

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

Introduction aux managements de couleur (2^e partie)

JEU DE LA CARTE



Version du 18/01/2023

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Première partie : manier des couleurs longues	3
Rappel : affranchir des longueurs indépendamment des honneurs	4
Deuxième partie : les managements liés à la visualisation des cartes adverses	6
Les managements de nécessité	6
Les managements de sécurité	9
Les jeux de sécurité à 100%	9
Les autres jeux de sécurité	12
Les managements de précaution	14
Le principe de conservation de la fourchette	15
Le principe d'économie	17
Le coup de sonde	20
Donnes d'application	23

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

Manier des couleurs longues

La première partie de cet exposé sur les managements de couleurs était consacrée à l'examen du jeu des couleurs courtes. Il est temps d'introduire la distribution des cartes manquantes dans l'analyse. En fonction du plus ou moins grand nombre de cartes possédées par l'adversaire, la meilleure façon de jouer une couleur peut changer. À titre d'exemple, observons les conditions de l'impasse au Roi :

♣ ADV83



♣ 109542

Objectif : 5 levées.

Vous jouez par exemple le 10 de la main de Sud, le 6 apparaît en Ouest. Il manquait au départ Roi, 7, 6 et il ne reste plus dehors que le Roi et le 7. La théorie (que nous expliciterons plus loin dans ce document) dit qu'il faut faire l'impasse au Roi. En revanche, ajoutons une carte à nos deux mains :

♣ ADV83



♣ 1097542

Cette fois, la même théorie stipule que jouer l'As donne les meilleures chances de faire tomber le Roi.

Le nombre de cartes dans la couleur n'est pas le seul facteur de variation. Nous verrons que la répartition des cartes entre les deux mains est également à prendre en compte. En fait, le maniement d'une couleur longue est le condensé de deux manœuvres : l'une est un processus d'affranchissement qui dépend exclusivement du partage de la couleur chez l'adversaire et sur lequel vous n'avez aucune prise. L'autre est une façon qu'il faut rendre optimale de jouer les honneurs que vous possédez dans la couleur, en fonction de ce que vous savez ou de ce que vous imaginez de la place des honneurs de l'adversaire. Dans la suite de ce texte, après un bref rappel des capacités d'affranchissement liées aux longueurs, nous identifierons plusieurs familles de managements de couleur. Essentiellement, il est possible de regrouper les managements de couleur en deux grandes espèces :

- Ou bien il existe une façon indiscutable de jouer la couleur, basée sur la logique, sans qu'on fasse intervenir le moindre calcul. En fonction de l'objectif poursuivi, cette manière de jouer peut varier mais il n'y a pas de doute quant au résultat. L'ensemble

des managements concernés sont appelés les managements invariables. Selon le contexte, cette famille peut être subdivisée en management de nécessité, management de sécurité ou managements de précaution. Ce sont les managements que nous allons étudier dans ce document.

- Ou bien la détermination du meilleur management est le résultat d'un calcul, plus ou moins complexe. Les managements qui rentrent dans cette catégorie sont les plus nombreux et il arrive fréquemment que la ligne de jeu qu'il faut adopter ne soit pas la plus intuitive. On parlera alors de managements calculés. Leur étude - et particulièrement l'étude des modes de calcul employés pour obtenir un résultat fiable - fera l'objet du dernier document de cette série.

— **RAPPEL : AFFRANCHIR DES LONGUEURS INDÉPENDAMMENT DES HONNEURS** —

Avant de continuer, jetons donc un coup d'œil sur les perspectives d'affranchissement offertes par une couleur longue. Le nombre de levées qu'il est possible de créer est la différence entre votre longueur dans la couleur et la plus longue des mains adverses. Par exemple, si vous possédez la couleur suivante :

♠ 875432



♠ 96

Les adversaires y détiennent cinq cartes. Selon le partage des cinq cartes entre leurs deux mains, le nombre de levées de longueur envisageable change :

- Si les Piques adverses sont répartis 5-0, vous pouvez théoriquement établir $(6-5) = 1$ levée de longueur. Il faudra rendre cinq (!) fois la main pour y parvenir.
- Si les Piques adverses sont répartis 4-1, vous avez droit à $(6-4) = 2$ levées de longueur, en donnant quatre fois la main à l'adversaire.
- Enfin, si les Piques adverses sont répartis 3-2, vous pourrez construire $(6-3) = 3$ levées de longueur. Rendre trois fois la main suffira.

Bien sûr, la possession de levées d'honneurs dans la couleur accélère le processus d'affranchissement, en diminuant le nombre de fois où l'adversaire prend la main. Observons d'autres configurations :

1 ♠ A7643



♠ 82

2 ♣ A9742



♣ R53

Dans le cas **1**, il manque six cartes. La production de levées de longueur n'est pas garantie si le résidu adverse est partagé 5-1. En cas de partage 4-2, la couleur produit une levée en rendant la main trois fois. Si la couleur est partagée 3-3 en flanc, elle produit deux levées en rendant deux fois la main.

Dans le cas **2**, où cinq cartes sont manquantes, le partage 5-0 interdit l'affranchissement, le partage 4-1 permet l'affranchissement d'une levée en donnant deux fois la main, le partage 3-2 offre deux levées de longueur en ne rendant la main qu'une seule fois.



Dans le cas **3**, quatre cartes manquent à l'appel. Si elles sont partagées 4-0, vous pourrez quand même établir une levée de longueur, en rendant trois fois la main. Un partage 3-1 vous permet d'affranchir deux levées en rendant deux fois la main. Enfin, le partage amical de la couleur (2-2) vous offre trois levées de longueur en ne rendant la main qu'une fois.

Même de faibles ressources peuvent être exploitées : ainsi, dans le cas **4**, si votre seule chance consiste à affranchir une levée dans la couleur, vous pourrez le faire à condition que le partage des huit cartes manquantes soit 4-4 et que vous puissiez vous permettre de rendre quatre fois la main.

Ce rappel ayant été effectué, il est temps de rentrer dans le vif du sujet : le maniement des couleurs longues.

Les managements liés à la visualisation des cartes adverses

Cela a été dit plus haut, l'examen des managements des couleurs longues va commencer par celles où la façon de jouer est unique en fonction de l'objectif. Ou encore, celles où cette façon de jouer n'est pas déterminée par le calcul.

