

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

Introduction aux managements de couleur

JEU DE LA CARTE



N°16



Version du 13/01/2023

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Qu'est-ce qu'un manquement de couleur ?	3
Le jeu des couleurs courtes	6
Première partie : les manquements contre un honneur	7
Il manque l'As	7
Il manque le Roi	7
Il manque la Dame	10
Il manque le Valet	11
Deuxième partie :	
les manquements contre plusieurs honneurs	14
Il manque Roi-Valet	14
Il manque Roi-Dame	17
Il manque le 10 et deux honneurs supérieurs	18
Il manque As-Dame	20
Il manque As-Dame-Valet	21
Il manque As-Valet	22
Donnes d'application	24

Dans les tableaux d'enchères,
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

Qu'est-ce qu'un maniement de couleur ?

C'est la façon de jouer une couleur pour y réaliser - si c'est possible - un certain nombre de levées fixé à l'avance. Le nombre de levées en question est appelé **l'objectif**.

Dans le cadre de couleurs courtes, l'objectif maximal correspond aux levées d'honneurs que la couleur peut fournir, en fonction d'un bon placement des honneurs adverses.

Quelques exemples très simples :

1 ♠ ADV



♠ 653

2 ♦ RD2



♦ 873

3 ♥ D76



♥ A84

4 ♣ D75



♣ 642

Vous reconnaissez ces différents diagrammes, ce sont ceux qui ont été utilisés pour illustrer la théorie des impasses : l'exemple **1** est celui d'une impasse directe répétée, qui rapporte trois levées en cas de bon placement du Roi. Les trois suivants sont des impasses indirectes. Avec l'As en Ouest, vous ferez deux levées dans l'exemple **2**, à condition de jouer deux fois de la main de Sud. L'exemple **3** illustre l'impasse indirecte fondamentale : pour faire deux levées, vous devrez jouer petit vers la Dame à un moment où à un autre, en espérant le Roi à gauche. Enfin, l'exemple **4** illustre votre capacité à faire une levée en jouant deux fois vers la Dame, si les deux gros honneurs manquants, l'As et le Roi, sont situés en Ouest.

Dans le cadre de couleurs plus longues (celle à affranchir à Sans-Atout, ou tout bonnement la couleur d'atout), les choses se compliquent du fait à la fois de l'apparition des levées de longueur et de la variation du nombre de petites cartes qui accompagnent les honneurs adverses.

La première famille de couleurs rapportant des levées comprend toutes celles où le nombre de levées est simplement et uniquement dépendant du partage du résidu de la couleur.

♣ AR854



♣ 632

Les Trèfles du diagramme ci-dessus fourniront deux levées de longueur si le résidu de la couleur est partagé 3-2 en flanc, une seule si vous tombez sur un partage 4-1 et zéro si les cinq cartes restantes sont dans la même main (heureusement, c'est rare).

Il est important de noter qu'en tant que déclarant, vous n'avez aucune manœuvre particulière à accomplir. Vous jouerez la couleur comme vous voudrez et vous observerez le nombre de levées qu'elle vous rapporte.

On peut en tirer le principe suivant :

PRINCIPE ▶ Les couleurs où le jeu d'honneurs est automatique sont des couleurs sans histoire.

En fait, la plupart des couleurs où le maniement pose un problème (et où souvent son optimisation mérite au moins une réflexion, parfois un calcul) sont des couleurs longues où manquent certains honneurs et où, en conséquence, le nombre de levées d'honneurs possibles est variable. La combinaison honneurs-longueur introduit alors de nombreuses options, parmi lesquelles il faudra choisir.

Par exemple, voici une couleur dont le maniement est très loin d'être évident :

♦ A93



♦ D10762

Imaginons que votre objectif soit de réaliser quatre levées dans cette couleur. Il est possible de visualiser au moins quatre (!) façons de jouer la couleur :

- ▶ Vous pouvez commencer par jouer l'As de la main de Nord. Vous jouerez ensuite le 9 ou le 3 et déciderez, si seules des petites cartes apparaissent en Est, de laisser courir le 9 ou de jouer la Dame de votre main.
- ▶ Vous pouvez aussi décider de jouer d'abord de votre main. Soit vous commencez par le 2 dans l'idée de fournir le 9 du mort, soit vous présentez d'abord la Dame, que vous laissez filer, bien sûr, si Ouest ne couvre pas du Roi.

Choisir entre ces différentes options est très difficile et fait intervenir à la fois des calculs complexes et des éléments extérieurs à la couleur, comme certaines informations que vous avez pu acquérir sur les jeux adverses grâce aux enchères et au début de coup. Il est absolument impossible de réaliser cette analyse et ces calculs à la table. Jouez comme vous voulez. Heureusement, la « bonne » façon de jouer n'est finalement pas si importante, car l'écart entre les différentes lignes de jeu possible est souvent très ténu. Si vous êtes perfectionniste - ou simplement curieux -, vous irez consulter un dictionnaire des maniements de couleur (il en existe de très complets) en rentrant chez vous, qui vous indiquera la bonne marche à suivre en fonction de différentes contraintes.

Heureusement, bien souvent, les couleurs que vous avez à manier pourront faire l'objet d'un **examen raisonné** qui vous conduira au meilleur jeu.

Tout commence, comme nous l'avons dit plus haut, par la définition d'un objectif en levées.

♥ 643



♥ ADV2

Vous jouez un contrat à Sans-Atout et, comme chaque fois que nous nous intéresserons à des managements de couleur en-dehors du contexte d'une donne, nous admettrons que vous disposez des communications nécessaires pour jouer d'une main ou de l'autre à votre convenance.

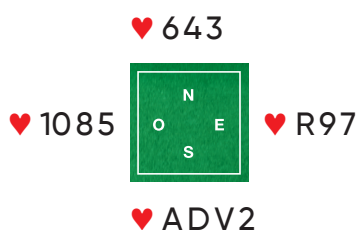
Imaginons dans un premier temps que vous ayez besoin de **quatre levées** dans la couleur.

Vous devez alors imaginer la disposition des cartes adverses qui pourra vous faire réussir.

Ici, c'est relativement simple. Vos quatre levées seront obligatoirement faites par les cartes de la main de Sud.

- ▶ Pour que vous puissiez faire une levée (sans en perdre) avec la Dame et le Valet, il vous faut le Roi placé en Est.
- ▶ Pour que vous réalisiez une levée avec le 2, il faut qu'il n'y ait plus aucune carte en flanc quand vous jouerez ce 2. La couleur doit donc être répartie 3-3.

Voici la distribution des cartes qui vous est nécessaire :



Cette étape du raisonnement est essentielle et doit être réalisée chaque fois que vous devez manier une couleur. Bien sûr, avec le temps et l'expérience, vous réussirez souvent à formuler très rapidement vos hypothèses.

