

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

# Introduction aux managements de couleur : le calcul du meilleur manement

JEU DE LA CARTE



N°18



Version du 7/04/2023

ABEZIS Gérard

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Première partie : Choisir entre plusieurs façons de jouer ..</b>	<b>3</b>
<b>La meilleure chance .....</b>	<b>3</b>
<b>Compter les cas favorables .....</b>	<b>3</b>
<b>Repérer la position favorable supplémentaire .....</b>	<b>6</b>
<b>Le compte des cas défavorables .....</b>	<b>9</b>
<b>De l'observation au calcul : les bases .....</b>	<b>14</b>
<b>Utiliser les pourcentages liés aux partages .....</b>	<b>14</b>
<b>Les managements de tous les jours :</b>	
<b>il manque un gros honneur .....</b>	<b>16</b>
<b>Le pourquoi des choses : les probabilités a priori .....</b>	<b>19</b>
<b>Le moindre choix .....</b>	<b>21</b>
<b>Deuxième partie : Conclusion en forme d'ouverture :</b>	
<b>la pratique des managements de couleur dans le contexte ..</b>	<b>24</b>
<b>L'état de vos communications .....</b>	<b>24</b>
<b>Les informations sur les mains adverses .....</b>	<b>25</b>
<b>Annexe : Quelques chiffres à connaître .....</b>	<b>27</b>
<b>Donnes d'application .....</b>	<b>28</b>

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

## Choisir entre plusieurs façons de jouer

La dernière partie de cette étude des maniements de couleur a trait en fait aux problèmes les plus fréquents rencontrés par les joueurs à la table. L'objectif de levées a été correctement défini mais le « bon » maniemement n'apparaît pas clairement car plusieurs façons de jouer la couleur semblent possibles. Il faut donc choisir la meilleure. Comment faire ?

En fait, le meilleur maniemement est celui qui remplit l'objectif **le plus souvent possible**. Le déterminer consiste à calculer les chances de succès des différentes lignes de jeu et à choisir celle qui offre les meilleures. On appelle ces maniements les maniements **de meilleure chance**.

Il y a des cas où ce calcul est assez simple. Il y en a d'autres où le calcul est impossible à faire à la table. Il faut alors se borner à un résultat intuitif ou, mieux, connaître en amont le résultat. Ce qui veut dire qu'il n'est pas inutile d'apprendre « par cœur » un certain nombre de maniements de couleur. Plus vous en connaissez, meilleure sera votre technique !

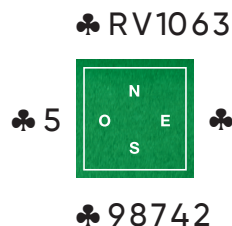
### — LA MEILLEURE CHANCE —

Choisir le meilleur maniemement consiste, on l'a dit, à comparer les chances de réussite d'au moins deux maniements envisageables. La procédure est un peu toujours la même : il s'agit de recenser, pour chacun des maniements envisagés, les cas favorables et les cas « chutant ». Le meilleur maniemement sera celui où les cas favorables seront les plus nombreux. Ou plutôt seront les plus fréquents.

#### ●● COMPTER LES CAS FAVORABLES

Recenser les cas favorables est un exercice intellectuel qui peut le plus souvent être réalisé à la table.

Prenons un premier exemple qui va nous permettre de poser les bases de la réflexion :

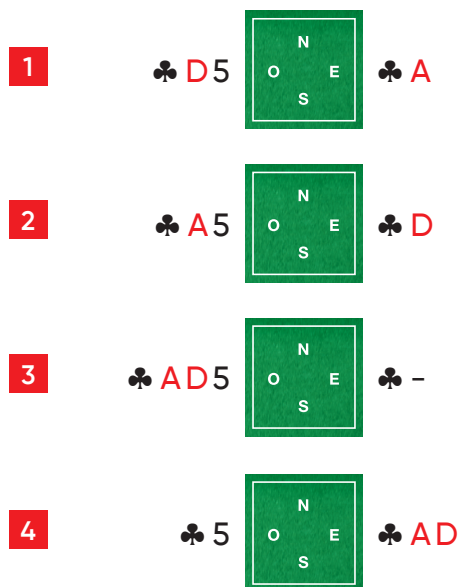


**Objectif :** 4 levées.

Vous jouez le 9 de Trèfle de votre main, en Sud. Ouest fournit le 5. Quelle carte devez-vous fournir du mort pour prendre les meilleures chances de réaliser votre objectif ?

Pour répondre à cette question, recensons d'abord les différentes positions que les cartes manquantes peuvent occuper :

À ce stade, seuls la Dame et l'As ne sont pas apparus. Ils sont obligatoirement disposés de l'une des façons suivantes (en rouge dans les diagrammes ci-dessous) :



Débarassons-nous tout de suite du cas **4** : quelle que soit votre façon de jouer, vous ne parviendrez pas à atteindre votre objectif. Ce cas ne vous intéresse donc pas et ne sera pas pris en compte dans votre calcul.

**PRINCIPE N°1** ▶ Les cas chutant ne sont pas pris en compte dans la détermination du meilleur manquement d'une couleur.

Examinons les trois autres cas :

- ▶ Dans le cas **1**, il faut laisser filer le 9 de Trèfle, autrement dit faire l'impasse à la Dame.
- ▶ Dans le cas **2**, il faut fournir le Roi de Trèfle sur le 5 : la Dame tombe sur le Roi et vous ne donnez que l'As.

Remarquez que les cas **1** et **2** ont *a priori* exactement autant de chances de se produire l'un que l'autre, à moins que les enchères vous aient fourni des indications sur les mains des adversaires : l'As ou la Dame ont autant de chances d'être secs en Est l'un que l'autre. Quand deux positions ont ainsi une même chance de se produire, on dit qu'elles sont **équiprobables**.

Le cas **3** est favorable à l'impasse à la Dame : mettre le Roi entraîne la perte de deux levées quand Est défaisse.

C'est donc bien l'impasse qu'il faut faire : les deux cas de partage « normaux » sont équivalents et ne vous permettent pas de conclure en faveur d'une ligne de jeu. C'est le partage « anormal » - le partage 3-0 de la couleur est beaucoup plus rare que le partage 2-1 - qui vous indique la voie à suivre.

Cette situation est si fréquente qu'elle nous permet d'écrire un second principe :

**PRINCIPE N°2** ▶ **Quand le maniement d'une couleur relève d'une « devine », c'est-à-dire quand jouer une carte ou une autre est une équivalence en termes de probabilités, c'est la prise en compte des partages rares qui permet de trancher.**

Ce principe mérite bien une autre illustration :



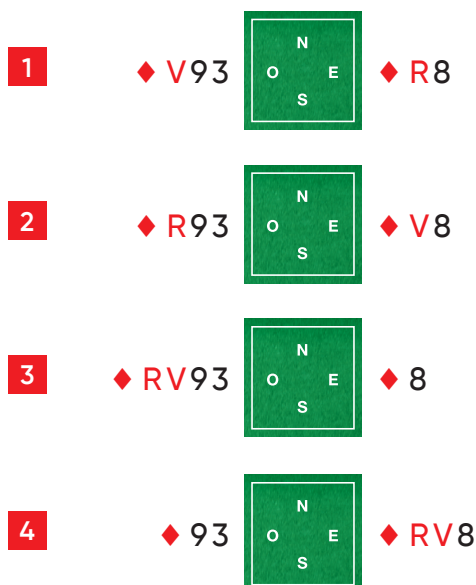
**Objectif** : 4 levées.

Là encore, vous pouvez vous permettre de concéder une levée mais pas deux.

Vous commencez par jouer l'As et vous récoltez le 3 à votre gauche et le 8 à votre droite.

Vous continuez du 2 de Carreau de votre main, le 9 apparaît en Ouest.