L'objectif qui a été fixé conditionne donc le management de couleur. Le déclarant a comme premier travail d'envisager les positions de cartes qui correspondent à son succès ou à son éventuel échec. Plus précisément, si cet objectif paraît difficile à remplir, il vous faudra imaginer la position des cartes adverses qui permet de l'atteindre et jouer en conséquence. C'est le domaine **des managements de nécessité**. Si au contraire, il semble que seule une catastrophe puisse vous empêcher de remplir votre objectif, il vous faudra imaginer cette catastrophe et tenter de lutter contre en convoquant les moyens appropriés. Vous agirez alors dans le cadre **de managements de sécurité**.

Enfin, bon nombre de managements nécessitent d'être attentif et de ne négliger aucun détail pour augmenter vos chances de succès. Vous y parviendrez en maîtrisant **les managements de précaution**.

— LES MANIEMENTS DE NÉCESSITÉ —

Quand il semble que vous aurez du mal à obtenir le nombre de levées dont vous avez besoin, vous devrez poser les hypothèses de nécessité qui vous mènent au succès. Aucune notion de probabilité n'intervient, il faut ce qu'il faut ! Il vous revient d'imaginer les répartitions des cartes adverses qui permettent la réussite et **de jouer en conséquence**. De tels managements ont reçu le nom de managements de nécessité.

En voici quelques exemples :

1

♥ DV653



♥ A82

Objectif : 5 levées.

Le management « banal » de la couleur consiste, comme vous le savez, à jouer l'As puis petit vers Dame-Valet, les « honneurs groupés ». Ce management assure quatre levées dès qu'il est possible de les faire. Mais si vous avez besoin de cinq levées, jouer ainsi ne conduira jamais au succès : même un Roi sec en Est ne vous servirait à rien, puisqu'il resterait 10-9-7 en Ouest, imprenables !

Que faire, donc ? Un effort d'imagination est nécessaire pour vous permettre de découvrir la seule position gagnante : 10-9 secs en Ouest.



Il faut partir de la Dame du mort, et continuer du Valet au deuxième tour.

2 ♠ A10642



Vous jouez le Roi de Sud, et le Valet apparaît en Est. Au second tour, faites-vous l'impasse ou tirez-vous en tête ? Oubliez tous les calculs de probabilité du monde ! Si le Valet d'Est est sec, vous serez obligé de concéder une levée à Ouest, à qui il reste Dame-9-8. Votre seule chance est de trouver Dame-Valet secs en Est, et il faut jouer l'As pour en profiter...

Votre position gagnante :



Tous ces exemples montrent qu'il vous est absolument indispensable d'imaginer - à cartes fermées - quelle est la disposition des cartes adverses qui vous permet de gagner. Vous devez jouer les cartes par la pensée pour valider vos hypothèses. C'est seulement à l'issue de cet exercice mental que vous pourrez jouer la première carte de la couleur.

3 ♦ D642

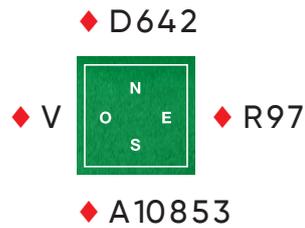


♦ A10853

Objectif : 5 levées.

Une fois encore, le jeu « normal » pour obtenir, non pas cinq, mais quatre levées, consiste à jouer l'As, une manœuvre qui n'échoue que si vous trouvez Roi-Valet troisièmes en Est. Pour en faire cinq, il faut trouver autre chose. En effet, le Roi sec ne suffit toujours pas ! Le détenteur de Valet-9-7 aurait droit à une levée.

Tout est-il perdu ? Non ! Partez de la Dame, en espérant Roi-9-7 en Est et le Valet sec en Ouest.



Si Est couvre au premier tour, vous jouerez petit du mort pour le 8 de votre main au second tour. S'il ne couvre pas, le Valet tombe sur la Dame et vous détenez toujours la fourchette As-10 pour capturer le Roi.

4 Encore plus spectaculaire :

♦ RDV762



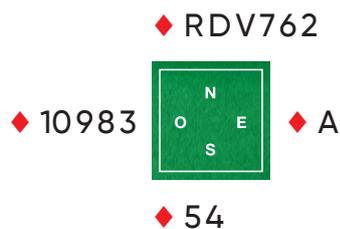
♦ 54

Objectif : 5 levées sans reprise au mort.

Ce maniemment paraît élémentaire : vous jouez vers Roi-Dame-Valet, et puis voilà. Introduisons une contrainte supplémentaire : vous n'avez aucune rentrée extérieure aux Carreaux dans la main de Nord et contre une opposition compétente qui laissera passer le premier tour de Carreau.

Jouer un petit Carreau pour le Roi vous permettra de faire la levée, en général, mais vous n'en ferez plus d'autre. En fait, il faudrait que la défense soit obligée de prendre le premier Carreau...

Ce qui nous permet d'avancer vers la seule solution gagnante : l'As de Carreau doit être sec quelque part ! Si c'est en Ouest, vous le verrez apparaître sur le 5. Si c'est en Est... vous le ferez tomber en jouant le 7 du mort, la seule façon de garder Roi-Dame-Valet pour capturer les trois derniers Carreaux d'Ouest :



Mettre le Roi du mort, quelle que soit la carte d'Ouest, ne peut jamais vous conduire au succès : avec un partage 3-2 de la couleur, vous étiez condamné. Et si vous réussissez, vous n'aurez plus le droit d'invoquer votre célèbre malchance pendant au moins un mois !



À RETENIR :

Quand le « jeu normal » ne peut conduire au succès, faites l'effort d'imaginer la position des cartes adverses qui vous est nécessaire et jouez en conséquence, même si les chances d'y parvenir sont minces.

— LES MANIEMENTS DE SÉCURITÉ —

On appelle « manquement de sécurité » la façon de jouer une couleur pour y assurer un objectif, ou pour augmenter ses chances de l'atteindre, en acceptant de sacrifier éventuellement une levée « supplémentaire ». Ce sacrifice correspond à la prime versée à votre compagnie d'assurances habituelle.

Le mode de raisonnement à l'œuvre en matière de manquement de sécurité est exactement l'inverse de celui que vous avez adopté en matière de manquement de nécessité. Vous allez devoir repérer les dangers qui menacent la réalisation de votre objectif et tenter de lutter contre, même au prix d'une levée supplémentaire qui ne vous est pas indispensable.

Parfois, vous parviendrez à identifier des lignes de jeu capables d'assurer que votre objectif soit atteint. On appelle ces manquements des jeux (ou des manquements) à 100%. Parfois les mesures prises vous permettront d'optimiser vos chances de succès sans pour autant vous garantir la réussite.