Une fois ce premier travail accompli, **vous pouvez passer à l'étape de la réalisation pratique** : pour faire vos quatre levées, il vous faudra jouer deux fois de la main de Nord vers votre main en Sud, en faisant deux fois l'impasse au Roi. Vous atteindrez ainsi votre objectif.



EN RÉSUMÉ : manier correctement une couleur consiste :

- ▶ À fixer un objectif en levées.
- ▶ À imaginer la répartition et la disposition des cartes adverses qui permettent d'atteindre l'objectif.
- ▶ À jouer en conséquence.

La suite du document va nous permettre d'explorer les différentes familles de couleurs à manier et de mettre en évidence les problèmes qui s'y rapportent.

Le jeu des couleurs courtes

On appellera couleur « courte » une couleur comportant un maximum de six cartes réparties entre les deux mains, aucun côté ne dépassant quatre cartes.

Vous rencontrerez très souvent ce type de couleur dans votre bridge de tous les jours, il est très intéressant de les jouer de façon optimale. Par ailleurs, vous retrouverez ces groupes d'honneurs ultérieurement à l'intérieur de couleurs plus longues et la façon de les manœuvrer sera souvent la même. L'ensemble des exemples qui sont présentés ci-après donne une bonne idée des diverses positions que vous êtes amené à rencontrer.

Pour chacune, nous allons établir la bonne façon de procéder en raisonnant toujours de la même manière :

- Définition de l'objectif
- Visualisation d'une ou plusieurs positions de cartes « gagnantes »
- Définition de la ligne de jeu adéquate.

Il est plus facile de manœuvrer contre un honneur manquant que contre plusieurs. Nous commencerons donc par examiner les positions où il vous manque un seul honneur, avant de compliquer les choses.

Les maniements contre un honneur

Quand il ne vous manque qu'un seul honneur, les manœuvres à entreprendre sont en général élémentaires. Passons-les rapidement en revue, en guise de révision.

— IL MANQUE L'AS —

1 ♠ R3



Objectif : 1 levée.
Condition : l'As en Ouest.
Manœuvre : le 2 vers le Roi.

♠ 62

2 ♥ RD4



Objectif : 2 levées.
Condition : l'As en Ouest.
Manœuvre : jouer deux fois de Sud vers Nord.

♥ 752

Vous connaissez parfaitement ces deux situations. La première est l'exemple même de l'impasse indirecte : vous jouez vers le Roi en espérant l'As bien placé (impasse). Vous perdez la main si l'impasse réussit (indirecte). Vous avez une chance sur deux de réussir car l'As est en Ouest une fois sur deux.

Le second exemple est une extension de l'impasse indirecte : vous espérez de nouveau l'As en Ouest mais, pour réaliser deux levées, il vous faut jouer deux fois vers Roi-Dame. Vous utilisez **une impasse indirecte répétée**.

— IL MANQUE LE ROI —

1 ♠ AD



Objectif : 2 levées.
Condition : le Roi en Ouest.
Manœuvre : le 3 pour la Dame.

♠ 63

2 ♦ ADV



Objectif : 3 levées.

Condition : le Roi en Ouest.

Manœuvre : le 3 pour le Valet, puis le 8 pour la Dame.

♦ 873

3 ♣ A64



Objectif : 3 levées.

Condition : le Roi en Ouest.

Manœuvre : jouer la Dame, puis le Valet.

♣ DV10

L'impasse au Roi est l'une des premières que vous avez rencontrées dans votre vie de bridgeur. La position **1**, élémentaire, permet de réaliser deux levées avec le Roi bien placé, en Ouest. L'impasse, cette fois, est **directe**, ce qui signifie que vous ne rendez pas la main à l'adversaire si votre manœuvre réussit. La position **2** n'est que l'extension de la première : si le Roi est placé, en jouant deux fois vers Dame-Valet, vous bénéficierez de deux levées supplémentaires. Votre impasse aura été **répétée**.

La troisième position nous permet de faire connaissance avec une troisième technique d'impasse, l'impasse **forçante**. Vous présentez un honneur (ici la Dame). Si le défenseur qui possède l'honneur supérieur ne couvre pas, vous faites la levée. S'il couvre, vous prenez son honneur avec la carte supérieure et vous réalisez les levées suivantes avec les cartes équivalentes que vous possédez.

Cette façon de procéder est le contraire d'une manœuvre économique. Le fait que l'adversaire couvre un de vos honneurs fait tomber cet honneur et l'honneur supérieur sur la même levée. En conséquence, l'honneur qui a été couvert ne réalise pas lui-même une levée. Comparons les positions **2** et **3** : pour faire trois levées, il faut trois honneurs dans la position **2**. Il en faut quatre dans la position **3**.

La répartition des honneurs des deux côtés de la table est en revanche sans importance. Regardez :

1 ♣ AV3



♣ D102

2 ♦ AV10



♦ D53

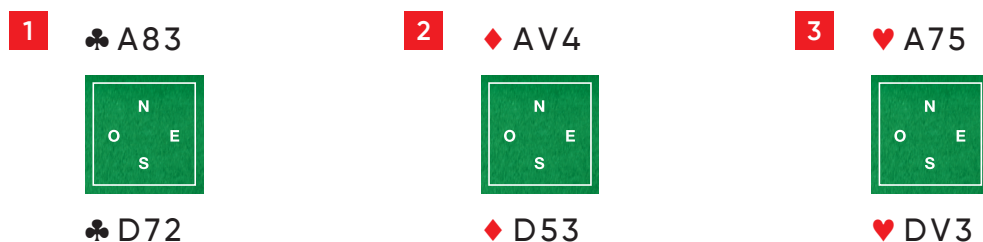
3 ♥ A103



♥ DV2

Voici trois variantes de la position de base de l'impasse forçante présentée plus haut. Chaque fois, la possession du troisième petit honneur « inutile » permet de jouer un honneur au premier tour de la couleur.

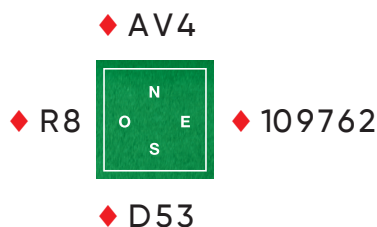
La conséquence, c'est qu'il ne sert à rien - il est même exactement nuisible - de présenter un honneur si vous ne possédez pas assez de cartes équivalentes :



L'exemple **1** correspond à ce que les professeurs de bridge appellent « l'abominable fausse impasse ». La seule façon de réaliser une levée avec la Dame consiste à jouer un petit de Nord vers la Dame. **Jouer la Dame ne sert à rien** : même si le Roi est en Ouest, celui-ci va **toujours** couvrir la Dame, vous prenez du Roi et vous n'avez plus que des petites cartes dans la couleur qui ne feront jamais la moindre levée. En revanche, si vous jouez petit vers la Dame et si le Roi est en Est, celui-ci peut le jouer ou non, vous ferez toujours une levée avec la Dame, maintenant ou plus tard.

