

JEU DU DÉCLARANT

LA MANŒUVRE DE GUILLEMARD

> PAR DANIEL PALADINO

Cette manœuvre est l'une des variantes de la coupe du côté court. Pour tenter de lutter contre un partage inamical d'une couleur secondaire, le déclarant laisse provisoirement « trainer » un petit atout de la défense. Il peut ainsi, dans certains cas, bénéficier de sa coupe.

Voici un exemple précis de cette technique :

♠ R52
♥ V86
♦ R62
♣ RV87

N		
O	E	
	S	

♠ ADV73
♥ 52
♦ AD753
♣ 6

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2SA	-
4♠			

Ouest entame de l'As de Cœur, encaisse le Roi puis joue le 10 de Carreau. Le déclarant prend et fait le point. Si les Carreaux sont 3-2, il n'y aura aucun problème. Peut être même est-il possible de cambrifier une levée en jouant immédiatement un petit Trèfle. Et si les Carreaux étaient 4-1 ?

Le déclarant doit tirer deux tours d'atout seulement.

Il joue ensuite deux fois Carreau. Si les Carreaux sont 3-2, c'est gagné ; si les Carreaux sont 4-1, ce n'est pas encore perdu...

Mais il arrive en effet que le détenteur du singleton Carreau ne puisse couper, tout simplement parce qu'il n'a plus d'atout. C'est le cas ici. Le déclarant pourra alors couper un Carreau en toute impunité.

Il faut bien comprendre que cette façon de jouer offre une chance gratuite supplémentaire au déclarant, qui gagne toujours avec un partage 3-2.

La main d'Est : ♠ 986 ♥ D103 ♦ V984 ♣ AD2.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ 942
♥ 864
♦ A762
♣ A83

N		
O	E	
	S	

♠ 63
♥ ARD92
♦ 43
♣ RD72

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	2♠
3♣	-	4♥	

Entame : As de Pique, Roi de Pique et Pique.

Belle manche en fit 8^{ème} à 22H seulement ! Allez-vous tout miser sur un partage 3-3 des Trèfles ou encore sur une faute de flanc ?

2

♠ V54
♥ A754
♦ A54
♣ 864

N		
O	E	
	S	

♠ ARD107
♥ 9
♦ RD72
♣ AR2

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
2SA	-	3♦	-
4SA	-	5♥	-
6♠			

Entame : 8 de Pique.

Attention à ne pas tomber dans la facilité.

3

♠ A543
♥ R87
♦ AD6
♣ 873

N		
O	E	
	S	

♠ 82
♥ AD543
♦ 53
♣ AR52

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣	-	4♥	

Entame : Valet de Carreau.

Vous tentez la Dame du mort sans trop y croire ; Est prend du Roi et rejoue Carreau pour votre As. Et maintenant ?

4

♠ R54
♥ 8754
♦ 873
♣ R54

N		
O	E	
	S	

♠ AD732
♥ 92
♦ ARD2
♣ A2

Tournoi par paires

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠			

Entame : Dame de Trèfle.

Vous êtes en paires. Vous devez peut-être faire du mieux...

À VOUS DE JOUER !

5 ♠ R654
♥ 764
♦ 753
♣ R63

N			
O		E	
	S		

♠ A9
♥ ARDV8
♦ AD62
♣ A7

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♦	-	2SA	-
3♥	-	4♥	-
4SA	-	5♥	-
6♥			

Entame : Dame de Trèfle.
Sans être désespéré, le contrat ne semble pas fameux.
Appliquez-vous tout de même.

6 ♠ RD10
♥ A532
♦ D64
♣ A93

N			
O		E	
	S		

♠ AV982
♥ V
♦ AR83
♣ RD4

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♦	-	3♠	-
4SA	-	5♣	-
5♦	-	5SA	-
7♠			

Entame : Roi de Cœur.
Bon, il faut faire avec ce « défunt » tout plat. Vous avez bien fait de ne pas opter pour 7SA. Saurez-vous profiter au mieux du droit de couper ?

SOLUTIONS

1 Il n'y a pas de problème si les Trèfles sont partagés 3-3. Le déclarant peut-il lutter contre le partage 4-2 ? Pour améliorer ses chances, il doit tirer deux tours d'atout seulement avant de s'attaquer aux Trèfles. Si tout le monde fournit trois fois à Trèfle, il suffit de tirer le dernier atout avant de réclamer dix levées. Si un flanc coupe, c'est que le coup était ingagnable de toute façon ; le déclarant concède la levée de coupe au lieu de concéder le 4^{ème} tour de Trèfle. Mais si le défenseur court à Trèfle n'a que deux atouts (la chance en plus), tout ira bien. Merci au bon Docteur Guillemard. La main d'Est : ♠ DV8 ♥ 753 ♦ DV9 ♣ V964.