●● LES JEUX DE SÉCURITÉ À 100%

Ils permettent d'assurer l'objectif quelle que soit la répartition des cartes adverses. Un exemple :

EXEMPLE 1

♣ D9762



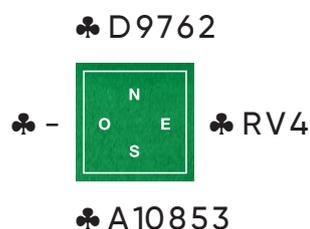
Objectif : 4 levées.

Votre objectif est fixé à quatre levées, ce qui signifie que vous avez le droit d'en concéder une mais qu'il vous faut « à tout prix » éviter d'en donner deux. Interrogeons-nous sur les risques de donner deux levées, justement. Il manque Roi-Valet et une troisième carte, précisément le 4.

♣ A10853

Vous êtes en danger seulement si ces trois cartes sont dans la même main.

Si vous attaquez d'une petite carte de la main de Nord et si le 4 apparaît, jouer votre As est dangereux : une défausse d'Ouest vous place dans la situation que vous vouliez éviter...



Après l'As, vous ne pourrez plus éviter de concéder deux levées à Est.

En revanche, si, sur le 4 d'Est, vous couvrez du 8 (ou du 5 !), il ne peut plus rien vous arriver : ou bien votre 5 fait la levée, ce qui se traduit par la défausse d'Ouest. Vous donnerez une seule levée à Est. Ou bien votre 5 est pris du Valet ou du Roi en Ouest ; cette fois, la couleur est répartie 2-1 chez l'adversaire et vous ferez tomber la dernière carte, quelle qu'elle soit, au tour suivant avec votre As. **Le jeu du 5 est une sécurité à 100% pour réaliser quatre levées.**

Cette sécurité est-elle coûteuse ? Oui, car vous donnez une levée que vous auriez pu ne pas donner si Ouest possédait le Roi sec :



L'As fait tomber le Roi, la Dame fait tomber le Valet, les cinq levées sont à vous. Voilà qui démontre une fois de plus que votre façon de jouer doit toujours être reliée à un objectif précis.

À titre d'exercice, trouvez-vous une autre façon de jouer la couleur précédente qui assure aussi quatre levées ?

Un second exemple, avec une carte en moins entre vos deux mains :

EXEMPLE 2

♦ A1085

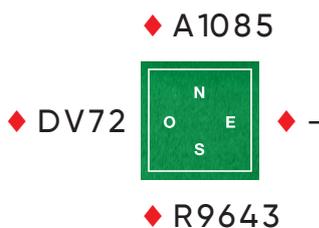
Objectif : 4 levées.



Quelle est la position dangereuse, cette fois ? Pour ne pas faire quatre levées, il faudrait que l'un des deux adversaires possède les quatre Carreaux manquants (Dame-Valet-7-2). Imaginez que ce soit Ouest : si vous jouez l'As du mort, vous ne pourrez plus éviter de lui donner deux levées.

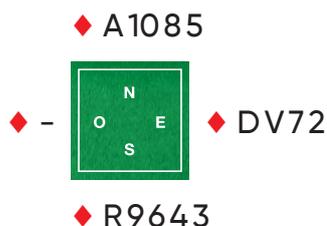
♦ R9643

Cas n°1 :



Réciproquement, s'il s'agit d'Est, vous lui donnerez deux levées si vous commencez par jouer le Roi de votre main.

Cas n°2 :



La conclusion n'est pas si difficile à imaginer : pour ne **jamais** être en danger de perdre deux levées, il ne faut pas commencer par jouer un honneur !

Ce qui veut donc dire qu'il faut commencer par jouer une petite carte. Monsieur de la Palice n'aurait pas dit mieux ! Vérifions : imaginons que vous soyez en Sud. Vous commencez par jouer le 3 de votre main. Si vous vous trouvez dans le cas n°2, vous voyez Ouest défausser. Vous pouvez à votre choix fournir le 10 et lui laisser faire le Valet tout de suite - vous prendrez plus tard sa Dame en impasse -, ou mettre l'As et rejouer le 10 et capturer ainsi l'un de ses honneurs tout de suite.

Le cas n°1 est plus intéressant. Sur le 3, Ouest va fournir une petite carte (le 2 ou le 7). Et c'est là que vous pouvez vous offrir la sécurité dont vous avez besoin : couvrez sa petite carte du 8. Ou bien le 8 est pris par Est et la couleur n'était pas partagée 4-0, l'As et le Roi permettront ensuite de faire tomber les deux cartes restantes. Ou bien la couleur était effectivement partagée 4-0 et vous faites la levée du 8, restreignant vos pertes dans la couleur à une seule levée. Bien sûr, vous avez peut-être payé votre prime : si la couleur est partagée 2-2, vous venez de donner une levée que vous auriez pu économiser...

Voici un autre jeu de sécurité à 100%, plus difficile :

EXEMPLE 3

♥ AV52

Objectif : 3 levées.



Réfléchissons : si la couleur est partagée 3-2 en flanc, les trois levées sont là quoi qu'il arrive. Cette étape du raisonnement existe toujours en matière de jeu de sécurité : il s'agit de **circonscrire le périmètre dangereux**, qui est lié à une répartition défavorable. Dans l'exemple précédent, il s'agissait du partage 3-0 de la couleur, ici il faut lutter contre un éventuel partage 4-1.

♥ R943

- ▶ On ne risque de perdre deux levées que si l'un des deux adversaires possède Dame-10 quatrièmes. Dès qu'un honneur est sec quelque part, il suffit de jouer l'un de vos deux gros honneurs pour le capturer. Même si vous devez concéder l'autre honneur, vos trois levées sont assurées.
- ▶ Si Dame-10 quatrièmes sont en Ouest, il suffit de jouer petit vers le Valet pour obtenir votre troisième levée.
- ▶ Si Dame-10 quatrièmes sont en Est, il vous faut jouer vers votre « fourchette » Roi-9. Pour ne pas vous laisser faire la levée du 9, Est est contraint d'intercaler le 10. Vous prenez du Roi et vous avez les moyens de concéder la Dame en assurant votre troisième levée.

La synthèse de ces trois informations permet de découvrir le bon jeu : il faut commencer par encaisser un honneur pour se prémunir contre la Dame sèche ou le 10 sec quelque part. Ensuite, il faut conserver la fourchette Roi-9 et pouvoir jouer vers le Valet.

Il faut donc commencer par l'As : le 6 en Est, le 7 en Ouest. Vous rejouez maintenant le 2 vers Roi-9.