La position **2** met en évidence une autre caractéristique : deux levées sont assurées en donnant le Roi et jouer la Dame ne peut pas être utile car il vous manque le 10 pour réaliser la troisième levée si le Roi est placé en Ouest. Pouvez-vous quand même réaliser trois levées dans la couleur ?

Pour la première fois, vous voici confronté à une condition **distributionnelle**. Regardez la répartition complète de la couleur autour de la table :



Si vous jouez correctement un petit Carreau de la main de Sud pour le Valet de Nord, vous allez faire la levée. Notez qu'à ce stade il ne reste aucune fourchette et qu'il ne sert à rien de rejouer la Dame au tour suivant. Vous pouvez donc maintenant encaisser l'As de Carreau de Nord. **Votre seule chance de trouver une troisième levée est de voir tomber le Roi**. Quand c'est le cas, vous êtes capable de réaliser une troisième levée dans la couleur grâce à la Dame.

Quand vous ne pouvez pas utiliser une impasse forçante, vous pourrez trouver une levée supplémentaire dans la couleur si l'honneur adverse est suffisamment « court ».

La position **3** est un peu particulière : votre façon de jouer n'influera pratiquement jamais sur le nombre de levées que la couleur pourra vous fournir : deux levées vous sont acquises sauf si le Roi est sec, jamais trois. Mais en présentant la Dame, vous pourrez réaliser ces deux levées sans perdre la main, ce qui peut s'avérer un avantage décisif.



À RETENIR :

- une impasse forçante « consomme » un honneur de plus que l'impasse directe correspondante.
- Si vous ne possédez pas suffisamment de cartes équivalentes pour que l'impasse forçante soit rentable, ne partez jamais d'un honneur.

— IL MANQUE LA DAME —

1 ♠ AV3



Objectif : 3 levées.
Condition : la Dame en Ouest.
Manœuvre : le 4 pour le Valet.

♠ R54

2 ♥ RV3



Objectif : 3 levées.
Condition : trouver la Dame.
Manœuvre : le 2 pour le Valet ou le 3 pour le 10.

♥ A102

3 ♦ AV10



Objectif : 3 levées.
Condition : deviner où est la Dame.
Manœuvre : le 2 pour le 10 ou le Valet laissé filer.

♦ R32

4 ♣ AR3



Objectif : 3 levées.
Condition : la Dame en Ouest.
Manœuvre : le Valet pour le 3.

♣ V104



REMARQUE : dans toutes ces situations, avant de procéder à la manœuvre principale, il est possible de jouer le gros honneur du camp situé en face de la fourchette. Par exemple, dans le cas **1**, vous pouvez jouer le Roi avant de jouer vers le Valet. Ceci permet de gagner avec la Dame sèche en Est. Cette manœuvre bien connue s'appelle un « coup de sonde » et s'avérera bien sûr beaucoup plus utile quand vous posséderez plus de cartes de la couleur dans votre ligne.

5 ♠ V6



Objectif : 3 levées.

Condition : la Dame en Ouest.

Manœuvre : jouer petit de Sud vers le Valet.

♣ AR72

Les principes des managements contre la Dame sont très similaires à ceux qui ont été étudiés contre le Roi. L'impasse directe contre la Dame consiste à jouer une petite carte vers une fourchette composée du Valet et d'une carte supérieure (Roi ou As) : c'est l'exemple **1** page précédente.

Pour créer la troisième levée, vous pouvez vous trouver dans le cadre d'une impasse forçante. C'est l'exemple **4**, où vous présenterez le Valet en espérant la Dame en Ouest. Sans le 10, vous n'auriez d'autre choix que de jouer As et Roi « en tête » en espérant la Dame seconde.

Vous avez même parfois la ressource d'utiliser une impasse indirecte, comme l'illustre l'exemple **5**. Dans cette position, la seule façon qui vous est offerte de créer une troisième levée est d'accepter de rendre la main aux adversaires en jouant le 2 de Pique vers le Valet. La condition nécessaire est alors de trouver la Dame en Ouest.

Mais la particularité du maniment contre la Dame réside dans le fait qu'il est souvent offert au déclarant de deviner où se trouve la Dame adverse pour créer sa troisième levée dans la couleur.

C'est le cas de l'exemple **2**, où vous disposez en fait de deux fourchettes symétriques : Roi-Valet en Nord, As-10 en Sud. À vous de choisir dans quel « sens » vous faites l'impasse. C'est aussi le cas de l'exemple **3**, où l'une des fourchettes est remplacée par une situation d'impasse forçante : si vous décidez que la Dame de Carreau est en Est, vous devrez, pour faire trois levées, présenter le Valet et le laisser courir. Cette manœuvre n'est possible que parce que vous possédez le 10, bien sûr, la carte équivalente supplémentaire.

— IL MANQUE LE VALET —

1 ♣ AR103



Objectif : 4 levées.

Condition : le Valet en Ouest.

Manœuvre : la Dame puis le 7 pour le 10.

♣ D7

2 ♦ 109



Objectif : 4 levées.

Condition : le Valet en Est.

Manœuvre : le 10 laissé filer.

♦ ARD2

3 ♥ D10



Objectif : 4 levées.
Condition : le Valet en Ouest.
Manœuvre : le 2 pour le 10.

♥ AR52

Dans le cadre d'une couleur courte telle qu'elle a été définie plus haut, les trois seuls maniements contre le Valet sont ceux qui sont indiqués ici. Les positions 2 et 3 sont paradoxalement les plus simples. Si vous jouez As-Roi-Dame en tête, vous n'avez aucune chance de faire la levée du 2 (ou du 5). Dans le cas 2, espérez le Valet en Est et tentez l'impasse forçante - rendue possible grâce à la présence du 9 - en présentant le 10. Dans le cas 3, n'envisagez même pas de jouer la Dame, puis le 10 laissé filer. Est se précipitera pour couvrir du Valet s'il le possède et vous aurez gâché une carte importante, le 10. Il vous faut tout simplement tenter l'impasse au Valet en jouant vers la seule fourchette, Dame-10.

La position 1 va vous familiariser avec une notion très importante attachée aux maniements de couleur : **le calcul du meilleur jeu**.

En effet, vous disposez de deux lignes de jeu pour tenter de réaliser quatre levées. La première consiste tout simplement à encaisser As-Roi-Dame. Si le Valet tombe en trois tours, vous aurez vos quatre levées. L'autre ligne de jeu consiste à jouer la Dame puis à tenter l'impasse au Valet, en jouant le 7 pour le 10.

Déterminer la meilleure de ces deux lignes de jeu est affaire de calcul : il faut établir les chances de succès de chacune et choisir, évidemment, celle qui offre les meilleures.

