

JEUX TROMPEURS DU DECLARANT

Selon : The bridge Book – Volume 3 – Frank Stewart (1989)

1. Brouiller les signaux Appel / Refus

Pour inciter à poursuivre la couleur d'entame, ne pas dévoiler les cartes inférieures à celle fournie par le joueur N°3 pour qu'elle soit lue comme un appel.

A l'inverse, sur l'entame de l'As (qui promet le Roi), ne pas dévoiler les cartes supérieures à celle fournie par le joueur N°3 pour qu'elle soit lue comme un refus.

2. Dissimuler / afficher les honneurs

Sur l'entame d'un honneur, prendre avec l'honneur immédiatement supérieur, c'est-à-dire celui qui est déjà dénié par l'entame.

Sur l'entame d'une carte basse, éviter prendre la carte du joueur N°3 avec la carte immédiatement supérieure pour qu'il puisse la posséder, quitte à faire la levée avec un Honneur inutilement élevé.

A l'inverse, avec RD secs prendre de la Dame ce qui affiche la possession du Roi, en espérant qu'une fois en main l'adversaire de gauche n'encaisse pas l'As.

Avec V 10 9 secs toujours fournir le 10 ce qui ne coûte rien, et de surcroît n'aide en rien les adversaires quelles que soient leurs conventions. Simple routine.

3. Simuler une fausse distribution

Sur l'entame de l'As fournir un Honneur pour simuler un singleton.

Couvrir la carte maîtresse du mort pour simuler un doubleton.

4. Exemples

W	E	
♠ A 7 5	♠ R 8 4	E joue 3SA
♥ A 4	♥ V 7 3	S entame ♣ 2 N fournit ♣ D
♦ R V 6 4	♦ D X 5 3	E prend ♣ A. Doute sur le ♣ R en N
♣ X 8 4 3	♣ A R 6	E joue ♣ 6 vers le X en espérant que S ne plonge pas ♣ V (crainte de ♣ RD secs en N)
♠ V 8 5 4	♠ A R D 7	E joue 4♠
♥ R D 4	♥ V 8 3	S entame ♣ A N fournit ♣ 5
♦ R 7 4	♦ A D 3	E fournit ♣ 8 et non ♣ 4.
♣ 9 3 2	♣ D 8 4	Doute sur le ♣ 5 possible appel ou doubleton.
♠ D 7 4	♠ R V 2	E joue 3SA
♥ A 5 4 3	♥ X 8 2	S entame ♦ V E doit prendre de ♦ D
♦ 7 6	♦ A R D	Sinon N connaîtra la situation à ♦ et ne retournera pas ♦ mais ♥
♣ A V X 5	♣ D 9 7 3	