Cas n°1 :

Sur le 2, le 8 apparaît en Est : vous pouvez jouer le 9 en toute quiétude, selon une technique que vous avez déjà rencontrée : ou bien le 9 est pris par Ouest, la couleur est 3-2 et vous êtes tranquille. Ou bien toutes les cartes manquantes sont en Est et vous faites la levée du 9, la troisième dont vous aviez besoin.

Cas n°2 :

Quand vous jouez le 2, Est défausse. Il est alors très simple de mettre le Roi et de rejouer vers le Valet pour établir votre troisième levée.

● ● LES AUTRES JEUX DE SÉCURITÉ

Ces mêmes façons de jouer peuvent simplement augmenter vos chances de réaliser le nombre de levées requis sans pour autant vous garantir la réussite, tout en acceptant de mettre en jeu l'habituelle prime d'assurance.

En voici un premier exemple :

EXEMPLE 1

♣ ARV3



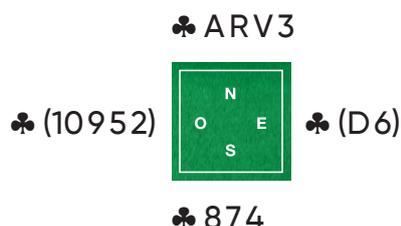
♣ 874

Objectif : 3 levées.

Quelles sont les répartitions – ou le placement – des cartes adverses qui vous permettent de réaliser trois levées dans cette couleur ?

Bien sûr, si la Dame est bien placée devant le Valet, vous atteindrez votre objectif. C'est le cas aussi quand la couleur est partagée 3-3 : après avoir donné une levée, le 3 deviendra maître.

En plus de ces deux cas « évidents », il en existe un troisième : vous pouvez faire trois levées quand la Dame est sèche ou seconde derrière As-Roi, c'est-à-dire en Est :



Le jeu intuitif qui consiste à faire l'impasse à la Dame permet de gagner dans les deux premiers cas mais échoue dans la position ci-dessus. Le maniement correct consiste à commencer par encaisser As-Roi, pour profiter de la chute de la Dame sèche ou seconde. Si cette Dame n'est pas apparue, il vous faut revenir en Sud pour jouer vers le Valet, en « impasse indirecte ». Vous bénéficierez ainsi du bon placement éventuel de la Dame en Ouest. Bien sûr, vous verrez aussi si la couleur est partagée 3-3, ce qui mettrait un terme à vos préoccupations. Voici un autre exemple classique :

EXEMPLE 2

♣ 8752



Objectif : 4 levées.

Dire que vous souhaitez réaliser quatre levées dans cette couleur revient à accepter d'en concéder une à l'adversaire, mais pas deux.

Il vous manque quatre cartes : Roi, Valet, 6 et 3.

Comme toujours quand on recherche un jeu de sécurité, demandez-vous quelles sont les positions qui posent un problème pour atteindre votre objectif. Ici, une position de cartes vous condamne : si Ouest, assis

derrière As-Dame, possède Roi-Valet au moins troisièmes dans la couleur, vous ne pourrez pas éviter la perte de deux levées. En revanche, toutes les autres situations doivent pouvoir déboucher sur une issue heureuse.

Regardons d'un peu plus près : si l'un des deux honneurs est sec ou second devant As-Dame, vous n'aurez aucun problème. De la même façon, si vous trouvez Roi-Valet troisièmes devant As-Dame, à condition que vous jouiez petit vers votre Dame à un moment ou à un autre, vous réussirez toujours.

En fait, les situations critiques, où vous risquez de vous tromper, sont celles où un ou deux honneur(s) serai(en)t sec(s) derrière As-Dame. Soit deux situations distinctes :

♣ 8752



♣ AD1094

ou

♣ 8752



♣ AD1094

ou encore

♣ 8752



♣ AD1094

Dans la situation où le Valet est sec, jouer petit vers la Dame au premier tour est formidable. Vous attrapez le Valet et pouvez renouveler l'impasse au Roi, vous ferez cinq levées. Mais si la position est celle du Roi sec, jouer petit pour la Dame n'est pas fameux cette fois : vous ne savez plus, au tour suivant, si vous devez faire l'impasse en pensant que le Roi était sec, ou jouer en tête en pariant sur Roi-Valet secs en Ouest.

Bien sûr, commencer par jouer petit pour le 10 présente des avantages inverses : vous perdez avec plaisir le Roi sec mais ne savez pas quoi faire quand le 10 est pris du Valet. Comment se sortir de ce dilemme ?

La solution qui permet de gérer tous les cas favorables sans exception est de commencer par tirer l'As ! Ainsi, si un honneur, quel qu'il soit, est sec en Ouest, vous le prenez. Vous prenez aussi le Valet de Roi-Valet secs en Ouest. Si seules des petites cartes apparaissent, rentrez au mort dans une autre couleur et rejouez un petit vers votre Dame. Agissez en fonction de la carte qui apparaît en Est : couvrez de la Dame s'il joue le Valet, mettez un petit si c'est le Roi. Et pleurez s'il défausse, c'est le cas où vous ne pouviez rien faire !

Quand tout va bien, prenez peur ! Si vous en avez les moyens, abandonnez le maniement de rentabilité maximale au bénéfice d'un maniement de sécurité. Un effort d'imagination sur les positions de cartes défavorables vous sera cette fois-ci demandé.

— LES MANIEMENTS DE PRÉCAUTION —

Il arrive souvent que le bon maniement d'une couleur consiste à se prémunir contre certains accidents de distribution ou de placement des honneurs adverses sans avoir à acquitter la moindre prime. Bien sûr, ces maniements devront être choisis chaque fois que vous les repérerez.

Un exemple très simple :

♣ A543



♣ RD102

Pour réaliser quatre levées, il faut jouer le Roi puis l'As. On gagnera ainsi, non seulement si la couleur est répartie 3-2, mais aussi si le Valet est quatrième devant Dame-10.

Ces maniements, qui optimisent le nombre de levées que vous pouvez réaliser sans être coûteux (contrairement aux maniements de sécurité), s'appellent **des maniements de précaution**. Un nom qui parle de lui-même : il faut prendre une (ou plusieurs) précaution(s) pour ne pas perdre « bêtement » une levée, comme ce serait le cas dans l'exemple ci-dessus si vous jouiez Roi et Dame de votre main.

Les maniements de précaution obéissent à un certain nombre de principes qu'il est utile de connaître. Le premier, qui est à l'œuvre dans notre exemple, est le principe de conservation de la fourchette. Nous décrirons plus loin le principe d'économie. Enfin, nous étudierons le coup de sonde et ses variantes.