Comment faire ? L'impasse au Valet va réussir une fois sur deux, quand le Valet est en Ouest. Il est un plus difficile de calculer les chances que le Valet tombe quand on joue As-Roi-Dame.

Remarquez que les adversaires détiennent sept cartes dans la couleur, qui seront réparties 4 d'un côté et 3 de l'autre, ou 5-2, ou 6-1 (oublions le partage 7-0 que vous découvrirez dès que vous jouerez la Dame). Jouer As-Roi-Dame réussit si le Valet tombe en deux ou trois tours. En d'autres termes, vous réussissez si la couleur est partagée ainsi en flanc :

Dans le cas d'un partage 5-2 :



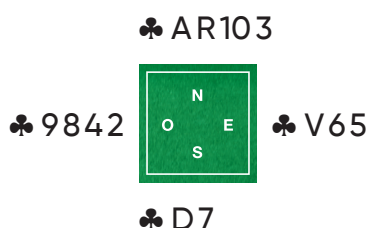
Ou encore



Dans le cas d'un partage 4-3 :



Ou encore



Dans les quatre cas ci-dessus, vous gagnez quand le Valet se trouve du côté court de la répartition du résidu adverse ; quand il se trouve dans les deux cartes du partage 5-2 ou dans les trois cartes du partage 4-3. En revanche, vous échouez quand il se trouve dans les quatre ou cinq cartes des répartitions 4-3 ou 5-2.

Or, si vous cherchez n'importe quelle carte, elle a toujours **plus de chance de se trouver du côté long que du côté court**. C'est l'expérience des chaussettes dans le tiroir : si vous possédez six chaussettes noires et une rouge et si vous divisez vos chaussettes en deux tas, l'un de deux chaussettes, l'autre de cinq, votre chaussette rouge aura deux chances sur sept de se trouver dans le tas de deux et cinq chances sur sept de se trouver dans le tas de cinq.

La conclusion, c'est que jouer pour la chute du Valet est d'une probabilité inférieure à 50% et qu'il faut donc faire l'impasse. Nous retrouverons ce type de calcul plus tard à de nombreuses reprises, quand il s'agira de manier des couleurs plus longues.

PRINCIPE ▶ **Quand il manque le Valet dans une couleur répartie 4 et 2, l'impasse est toujours préférable au jeu en tête.**

Et en conclusion de ce long développement :



À RETENIR POUR LE RESTE DE VOTRE VIE DE BRIDGEUR :

Une carte manquante a toujours plus de chance de se trouver dans la main de l'adversaire le plus long dans la couleur.

Les managements contre plusieurs honneurs

Dès qu'il vous faut manœuvrer contre plusieurs honneurs, des difficultés plus ou moins importantes vont apparaître. Le principe de base à appliquer est pourtant assez simple à énoncer :

PRINCIPE ▶ **Quand il manque plusieurs honneurs, il faut manœuvrer successivement contre chacun des honneurs manquants.**

Ce principe induit la notion de double impasse, technique que vous rencontrerez à de nombreuses reprises. Mais cette notion, vous allez le voir, n'épuise pas le sujet.

— IL MANQUE ROI-VALET —

1 ♠ AD10



Objectif : 3 levées.

Condition : le Roi et le Valet en Ouest.

Manœuvre : le 2 pour le 10, puis le 3 pour la Dame.

♠ 632

2 ♦ AD3



Objectif : 3 levées.

Condition : Roi-Valet secs en Ouest.

Manœuvre : le 5 pour la Dame.

♦ 1095

3 ♥ D72



Objectif : 2 levées.

Condition : le Roi en Ouest ou le Valet en Est.

Manœuvre : le 5 pour la Dame, puis le 2 pour le 10.

♥ A105

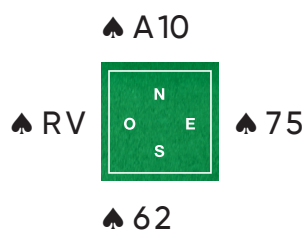
La première position de cette série **1** est la plus classique et la plus simple des doubles impasses. Pour réaliser trois levées, il faut que chaque carte de Nord fasse une levée. Il n'y a qu'une seule solution : espérer le Roi et le Valet placés en Ouest et jouer d'abord le 2 pour le 10. Une fois la levée gagnée, vous revenez en Sud et vous jouez le 3 pour la Dame. Parfait. Quelles sont vos chances de réussite ? Le Roi sera en Ouest une fois sur deux. Dans ce cadre, il possèdera aussi le Valet une fois sur deux. Donc il possèdera les deux cartes une fois sur quatre.

La position est intéressante si votre objectif n'est que de deux levées. Cette fois, il vous suffit de trouver un seul honneur en Ouest, le Roi ou le Valet. Vous pouvez indifféremment commencer par jouer petit pour le 10 ou petit pour la Dame. Si le 10 est pris du Roi, vous avez réussi. Si la Dame fait la levée aussi. En cas d'échec de votre première manœuvre, vous pourrez recommencer au tour suivant.

Est-il vraiment indifférent de commencer par l'une ou l'autre impasse ?

Pas tout à fait.

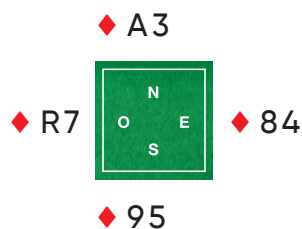
La différence se matérialise justement quand les deux honneurs manquants sont bien placés. Si vous avez joué un petit pour la Dame au premier tour, la situation est devenue :



Il vous est maintenant impossible de réaliser une troisième levée dans la couleur. Cet exemple bien connu permet d'écrire un principe utile :

PRINCIPE ▶ **Quand vous devez tenter une double impasse, il faut d'abord manœuvrer contre le plus petit des deux honneurs manquants.**

Le maniement **2** a pour objet d'illustrer le problème des cartes équivalentes liées aux impasses forçantes. Si vous voulez faire trois levées dans la couleur, il va de soi, comme vous l'avez observé dans l'exemple précédent, qu'il vous faut trouver le Roi et le Valet en Ouest. Mais imaginez que vous présentiez le 10 (ou le 9). Ouest couvre bien sûr du Valet et vous faites la levée de la Dame. Voici la position qui en découle :

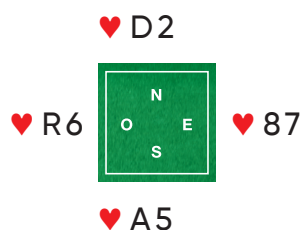


Vous n'avez plus de fourchette car il vous manque une carte équivalente dans l'une de vos deux mains ! Il vous faudrait le 8 pour recommencer l'opération avec succès

PRINCIPE ▶ **Capter deux cartes adverses par le biais d'une impasse forçante nécessite deux cartes équivalentes supplémentaires.**

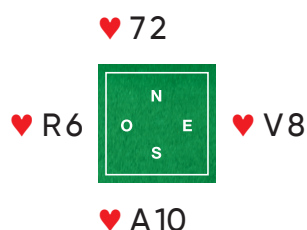
Pour prendre les meilleures chances de succès dans l'exemple 3 l'ordre de vos manœuvres doit être soigneusement anticipé. Il faut vous laisser la possibilité d'une impasse indirecte au Roi (en jouant petit vers la Dame) et d'une impasse directe au Valet (en jouant petit vers As-10). Pouvez-vous commencer par celle que vous voulez ? Pas du tout !

