

JEU AVEC LE MORT

LES MANIEMENTS DE SÉCURITÉ

> PAR DANIEL
PALADINO

A priori, le meilleur maniement d'une couleur est celui qui permet de faire le plus de levées le plus souvent possible. Il s'agit de maximiser l'espérance de gain (en termes de levées), ce que l'on appelle le rendement. Un maniement « de sécurité » vise à augmenter la probabilité de faire un nombre de levées déterminé. Le prix à payer, comparable à une prime d'assurance, est qu'on doit accepter de diminuer les chances (jusqu'à zéro parfois) de faire le nombre maximum de levées. On utilise principalement ce type de maniement en match par quatre, où les levées supplémentaires sont de moindre importance.

Un exemple précis :

♠ R54
♥ D95
♦ ARV2
♣ A86

♠ 10987
♥ 64
♦ 10873
♣ D53

♠ V63
♥ 10873
♦ D9
♣ V1097

♠ AD2
♥ ARV2
♦ 654
♣ R42

N
O E
S

S	O	N	E
1SA	-	4SA	-
6SA			

Match par quatre

Ouest entame du 10 de Pique.

Le déclarant se compte 11 levées de tête. La douzième viendra d'un Carreau. Si l'on considérait la seule couleur Carreau, le meilleur maniement serait l'impasse contre la Dame précédée du coup de sonde. C'est de cette façon que le déclarant jouerait son coup à 3 ou 4 Sans-Atout. Mais dans le contexte de la donne, il doit augmenter ses chances de faire 3 levées de Carreau : il joue As et Roi de Carreau puis rentre en main pour jouer Carreau vers le Valet. Il prend ainsi la chance « supplémentaire » de la Dame seconde en Est. Ce faisant bien sûr il fait passer à zéro ses chances de faire quatre levées de Carreau et renonce ainsi à la levée supplémentaire : c'est la fameuse prime d'assurance.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 73
♥ V64
♦ RDV10
♣ A852

N
O E
S

♠ V6
♥ AR952
♦ A73
♣ RD6

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥	-	2SA	-
4♥			

Entame : Roi de Pique.

Ouest continue de la Dame de Pique puis joue le 3 de Trèfle. Prenez les affaires en main...

2 ♠ D2
♥ V63
♦ AD842
♣ 763

N
O E
S

♠ A65
♥ A75
♦ 7653
♣ AR5

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 4 de Pique.

Vous avez appelé la Dame de Pique. Bien joué ! Vous faites la levée, la main est au mort. Continuez sur cette bonne lancée.

3 ♠ R954
♥ AR2
♦ 654
♣ R95

N
O E
S

♠ AV62
♥ 876
♦ ARD
♣ A62

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠	-	1♣	-
2SA	-	2♠	-
4♠		3♠	-

Entame : Dame de Cœur.

C'est d'accord, 3SA sont sur table... Est-ce une raison pour chuter 4 Piques ?

4 ♠ R9
♥ A73
♦ R9654
♣ 954

N
O E
S

♠ A54
♥ R82
♦ A1082
♣ A63

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : Dame de Pique.

Appliquez-vous...

À VOUS DE JOUER !

5 ♠ AV2
♥ R76
♦ RDV4
♣ AR3

N	E
O	S

♠ R7
♥ A32
♦ A52
♣ V9852

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣ 1SA	-	1♦ 6SA	-

Entame : 10 de Pique.
Le sort de ce chelem, une fois de plus, ne dépend que de vous.

6 ♠ A108
♥ D943
♦ A1092
♣ 106

N	E
O	S

♠ RDV
♥ A108652
♦ 7
♣ ADV

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ 3SA* 4SA 6♥	-	3♥ 4♦ 5♠	-

* Interrogative au premier contrôle
Entame : Roi de Carreau.
Il y a plus de 1400 points en jeu...

SOLUTIONS

1 Vous n'êtes pas obligé de faire toutes les levées de Cœur pour gagner cette manche. Quatre vous suffisent. C'est la première des conditions pour penser à un maniement de sécurité. Il faut imaginer ensuite l'accident qui vous conduirait à concéder deux levées d'atout. Vous avez trouvé ? Dame - 10 4^e dans l'une des mains adverses. La parade ? L'As d'abord puis si aucun honneur n'est apparu petit vers le Valet. Faisons les comptes : vous avez diminué vos chances de faire onze levées, vous perdrez 1 imp contre un joueur moins attentionné (qui tire As et Roi) à chaque fois que la Dame est seconde sans le 10. Mais vous avez fait passer de 80 à 96 % vos chances de faire quatre levées en évitant autant que faire se peut le « coup de 13 ». C'est le principe de l'assurance. Objection ? Mais non, les Trèfles ne sont pas 5-1 !
La main d'Ouest : ♠ RD104 ♥ D1083 ♦ 54 ♣ 943.
La main d'Est : ♠ A9852 ♥ 7 ♦ 9862 ♣ V107.