Recensons les différentes dispositions possibles des cartes manquantes - Roi et Valet, à ce stade :



La situation est exactement la même que dans notre premier exemple : si les deux honneurs manquants sont mal placés (cas **4**) il n'y a rien à faire et ce cas ne vous intéresse pas, ne rentre pas dans le calcul.

Les cas **1** et **2** sont équiprobables, le premier en faveur de fournir le 10 du mort, le second en faveur de la Dame.

C'est donc le cas **3**, le cas de la distribution rare (ici le partage initial 4-1 de la couleur, moins fréquent que le partage 3-2) qui fait pencher la balance en faveur du 10.

Parfois, le respect du principe de conservation des fourchettes ou du principe d'économie suffit pour découvrir la bonne solution. En voici un exemple :

♥ AV10



♥ R743

**Objectif :** 4 levées.

Il faut manifestement tenter une impasse à la Dame. Mais de quel côté ? faut-il jouer un petit vers le 10 ou commencer par l'As avant de laisser courir le Valet ?

Il suffit de compter les cas favorables pour que la solution s'impose :

- ▶ Jouer petit vers le 10 gagne quand la Dame est en Ouest : une fois faite la levée du 10, vous pouvez revenir en Sud et jouer petit vers le Valet. Vous réaliserez quatre levées quel que soit le nombre de cartes qui accompagne la Dame.
- ▶ Jouer l'As suivi du Valet nécessite à la fois la Dame en Est et le partage 3-3 de la couleur. Sinon, une fois que l'un de vos petits honneurs aura été couvert de la Dame, vous devrez concéder la quatrième levée au 9 quatrième de l'adversaire.

Le premier maniement est donc nettement supérieur au second.

### ● ● REPÉRER LA POSITION FAVORABLE SUPPLÉMENTAIRE

Les deux exemples précédents illustraient la prise en compte de certains mauvais partages. D'autres maniements nécessitent de repérer une position favorable qui va faire la différence :

♥ A10



♥ RV652

**Objectif :** 5 levées.

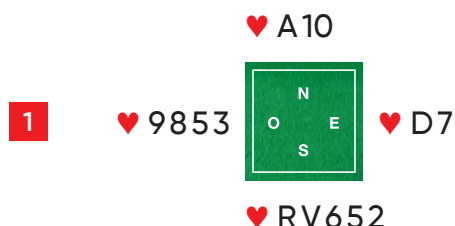
Pour réaliser toutes les levées, il faut réussir à capturer la Dame adverse et à terminer en réalisant les levées de longueur de la main de Sud. Une première disposition favorable des cartes cachées se produit quand elles sont partagées 3-3 entre les deux flancs. La situation se présente alors ainsi :



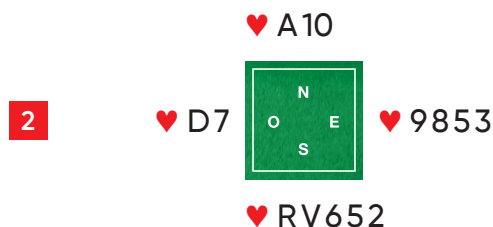
ou



Les deux positions sont symétriques et équiprobables. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de deviner la place de la Dame et de jouer en conséquence : si vous la croyez en Ouest, vous jouez un petit vers le 10. Si vous la pensez en Est, vous jouez l'As puis le 10 laissé filer. Existe-t-il une autre position des cartes cachées qui vous permettrait de réaliser cinq levées ? il est facile de constater que si la Dame est quatrième quelque part, vous ne réussirez jamais à la capturer. Qu'en est-il de la Dame seconde ? Cette fois la couleur se présente ainsi :

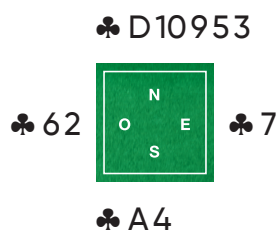


ou



Dans le cas **1**, quand vous jouerez l'As et le 10, Est couvrira le 10 de la Dame et vous serez obligé de concéder une levée à Ouest, détenteur du 9 quatrième. Le cas **2** vous est plus favorable : vous jouez petit vers le 10, vous tirez l'As : la Dame tombe. Ensuite, le Roi et le Valet vous permettront d'enlever le 8 et le 9 d'Est et vous réaliserez bien cinq levées. Cette analyse complète démontre que jouer petit vers le 10 vous permet d'atteindre votre objectif **plus souvent** que jouer l'As suivi du 10, grâce à une position de gain supplémentaire : la Dame seconde en Est. À cartes fermées, c'est donc le maniement qu'il vous faudra choisir.








Un second exemple de ce type de raisonnement :



**Objectif** : 4 levées.




Imaginons que vous ayez commencé par jouer l'As et que vous poursuiviez du 4. Ouest, imperturbable, fournit d'abord le 2, puis le 6, alors que le 7 est apparu en Est au premier tour. Vous avez le choix de jouer le 9 ou la Dame du mort. Recenser les différentes positions des honneurs adverses vous aidera à choisir.

Il manque Roi-Valet qui peuvent être disposés ainsi :

- 1 ♣ RV62  ♣ 87
- 2 ♣ 62  ♣ RV87
- 3 ♣ R62  ♣ V87
- 4 ♣ V62  ♣ R87
- 5 ♣ 862  ♣ RV7
- 6 ♣ V862  ♣ R7
- 7 ♣ R862  ♣ V7

Les autres positions où étaient impliqués Roi-Valet au départ, avant que vous ne jouiez deux tours de la couleur, ont désormais disparu : par exemple les positions où l'un des honneurs manquants eût été second en Ouest. À ce stade, nombreuses sont les positions où votre objectif est inaccessible. Vérifiez que tel est le cas avec les positions 2 et 5, où Roi-Valet sont derrière la Dame, mais aussi avec les positions 1 et 6 où vous êtes condamné à concéder deux levées quelle que soit votre façon de jouer.

Ces positions étant éliminées, voici ce qu'il vous reste :

- 3 ♣ R62  ♣ V87
- 4 ♣ V62  ♣ R87
- 7 ♣ R862  ♣ V7



Vous retrouvez la configuration désormais classique : les positions **3** et **4** sont symétriques, la première commande de jouer la Dame du mort, la seconde le 10. Elles sont également équiprobables. La dernière position, où jouer la Dame permet « d'attraper » le Valet second et de continuer du 10 pour ne perdre qu'une levée dans la couleur, fait la différence. À cartes fermées, le « bon » maniement de la couleur consiste donc à jouer l'As puis un petit vers la Dame.

### ●● LE COMPTE DES CAS DÉFAVORABLES

Quand il est difficile de dénombrer les cas favorables, il est possible de se référer aux cas défavorables (!). Cette fois, c'est la ligne de jeu qui comptera le moins de cas défavorables qu'il faudra choisir.

#### Compter les singletons

Un premier exemple, déjà rencontré dans le document précédent quand il a été question du coup de sonde :

♥ 83



♥ ARV1042

**Objectif :** 6 levées.

Avec huit cartes entre les deux mains, vous savez que le meilleur jeu consiste à faire l'impasse à la Dame plutôt que de tirer As et Roi en tête. Ceci n'épuise pas tout à fait le sujet. Au premier tour de la couleur, faut-il jouer l'As en « coup de sonde » ou est-il préférable de faire une première impasse en jouant petit pour le 10 ?

En jouant l'As d'abord, vous gagnez avec la Dame sèche en Ouest, derrière As et Roi. Les cartes adverses sont alors réparties comme suit :

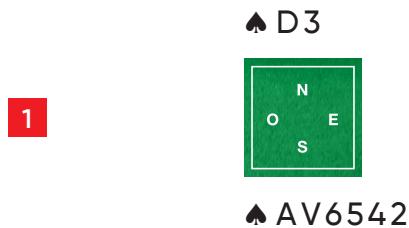


Si vous ne jouez pas l'As au premier tour, vous tentez une première impasse à la Dame. Quand elle réussit, vous pouvez renouveler cette impasse. Vous gagnez quand la disposition des cartes adverses ressemble à :



Pour savoir ce qu'il vaut mieux faire, examinez les cas perdants de chacune des deux lignes de jeu. Faire l'impasse directe perd quand la Dame est sèche en Ouest. Jouer l'As échoue avec le 6 sec en Ouest, comme vous pouvez le constater de visu. Mais vous allez échouer, en fait, quel que soit le petit singleton détenu par Ouest. Et ces petits singletons qui appartiennent au partage 4-1 sont en fait au nombre de 4 : Ouest peut détenir le 5, le 6, le 7 ou le 9 sec. Jouer l'As perd dans quatre cas sur cinq, ne pas le jouer dans un seul cas sur cinq. Le résultat est clair : il faut faire l'impasse directe, sans tirer l'As.