Si vous faites d'abord l'impasse directe au Valet en jouant un petit vers le 10, voici, en cas d'échec, ce qui va rester de votre diagramme :



Vous n'avez plus assez de cartes pour bénéficier du bon placement du Roi devant la Dame.

En revanche, si vous commencez par jouer petit vers la Dame, vous gagnez tout de suite avec le Roi en Ouest. Si la Dame est prise du Roi, il vous reste :



Et cette fois, la fourchette As-10 est toujours présente, vous pouvez jouer vers le 10 pour bénéficier du bon placement éventuel du Valet, en Est cette fois.

4 ♠ A53



Objectif : 2 levées.

Condition : le Roi ou le Valet en Ouest.

Manœuvre : la Dame laissée filer, puis le 10 laissé filer.

♠ D109

5 ♦ A62



Objectif : 2 levées.

Condition : le Roi ou le Valet en Ouest (deviner).

Manœuvre : l'As et petit vers Dame-10.

♦ D103

Les deux derniers exemples de la série mettent en lumière l'importance des cartes intermédiaires, particulièrement du 9.

La position **4**, du fait de la présence du 9, permet de traiter la couleur comme **une double impasse forçante** : vous pouvez présenter la Dame au premier tour. Si Ouest couvre, vous prenez de l'As et donnez le Valet, votre seconde levée est assurée. Si la Dame perd au Roi d'Est, il vous reste 10 9 secs en face de l'As et vous pouvez tenter une impasse forçante au Valet. Cette (bonne) façon de jouer vous permet de trouver deux levées chaque fois qu'Ouest possède le Valet **ou** le Roi. Quelles sont les chances d'un tel événement ? Ouest va posséder le Roi, comme n'importe quelle autre carte du camp de la défense, une fois sur deux. Dans le cas où il ne possède pas le Roi, il possédera encore le Valet une fois sur deux. La combinaison de ces deux événements se produit donc trois fois sur quatre.



À RETENIR : Quand vous cherchez à localiser deux cartes précises

- ▶ La chance qu'un adversaire déterminé possède ces deux cartes est d'une sur quatre (25%)
- ▶ La chance qu'un adversaire déterminé possède l'une de ces deux cartes est de trois sur quatre (75%).

La position **5**, où il vous manque le 9, est beaucoup moins drôle. Si vous jouez le 10 (ou la Dame), Ouest va couvrir et vous vous retrouverez avec l'As second en face d'un petit honneur second sans espoir de levée supplémentaire. Pour trouver une levée de plus, il faudra jouer l'As et continuer vers Dame-10 en jouant ce que votre inspiration vous conseillera. Vous n'avez plus qu'une chance sur deux d'y parvenir.

— IL MANQUE ROI-DAME —

Les manœuvres contre Roi-Dame sont très simples : il faut toujours commencer par tenter une impasse et, si possible, recommencer au tour suivant.

1 ♠ AV10



Objectif : 2 levées.

Condition : la Dame ou le Roi en Ouest.

Manœuvre : le 3 pour le 10. S'il est pris, le 4 pour le Valet.

♠ 743

2 ♦ AV3



Objectif : 2 levées.

Condition : la Dame ou le Roi en Ouest.

Manœuvre : le 10 laissé filer. S'il est pris, le 4 pour le Valet.

♦ 1094

3 ♥ AV2



Objectif : 2 levées.

Condition : Roi et Dame en Ouest ou un honneur second en Ouest.

Manœuvre : le 3 pour le Valet puis l'As.

♥ 1053

La position **1**, est la double impasse toute simple. Vous jouez petit vers le 10 et vous avez déjà réussi si Roi et Dame sont en Ouest. Si le 10 perd à un honneur, vous rejouez petit vers le Valet. Vous gagnez donc si l'un des honneurs est en Ouest. Les deux honneurs manquants peuvent être distribués ainsi :

Ouest	Est
Roi	Dame
Dame	Roi
Roi-Dame	-
-	Roi-Dame

En tentant votre double impasse, vous gagnez dans les trois premiers cas, vous échouez dans le seul dernier, quand les deux honneurs sont en Est. Si l'on admet que chacun de ces quatre cas se produit aussi souvent qu'un autre, ceci montre que votre manœuvre va réussir trois fois sur quatre.

L'exemple **2** est exactement la même double impasse, avec un côté forçant lié à la présence d'un petit groupe d'honneurs de l'autre côté de la table. Remarquez que puisqu'il suffit que l'adversaire couvre le 10 pour votre succès, vous n'avez besoin que d'une carte équivalente en plus, pas de deux comme plus haut.

Enfin l'exemple **3** illustre ce qui se passe quand il vous manque une carte équivalente. Faire deux levées est beaucoup moins fréquent. Au premier tour vous pouvez toujours jouer un petit vers le Valet, ce qui vous permet de faire tout de suite deux levées quand Roi-Dame sont en Ouest. Si le Valet est pris d'un honneur, vous n'avez plus de fourchette et il faudra vous en remettre à votre bonne étoile, tirer l'As en espérant que l'honneur d'Ouest était second au départ.

— IL MANQUE LE 10 ET DEUX HONNEURS SUPÉRIEURS —

La présence du 9 dans le camp, conjuguée à l'absence du 10, permet des variations intéressantes, en offrant en général des chances supplémentaires.

1 ♣ AD9



Objectif : 2 levées.
Condition : Valet-10 en Ouest ou le Roi en Ouest.
Manœuvre : le 3 pour le 9. S'il est pris du 10, le 6 pour la Dame.

♣ 763

2 ♦ AV9



Objectif : 2 levées.
Condition : le Roi ou la Dame et le 10 en Ouest.
Manœuvre : le 4 pour le 9, puis le 6 pour le Valet.