●● LE PRINCIPE DE CONSERVATION DE LA FOURCHETTE

Jouer les cartes dans le « bon ordre » consiste à ne pas détruire une fourchette naturelle. **Ce principe de conservation de la fourchette** a de multiples applications, dont voici quelques exemples (dans la suite, la distribution des cartes adverses contre laquelle on cherche à se prémunir est figurée en rouge entre parenthèses, pour indiquer qu'il s'agit d'une hypothèse) :

A. Une fourchette dans chaque main



Objectif : 5 levées.

Jouer le Roi (ou la Dame) permet de prendre le Valet quatrième des deux côtés (car on conserve **deux fourchettes**, Dame-10 d'un côté, As-9 de l'autre). Jouer l'As échoue avec le Valet quatrième en Est, en détruisant la fourchette As-9.

B. La double fourchette dans une seule main



Objectif : 5 levées.

Cette fois, il faut commencer par jouer la Dame. En effet, pour capturer les Valet-10 manquants en cas de partage 4-0, il faut conserver **la double fourchette**, c'est-à-dire les deux honneurs supérieurs à Valet-10. L'idée, en jouant la Dame, est de constater le mauvais partage sans détruire la fourchette utile. Si les quatre cartes manquantes sont derrière As-Roi, on ne peut éviter d'en concéder une.

C. Garder la fourchette élargie, la seule possible :



Objectif : 3 levées.

Toujours aucun problème si la couleur est partagée 3-2. En cas de partage 4-1, les choses se compliquent. La carte importante est le 10, qui vient épauler le Roi et crée une fourchette sur les honneurs adverses, si bien sûr ceux-ci sont placés devant lui :



La bonne méthode : encaisser l'honneur face à la fourchette élargie, ici l'As. Puis jouer vers la fourchette Roi-10. Si un petit apparaît en Ouest, passer le 10, en précaution. Si la couleur est répartie 3-2, vous aviez toujours une levée à donner. Votre manœuvre n'a donc rien coûté.

D. La fourchette encore plus large !



Objectif : 3 levées, toujours.

Il faut de bons yeux pour repérer que Roi-9 peut constituer une fourchette. Pourtant... Si vous commencez par l'As, vous aurez la possibilité « d'attraper » un honneur sec en Ouest. Ensuite, la situation aura évolué : Roi-9 sera devenu le Roi-10 de l'exemple précédent.

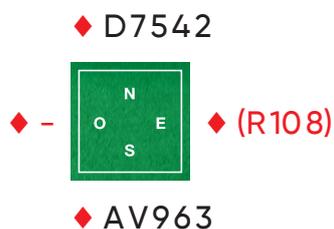


À RETENIR :

Prenez soin de repérer les cartes intermédiaires (10, 9...) susceptibles de créer des fourchettes contre les honneurs manquants. Jouez toujours les honneurs en face de ces fourchettes pour commencer.

E. Des fourchettes imbriquées les unes dans les autres (1)...

Ce type de jeu de précaution se rencontre quand il manque un gros honneur ainsi qu'une carte intermédiaire (10 ou 9) susceptible de vous gêner. Deux exemples :



Objectif : 5 levées.

Pour réaliser cinq levées, il faut faire l'impasse au Roi, comme il a été dit plus haut. Mais si vous commencez par un petit du mort, vous ne saurez pas quoi faire sur le 8 d'Est - en fait vous devrez jouer le Valet - et vous concéderez ensuite une levée. **La précaution** consiste à partir de la Dame, en impasse **agressive** : si Est ne

couvre pas, vous faites la levée et vous conservez votre fourchette As-Valet sur le Roi. Si Est couvre du Roi, vous prenez de l'As et disposez encore d'une fourchette - Valet-9 - pour capturer le 10, sans aucune difficulté puisque vous aurez vu la chicane d'Ouest.

F. Des fourchettes imbriquées les unes dans les autres (2)...



Objectif : 4 levées.

Dans le même esprit, la meilleure chance de réaliser quatre levées est de faire l'impasse à la Dame. Sans indication sur les distributions adverses, jouez d'abord le Roi (précaution contre la Dame sèche) et continuez du 10, notre impasse agressive : vous réussirez ainsi à capturer D973 en Est, alors que la Dame quatrième est

imprenable de l'autre côté. Jouer le 4 après le Roi aurait eu comme mauvais effet de détruire la fourchette Valet-8 contre le 9. Comme précédemment, l'impasse au 9 sera évidente, les deux premières levées ayant permis de constater la défausse d'Ouest.



À RETENIR :

Quand il vous manque un honneur et une carte intermédiaire, regardez de quel côté vous pouvez tenter une impasse agressive révélatrice du mauvais partage, sans détruire votre fourchette.

G. Une sécurité gratuite.



Objectif : 5 levées.

Réaliser cinq levées est facile dès que la couleur est répartie 3-2. Pour vous prémunir contre Dame-Valet quatrièmes en Ouest, jouez le Roi, puis, quand sur le 5 apparaît une petite carte, contentez-vous du 9 du mort. Si la couleur est effectivement partagée 3-2, le 9 sera pris et le petit honneur restant sera capturé par

l'As à la levée suivante. À l'occasion de l'analyse de ce manquement, remarquez bien la différence entre une précaution et une sécurité : une fois que les deux flancs ont fourni une petite carte sur le Roi, vous êtes condamné à perdre une levée dans la couleur. En jouant le 9 au second tour, vous décidez du moment où vous concédez cette levée, mais en aucun cas vous ne vous mettez en situation de payer la moindre prime.

●● LE PRINCIPE D'ÉCONOMIE

Un second principe est extrêmement utile dans le choix du meilleur manquement de couleur. Il s'agit du **principe d'économie**.

Il consiste, comme son nom l'indique, à ne pas gaspiller des honneurs **quand le camp ne possède pas de cartes intermédiaires représentant des fourchettes en puissance**, au contraire de ce que nous venons de détailler. Il convient alors de jouer vers des honneurs non maîtres plutôt que de jouer des honneurs. En pratique, ce principe se résume souvent par la phrase suivante : « **On joue vers les honneurs groupés et on recommence !** »
Commençons par un exemple bien connu :

EXEMPLE 1

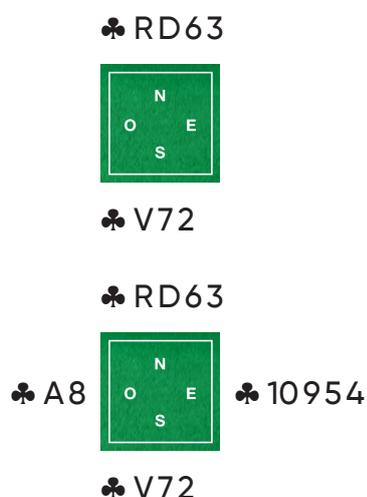


Objectif : 3 levées.