2 Pour gagner dans certains cas du partage 4-2 des Carreaux, le déclarant doit avoir recours à la manœuvre de Guillemard : deux coups d'atout seulement (As et Roi) avant de s'attaquer aux Carreaux. Mais il doit encore améliorer ses chances en jouant dans l'ordre As de Carreau et Carreau vers la Dame, Cœur pour l'As et Carreau vers le Roi. Si Est coupe « dans le vide » au deuxième ou au troisième tour de Carreau, le déclarant pourra ensuite défausser le petit Trèfle du mort sur son honneur à Carreau et couper son Trèfle. Il aura réussi un joli « lob ». La main d'Est : ♠ 632 ♥ DV1032 ♦ 10 ♣ V1075.

3 Pour lutter contre un partage 4-2 des Trèfles, le déclarant doit penser à couper un petit Trèfle du 7 de Cœur après avoir tiré le Roi et l'As d'atout (manœuvre de Guillemard). Mais cela suppose qu'il ait ouvert la coupe... Si le déclarant commence par jouer As Roi de Trèfle et Trèfle, le défenseur qui détient quatre Trèfles en jouera un dernier tour avec tous les risques de promotion d'atout que cela implique. Si le déclarant commence par tirer deux coups d'atout, le défenseur qui a quatre Trèfles donnera le 3^{ème} coup d'atout et adieu la coupe... La solution ? Le déclarant doit commencer par un coup à blanc à Trèfle. Il ne tirera les deux tours d'atout qu'ensuite. La main d'Est : ♠ D1097 ♥ 102 ♦ R8742 ♣ V9.

4 Le déclarant devrait-il se contenter d'encaisser ses dix levées de tête tout en comptant sur un partage 3-3 des Carreaux pour la onzième ? Certainement pas ! Il serait battu par tous les fanas du 3SA qui auraient échappé à l'entame Cœur ! Il faut au contraire espérer un partage 4-2

des Carreaux et savourer une levée de coupe du côté court grâce à la manœuvre de Guillemard. Deux coups d'atout du Roi et de l'As puis trois tours de Carreau. Est défausse un petit Trèfle sur le 3^{ème} tour de Carreau. Quel régal ! Vous coupez donc votre petit Carreau. Et maintenant ? Il reste le 10 d'atout en Ouest et il faut rentrer en main pour le purger. Heureusement vous aviez anticipé (comme toujours) et pris l'entame Trèfle du Roi du mort. Sans cette précaution, vous n'auriez pas pu échapper à une promotion d'atout car l'entameur est doubleton à Trèfle. La main d'Est : ♠ V6 ♥ AD10 ♦ 104 ♣ 1098763.

5 Le déclarant n'a que dix levées de tête. Du coup la réussite de l'impasse Carreau est une hypothèse de nécessité. Mais d'où peut venir la 12^{ème} ? D'un squeeze ? Humm... Le compte n'est pas réduit, la menace Pique n'est pas encore isolée et les défenseurs se feront fort de rejouer Trèfle pour faire sauter la rentrée du mort. Non, c'est la manœuvre de Guillemard (on s'en serait douté) qui va nous sauver. Cet exercice est le cousin germain du numéro 3. Le déclarant doit commencer par un coup à blanc à Carreau. Ce serait plus facile à voir avec As - Roi de Carreau mais puisque l'impasse doit réussir, As - Dame ou As - Roi c'est pareil. Le jeu d'Est qui nous fait gagner : ♠ D1087 ♥ 109 ♦ R10 ♣ 98542.

6 Quand il en y a pour 12, il en y a pour 13, dit-on. Où se cache ici la 13^{ème} levée ? Le bon partage des Carreaux ? Une chance sur trois seulement. Vous avez pensé à la manœuvre de Guillemard mais cette fois Ouest avait trois atouts et deux Carreaux et c'est raté. Vous auriez concédé un Carreau de toute façon, pensez-vous, vous avez votre conscience pour vous. Guillemard c'est bien, mais sur cette donne, il y a mieux à faire. Adoptez une autre variante de la coupe du côté court : il s'agit de couper tellement de fois du côté long, qu'il devient le côté court. C'est le mort inversé. Allons-y : As de Cœur et Cœur coupé ; deux tours d'atout du Roi et de la Dame (si les atouts sont 4-1, retour à la manœuvre du Docteur) ; Cœur coupé ; Carreau pour la Dame et Cœur coupé. Trèfle pour l'As, purge du dernier atout, ça fait 13. Chaque fois que vous envisagez une manœuvre de Guillemard, demandez-vous d'abord si un mort inversé ne serait pas possible. La main d'Est : ♠ 75 ♥ 974 ♦ V1072 ♣ V862.