Un second exemple un peu plus complexe :  
 Objectif : 5 levées.



Cette fois, le partage 3-2 suffit à votre bonheur : vous donnez le Roi et faites le reste. Le partage 4-1 est moins accommodant : si le Roi est quatrième quelque part, vous ne pouvez éviter la perte de deux levées, même si vous jouez un petit vers la Dame dans cette position :



Il suffit qu'Ouest ne mette pas son Roi pour que vous lui donniez toujours deux levées. En réalité, le seul partage 4-1 contre lequel vous pouvez lutter est celui où le Roi est sec quelque part. Et pour en profiter, il vous faut jouer l'As au premier tour de la couleur. Pas très intuitif, si ?

Observez cette petite variante :



Avez-vous repéré une différence ? Bien sûr ! Vous avez laissé le 4 à l'adversaire et vous possédez maintenant le 7 au lieu du 6 dans votre main longue. Cela changerait-il quelque chose à votre maniement ? Peut-être. Encore une fois, le partage 3-2 résout favorablement la question. Imaginez maintenant que les Piques soient ainsi répartis en flanc :



Voyez-vous cette fois un moyen d'éviter la perte de deux levées ? Essayez de jouer la Dame du mort : si Est ne couvre pas, vous rejouez vers le Valet et vous ne donnez qu'une levée.

Il joue donc son Roi sur la Dame et la situation est devenue :



Rentrez au mort dans une couleur annexe et jouez le 3. Si Est n'intercale pas le 8, vous faites la levée du 5. Et s'il intercale, vous prenez du Valet, rejouez le 7 et ne concédez que le 10. Formidable ! Ne concluez pas trop vite. Jouer la Dame, quand vous possédez au moins le 7 dans votre camp, vous permet de gagner quand vous écrasez un singleton significatif en Ouest. Il y en a trois : le 8, le 9 ou le 10. Mais jouer cette même Dame perd, cette fois, quand le Roi est sec en Est ou en Ouest : si Est couvre la Dame du Roi sec, ce sont deux levées que vous allez donner à Ouest, nanti cette fois de 10984 ! Vous perdez donc deux singletons pour en gagner trois : l'écart consistant à jouer la Dame est donc celui d'un petit singleton à gauche...

### Compter les doubletons

Parfois, ce ne sont pas les différents singletons qu'il faudra dénombrer pour déterminer le bon maniemment, mais les doubletons. Voici l'illustration la plus classique de cette technique :

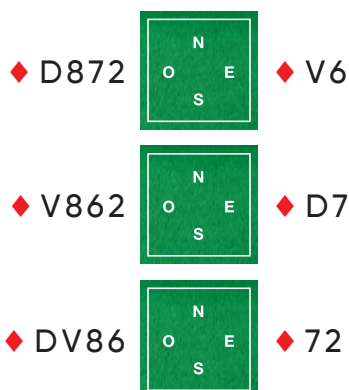
♦ A10953



♦ R4

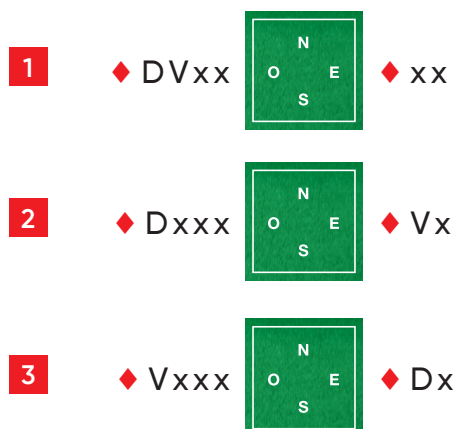
**Objectif** : 4 levées.

Vous commencez par jouer le Roi, sur lequel tout le monde fournit des petites cartes. Vous continuez du 4, une autre petite carte apparaît en Ouest. Jouez-vous le 9 ou l'As du mort ? Notez tout de suite que le partage 3-3 de la couleur vous est favorable quelle que soit votre décision. Nous l'excluons donc de l'analyse qui va suivre. Pour ce qui concerne le partage 4-2, nous ne nous préoccupons pas du cas où les quatre cartes sont en Est : vous n'avez alors aucun moyen d'atteindre votre objectif. Voici finalement les seules positions intéressantes :



Les deux premières positions sont favorables au jeu de l'As, la dernière à celui du 9. Mais il est un peu rapide de se contenter de cette constatation et de conclure « il faut jouer l'As à deux contre un ». En fait, les positions recensées ici sont deux des positions possibles où les petites cartes ont été choisies au hasard. On pourrait aussi écrire, de façon plus pertinente, qu'a priori, jouer le Roi puis l'As va gagner chaque fois que le Valet ou la Dame sera second derrière l'As, tandis que le jeu du 9 au second tour sera couronné de succès chaque fois que Dame-Valet seront quatrièmes en Ouest.

En « indifférenciant » les petites cartes, nous obtenons de comparer les positions suivantes :



Rappelons que la position **1** est favorable au jeu du 9, les positions **2** et **3** à celui de l'As. Comptons le nombre exact de cas qui sont représentés par ces « x » :

- ▶ Dans la position **2**, le Valet d'Est peut être associé à n'importe quelle petite carte disponible. Il existe donc quatre « Valets seconds » : V8, V7, V6, V2.
- ▶ Sans surprise, c'est la même chose pour la Dame dans la position **3**. Il existe quatre « Dames secondes ».

Les positions **2** et **3** représentent donc en tout huit doubletons.

La position **1** regroupe tous les petits doubletons possibles dans la main d'Est. Combien y en a-t-il ? Choisir deux cartes parmi quatre permet six combinaisons. Ainsi, à partir de 8,7,6,2, vous pouvez construire 87, 86, 82, 76, 72 et 62.

La position **1** représente donc six doubletons. Finalement, à 8 contre 6, il faut bien jouer l'As au second tour de la couleur.



**À RETENIR :**

Quand vous possédez sept cartes entre vos deux mains, pensez à prendre en compte les doubletons adverses commandés par un honneur pour déterminer le bon maniemment.

Un autre exemple :

♥ 5

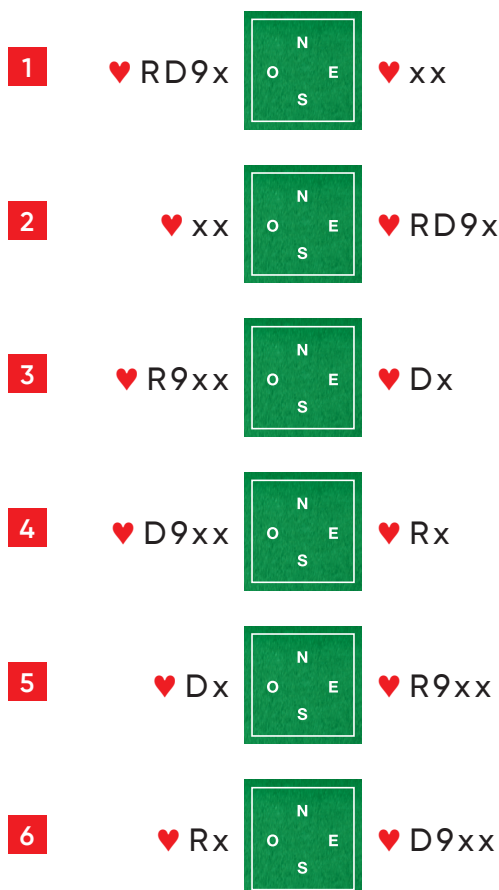


♥ AV10643

**Objectif :** 4 levées.

Vous jouez le 5 de Cœur du mort, le 7 apparaît en Est. Quelle carte jouez-vous à cette levée et, éventuellement, à la suivante ?

