



Jeu en défense

# LE COUP de MERRIMAC

par Pierre Saporita

Autant il est assez fréquent d'effectuer le sacrifice d'une pièce au jeu d'échecs (c'est le fameux gambit), autant le sacrifice d'un honneur au bridge est une action rare. On lui donne le nom de coup de Merrimac. Merrimac est le nom d'un navire charbonnier qui se saborda dans la baie de Santiago de Cuba, durant la guerre hispano-américaine de 1898, pour bloquer le passage de la flotte espagnole. Ce sacrifice, quelque peu oublié des livres d'histoires, trouve un écho grâce au bridge : le coup de Merrimac consiste pour un défenseur à sacrifier un gros honneur pour faire sauter une rentrée du déclarant.

## MERRIMAC DANS UN COUP À SANS-ATOUT

L'objectif de la défense est le plus souvent d'interdire l'exploitation d'une couleur longue.

S	O	N	E
1♦ 2SA	-	2♣ 3SA	-

  

S	O	N	E
♠762 ♥V64 ♦DV109 ♣872	♠A5 ♥872 ♦52 ♣RDV953	♠R984 ♥D1095 ♦A84 ♣A6	♠DV103 ♥AR3 ♦R763 ♣104

Ouest entame de la Dame de Carreau pour l'As. Est comprend que la défense doit mettre tout en œuvre pour empêcher le déclarant d'exploiter ses Trèfles. Il joue bravement le Roi de Pique pour faire sauter l'As du mort et ne prend ensuite que le deuxième Trèfle. Sud doit alors se contenter de huit levées. Si Est, dans un réflexe d'économie, rejouait une couleur rouge à la deuxième levée, le déclarant prendrait vivement en main pour affranchir les Trèfles tant que la remontée de l'As de Pique est bien présente.

## MERRIMAC DANS UN COUP À L'ATOUT

Le sacrifice d'un honneur, en bloquant le déclarant dans une main, peut lui interdire de se livrer à une impasse gagnante.

S	O	N	E
1SA 4♥	-	4♦	X

  

S	O	N	E
♠4 ♥54 ♦8732 ♣1098732	♠DV1092 ♥DV1092 ♦D5 ♣6	♠R8765 ♥R3 ♦AR964 ♣A	♠A3 ♥A876 ♦V10 ♣RDV54

Ouest entame du 7 de Carreau. Est encaisse le Roi et l'As de la couleur, tire éventuellement l'As de Trèfle et rejoue... le Roi de Pique. Le déclarant prend de l'As et ne peut pas remonter au mort dans une couleur noire sans se faire couper ou surcouper. On voit que, sur le retour d'un petit Pique, Sud laisserait filer jusqu'à la Dame du mort et capturerait le Roi d'atout.



## L'exemple des champions

### LE SACRIFICE DE PALLAS

C'est l'occasion de rendre hommage à l'un des plus grands champions français de l'histoire : Henri Szwarc. Né à Lublin (Pologne) en 1930 et mort en 2005, il a accumulé un nombre impressionnant de médailles dans les épreuves internationales avec en particulier deux titres mondiaux (1980 et 1996) et trois titres européens (1966, 1974 et 1983). La paire qu'il formait avec Jean-Michel Boulenger a été un temps considérée comme une des plus fortes dans le monde et a même reçu le trophée de meilleure paire européenne en 1966. Par la suite, Szwarc s'est associé successivement à des partenaires beaucoup plus jeunes que lui (Philippe Soulet, Hervé Mouiel, Franck Multon, Marc Bompis...) avec, à chaque fois, des résultats remarquables. Si les enchères de Szwarc étaient simples et sans fioritures, on peut affirmer qu'il était un véritable magicien au jeu de la carte, capable de réussir les coups les plus difficiles en un tournemain.



Henri Szwarc

♠ V65  
 ♥ A5  
 ♦ RD5  
 ♣ A10965  
 ♠ D74  
 ♥ D10763  
 ♦ A104  
 ♣ RV  
 N  
 O S E  
 S  
 ♠ 10982  
 ♥ V984  
 ♦ V2  
 ♣ D72  
 ♠ AR3  
 ♥ R2  
 ♦ 98763  
 ♣ 843

Il réussit le coup suivant alors qu'il était un tout jeune bridgeur sous les yeux admiratifs du maître incontesté de l'époque : Pierre Albarran.

S	O	N	E
2SA	1♥ -	2♣ 3SA	2♥

Szwarc, en Ouest, entame du 6 de Cœur que le déclarant prend du Roi pour jouer Carreau pour le Roi du mort. Sud rentre en main par l'As de Pique pour jouer un second Carreau. Szwarc ne met pas longtemps à trouver la défense mortelle : il plonge de l'As (pour le 5 du mort et le Valet d'Est) et rejoue... la Dame de Pique !

Ce sacrifice de Pallas donne bien une levée indue à Pique au déclarant mais lui interdit d'accéder aux deux Carreaux de longueur affranchis en main. Sud ne peut plus faire que huit levées alors qu'un retour routinier à Cœur lui aurait permis de faire son contrat avec deux Piques, deux Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle.