2 Même principe que sur la donne précédente : quatre levées de Carreau suffisent, on peut lutter contre le Roi de Carreau sec en Est en tirant l'As. Si le Roi n'est pas tombé, il faut rentrer en main et jouer vers la Dame. C'est l'impasse précédée du coup de sonde. Comparons les deux façons de jouer : A) L'impasse directe « rapporte » une levée si le Roi est placé second (20 fois sur 100) ; B) Le coup de sonde gagne une levée si le Roi est sec derrière (6 fois sur 100). En termes de levées, A l'emporte sur B ; Mais la levée gagnée par A rapporte 1 imp tandis que celle gagnée par B en rapporte 13. Sur le long terme c'est l'assuré qui s'enrichit (quelle chance !).
La main d'Ouest : ♠ RV943 ♥ D108 ♦ V109 ♣ D2.
La main d'Est : ♠ 1087 ♥ R942 ♦ R ♣ V10984.

3 Remettons nous au travail :
On peut concéder un atout mais pas deux. Il faut lutter contre Dame - 10 4^e. Comment ? En jouant d'abord l'As puis petit vers le 9. Là encore, ce maniement est déconseillé en TPP et chaudement recommandé en marque IMP. À retenir : avec 8 cartes dans la ligne, pour lutter contre Dame - 10 4^e en « sécurité » il faut tirer d'abord le gros honneur qui accompagne le Valet (pêche à l'honneur sec) puis faire l'impasse.
Exemple : A95 - RV642, le Roi puis petit vers le 9.
La main d'Ouest : ♠ D1087 ♥ DV10 ♦ V93 ♣ D83.
La main d'Est : ♠ 3 ♥ 9543 ♦ 10872 ♣ V1074.

4 Peut-on renoncer à faire toutes les levées de Carreau ? Oui, 4 levées suffisent. Quel accident nous menace ? Dame - Valet 4^e dans l'une des deux mains adverses. Peut-on lutter sans pour autant compromettre notre contrat en cas de partage moins inamical ? Un bon coup d'œil aux cartes dites intermédiaires (10, 9, 8) est souvent indispensable. Vous avez trouvé ? Jouez petit vers le 10 (ou petit vers le 9) sans tirer le moindre gros honneur. Au moins vous n'avez pas à vous demander lequel des deux pourrait avoir un honneur sec. Tant pis pour le moindre choix. Ce n'est pas toujours facile de calculer le montant de la prime d'assurance à payer. En tout cas rappelez-vous que cette prime ne coûte cher qu'avant l'accident. Quand vous jouez une manche (a fortiori un chelem), assurez-vous.
La main d'Ouest : ♠ DV108 ♥ V9 ♦ DV73 ♣ D102.
La main d'Est : ♠ 7632 ♥ D10654 ♦ - ♣ RV87.

5 Concentrons-nous sur la couleur Trèfle. Quatre levées suffisent. Les intermédiaires (le 9 et le 8) vont nous permettre d'organiser la lutte contre Dame - 10 4^e. Il faut tirer l'As, rentrer en main puis jouer le 9 et laisser filer si Ouest fournit petit. Just routine ! Avez-vous pensé à tout ? Ce maniement de sécurité est très gourmand en communications. Il faut prendre l'entame de l'As de Pique ! Le Valet de Pique est un leurre et d'ailleurs qui entamerait sous la Dame dans cette séquence ?
La main d'Ouest : ♠ 109865 ♥ D108 ♦ 6 ♣ D1074.
La main d'Est : ♠ D43 ♥ V954 ♦ 109873 ♣ 6.

6 Deux façons de jouer la couleur d'atout :
a) L'As d'abord, avec les résultats suivants : 6 levées si le Roi est sec, 4 levées si Est a Roi - Valet - 7, 5 levées dans tous les autres cas.
b) Petit vers le 10 : 6 levées si le Roi est sec en Est, 5 levées dans tous les autres cas.
On l'a dit, la « sécurité » est de mise quand on joue un contrat élevé. Mais toutes les conditions sont-elles réunies ? Il faut d'abord vérifier que nous avons les moyens de payer la prime c'est-à-dire de renoncer à faire toutes les levées. Vous l'avez compris, il faut commencer par l'impasse Trèfle. Si vous faites la levée, remontez au mort à Pique pour jouer les atouts en sécurité et sinon tirez l'As d'atout. Voilà, vous êtes à présent un expert en sécurité.
La main d'Ouest : ♠ 963 ♥ - ♦ RDV53 ♣ 97542.
La main d'Est : ♠ 7542 ♥ RV7 ♦ 864 ♣ R83.