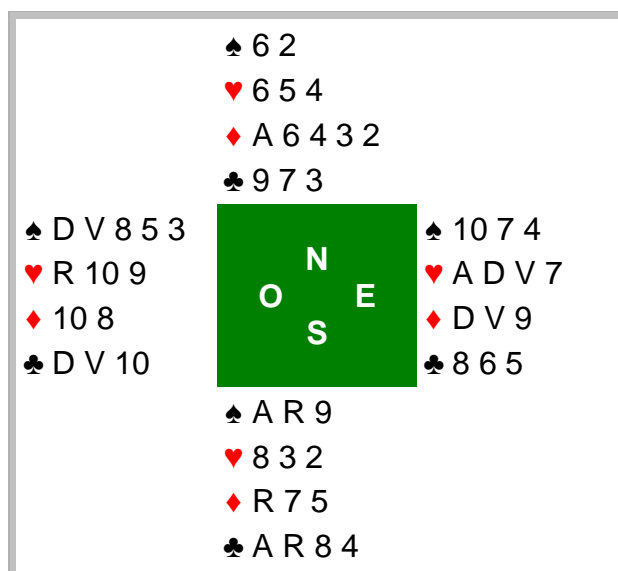


Cours 6.....LE JEU DE LA CARTE

6-3 LE COUP A BLANC

Objectif : lutter contre un mauvais partage



Déclarant : SUD contrat de 1 SA

Entame Ouest : Dame de ♠ pris par le Roi.

La solution consiste à donner un coup à blanc : la première levée de ♦ est constituée du 2 et du 5 ; la levée suivante est faite avec le Roi et la troisième avec l'As pour être au mort et pouvoir jouer les 2 derniers ♦. Surtout pas As et Roi qui couperait la communication avec le mort.

C'est pourquoi le déclarant joue petit ♦ et redonne la main aux adversaires. En reprenant la main le déclarant réalisera 4 ♦

Dans le coup à blanc, quand on joue la dernière carte de la main courte, la levée doit être remportée par la main longue.

Note : lorsqu'on retarde d'une manière similaire la prise d'un pli auquel on a droit dans une couleur que l'on joue soi-même, on ne parle pas **de laisser passer**, mais de **coup à blanc**.

Le coup à blanc me permet de résoudre un problème de communication : je donne au départ sa levée à l'adversaire afin d'être dans la main longue grâce à un honneur maître au moment où la couleur est affranchie.