Jean-Michel Boulenger

## ▶ À VOUS DE JOUER ! ◀

**JEU N°1**

♠ 42  
♥ RD5  
♦ RDV873  
♣ 54

O N E S	♠ A865 ♥ AV62 ♦ A92 ♣ V8
------------	-----------------------------------

DIFFICULTÉ ★★ Don. : S - Vuln. : Pers.

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
1SA	-	3SA	-

Ouest entame du Valet de Pique pour votre As et le 3 du déclarant.  
Comment poursuivez-vous ?

**JEU N°2**

♠ A4  
♥ 103  
♦ 94  
♣ RDV10652

O N E S	♠ RV63 ♥ A74 ♦ 1083 ♣ A93
------------	------------------------------------

DIFFICULTÉ ★ Don. : S - Vuln. : Tous.

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
2♦	-	3♣	-
3SA	-	-	-

Ouest entame du 8 de Cœur pour votre As et le 2 du déclarant. Votre retour ?

**JEU N°3**

♠ D92  
♥ ARV105  
♦ D83  
♣ D3

O N E S	♠ RV10 ♥ 2 ♦ RV92 ♣ AR1087
------------	-------------------------------------

DIFFICULTÉ ★★★ Don. : O - Vuln. : Pers.

S	O	N	E
1♠	1♣	1♥	-
2♥	-	2♣	-
4♠	-	2♠	-

En Ouest, vous commencez par trois tours de Trèfle (Valet troisième en Est).  
Sud coupe au mort, rentre en main par la Dame de Cœur et joue un petit Pique. Votre défense ?

**JEU N°4**

♠ AD5  
♥ 8  
♦ RV107432  
♣ 43

O N E S	♠ RV97 ♥ A73 ♦ AD ♣ D1098
------------	------------------------------------

DIFFICULTÉ ★★★ Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣	-	1♦	1SA
-	2♦*	X	2♥
-	-	3♥	-
3SA	-	-	-

\*Texas.  
Ouest entame du Valet de Cœur pour votre As et le 2 du déclarant. Saurez-vous contrarier ses desseins ?

## SOLUTIONS

**JEU N°1** ▶ Il y a bien peu de chance que votre partenaire ait entamé sous le Roi de Pique car cela ne laisserait que 11 points au déclarant. De toute façon, il y a beaucoup mieux à faire que rejouer Pique. Votre enjeu est d'empêcher Sud d'exploiter ses Carreaux. Pour cela, vous devez attaquer la remontée annexe à Cœur et rejouer une carte magnifique : le Valet de Cœur. Tant pis si Sud possède le 10 et que vous donniez une levée. Il jouera Carreau pour son 10 et Carreau. Voyant Ouest fournir, vous prendrez de l'As au second tour. Les Carreaux du mort seront devenus inaccessibles.  
La main de Sud : ♠ RD3 ♥ 1093 ♦ 105 ♣ AR632  
La main d'Ouest : ♠ V1097 ♥ 874 ♦ 64 ♣ D1097

**JEU N°2** ▶ Vous avez rejoué le Roi de Pique ? Aie ! Aie ! Aie ! Votre partenaire n'a pas fini de vous charrier. En effet, s'il a entamé de sa quatrième meilleure, il possède forcément RV98x ou RD98x car avec DV98x, il aurait entamé de la Dame. Ce n'est donc pas l'heure d'un coup spectaculaire de Merrimac ! Rejouez prosaïquement Cœur pour encaisser la chute. Sur le retour du Roi de Pique, Sud gagnerait en prenant de l'As et en jouant Pique pour son 10, un final dont vous auriez du mal à vous remettre !  
La main de Sud : ♠ D105 ♥ D62 ♦ ARD752 ♣ 8  
La main d'Est : ♠ 9872 ♥ RV985 ♦ V6 ♣ 74

**JEU N°3** ▶ Supposons que vous fassiez la levée du Roi de Pique pour rejouer le Valet de Pique. Le déclarant fera la levée de la Dame, rentrera en main par l'As de Carreau, purgera votre dernier atout et défilera ses Cœurs. Comment bousculer ce scénario catastrophe ? En prenant du Roi de Pique et en jouant... le Roi de Carreau en coup de Merrimac ! Sud va prendre de l'As, encaisser la Dame d'atout mais n'aura plus de rentrée en main. S'il joue Cœur, vous couperez avec volupté pour une de chute.  
La main de Sud : ♠ A8763 ♥ D6 ♦ A74 ♣ 975  
La main d'Est : ♠ 54 ♥ 98743 ♦ 1065 ♣ V62

**JEU N°4** ▶ Si vous jouez passivement Cœur ou Trèfle, le déclarant aura tout l'espace nécessaire pour établir et encaisser les Carreaux du mort. Aussi devez-vous rejouer le Roi de Pique à la deuxième levée. Sud prend de l'As et joue Carreau du mort. Prenez de la Dame et poursuivez du Valet de Pique, obligeant Sud à utiliser prématurément la remontée de la Dame de Pique. Une de chute grâce à ce double coup de Merrimac ! N'est-ce pas pour vivre de pareils moments que nous jouons à ce jeu ?  
La main de Sud : ♠ 1083 ♥ RD52 ♦ 95 ♣ ARV7  
La main d'Ouest : ♠ 642 ♥ V10964 ♦ 86 ♣ 652