

DONNES**3****Coups****13****Coup de DESCHAPELLES**

Coup de Deschapelles		Vulnérabilité : Est / Ouest		Donneur : Nord			
	♠ D 3 2			OUEST	NORD	EST	SUD
	♥ A 2				Passe	Passe	1 ♣
	♦ D V 10 2			Passe	1 ♦	Passe	1 SA
	♣ D 7 4 3			Passe	3 SA	FIN	
♠ A 7 6 5 4	O N S E	♠ R V					
♥ D 6 4 3		♥ R 8 7 5					
♦ 9 6 4		♦ A 8 7 3					
♣ 2		♣ 10 9 8					
	♠ 10 9 8						
	♥ V 10 9						
	♦ R 5						
Entame : 5 ♠	♣ A R V 6 5						

- Les enchères

Nord est un peu optimiste en concluant tout seul à 3 SA.

- L'Entame : 5 ♠ en 4^{ème} meilleure
- Le jeu de la carte

Imaginé par Deschapelles (Alexandre Louis Honoré Deschapelles, dit Le Breton [1780-1847], auteur d'un traité sur le "WHISTE" paru en 1840 !), ce coup consiste à créer une rentrée chez le partenaire qui possède une couleur affranchie.

Est prend du Valet et joue le Roi qui reste maître. Si Est joue Carreau ou Trèfle, le contrat est sur table, car Sud fera toujours 5 Trèfles, 3 carreaux et 1 coeur. En offrant le Roi de Coeur pour l'As du mort, au risque de concéder la levée manquant à Sud, Est ouvre une communication avec à la Dame de Coeur de son partenaire vers laquelle il pourra jouer dès qu'il aura la main à Carreau. Cette manoeuvre n'est possible qu'avec un As trop court pour que Sud puisse esquiver sur le Roi de Coeur.

[Retour au sommaire](#)