Il est possible de réaliser trois levées, indépendamment de la façon de jouer, si la couleur est répartie 3-3 en flanc. Sinon, il faut espérer le Roi placé devant Dame-Valet et jouer d'abord l'As (après tout, le Roi a le droit d'être sec en Est) puis le 2 vers le Valet et, si vous avez fait la levée, revenir en Sud pour jouer le 6 vers la Dame.

Remarque : le « meilleur » manquement est gourmand en communications. Si celles-ci ne sont pas si fluides entre vos deux mains, vous pouvez en économiser une en commençant par jouer le 2 pour le Valet, sans tirer l'As. Une fois faite la levée du Valet, vous pouvez revenir en Sud en jouant le 4 du mort pour votre As et rejouer vers la Dame.

EXEMPLE 2

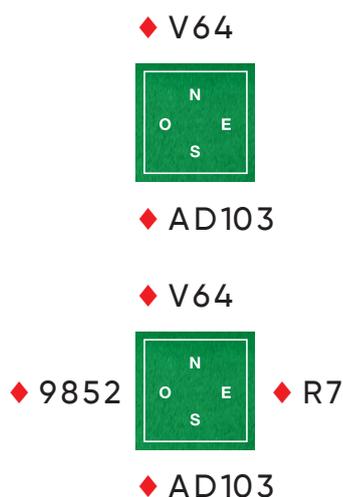


Objectif : 3 levées.

Pour prendre les meilleures chances de réaliser trois levées, il faut jouer deux fois petit vers Roi-Dame. De cette façon, on parviendra à son but chaque fois que la couleur sera répartie 3-3, bien sûr, mais aussi dans la configuration suivante :

où, au deuxième tour, l'As tombera « dans le vide », ne capturant aucun de vos précieux et peu nombreux honneurs.

EXEMPLE 3



Le réflexe assez naturel est de partir du Valet pour rester au mort afin de recommencer l'impasse, mais cette façon de procéder est coûteuse quand les cartes sont réparties comme ceci :

L'adversaire de droite couvre le Valet, affranchissant par là-même le 9 de son partenaire.

Le bon maniement consiste à jouer deux fois petit vers As-Dame-10 ; de cette façon, le Roi tombera dans le vide et vous n'aurez pas gaspillé inutilement ce Valet qui réalisera la quatrième levée dans la couleur. Bien sûr, cette manœuvre n'est possible qu'en présence

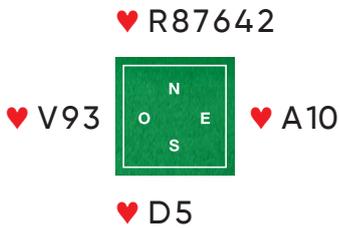
de nombreuses communications entre les deux mains. Vous aurez remarqué que la méthode retenue correspond à faire tomber les honneurs adverses « dans le vide » c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas l'un des vôtres. Dans le même esprit, voici un groupe de maniements où vous obtiendrez un rendement maximal avec de faibles ressources, bien sûr sous certaines conditions qu'il conviendra d'exploiter correctement :

Cas n°1 :



Vous n'avez le droit de ne perdre qu'une levée, l'As. Ceci signifie que vos gros honneurs devront servir à capturer les autres cartes du camp adverse. La position gagnante n'est pas si facile à imaginer : l'absence totale de cartes intermédiaires (V, 10, 9) nous oblige à essayer de faire tomber l'As « dans le vide ».

Pour cela, une seule solution : l'As second en Est :



Et, du coup, un seul maniement est possible : petit vers la Dame... et petit des deux mains.



REMARQUE. Avec :

Cas n°2 :

♦ D73



♦ R8642

Cas n°3 :

♣ D863

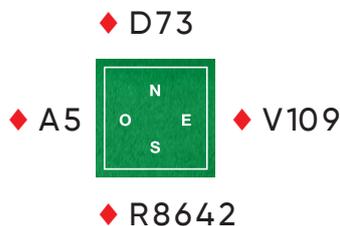


♣ R742

ou

Pour faire le maximum de levées (quatre à gauche, trois à droite) – et par conséquent n'en perdre qu'une – il faut là encore que l'As soit second. Mais il reste encore à deviner où il se trouve pour appliquer le maniement adéquat : petit « à travers l'As » et petit des deux mains.

Voici les deux cas possibles dans le cas n°2 :



À vous de déterminer, grâce peut-être aux enchères, quel est l'adversaire susceptible de posséder l'As et de jouer en conséquence.

Application des deux principes précédents à un maniement simple.

Étudions maintenant la couleur suivante :

♠ 1062

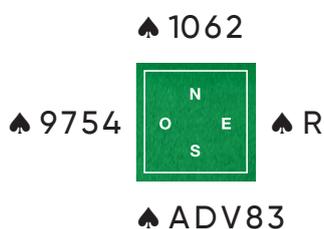


♠ ADV83

Objectif : 5 levées.

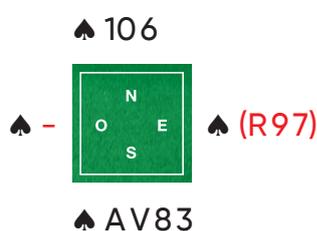
Il faut bien sûr que le Roi soit bien placé mais attention aux accidents du partage 4-1 !

Déjà, il faut partir d'un petit du mort et non du 10 pour ne pas perdre de levée quand la répartition des cartes est la suivante :

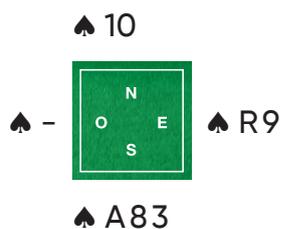


Il s'agit, vous l'aurez compris, d'une application du **principe d'économie**.

Quand l'impasse a réussi la première fois, la situation est devenue :

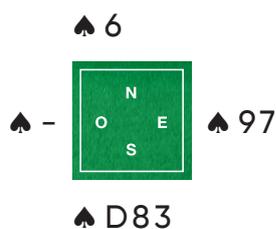


Cette fois, il faut partir du 10 (en vertu du principe de conservation de la fourchette) pour ne pas perdre de levées si Est détenait à l'origine R, 9, 7, x. En effet, si vous repartez d'un petit, la situation devient :



et vous devrez alors concéder une levée.