Dressons comme nous en avons pris l'habitude la liste des positions de cartes adverses. Enlevons les partages 3-3 qui nous mènent au succès quoi qu'il arrive et les partages 5-1 qui nous conduisent tout aussi sûrement à l'échec. Il nous reste donc à gérer les différents partages 4-2. Pour des raisons (provisoires) de facilité de présentation, nous représenterons les petites cartes manquantes par des « x » (le 9 a été conservé pour faciliter la compréhension). Ce qui nous donne :



Débarrassons-nous du cas **1**, où vous ne pourrez jamais éviter la perte de trois levées. Examinons les cinq cas suivants en comparant deux façons de jouer :

- ▶ Jouer le 5 pour le 10, tirer l'As au tour suivant.
- ▶ Jouer le 5 pour l'As. On s'aperçoit qu'il ne sert à rien de rejouer le Valet, si ce n'est créer une fourchette Dame-9 ou Valet-9 contre votre 10 au tour suivant. Donc, après l'As, il vous faut continuer d'une petite carte.

Quelle que soit la façon de jouer envisagée, vous allez réussir dans les cas **3** et **4**. Il nous reste donc à comparer le cas **2**, où la ligne de jeu gagnante consiste à jouer petit vers le 10, avec les cas **5** et **6**, où le succès vient si vous jouez l'As d'abord suivi d'une petite carte. Il s'agit du même calcul que dans l'exemple précédent : la Dame seconde et le Roi second, à eux deux, représentent huit doubletons, tandis qu'il est possible de trouver seulement six doubletons contenant deux petites cartes. Donc jouer l'As d'abord l'emporte, par 8 contre 6 !

## — DE L'OBSERVATION AU CALCUL : LES BASES —

Dans les exemples qui précèdent, nous ne nous sommes jamais demandé quelles étaient les chances de succès des manœuvres que nous entreprenions. Nous nous sommes contentés de constater que la ligne de jeu choisie était celle qui offrait le plus de cas favorables à la réalisation de notre objectif - ou le moins de cas défavorables - sans associer un pourcentage de réussite à nos entreprises. Nous allons passer maintenant au calcul proprement dit des chances de succès liées aux différentes manœuvres envisagées.

### ●● UTILISER LES POURCENTAGES LIÉS AUX PARTAGES

La détermination du meilleur jeu dans nombre de manèvements de couleur sera associée à un calcul. Ce calcul sera fondé sur une connaissance préalable d'un certain nombre de données : le pourcentage des différentes répartitions au sein d'une même couleur et le pourcentage de succès de diverses manœuvres, principalement des impasses. Ceci permettra de déterminer le pourcentage de réussite des différentes lignes de jeu possibles et vous retiendrez celle qui offre les meilleures chances. Une fois de plus, un (double) exemple vaut mieux qu'un long discours :

♦ D10



♦ AR532

**Objectif :** 5 levées.

Ligne de jeu 1 : jouer As-Roi-Dame.

Ligne de jeu 2 : jouer petit vers le 10.

Quelle est la meilleure ?

- ▶ La ligne 1 gagne quand la couleur est partagée 3-3 en flanc, ce qui se produit dans environ 36% des cas.
- ▶ La ligne 2 réussit quand le 10 fait la levée, donc quand le Valet est en Ouest. Il faut encore que la couleur ne soit pas partagée 5-1 ou 6-0, pour que le dernier Carreau de Sud soit maître.

- Le Valet est placé en Ouest une fois sur deux (50%).
- Le partage 4-2 de la couleur se rencontre dans un peu plus de 48% des cas, le partage 3-3, comme on vient de le dire, dans 36% des cas. C'est dans ce total de  $(48+36) = 84\%$  que votre manœuvre peut réussir. En tenant compte du bon placement du Valet, nous obtenons :  $50\% (36\%+48\%) = 42\%$

La ligne de jeu 2 réussit 6 fois sur 100 plus souvent que la ligne de jeu 1 (42% par rapport à 36%). C'est donc elle qu'il faut choisir. 6% semble un petit écart, mais rapporté à 36% ou à 42%, c'est déjà pas mal !

De cet exemple on peut tirer deux enseignements importants concernant les calculs que vous serez amené à accomplir :



### À RETENIR :

#### PRINCIPE N°1

- **Quand la réussite d'une manœuvre dépend du respect de l'une parmi plusieurs conditions concernant la répartition de la couleur jouée (par exemple, vous gagnez si la couleur est répartie 3-3 ou 4-2) la probabilité totale est la somme des probabilités de chaque événement.**

#### PRINCIPE N°2

- **Quand la réussite d'une manœuvre dépend de plusieurs conditions portant sur des événements différents (par exemple, réussir une impasse et trouver un bon partage) la probabilité totale est le produit des probabilités de chaque événement.**

Modifions très légèrement la teneur de votre couleur longue :

♥ D10



♥ AR932

Le 5 a été remplacé par le 9. Les deux mêmes lignes de jeu sont toujours envisageables. La ligne de jeu 2 offre toujours les mêmes 42% de chances de succès. Qu'en est-il de la ligne de jeu qui consiste à jouer As-Roi-Dame ?

En fait, la présence du 9 améliore significativement vos chances de succès. Vous allez gagner maintenant si la couleur est partagée 3-3 mais aussi si le Valet est second dans n'importe quelle main. À quel pourcentage de succès est associé ce Valet second ?

Le Valet second fait partie du partage 4-2 de la couleur. Le trouver du côté des deux cartes sur les six manquantes arrivera deux fois sur six, donc une fois sur trois. Le partage 4-2 étant toujours de 48%, les chances du Valet second sont de  $(48\%/3) = 16\%$ . Du coup, les chances de succès en jouant As-Roi-Dame sont passées à  $36 + 16 = 52\%$ .

**À RETENIR :**

La présence de cartes intermédiaires modifie souvent la détermination du meilleur maniemement d'une couleur en augmentant le nombre de cas gagnants.

**●● LES MANIEMENTS DE TOUS LES JOURS : IL MANQUE UN GROS HONNEUR**

Commençons par des exemples où vous possédez beaucoup de cartes dans la couleur qui vous intéresse et où il vous manque un nombre pair de cartes, ce qui signifie que vous en possédez un nombre impair. Le principe suivant va vous permettre de bien gérer ces situations :

**PRINCIPE**

► **Quand il n'y a plus qu'une seule carte chez l'adversaire, elle a toujours plus de chance de se trouver dans la main qui n'a pas encore joué que dans celle qui a déjà joué.**

Ce principe est intuitif et repose sur une base mathématique plus complexe qu'il serait trop long de détailler ici.

Commençons par le cas du Roi manquant quand vous possédez onze cartes entre vos deux mains (il en manque donc deux) :

♣ ADV83



♣ 1097542

Vous jouez le 10, Ouest fournit le 6. Petit ou l'As ? Il n'y a que deux configurations possibles :

**1**

♣ R6



♣ -

**2**

♣ 6



♣ R

Faire l'impasse consiste à parier que les deux cartes manquantes étaient du même côté, jouer l'As qu'elles étaient séparées.



**À RETENIR :** À onze cartes, pas d'impasse au Roi.



Passons maintenant à la Dame manquante, avec quatre cartes dehors :

♦ AV1053



♦ R862

Vous commencez par jouer le Roi, pour le 4 à gauche et le 7 à droite. Vous rejouez un petit et le 9 apparaît à gauche. Valet ou As ?