♦ 64

Dans l'exemple 1, le 9 améliore votre ordinaire. Vous pouvez toujours jouer un petit pour la Dame en espérant le Roi placé. Mais il ne vous coûte rien – qu'un peu d'attention, parfois – de commencer par jouer un petit pour le 9. L'intérêt ? Gagner une levée si Valet-10 sont placés en Ouest. Regardez le diagramme complet :

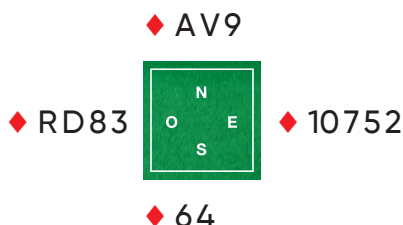


Quand vous jouez le 3, Ouest peut fournir le 2 ou « intercaler » le 10 ou le Valet (il ne devrait pas le faire, mais bon...). Sur le 2, vous jouez donc le 9. Pour faire la levée, Est doit prendre du Roi et laisse votre As et votre Dame réaliser les deux levées suivantes. Si Ouest a intercalé le 10, vous avez couvert de la Dame et Est a pris du Roi. Au tour suivant, vous détenez une fourchette (As-9) sur le Valet d'Ouest et vous réalisez deux levées facilement.

Bien sûr, si le 9 est pris du 10 ou du Valet – le plus fréquent – vos chances de réussite de l'impasse au Roi restent intactes au tour suivant. Une opération qui est « tout bénéfice ».

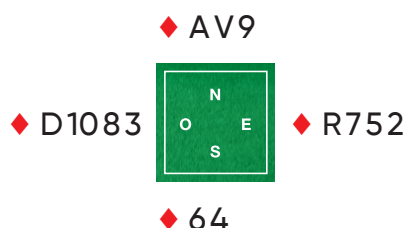
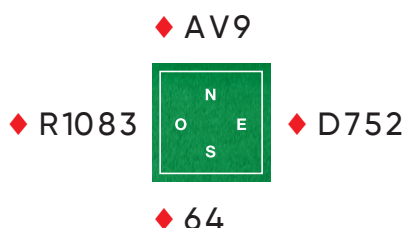
L'exemple 2 mérite une attention soutenue. Quelles sont les positions de cartes qui peuvent vous offrir deux levées ?

► Une première réponse serait de trouver le Roi et la Dame placés en Ouest :



Il suffit, dans la position ci-dessus, de jouer un petit de Sud et de fournir le Valet de Nord pour obtenir une deuxième levée. Les chances de succès de cette façon de jouer sont simples à établir : le Roi a une chance sur deux d'être en Ouest, la Dame aussi. Vous trouverez donc à la fois le Roi et la Dame en Ouest une fois sur quatre.

► Une réflexion plus approfondie vous montre qu'il est possible de profiter d'une autre position favorable :



Si vous trouvez un gros honneur (Roi ou Dame) en Ouest accompagné du 10, vous pouvez commencer par jouer le 4 de la main de sud pour le 9 de Nord. Est prend de la Dame. Au tour suivant, vous pouvez jouer le 6 pour le Valet et vous réalisez ainsi une seconde levée. Quelles sont vos chances de succès si vous jouez ainsi sans voir les jeux adverses ? Il vous faut, pour réussir, que le 10 soit placé en Ouest, ce qui arrive une fois sur deux. Il faut aussi trouver un des deux gros honneurs (Roi ou Dame) en Ouest, ce qui arrive, vous le savez désormais, trois fois sur quatre. La combinaison des deux conditions nous offre $\frac{1}{2}$ de $\frac{3}{4}$ fois sur quatre, soit 37,5% de chances de gain, mieux que les 25 % de tout à l'heure.

— IL MANQUE AS-DAME —

Enfin des positions simples et un principe facile à retenir : quand il vous manque As-Dame, **manœuvrez contre la Dame et ne vous préoccupez pas de la place de l'As !**

1 ♠ RV10



Objectif : 2 levées.

Condition : la Dame en Ouest.

Manœuvre : le 3 pour le 10. Il est pris de l'As. Le 5 pour le Valet.

♠ 753

2 ♦ R54



Objectif : 2 levées.

Condition : la Dame en Ouest ou un honneur second.

Manœuvre : le Valet laissé filer. Il est pris de l'As. Le 10 laissé filer.

♦ V109

3 ♥ RV4



Objectif : 2 levées.

Condition : As et Dame en Ouest ou Dame seconde en Ouest.

Manœuvre : le 3 pour le Valet, puis le 5 pour le Roi.

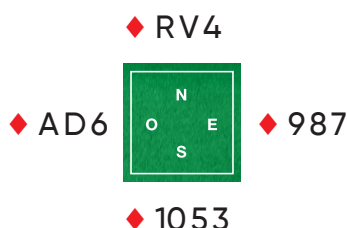
♥ 1053

L'exemple **1** illustre le principe ci-dessus : il vous manque la Dame, cherchez-la en Ouest. Jouez petit pour le 10. S'il n'est pas pris de la Dame, ne vous inquiétez pas et recommencez. L'As ne compte pas.

L'exemple **2** doit être traité de la même façon, à ceci près que vos impasses à la Dame sont des impasses forçantes. Jouez le Valet, laissez-le filer. S'il est pris de l'As vous recommencerez au tour suivant.

Dans le cadre de l'exemple **3**, vous allez toujours jouer de la même façon mais votre rendement, par exception, va être influencé par la place de l'As. Jouez un petit vers le Valet. S'il est pris de la Dame, vous ne ferez qu'une levée. S'il est pris de l'As, puisque vous n'avez plus de fourchette, désormais, vous ne ferez une seconde levée qu'avec la Dame seconde en Ouest.

Mais le cas qui vous est favorable est le suivant, où As et Dame sont placés devant Roi-Valet :



Cette fois, vous faites deux levées sans coup férir. Remarquez que vous n'auriez pas le 10, le résultat serait le même. Qui peut le plus peut le moins...

— IL MANQUE AS-DAME-VALET —

Quand vos ressources s'amenuisent, vous n'êtes quand même pas toujours tout à fait démunis. Voici deux couleurs intéressantes :

1 ♠ 643



Objectif : 1 levée.
Condition : l'As en Est ou Dame Valet en Est.
Manœuvre : le 3 pour le 10, puis le 4 pour le Roi.

♠ R102

2 ♦ R109



Objectif : 1 levée.
Condition : la Dame ou le Valet en Ouest.
Manœuvre : le 3 pour le 9, puis le 5 pour le 10.

♦ 753

Dans la position **1**, votre chance principale et habituelle de réaliser une levée consiste à trouver l'As en Est. Mais la présence du 10 augmente vos chances, car vous pouvez profiter cette fois du bon placement de Dame-Valet devant le Roi. Commencez par jouer un petit de la main de Nord. Si Est fournit petit, jouez le 10. Si Dame-Valet sont en Est, le 10 sera pris de l'As. Si le 10 est capturé par le Valet ou la Dame, vous rejouerez petit vers le Roi au tour suivant. Si d'aventure Est a fourni le Valet ou la Dame au premier tour, couvrez du Roi. Si celui-ci est pris de l'As, rentrez en Nord et rejouez petit vers le 10, cette fois.