En revanche, partir du 10 au deuxième tour amènera la situation suivante :



Où vous n'aurez plus qu'à faire l'impasse affichée au 9 pour réussir cinq levées.

●● LE COUP DE SONDE

De nombreux manèges permettent de jouer un gros honneur pour tenter de faire tomber une carte sèche chez l'adversaire avant de se livrer à la manœuvre principale, en général une impasse. Cette technique porte le nom de coup de sonde et appartient à la famille des manèges de précaution : les chances de réussite de votre impasse sont augmentées de l'éventualité d'un honneur sec mal placé.

Un premier exemple tout simple :

♦ RV1053



♦ A72

Objectif : 5 levées.

Voici une couleur sans mystère : il vous manque cinq cartes et vous cherchez la Dame.

Vous savez que le meilleur jeu consiste à faire l'impasse. Vous allez chercher la Dame en Ouest - là où on peut la prendre quatrième - en jouant un petit vers le 10 d'abord, puis, si besoin est, un petit vers le Valet. Mais

avant de faire cette impasse, il ne vous coûte rien de commencer par jouer l'As. C'est le **coup de sonde**. Vous gagnez ainsi si la Dame de Pique est sèche en Est :

♦ RV1053



♦ A72

Une fois que vous aurez joué votre As, la situation sera devenue :

♦ RV105



♦ 72

Si par hasard Ouest détenait la Dame quatrième au départ, il lui reste la Dame troisième et vous pouvez toujours faire deux fois l'impasse, vous n'avez perdu aucune chance.

Parfois, l'honneur à encaisser est du côté de la fourchette :

♥ ARV105



♥ 732

Il vous faut jouer l'As ou le Roi du mort avant de revenir deux fois en Sud pour tenter l'impasse à la Dame, si celle-ci n'est pas tombée, bien sûr.

Attention, encaisser un gros honneur en coup de sonde n'est possible que si cette manœuvre ne diminue pas les chances de votre manœuvre principale. Regardez :

♣ ARV105



♣ 64

Là encore, pour capturer la Dame manquante, votre meilleur jeu - et de loin - est de tenter l'impasse. Vous jouerez donc un petit Trèfle vers le Valet à un moment ou à un autre. Pouvez-vous commencer par jouer l'As en coup de sonde ?

Eh bien non. Imaginons que la répartition de la couleur soit la suivante :



Vous pouvez capturer la Dame quatrième d'Ouest à condition de faire deux fois l'impasse : petit vers le 10, puis petit vers le Valet. Vous jouez ensuite l'As et le Roi, la Dame tombe. Mais si vous avez joué l'As auparavant, il ne reste qu'une seule petite carte en Sud, vous ne pouvez plus tenter l'impasse à la Dame qu'une seule fois et celle-ci reste imprenable.

En résumé, jouer l'As vous a permis de gagner avec la Dame sèche en Est mais vous condamne à l'échec si la Dame est quatrième en Est, une éventualité beaucoup plus probable.

D'où un principe à retenir :

PRINCIPE ▶ Donner un coup de sonde n'est rentable que s'il n'interdit pas de renouveler une impasse.

Il existe une variante moins connue de ce type de manœuvre, qu'on peut appeler « un coup de sonde à l'économie ».

Observez la couleur suivante :

♦ R1053



♦ D762

Comme nous l'avons vu dans la première partie, la façon la plus efficace de jouer la couleur pour y réaliser un maximum de levées consiste à tenter l'impasse au Valet, donc petit vers le 10. C'est un jeu meilleur que de jouer ses honneurs « en tête » en espérant que le Valet tombe. Cependant, il semble intéressant de jouer la Dame préalablement, pour se prémunir contre un Valet sec en Est, par exemple. Vous retrouvez là la logique du coup de sonde étudiée précédemment. Vous pouvez encore faire un peu mieux :

♦ R1053



Dans cette configuration, jouer la Dame ne va pas suffire : Est va prendre de l'As et, plus tard, vous jouerez petit vers le 10 et concéderez le Valet.

Vous pouvez éviter ce triste sort **en commençant par jouer la couleur du mort vers la Dame**. Non seulement vous gagnez bien quand le Valet est sec mais, en jouant à travers l'As, vous obligez le Valet d'As-Valet

sec à apparaître. À moins qu'Est ne plonge de l'As « dans le vide » ce qui donnera le même résultat. On bénéficie aussi de l'As sec en Est.



À RETENIR :

Quand vous souhaitez donner un coup de sonde avec un honneur non maître, ne jouez pas cet honneur mais jouez vers cet honneur au premier tour de la couleur.

Donnes d'application



DONNE N°1

♠ AD		
♥ V64		
♦ 108763		
♣ DV5		
♠ V1098		♠ R32
♥ 9872		♥ R5
♦ V4		♦ D952
♣ 1073		♣ A964
		
♠ 7654		
♥ AD103		
♦ AR		
♣ R82		

SUD	O	N	E
1SA	passé	3SA	fin

Entame : Valet de Pique.

●● LE JEU DE LA CARTE

Après l'échec de l'impasse au Roi de Pique, le déclarant doit affranchir cinq levées pour gagner son contrat. Les Carreaux sont inexploitable, il faudra donc trouver trois levées à Cœur et deux à Trèfle.

Pour réaliser quatre levées de Cœur, Sud doit trouver le Roi de Cœur en Est, sec, second ou troisième. Pour gagner dans tous les cas possibles, il faut jouer deux fois Cœur du mort sous le Valet, en vertu **du principe d'économie**. Cœur vers le 10, donc, après l'As de Pique. Il faut rentrer au mort à Trèfle. Trèfle pour le Valet, donc, pris de l'As par Est qui fait encaisser deux Piques à son partenaire avant que celui-ci ne vous rende la main. Trèfle encore pour la Dame, et Cœur. Quand, en récompense de tous vos efforts, le Roi tombe au second tour, la couleur est désormais bloquée. Il faut continuer Cœur pour le Valet et rentrer en main à Carreau pour encaisser le 10 de Cœur.

DONNE N°2

♠ A4 ♥ AR83 ♦ A92 ♣ RV63		♠ V105 ♥ 95 ♦ R865 ♣ A1084
♠ D8762 ♥ V1074 ♦ D103 ♣ 7		♠ R93 ♥ D62 ♦ V74 ♣ D952

S	O	NORD	E
1SA	passé	1♣ 3SA	passé fin

Entame : 6 de Pique.