Il ne reste qu'une carte inconnue : la Dame. Selon le principe écrit plus haut, elle se trouve plus souvent dans la main qui n'a pas encore joué. Donc il faut jouer l'As. Ce qui permet d'écrire une règle bien connue de plus :



**À RETENIR :** À neuf cartes, pas d'impasse à la Dame.

Enfin :

♥ R74



♥ AD103

Vous commencez par jouer l'As de Cœur : le 5 à gauche, le 2 en Est.

Vous continuez en jouant le 3 de Cœur pour le Roi : le 6 en Ouest, le 8 en Est. Quand vous avancez le 7 du mort, Est fournit le 9. Alors, le 10 ou la Dame ?

La réponse ne vous pose désormais aucun problème : seul le Valet est manquant, il a plus de chance de se situer dans la main qui n'a pas encore joué, donc en Ouest, il faut mettre la Dame.



**À RETENIR :** À sept cartes, pas d'impasse au Valet !

A *contrario* maintenant, s'il vous manque un nombre impair de cartes au départ, au moment de la décision il restera deux cartes chez l'adversaire. L'honneur manquant sera alors le plus souvent du côté le plus long adverse, c'est-à-dire devant votre fourchette.

Un premier exemple avec le Roi quand il vous manque trois cartes :

♣ ADV83



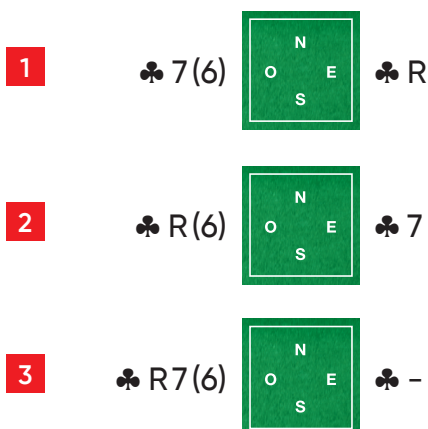
♣ 109542

**Objectif** : 5 levées.

Vous présentez donc le 10 de Trèfle de votre main et Ouest fournit le 6. Que faire ?

Sans rentrer dans des calculs compliqués, il est possible, intuitivement, de se dire que s'il reste une carte dans chaque jeu caché, la carte située à votre droite - en Est - sera aussi souvent le 7 que le Roi et qu'il est donc équivalent de faire l'impasse que de jouer l'As pour essayer d'attraper le Roi sec.

Cette analyse est incomplète, car il est possible que les deux cartes restantes soient toutes deux en Ouest. En fait, au moment où Ouest fournit le 6, voici les trois répartitions possibles des cartes manquantes :



Vous pouvez constater que jouer l'As gagne dans le cas **1**, l'impasse dans les cas **2** et **3**. Là encore, sans calcul excessif, il est logique d'opter pour l'impasse. D'où ce dernier principe bien connu :

**PRINCIPE**

► **Quand il manque le Roi, il faut faire l'impasse quand on a jusqu'à dix cartes entre les deux mains.**

Ces différents exemples conduisent à retenir la règle de « **pair - impasse** »

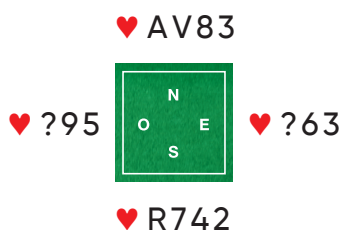


**RÈGLE** : quand il vous manque un honneur :

- Faites l'impasse avec un **nombre pair de cartes entre les deux mains** (dix pour le Roi, huit pour la Dame, six pour le Valet)
- Jouez « en tête » avec un **nombre impair de cartes entre les deux mains.**

## ●● LE POURQUOI DES CHOSES : LES PROBABILITÉS A PRIORI

Dans le droit fil de ce que nous venons de voir, il faut admettre que certains manières relèvent de l'illusion d'optique mathématique. Comme ils sont d'usage courant, il importe d'en bien comprendre les mécanismes. Le plus célèbre est peut-être celui de la recherche de la Dame quand vous avez huit cartes entre vos deux mains :



**Objectif :** 4 levées.

Vous jouez le Roi de votre main et vous récoltez le 5 à votre gauche, le 6 à votre droite. Au tour suivant, vous présentez le 2 de votre main et Ouest fournit le 9. Que faut-il faire ? L'hypothèse nécessaire à la réalisation de quatre levées est le partage 3-2 des cinq cartes détenues par la défense : si Ouest possède les deux cartes qui restent, vous n'atteindrez jamais votre objectif.

Donc, admettons qu'il reste maintenant une carte en Ouest et une carte en Est, parmi Dame-10.

Si la Dame est en Ouest, il faut jouer le Valet. Si elle est en Est, il faut jouer l'As. Et franchement, il semble bien que les deux cas soient aussi probables l'un que l'autre.

Comment expliquer, alors, que tous les livres et tous les profs de bridge prétendent avec insistance que vos meilleures chances consistent à tenter l'impasse ?

Pour le comprendre, il faut abandonner l'examen de la situation après trois cartes jouées pour revenir à l'origine de la position.

Admettons donc par nécessité que les cartes détenues par la défense soient partagées 3-2 avec trois à gauche et deux à droite :



Où est la Dame ?

Les cartes étant distribuées au hasard, la Dame sera plus souvent du côté des trois cartes que dans le doubleton. Dans une proportion qui sera exactement de trois sur cinq, soit 60% des cas.

Le fait que vous jouiez le Roi puis une petite carte de votre main ne change absolument pas cette proportion. Cette chance de 3 sur 5 constitue les probabilités *a priori* de la réussite de votre impasse à la Dame. Et c'est à cette probabilité que vous devez vous référer si vous voulez calculer votre chance réelle de gain.



### À RETENIR :

Le calcul de la réussite d'une ligne de jeu doit être effectué en se fondant sur les probabilités de partage des couleurs et de placement des cartes *a priori*, c'est-à-dire **avant que les cartes ne soient jouées.**

**Les lignes suivantes, jusqu'au bas de la page 23, ne sont à lire que si vous êtes vraiment curieux des mathématiques du jeu...**

---

Mais d'où vient le paradoxe exposé au début de ce paragraphe ? Pourquoi peut-on croire que le jeu de l'As ou du Valet, au second tour de la couleur, est une équivalence ? La réponse est complexe d'un point de vue mathématique. Mais concrètement, il est possible de l'appréhender en s'intéressant aux petites cartes possédées et fournies par la défense.

Prenons le cas du joueur situé en Ouest, à votre gauche. Imaginez qu'il possède au départ 10 9 5 dans la couleur. Du point de vue du problème qui nous préoccupe, qui est exclusivement celui de la place de la Dame, chacune de ces petites cartes joue le même rôle, elles sont **équivalentes** et indifférenciées. Ce qui veut dire qu'aux deux premiers tours de la couleur, Ouest peut choisir de jouer au hasard deux de ces trois cartes. Par exemple il peut fournir d'abord le 5, puis le 9. Ou bien le 10 puis le 5. Si vous comptez les différentes combinaisons qu'il peut choisir, vous arrivez à six : il peut jouer d'abord le 10, ou le 9, ou le 5. À chacune de ces cartes peuvent être associées deux cartes au second tour, Ouest dispose donc en tout de six choix équivalents.

Imaginez maintenant qu'Ouest possède la Dame troisième. Précisément Dame-9-5. Cette fois, il y a une carte qu'il ne peut pas jouer, ni au premier, ni au second tour : c'est la Dame. Il n'a donc plus le choix que de commencer par le 5 ou le 9. Et au tour suivant, il ne pourra jouer que la seconde petite carte qu'il détient. Ouest n'a plus que deux choix possibles.

Le résultat de tout ceci, c'est qu'à condition qu'Ouest fournisse ses petites cartes de façon indifférente, quand apparaissent successivement le 5 et le 9, il a trois fois plus de chances de posséder la Dame comme troisième carte que le 10.