La position **2** est plus intrigante. Vous jouez une première fois un petit vers le 9 pour bénéficier, comme dans la position précédente, de Dame-Valet placés en Ouest. Imaginons que le flanc prenne du Valet. Quand vous rejouez, un petit apparaît encore en Ouest. Si vous jouez le 10, maintenant, vous espérez la Dame en Ouest. Cette façon de jouer vous donne en tout trois chances de gagner sur quatre : vous ne vous préoccupez plus de l'As et réussissez chaque fois que la Dame, le Valet ou Dame Valet de Carreau sont en Ouest.

— IL MANQUE AS-VALET —

1 ♠ R102



Objectif : 2 levées.

Condition : le Valet en Ouest ou As-Valet secs.

Manœuvre : le 2 pour la Dame. Puis le 4 pour le 10.

♠ D64

2 ♦ RD109



Objectif : 3 levées.

Condition : le Valet en Ouest.

Manœuvre : le 2 pour le 9. Puis le 6 pour le 10.

♦ 62

3 ♥ RD3



Objectif : 2 levées.

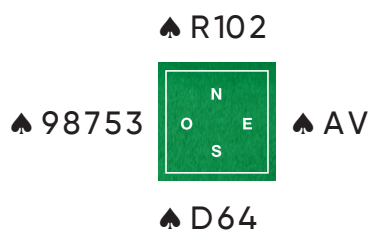
Condition : l'As en Ouest ou le Valet en Ouest.

Manœuvre : le 4 pour la Dame, puis à deviner...

♥ 1094

Comme quand il manque As-Dame, le principe essentiel est de manœuvrer contre le Valet sans se préoccuper de l'As. Il y a toujours des exceptions.

Dans l'exemple **1**, l'idée est bien de faire l'impasse au Valet en l'espérant en Ouest. Mais il ne coûte absolument rien de partir du 2 du mort pour faire une première levée en jouant vers la Dame. L'intérêt ? Le cas, rare mais qui arrive, d'As-Valet secs en Est :



Si vous jouez directement petit vers le 10, vous allez perdre le Valet « mal placé » Mais si vous avez obligé Est à jouer en premier, son Valet apparaît et vous n'avez plus besoin de le chercher. Ce premier tour de « précaution » dans la couleur pour attraper des honneurs secs s'appelle **un coup de sonde**, nous aurons l'occasion de le revoir souvent.

L'exemple **2** se gère simplement : avec le Valet placé, vous faites trois levées, sinon vous n'y parvenez pas. La conclusion, évidente, est de faire l'impasse au Valet dès le premier tour pour réaliser toutes les levées requises si le Valet est quatrième ou cinquième. Et l'As ? Nul ne s'en préoccupe. Vous le donnerez, certes, mais sa position et sa longueur n'influent pas sur votre résultat.

L'exemple 3 est plus insidieux. Pour faire deux levées, si vous n'aviez pas le 10 ni le 9, vous n'auriez pas d'autre choix que de jouer vers Roi-Dame. Et ici encore, l'As en Ouest vous rapporte deux levées. Commencez donc par jouer le 4 vers Roi-Dame. Si, sur le Roi du mort, Est fournit un petit, il y a de bonnes chances qu'il n'ait pas l'As. Rentrez en main ailleurs et rejouez un petit Cœur vers votre second honneur. Si, en revanche, le Roi de Cœur est pris de l'As au premier tour, profitez de 10-9 pour tenter une impasse forçante au Valet, elle est devenue obligatoire.

Mais, direz-vous, après tout, rien n'oblige Est à prendre ! il a pu laisser passer le Roi avec l'As. C'est vrai, à vous de deviner, si votre adversaire est capable d'une telle rouerie, s'il a pris l'air malin en jouant... Vous touchez là au côté humain du jeu et il n'y a plus de règles, mais beaucoup d'amusement...



À RETENIR :

Quand il vous manque As-Dame ou As-Valet, manœuvrez en général contre le petit honneur sans vous préoccuper de la place de l'As.

Donnes d'application



DONNE N°1

♠ AD96		♠ 852			
♥ 8764		♥ D32			
♦ 87		♦ A95			
♣ D74		♣ RV63			
♠ 73	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ RV104
N					
O E					
S					
♥ R1095		♥ AV			
♦ DV103		♦ R642			
♣ 982		♣ A105			

SUD	O	N	E
1SA	passe	2♣	passe
2♠	passe	3♠	passe
4♠	fin		

Entame : Dame de Carreau.

●● LES ENCHÈRES

Avec les deux majeures quatrièmes et 8 points, il est raisonnable, en Nord, de rechercher un fit par l'intermédiaire du Stayman. Une fois l'atout Pique fixé, Nord n'a les moyens que d'une timide proposition. Avec 16 points 4-4-3-2 et de beaux atouts, Sud devrait avoir le courage d'ajouter le quatrième.

●● LE JEU DE LA CARTE

Après l'entame qui le rassure sur le bon placement de l'As de Carreau, Sud voit qu'il est capable de réaliser quatre atouts de sa main, deux coupes à Carreau du mort, le Roi de Carreau et deux As. Il lui manque une levée qu'il lui faut créer à Trèfle.

Pour bénéficier d'un bon placement éventuel du Roi de Trèfle devant la Dame ou du Valet de Trèfle en Est, le déclarant doit jouer d'abord vers la Dame de Trèfle du mort puis vers sa fourchette As-10. Attention aux communications, il doit jouer son second Trèfle quand il est au mort après une coupe à Carreau, donc commencer par jouer vers la Dame plus tôt. Le bon timing est le suivant :

- ▶ Est prend l'entame de l'As de Carreau et rejoue atout. Sud prend en main et joue immédiatement Trèfle vers la Dame.
- ▶ Est prend du Roi et rejoue atout. Sud prend, joue Roi de Carreau et Carreau coupé et Trèfle pour son 10. Il gagne la levée.
- ▶ Sud coupe son dernier Carreau avec le dernier atout du mort. Il rentre en main à l'As de Cœur, enlève le dernier atout et encaisse enfin son As de Trèfle, la dixième levée.

	♠ V74	
	♥ AD3	
	♦ 743	
	♣ 8743	
♠ RD5		♠ A1093
♥ 874		♥ 96
♦ R865		♦ V102
♣ R62		♣ DV109
	♠ 862	
	♥ RV1052	
	♦ AD9	
	♣ A5	



SUD	O	N	E
1♥	passé	2♥	fin

Entame : Roi de Pique.

●● LE JEU DE LA CARTE

Une fois qu'il fait la première levée, Ouest sait que l'As de Pique est chez son partenaire : sinon, le déclarant aurait pris le Roi de l'As pour établir ensuite la levée du Valet. Il peut donc continuer par la Dame de Pique et un troisième tour de Pique. Est contre-attaque alors de la Dame de Trèfle.