●● **LE JEU DE LA CARTE**

Le déclarant dispose de six levées de tête : deux Piques, trois Cœurs et un Carreau. Si les Cœurs sont favorablement répartis, deux Trèfles suffiront. À défaut il en faudra trois. Le bon maniement, pour se prémunir contre A10xx en Est, consiste à jouer en priorité le Roi puis le Valet, préservant la fourchette Dame-9 de Sud. Le déclarant prend le premier Pique par crainte d'une contre-attaque Carreau et joue le Roi de Trèfle du mort. Si Est prend et rejoue Pique, le déclarant prendra soin de jouer le Valet de Trèfle du mort, dévoilant la répartition favorable de la couleur. Si les Trèfles étaient en Ouest, il n'y aurait rien à faire.

♠ 75		♠ R98						
♥ ARV104		♥ D						
♦ V103		♦ 98752						
♣ 752		♣ V1043						
♠ DV1063	♠							
♥ 9652	♥							
♦ A4	♦							
♣ R8	♣							
	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>	N		E	O	S		
N		E						
O	S							
	♠							
	♥							
	♦							
	♣							

SUD	O	N	E
1SA	passé	2♦	passé
2♥	passé	3SA	passé
4♥	fin		

Entame : Dame de Pique.

●● LE JEU DE LA CARTE

Avant de faire l'impasse à la Dame d'atout, Sud doit penser à prendre **la précaution** de tirer l'As ou le Roi en « **coup de sonde** », pour gagner avec la Dame sèche en Est. Ceci ne l'empêcherait pas, le cas échéant, de prendre une Dame quatrième en Ouest. Il prend donc l'entame et joue l'As de Cœur. Il fera donc cinq levées d'atout, un Pique, deux Carreaux et un Trèfle. La dixième levée proviendra des Trèfles, couleur dans laquelle manquent le Roi, le Valet et le 10. Le meilleur maniement consiste à faire d'abord l'impasse contre Valet-10 en jouant petit vers le 9. Si Ouest intercale le 10, Sud le couvre de la Dame qu'Ouest prend du Roi ; plus tard la fourchette A9 agira sur le Valet restant en Est.

À la troisième levée, Sud joue Carreau pour le flanc qui joue deux tours de Pique. Sud coupe du mort et joue Trèfle vers le 9. Si Ouest a encore du Pique à jouer, Sud le coupera de l'un de ses deux atouts précieusement conservés - rappelons qu'Est n'a plus de Cœur - défaussant au mort son Trèfle perdant. S'il rejoue Carreau, Sud prend, et tentera tôt ou tard sa deuxième impasse à Trèfle.

DONNE N°4

♠ ARV ♥ AR92 ♦ R62 ♣ DV3		♠ 1084 ♥ 10753 ♦ V10975 ♣ 8
♠ 9763 ♥ D86 ♦ 84 ♣ R1094		♠ D52 ♥ V4 ♦ AD3 ♣ A7652

SUD	O	N	E
1♣ 1SA	passe passe	1♥ 6SA	passe fin

Entame : 7 de Pique.

●● LE JEU DE LA CARTE

Pour réussir le contrat, il faut faire quatre levées de Trèfle ; pour prendre les meilleures chances, il faut jouer un petit de la main vers la Dame et, si elle fait la levée, rentrer en main et rejouer petit vers le Valet. Il faudra enfin une troisième communication pour encaisser les Trèfles affranchis s'il s'avère qu'Ouest détient quatre cartes dans la couleur. Pour ceci, le déclarant doit prendre l'entame Pique de la Dame.

DONNE N°5

<p>♠ A1052 ♥ 82 ♦ AD109 ♣ D52</p>		<p>♠ D9643 ♥ RD6 ♦ 85 ♣ A64</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid red;"> <th style="padding: 5px;">S</th> <th style="padding: 5px;">OUEST</th> <th style="padding: 5px;">N</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;">3SA</td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">passe fin</td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">1♦</td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">1♠</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Valet de Cœur.</p>	S	OUEST	N	E	3SA	passe fin	1♦	1♠
S	OUEST	N	E								
3SA	passe fin	1♦	1♠								

♠ 8
♥ V10954
♦ 743
♣ R1087

♠ RV7
♥ A73
♦ RV62
♣ V93

●● LE JEU DE LA CARTE

Après l'intervention d'Est, le déclarant peut compter trois levées de Pique (avec l'impasse à la Dame), quatre à Carreau et l'As de Cœur. La neuvième levée peut provenir des Trèfles, si Est possède As Roi, en laissant passer deux fois à Cœur. Mais auparavant, il doit prendre la chance supplémentaire de trouver, chez Ouest, le 8 ou le 9 de Pique sec. Sud prend le troisième tour de Cœur, rentre au mort à Carreau et présente le 10 de Pique. Si Est le couvre de la Dame, Sud prend du Roi et le 8 apparaît en Ouest. Il suffira de rentrer à nouveau au mort à Carreau et jouer petit Pique vers le 7 pour assurer le contrat sans passer par les Trèfles. Si Est ne couvre pas le 10 de Pique, ce dernier fait la levée et le déclarant n'a plus qu'à jouer Pique vers Roi-Valet pour sa neuvième levée.

DONNE N°6

<p>♠ DV83 ♥ R52 ♦ DV62 ♣ 64</p> <p>♠ A1097 ♥ DV7 ♦ 93 ♣ 10852</p> <p>♠ R6542 ♥ 1063 ♦ AR10 ♣ AR</p>		<p>♠ - ♥ A984 ♦ 8754 ♣ DV973</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid red;"> <th style="padding: 5px;">SUD</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">N</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♠ 4♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe fin</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Dame de Cœur.</p>	SUD	O	N	E	1♠ 4♠	passe fin	3♠	passe
SUD	O	N	E								
1♠ 4♠	passe fin	3♠	passe								

●● **LE JEU DE LA CARTE**

Il suffit de laisser passer la Dame de Cœur pour que les adversaires ne puissent pas encaisser trois levées dans la couleur. Un Cœur perdant sera alors défaussé ultérieurement sur le quatrième Carreau du mort. Il reste maintenant à se prémunir contre un mauvais partage des atouts : s'ils sont répartis 4-0, on ne peut les capturer que s'ils sont chez Ouest mais à condition de jouer le Roi au premier tour pour conserver la fourchette DV8 nécessaire pour capturer 1097.