Cette première remarque n'épuise pas tout à fait le sujet. Intéressons-nous maintenant quelques instants à Est. Celui-ci a fourni le 6 au premier tour. S'il possédait le 10 et le 6, il aurait pu choisir de jouer indifféremment le 6 ou le 10. Mais si le 6 était accompagné de la Dame, il était obligé de fournir le 6. Donc, quand vous voyez apparaître le 6, ce 6 provient deux fois plus souvent de Dame-6 que de 10-6, toujours dans l'hypothèse où Est fournit au hasard le 10 ou le 6 avec 10-6.

Trois fois plus de chance d'avoir la Dame à gauche, deux fois plus de chance d'avoir la Dame à droite... Tiens, tiens ! Nous retrouvons nos 60%/40% de tout à l'heure. D'accord, c'est un peu compliqué !

## ●● LE MOINDRE CHOIX

Le principe que nous allons exposer maintenant est un peu comparable à ce qui vient d'être étudié. À ceci près que nous nous sommes intéressés jusqu'alors au caractère indifférencié des petites cartes et que maintenant, dans certains cas, nous allons nous pencher sur ce que fournir un honneur veut dire.

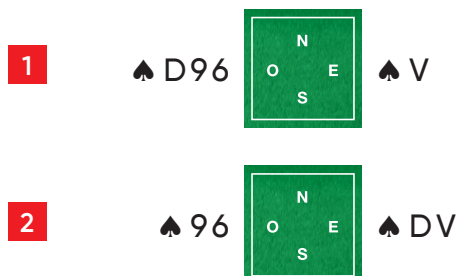
Imaginons d'abord un maniemement en apparence assez simple :



**Objectif :** 5 levées.

Vous avez joué votre Roi de façon à conserver la fourchette du mort As-10. Bien vous en a pris : Ouest a tout d'abord fourni le 6, pendant que son partenaire contribuait du Valet à la levée. Vous rejouez votre 2 de Pique et Ouest trouve le 9 dans son jeu. Faites-vous l'impasse à la Dame ou jouez-vous l'As en tête ?

Les deux configurations des cartes adverses qui sont à comparer sont les suivantes :



La connaissance de la probabilité a priori de chacune de ces deux configurations pourrait peut-être nous aider. Les mathématiciens les plus proches, consultés, nous donnent les chiffres suivants :

- ▶ Le cas **1** se produit 6,25 fois sur 100.
- ▶ Le cas **2** se produit 6,66 fois sur 100.

Hum. Pas de quoi pavoiser... Mais enfin, il semble que jouer en tête soit un peu meilleur, n'est-ce-pas ?

C'est un champion français d'avant-guerre, Pierre Bellanger, qui, le premier, a fait remarquer que le raisonnement basé sur les seules probabilités *a priori* n'était pas juste dans ce cas particulier.

En effet, dans une analyse qui a déjà été évoquée à plusieurs reprises dans ces documents, intéressons-nous au comportement d'Est. Si celui-ci a le Valet sec, il sera obligé de le fournir sur l'As. Tandis que s'il possède Dame-Valet, qui sont, d'un point de vue du bridge, des cartes équivalentes, il peut choisir de fournir la Dame ou le Valet à sa convenance. Et bien sûr, il n'est pas du tout obligé de faire la même chose chaque fois qu'il possède Dame-Valet. En d'autres termes, le Valet apparaît chaque fois qu'il est sec (dans 6,25%

des cas, donc) alors qu'il n'apparaît que de temps en temps quand Dame-Valet sont secs. Ce « de temps en temps » varie en fonction des joueurs et des jours. Mais il suffit qu'avec Dame-Valet, le joueur en Est fournisse la Dame une fois sur cinq pour que le Valet sec soit plus probable.

Il faut donc faire l'impasse à la Dame au second tour.

Ce principe important des manèvements de couleur s'appelle le **principe du moindre choix**.

Un nom qui fait référence au choix dont dispose le joueur : quand il peut choisir entre deux cartes, il a une liberté qui rend une action ou une autre aléatoire. Quand il n'a plus le choix (quand son choix est **moindre**) il fournit une carte obligatoire, l'aléa a disparu.



**À RETENIR :**

Quand vous devez deviner si un joueur a fourni une carte parce que c'était la seule qu'il possédait ou parce qu'il a choisi entre plusieurs cartes équivalentes, jouez toujours en pensant que le joueur que vous observez **n'a pas eu le choix**.

Le champ d'application du principe du moindre choix est assez large. Il s'applique chaque fois qu'un joueur est en situation (ou pas) de fournir l'un parmi plusieurs honneurs équivalents.

Voici un autre exemple important :



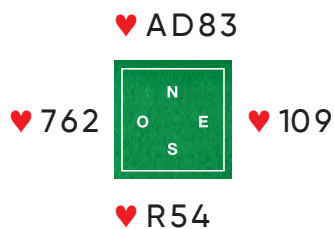
**Objectif :** 4 levées.

Vous jouez le Roi et la Dame de la main de Sud. Apparaissent en Ouest le 2 et le 7, en Est le 5 et le 10.

Que faites-vous au tour suivant quand le 8 est joué par Ouest sur votre 4 ?

- ▶ Ou bien Est possédait Valet-10-5 au départ. Au second tour il a choisi entre le 10 et le Valet et s'est décidé pour le 10.
- ▶ Ou bien Est possédait 10 et 5 secs au départ et il a été obligé de fournir le 10 au second tour. C'est son moindre choix et vous devez donc jouer pour le Valet quatrième en Ouest et faire l'impasse au troisième tour.

Et enfin :



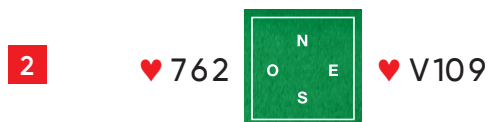
**Objectif :** 4 levées.

Vous jouez l'As du mort, puis le 3 vers votre Roi. Vous récoltez le 9 et le 10 en Est aux deux premiers tours de la couleur, le 2 et le 6 en Ouest. Quand vous présentez le 5 de la main de Sud, le 7 apparaît en Est. Impasse au Valet ou la Dame du mort ?

Voici les deux configurations à comparer



et



La logique du « moindre choix » est toujours à l'œuvre. Dans le cas **1**, Est a fourni le 10 et le 9 - dans l'ordre qui lui convient - sans possibilité de faire autre chose car il ne possédait que ces deux cartes. Dans le cas **2**, le 10 et le 9 sont apparus, mais Est aurait pu aussi bien fournir le 9 et le Valet, ou encore le 10 et le Valet. En d'autres termes, le 9 et le 10 ne proviennent de Valet-10-9 qu'une fois sur 3 en moyenne, et faire l'impasse au Valet s'impose.

## Conclusion en forme d'ouverture : la pratique des managements de couleur dans le contexte

Dans l'ensemble des trois documents qui vous ont été présentés jusqu'ici, aucune contrainte ni aucune information extérieure n'est venue modifier la réalisation optimale du manement. On peut dire qu'il s'est agi de déterminer le manement « idéal » des différentes couleurs envisagées. La vraie vie ne permet pas toujours cette approche idéale. Dans la pratique, certains éléments vont modifier la meilleure ligne de jeu théorique. Ces éléments sont nombreux, mais deux d'entre eux vont réclamer votre attention à peu près sur chaque donne.

### — L'ÉTAT DE VOS COMMUNICATIONS —

Le premier est la prise en compte de l'état de vos communications. Beaucoup de manements de couleur « idéaux » sont très gourmands en communication d'une main vers l'autre. Par exemple :

♦ AD643



♦ V102

**Objectif :** 5 levées.

Le manement correct de la couleur consiste évidemment à tenter l'impasse au Roi. Vous ferez cinq levées chaque fois que le Roi sera en Ouest et que la couleur sera répartie 3-2 en flanc. La pratique quotidienne de milliers de joueurs consiste à présenter le Valet, une impasse forçante qui permet de rester dans la main de Sud si l'impasse réussit, et ainsi de la renouveler sans difficulté.

