

DONNES

3

Coups

23

Coup de MERRIMAC

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

- Les enchères

Avec son Pique presque plein et la reprise à l'As de coeur, Nord préfère jouer 3SA que 4P en tournoi par paires.

- L'entame : 3 ♣ en 4^{ème} meilleure.
- Le jeu de la carte

Est trouve les Piques du mort inquiétants et ne voit qu'une remontée extérieure au mort. Il plonge de l'As de trèfle au premier tour et retourne le Roi de Coeur pour l'As du mort, afin d'enlever la seule communication que Sud possède pour exploiter les Piques de Nord. Est duckera deux fois à Pique, concédant ainsi un Coeur à Sud, mais en ne lui permettant pas de réaliser plus de 2 levées à Pique, ce qui fait chuter.

Ely Culbertson a donné le nom de **Coup de Merrimac** (en souvenir du sacrifice du Merrimac dans la baie de Santiago devant la flotte espagnole en 1898) à cette manoeuvre de destruction de rentrées où la défense sacrifie un gros honneur pour couper les communications du déclarant.

[Retour au sommaire](#)