SA	-	4♠	-
6♠	-	5♣*	-

\* 5♣ : 0 ou 3 clés (sur 5).

**Entame : 9 de Cœur.** Ne disposant d'aucune défausse provenant du mort, il semble difficile de ne pas concéder à la fois un Cœur et un Carreau. Profitez de la répartition connue des Cœurs et trouvez la position des cartes qui permettrait une remise en main victorieuse.

## SOLUTIONS

**3** Après le Roi de Trèfle et l'As d'atout, tirez le Roi d'atout avant de jouer **As de Trèfle et Trèfle coupé**. Jouez ensuite vos Carreaux maîtres. Si Est coupe l'un deux de son dernier atout, il devra jouer Trèfle, permettant la défausse de la Dame de Cœur du mort, ou Cœur, vous livrant ainsi la Dame. S'il possède quatre cartes à Carreau, vous coupez le quatrième Carreau de votre main et rendez la main à la Dame d'atout pour le même résultat.

**4** Cette fois, c'est en tentant et ratant une impasse que vous allez rendre la main à votre victime. Vous prenez la Dame de Pique de l'As, tirez trois tours de d'atout, puis jouez Roi de Pique et Pique coupé. Vous continuez par vos trois Carreaux maîtres en finissant dans votre main avant de jouer Trèfle. Il suffit de **couvrir au minimum la carte d'Ouest**. Si le 10 est pris du Valet, Est, en main, est obligé de rejouer Trèfle ou coupe et défausse.

**5** L'As de Trèfle est probablement dans la main d'Est pour justifier l'ouverture de ce dernier. La solution consiste alors à donner à **l'ouvreur le quatrième tour de Carreau en défaussant l'un de vos trois Trèfles**. Que peut alors jouer Est ? Trèfle ? Il vous livre le Roi du mort. Pique ? Coupe et défausse : vous défaussez un second Trèfle de votre main et coupez au mort.

**6** C'est le coup le plus compliqué de la série. Est est connu avec sept Cœurs et il sera possible de le mettre en main grâce au 10 de Cœur du mort. Il faut cependant réunir un certain nombre de conditions. Sud prend l'entame et ne tire **que deux tours d'atout** gardant le Roi au mort, sans quoi la coupe et défausse serait impossible. Est fournit. Sud tire ensuite **As-Roi de Carreau**, Est fournissant toujours. **Trois tours de Trèfle** suivent avant de rendre la main à Cœur. Est n'a plus que du Cœur. Le retour est coupé au mort et le dernier Carreau de Sud défaussé. Il fallait qu'Est n'ait pas plus de deux Piques et deux Carreaux. On parle alors d'élimination partielle. La main d'Est : ♠ 43 ♥ RDV8643 ♦ D2 ♣ 86.