Les milliers de joueurs dont il est question n'ont en fait pas joué leur couleur « au mieux ». En effet, si le Roi était sec en Ouest, ils auraient concédé le 9 quatrième à Est. Il aurait fallu commencer par jouer le 2 de la main de Sud. Le Roi tombe, on encaisse Valet-10 et on rentre au mort pour aller chercher la Dame et le dernier Carreau maître.

Remarquez comme ce « bon » manement est coûteux en termes de communications si la couleur est partagée 3-2 : vous êtes au mort à la Dame à la première levée. Il vous faut revenir en Sud pour rejouer le Valet. Ouest couvre. Vous prenez le Roi de l'As et revenez en main avec le 10. Et vous devez disposer d'une communication supplémentaire pour aller au mort encaisser les deux Carreaux maîtres qui y sont maintenant isolés. Vous avez donc besoin de deux communications supplémentaires par rapport au jeu banal du Valet. Bien souvent vous n'en aurez pas les moyens.



**À RETENIR :**

Vérifiez bien que vous disposez de toutes les communications nécessaires pour « bien » manier une couleur. À défaut, adoptez un maniement moins efficace mais que vous avez les moyens de mener à bien.

— **LES INFORMATIONS SUR LES MAINS ADVERSES** —

Encore plus fréquemment, le meilleur maniement d'une couleur variera en fonction des informations qu'on peut détenir sur les mains adverses. Cette variation peut être liée à la connaissance de la place d'un honneur chez l'adversaire, ou à des renseignements concernant la distribution des mains cachées. On parle alors de « **maniement dans le contexte** ». Ces maniements feront l'objet d'une large étude dans les prochaines sessions de formation. En guise d'introduction, voici deux exemples de « maniement dans le contexte » :

**1** ♠ 765  
♥ R32  
♦ D5  
♣ R8763



♠ AD432  
♥ D4  
♦ AV3  
♣ V52

S	OUEST	N	E
X	1♥ passe	2♣ 3♠	2♣ passe
2♠	passe		fin

Entame : 4 de Carreau.

La Dame de Carreau du mort est couverte du Roi par Est. Vous savez alors que le Roi de Pique est mal placé : Est n'aurait certainement pas passé sur l'ouverture avec deux Rois. Sauf miracle à Trèfle, la seule chance de gain consiste à espérer que ce Roi soit second. Vous pouvez par exemple donner un coup à blanc à Pique à la deuxième levée, prendre le retour et couper votre Carreau avant de jouer Pique pour l'As et Dame de Pique. Les quatre jeux :

♠ 765  
♥ R32  
♦ D5  
♣ R8763

♠ R10  
♥ AV965  
♦ 1074  
♣ AD10

♠ V98  
♥ 1087  
♦ R9862  
♣ 94

♠ AD432  
♥ D4  
♦ AV3  
♣ V52



2 ♠ 6  
♥ RD74  
♦ A74  
♣ AV1043



♠ AR5  
♥ 1052  
♦ V86  
♣ R862

S	OUEST	N	E
3SA	3♠ fin	X	passe

Entame : Dame de Pique.

Est fournit le 9 et vous décidez de prendre du Roi. Le problème de la donne est essentiellement de réaliser cinq levées de Trèfle. Comment vous y prenez-vous ?

En principe, avec neuf cartes entre les deux mains, le meilleur jeu quand il manque la Dame consiste à tirer As et Roi « en tête ». Les enchères et la carte fournie par Est sur l'entame apportent cependant une information très importante sur les distributions adverses : Ouest possède très certainement sept cartes à Pique, ce qui n'en laisse que deux à Est.

Avec cet élément à votre disposition, reposez-vous la question : « où se trouve la Dame de Trèfle ? ». Chaque joueur ne possédant que 13 cartes, vous pouvez dire qu'Ouest n'a que 6 cartes en-dehors des Piques, tandis qu'Est en possède 11. Il y a donc 11 chances sur 17 (11+6) que la Dame de Trèfle soit en Ouest et vous devez faire l'impasse à la Dame sur Est. Cette façon de réfléchir est une application de ce qu'on appelle **la théorie des places vacantes**, liée au fait que le nombre de cartes des joueurs de flanc est limité.

Les quatre jeux :

<p>♠ DV108742 ♥ 96 ♦ R103 ♣ 5</p>		<p>♠ 6 ♥ RD74 ♦ A74 ♣ AV1043</p>	<p>♠ 93 ♥ AV83 ♦ D952 ♣ D97</p>
<p>♠ AR5 ♥ 1052 ♦ V86 ♣ R862</p>			

## — ANNEXE : QUELQUES CHIFFRES À CONNAÎTRE —

### PROBABILITÉS DE RÉPARTITION DES CARTES MANQUANTES DANS UNE COULEUR

#### **Il manque deux cartes :**

- partage 1-1 : 52%
- partage 2-0 : 48%

#### **Il manque trois cartes :**

- partage 2-1 : 78%
- partage 3-0 : 22%

#### **Il manque quatre cartes :**

- partage 3-1 : 49,7% (1 chance sur 2)
- partage 2-2 : 40,7%
- partage 4-0 : 9,6%

#### **Il manque cinq cartes :**

- partage 3-2 : 67,8% (2 chances sur 3)
- partage 4-1 : 28,3% (1 chance sur 4)
- partage 5-0 : 3,9%

#### **Il manque six cartes :**

- partage 3-3 : 35,5% (1 chance sur 3)
- partage 4-2 : 48,4% (1 chance sur 2)
- partage 5-1 : 14,5%

#### **Il manque sept cartes :**

- partage 4-3 : 62,2%
- partage 5-2 : 30,5%

#### **Il manque huit cartes :**

- partage 5-3 : 47,1%
- partage 4-4 : 32,7%

#### **Il manque neuf cartes :**

- partage 5-4 : 58,9%

# Donnes d'application



DONNE N°1

♠ R952		♠ V1064									
♥ D1064		♥ 8									
♦ R2		♦ 10853									
♣ A83		♣ V1064									
♠ 873	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V1064
	N										
O		E									
	S										
♥ RV92		♥ 8									
♦ V76		♦ 10853									
♣ 975		♣ V1064									
♠ AD											
♥ A753											
♦ AD94											
♣ RD2											

SUD	O	N	E
2SA	passe	3♣	passe
3♥	passe	3♠*	passe
4♣	passe	4SA	passe
5♣	passe	6♥	fin

\* 3♠ = fit à Cœur, espoir de chelem.  
Entame : 3 de Pique.

## ●● LES ENCHÈRES

L'enchère de 3♠ indique un fit à Cœur ainsi qu'un espoir de chelem. Fort de tous les contrôles Sud n'a en général pas intérêt à prendre la direction des opérations en faisant un Blackwood. Son partenaire, qui connaît la distribution de Sud ainsi que sa force à un point près, est mieux placé pour prendre les bonnes décisions. N'oublions pas que Nord pourrait avoir une distribution irrégulière.

## ●● LE JEU DE LA CARTE

Il faut limiter ses pertes à une levée d'atout. Sud commence par tirer l'As, et rejoue un petit Cœur vers Dame-10. Quand le 9 apparaît en Ouest, passer le 10 ou la Dame du mort est équivalent en cas de partage 3-2 : le 10 gagne avec le Valet en Ouest, la Dame avec le Roi. C'est l'éventualité d'un partage 4-1 qui amène Sud à appeler le 10 du mort. Quand Est défausse, il suffit de rentrer en main pour rejouer Cœur vers la Dame et totaliser ainsi douze levées.

♠ 874		
♥ ARD2		
♦ V		
♣ D10953		
♠ D1096	♠ V52	
♥ V9	♥ 10873	
♦ R93	♦ A765	
♣ R742	♣ V8	
	♠ AR3	
	♥ 654	
	♦ D10842	
	♣ A6	



SUD	O	N	E
1♦	pas	2♣	pas
2SA	pas	3♥	pas
3SA	fin		

Entame : 10 de Pique.