Sud a besoin de réaliser deux levées de Carreau pour son contrat. Il peut jouer vers sa Dame en espérant le Roi placé, mais la présence du 9 lui permet de prendre une chance supplémentaire, celle de Valet-10 placés en Est. Il a besoin de deux rentrées au mort pour jouer deux fois Carreau et en dispose seulement à l'atout. La première fois qu'il est au mort, il joue Carreau et fournit le 9 de sa main si Est n'intercale pas.

Si le 9 était pris du 10 ou du Valet, il profiterait de sa seconde remontée pour rejouer Carreau vers la Dame. Si Est intercale, il suffit de couvrir le 10 de la Dame et de rejouer vers le 9 au tour suivant.

DONNE N°3

♠ D1053		♠ 86			
♥ RD109		♥ A72			
♦ R74		♦ V9832			
♣ V4		♣ R62			
♠ R972	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ AV4
N					
O E					
S					
♥ V853		♥ 64			
♦ 105		♦ AD6			
♣ A109		♣ D8753			

SUD	O	N	E
1♣	passe	1♥	passe
1SA	passe	2SA	passe
3SA	fin		

Entame : 2 de Pique.

●● LE JEU DE LA CARTE

L'entame du 2 de Pique indique que le Roi est en Ouest, ce qui limite à trois le nombre de levées que la couleur peut fournir. Sud dispose aussi de trois levées de Carreau. Les trois levées manquantes doivent être créées à Cœur.

Jouer petit vers le Roi, puis vers la Dame, ne permet que de trouver deux levées avec l'As en Ouest. Pour trois levées, Sud doit espérer le Valet de Cœur en Ouest et planifier de faire deux fois l'impasse au Valet. Il prend l'entame en main et joue un petit Cœur pour le 9. Le meilleur flanc consiste à laisser passer. Sud rentre en main à l'As de Carreau et rejoue Cœur pour le 10. Cette fois, Est prend et continue Carreau. Sud prend bien soin de faire la levée de la Dame de sa main et joue As de Pique et Pique. Désormais, le mort dispose des trois levées maîtresses en majeure, accessibles grâce au Roi de Carreau.

♠ V3		♠ 86
♥ 8742		♥ RD63
♦ A92		♦ 873
♣ 7653		♣ V1084
♠ 1052		♠ 86
♥ V1095		♥ RD63
♦ RV65		♦ 873
♣ 92		♣ V1084
		♠ ARD974
		♥ A
		♦ D104
		♣ ARD

SUD	O	N	E
2♦	passé	3♦	passé
3♠	passé	4♠	passé
6♠	fin		

Entame : Valet de Cœur.

●● LES ENCHÈRES

La connaissance de l'As de Carreau remplit Sud d'aise. Il enchérit sa couleur longue et Nord, avec son Valet second, préfère soutenir à 4♠ plutôt que de déclarer 3SA sans aucune tenue à Cœur ni à Trèfle. Tout ceci suffit à Sud pour tenter le petit chelem. Après tout, Nord n'a peut-être que deux cartes à Carreau... Sinon, il faudra deviner !

●● LE JEU DE LA CARTE

Le mort dispose de petites ressources supplémentaires et non annoncées qui rendent le contrat excellent.

Tout d'abord, il détient quatre cartes à Trèfle. Après avoir enlevé les atouts, Sud peut encaisser As-Roi-Dame de Trèfle. Si les Trèfles adverses sont partagés 3-3, la douzième levée est trouvée. Ça n'est pas le cas ici et Sud doit chercher son bonheur à Carreau. La ressource supplémentaire est le 9 de Carreau. Cette carte permet au déclarant de procéder à une double impasse dans la couleur ; il joue un petit de sa main et insère le 9 du mort. Si le 9 faisait la levée ou s'il poussait au Roi, les douze levées seraient là. Si le 9 était pris du Valet, Sud, pourrait, par la suite, présenter la Dame pour une impasse forçante : il gagnerait encore avec le Roi en Ouest.

♠ D105
 ♥ RV104
 ♦ 874
 ♣ AR5
 ♠ RV43
 ♥ 9
 ♦ RD65
 ♣ 9876
 ♠ A92
 ♥ 8753
 ♦ A92
 ♣ V102
 ♠ 876
 ♥ AD62
 ♦ V103
 ♣ D43




S	O	NORD	E
1♥	passee	1♣ 2♥	passee fin

Entame : Roi de Carreau.

●● LE JEU DE LA CARTE

Est appelle du 9 à la première levée et le camp Est-Ouest encaisse les trois premières levées de Carreau. Le flanc rejoue Trèfle et Sud doit créer sa huitième levée à Pique. Il prend du Roi de Trèfle et joue Roi de Cœur et Cœur pour sa Dame, apprenant la mauvaise nouvelle. Il ne peut plus enlever les atouts avant de jouer Pique car le flanc possède un treizième Carreau à encaisser. Il commence alors à établir sa levée de Pique en jouant un petit Pique vers Dame-10, en espérant le Valet et un gros honneur en Ouest. 6 de Pique, le 4, le 10... et l'As. Est rejoue Trèfle. Sud prend en main, cette fois, et continue Pique. Ouest peut plonger du Roi mais Sud peut contrôler son retour, enlever les atouts restants et profiter de sa levée de Pique.

♠ RD3		♠ 1065
♥ R109		♥ AV6
♦ 973		♦ D104
♣ 8742		♣ 9653
♠ 97		
♥ D852		
♦ V862		
♣ DV10		
		♠ AV842
		♥ 743
		♦ AR5
		♣ AR

SUD	O	N	E
1♠ 4♠	passe fin	2♠	passe

Entame : Dame de Trèfle.

●● LE JEU DE LA CARTE

Il eût été plus habile de jouer 3SA, un contrat sur table. Les neuf levées sont toujours là avec cinq atouts et deux fois As-Rois dans les mineures. Mais il faut en trouver une dixième et seuls les Cœurs peuvent la fournir.

Plutôt que de se précipiter à jouer un petit Cœur pour le Roi, Sud doit observer correctement ses cartes intermédiaires et s'apercevoir qu'il a un autre élément d'impasse dans la couleur.

Il commence donc, après avoir enlevé les atouts, par jouer un petit Cœur pour le 9 du mort. Si Dame-Valet étaient en Ouest, le 9 pousserait à l'As et la levée manquante serait créée. En l'espèce, Est prend du Valet et rejoue Trèfle ou Carreau. Sud rejoue Cœur vers Roi-10 et a le choix de la carte à passer quand Ouest fournit de nouveau un petit. La bonne décision tient un peu à la chance, mais un élément doit faire pencher pour le choix du 10 : si Est avait possédé Dame-Valet au départ, il aurait eu le choix de prendre le 9 du Valet ou de la Dame. En revanche, avec As-Valet, il était contraint de prendre du Valet. Il est donc plus probable que le Valet provienne d'As-Valet que de Dame-Valet. Cette façon de raisonner s'appelle **la théorie du moindre choix**.