DONNES

3

Coups

4

Coup de BATH

Le coup de Bath			Vulnérabilité : N / S		Donneur : Sud			
		♠ 9 6 5			OUEST	NORD	EST	SUD
		♥ A D 7 4						1 SA
		♦ V 5 4			Passe	2 ♣	Passe	2 ♦
		♣ V 10 9			Passe	2 SA	Passe	3 SA
♠ R D 10 7 3		N	♠ 8 4		FIN			
♥ 9 3 2	O	E	♥ V 10 8 5					
♦ 3 2		S	♦ A 8 7					
♣ 8 5 2			♣ R D 7 6					
		♠ A V 2						
		♥ R 6						
		♦ R D 10 9 6						
Entame : R♠		♣ A 4 3						

- Les enchères

  Séquence classique d'emploi du Stayman sur l'ouverture de 1SA

- L'entame : R♠ en tête de (forte) séquence

- Le jeu de la carte

  Ce coup tire son nom de la station balnéaire de Bath (Angleterre) où il fut décrit pour la première fois dans une partie de Whist.
  Il consiste, avec A-V-x à fournir la petite carte sur une entame du Roi montrant la Dame.
  En ne prenant pas, le déclarant force le joueur chargé de l'entame à abandonner la couleur pour essayer de trouver une communication avec son partenaire dans une autre couleur. Ici, la seule communication directe est à carreau, mais jouer pour l'As d'Est avec l'espoir de traverser la fourchette As-V de Pique affranchit 4 levées chez le déclarant.
  Pour réaliser le **coup de Bath**, il faut donc que le déclarant ne craigne aucune autre couleur.

Retour au sommaire