### ●● LES ENCHÈRES

Avec 13 beaux points H, Nord est assez fort pour commencer par annoncer ses cinq Trèfles avant les Cœurs. La redemande à 2SA de l'ouvreur peut cacher une majeure quatrième, aussi Nord nomme-t-il ses Cœurs. Le retour à 3SA de Sud clôt la séquence.

### ●● LE JEU DE LA CARTE

Le déclarant prend l'entame Pique et doit manier les Trèfles au mieux de ses intérêts. Il commence par jouer l'As et rejoue le 6 vers le mort. Quand une petite carte apparaît en Ouest, il doit appeler la Dame. En effet :

- ▶ Si les Trèfles sont partagés 3-3, les chances de succès en appelant le 10 ou la Dame sont équivalentes.
- ▶ Mais si la couleur est partagée 4-2, la seule position gagnante est celle du Valet second. En effet, il ne servirait à rien de faire tomber un Roi second en Est car il faudrait encore concéder le Valet quatrième d'Ouest.

♠ 832		
♥ AD63		
♦ R10		
♣ R1074		
♠ DV754		♠ R106
♥ 104		♥ V975
♦ D5		♦ 9864
♣ V983		♣ A6
		♠ A9
		♥ R82
		♦ AV732
		♣ D52

SUD	O	N	E
1♦ 1SA	passe fin	1♥ 3SA	passe fin

Entame : 5 de Pique.

### ●● LES ENCHÈRES


Une intervention d'Ouest à 1♠ n'est pas envisageable avec une couleur plus que moyenne, sans distribution et surtout vulnérable. Il y a des limites à tout.

### ●● LE JEU DE LA CARTE

Après l'entame Pique, on ne peut plus se permettre de rendre la main. En conséquence, pour gagner le contrat, il faut réussir cinq levées à Carreau. Pour cela, il faut trouver la Dame et une répartition amicale.

Si la Dame est quatrième, vous n'y arriverez jamais ; si elle est troisième, tout va bien, vous pouvez la prendre des deux côtés. Si elle est seconde, en revanche, il faut qu'elle soit en Ouest. En effet, si elle est en Est et si on joue Roi et 10 de Carreau, le 9 quatrième d'Ouest se fera.

C'est pourquoi le maniement s'impose : petit pour le 10.

<p>♠ V1073 ♥ R95 ♦ R10862 ♣ V</p> <p>♠ R6 ♥ V7 ♦ D754 ♣ 109864</p> <p>♠ 982 ♥ AD10 ♦ A9 ♣ AD732</p>		<p>♠ AD54 ♥ 86432 ♦ V3 ♣ R5</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="padding: 5px;">1SA</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">2♣</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2♦</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">2SA</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">3SA</td> <td style="padding: 5px;">fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 10 de Trèfle.</p>	SUD	O	N	E	1SA	passe	2♣	passe	2♦	passe	2SA	passe	3SA	fin		
SUD	O	N	E																
1SA	passe	2♣	passe																
2♦	passe	2SA	passe																
3SA	fin																		

### ●● LES ENCHÈRES

Nord n'a que 8 points H dont un Valet sec, mais sa couleur cinquième et ses bons intermédiaires lui permettent d'envisager une manche. Il commence donc par un Stayman et, une fois exclu le fit à Pique, se contente d'une proposition à 2SA. Tout à fait maximum, Sud ajoute bien sûr le troisième.

### ●● LE JEU DE LA CARTE

Ce sont les Carreaux qui fourniront au déclarant les levées nécessaires à son contrat mais il lui faut idéalement trouver quatre levées dans la couleur : s'il concède deux Carreaux la défense pourra faire chuter, par exemple en encaissant aussi trois Piques. Le bon jeu de la couleur consiste à jouer l'As puis le 9 **pris du Roi** : Sud va ainsi gagner chaque fois que les Carreaux sont partagés 3-3 mais aussi chaque fois qu'un défenseur détient un petit honneur (Dame ou Valet) second. Cette façon de jouer est meilleure que celle consistant à laisser filer le 9 au second tour de la couleur.

♠ 962		♠ V85									
♥ 874		♥ A96									
♦ R8754		♦ D96									
♣ D5		♣ 10873									
♠ RD1073	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V85
	N										
O		E									
	S										
♥ 10532		♥ A96									
♦ V		♦ D96									
♣ V42		♣ 10873									
♠ A4											
♥ RDV											
♦ A1032											
♣ AR96											

SUD	O	N	E
2SA	pas	3SA	fin

Entame : Roi de Pique.

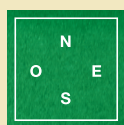
### ●● LE JEU DE LA CARTE

Sur l'entame qui, il le sait, provient de Roi-Dame-10, Est doit fournir le Valet pour permettre à son partenaire de continuer la couleur sans crainte d'un « coup de Bath » du déclarant. Celui-ci laisse passer l'entame mais est contraint de prendre la continuation Pique de l'As. Il doit maintenant trouver neuf levées sans perdre la main, ce qui passe par la réalisation de cinq levées de Carreau.

Il commence par jouer le 2 de Carreau vers le Roi pour préserver une éventuelle fourchette As-10. Celle-ci est effectivement créée quand le Valet apparaît en Ouest au premier tour. Le 4 de Carreau est rejoué du mort et le 9 apparaît. À cet instant, Sud peut décider de jouer pour Dame-Valet secs en Ouest en jouant l'As ou de faire l'impasse à la Dame en jouant le 10. Sa décision doit être motivée par **le principe du moindre choix**. Si, au départ, Ouest avait possédé Dame-Valet secs, il aurait pu choisir indifféremment de jouer le Valet ou la Dame. *A contrario*, si son Valet était sec, il était obligé de le jouer. Il est donc logique de penser que le Valet provient plus souvent du Valet sec que de Dame-Valet.



♠ R652  
 ♥ D  
 ♦ 743  
 ♣ AR652  
 ♠ V109  
 ♥ A76  
 ♦ RD105  
 ♣ 1094  
 ♠ A  
 ♥ 109853  
 ♦ 9862  
 ♣ DV7  
 ♠ D8743  
 ♥ RV42  
 ♦ AV  
 ♣ 83



S	OUEST	N	E
1♠ 4♠	passe passe fin	1♣ 2♠	passe passe

Entame : Roi de Carreau.

### ●● LES ENCHÈRES

Le cinquième Pique de Sud et sa distribution 5-4 suffisent à imposer la manche sans autre forme de procès...

### ●● LE JEU DE LA CARTE

Sud réussira à couper un Cœur du mort et n'évitera pas, après l'entame, de donner un Carreau et l'As de Cœur. Pour gagner son contrat, il lui faut simplement ne concéder qu'une seule levée d'atout.

Il y parviendra si l'une des deux conditions concernant les Piques est remplie :

- Si les quatre cartes qui manquent sont partagées 2-2 en flanc.
- Si l'As est sec quelque part.

Le partage 2-2 ne mérite aucun soin particulier. Bénéficiaire de l'As sec est plus problématique : il serait utile de savoir où se trouve cet As. En effet, Sud doit jouer petit d'une main vers le gros honneur opposé et serait contrarié si cet honneur était capturé par l'As sec adverse.

Les enchères peuvent lui venir en aide. En effet, il doit se souvenir qu'Ouest a passé d'entrée. L'entame localise Roi-Dame de Carreau chez lui. Avant de jouer atout, il ne coûte rien de jouer Cœur. Telles que sont les cartes, Ouest prend la Dame de Cœur de l'As et encaisse sa Dame de Carreau avant de rejouer Carreau. Ouest ayant déjà montré Roi-Dame de Carreau et l'As de Cœur, Sud a maintenant la certitude de trouver l'As de Pique en Est. Il monte donc au mort à Trèfle pour jouer un petit Pique sous le Roi : l'As apparaît, bravo !