

CLAUDE DELMOULY
LES MANIEMENTS
DE COULEUR

Claude DELMOULY

LES MANIEMENTS DE COULEURS

leBridgeur

Publié précédemment par les Editions HATIER
Collection GRAND CHELEM

Sous les n^{os} ISBN 2-218-07209-2
ISBN 0758-4199

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS

Plus de quarante ans de pédagogie bridgesque à tous les niveaux et cinquante ans de haute compétition nationale et internationale m'ont appris qu'il fallait enseigner notre discipline avec des mots et des concepts simples et qu'il importait de relativiser bien des choses.

Ainsi, dans le domaine que j'aborde aujourd'hui, celui si délicat des MANIEMENTS DE COULEURS, l'important sera pour vous, non pas que vous mémorisiez toutes les situations, mais que vous appreniez à RAISONNER en assimilant LES PRINCIPES mis en exergue et que la simplicité de l'explication et de l'exposé vous permette de retrouver très facilement les diagrammes sur le terrain, pardon à la table, et de les résoudre aisément parce que ces figures vous seront devenues FAMILIÈRES. Les jeux sont multiples et variés mais, en revanche, LES COMBINAISONS DE CARTES qui les composent se reproduisent presque à toutes les mains. Ainsi, vous aurez plus à faire travailler votre mémoire visuelle et votre faculté à retrouver une situation répertoriée qu'à reconstruire des raisonnements compliqués ou à opérer des calculs parfois complexes. Quand vous n'aurez plus ou presque plus de problèmes pour vos impasses, vos meilleures chances et vos sécurités A L'INTÉRIEUR D'UNE COULEUR, votre esprit sera libéré par faire face à des tâches de timing inhérentes au contexte de la donne.

Cet opuscule ne traite que les combinaisons fréquentes en vous expliquant comment les ABORDER pour obtenir un certain rendement en conformité avec les probabilités de placement des honneurs manquants et de répartition du résidu des cartes détenues par le camp adverse. Je n'ai pas cherché à vous enseigner trop de chiffres : JE SAIS D'EXPÉRIENCE QUE CELA EST REBUTANT... Quand plusieurs manœuvres sont envisageables, cas très

fréquents, l'important ne sera pas de connaître les probabilités exactes de chacune, à la deuxième ou à la troisième décimale près, mais de repérer de QUEL CÔTÉ PENCHE LE FLÉAU DE LA BALANCE. Dans le contexte de la donne, cela sera presque toujours suffisant pour obtenir un bon rendement moyen. D'ailleurs en restant sur un terrain pragmatique, lorsque deux manœuvres sont de probabilité voisine, l'important n'est-il pas d'avoir adopté CELLE QUI A RÉUSSI ?

Ce livre n'est pas épais, vous pourrez l'apprendre et l'assimiler très vite. Les connaissances que vous aurez acquises vous permettront à la table d'éviter bien des erreurs grossières et d'optimiser le rendement de vos couleurs.

Claude DELMOULY
Professeur émérite de la F.F.B.

Sommaire

Introduction	7
Placements, positions, probabilités.....	9
Chapitre 1 PLACEMENTS, POSITIONS	9
Chapitre 2 PROBABILITÉS	16
Placements et partages	18
Les managements de couleur	23
Manœuvres contre un honneur	25
Chapitre 1 MANŒUVRES CONTRE LE VALET	25
Valeur et rôle de l'honneur	25
Règles et principes de base	25
Ce qu'il faut retenir contre le Valet	29
Chapitre 2 MANŒUVRES CONTRE LA DAME	30
Valeur et rôle de l'honneur	30
Règles et principes de base	32
Le coup de sonde – principe général	32
Dans quel sens doit-on faire l'impasse ?	33
Ce qu'il faut retenir contre la Dame	39
Chapitre 3 MANŒUVRES CONTRE LE ROI	40
Valeur et rôle de l'honneur	40
Règles et principes de base	42
Ce qu'il faut retenir contre le Roi	52

Chapitre 4 MANŒUVRES CONTRE L'AS	53
Valeur et rôle de l'honneur	53
Règles et principes de base.....	54
Ce qu'il faut retenir contre l'As	58
 Manœuvres contre plusieurs honneurs	 59
Chapitre 5 MANŒUVRES CONTRE LE ROI ET LE VALET	60
Composition de la couleur	60
Avec As, Dame, 10 ou combinaisons équivalentes	61
Avec As et Dame séparés plus des intermédiaires nécessaires	66
Ce qu'il faut retenir contre le Roi et le Valet	73
Chapitre 6 MANŒUVRES CONTRE LA DAME ET LE VALET	74
Composition de la couleur	74
Avec la concentration As, Roi, 10 et ses équivalences.....	75
Avec toutes les fourchettes combinées où l'As et le Roi sont séparés	78
Ce qu'il faut retenir contre la Dame et le Valet.....	85
Chapitre 7 MANŒUVRES CONTRE L'AS ET LA DAME	86
Composition de la couleur	86
Règles et principes de base.....	87
Contre As, Dame, Valet	90
Ce qu'il faut retenir contre l'As et la Dame	92
Chapitre 8 MANŒUVRES CONTRE LE VALET ET LE 10 ..	93
Ce qu'il faut retenir contre le Valet et le 10	97
Chapitre 9 MANŒUVRES CONTRE L'AS ET LE ROI – L'AS, LE ROI ET LE 10 – L'AS, LE ROI ET LE VALET	98
Contre l'As et le Roi – l'As, le Roi et le 10	98
Contre l'As, le Roi et le Valet.....	100
Ce qu'il faut retenir contre l'As et le Roi – l'As, le Roi et le 10 – l'As, le Roi et le Valet	102
Chapitre 10 MANŒUVRES CONTRE L'AS ET LE VALET ..	103
Composition de la couleur	103
Règles et principes de base.....	104
Ce qu'il faut retenir contre l'As et le Valet	109
Chapitre 11 MANŒUVRES CONTRE LE ROI ET LA DAME	110
Composition de la couleur	110
Règles et principes de base.....	111
Ce qu'il faut retenir contre le Roi et la Dame	118
Chapitre 12 QUELQUES MANIEMENTS PARTICULIERS	119
 Conclusion	 123

Introduction

Le sujet que j'aborde ici est délicat, sinon rebutant, du moins ardu. Les débutants à qui s'adresse en priorité cet ouvrage (bien que certains joueurs plus évolués puissent en tirer profit), éprouvent les pires difficultés à maîtriser le jeu de la carte, d'abord parce qu'il s'agit d'un sujet nouveau (avoir joué à d'autres jeux ne constitue pas nécessairement un avantage, car de mauvaises habitudes restent profondément enracinées et qu'il se révèle bien difficile de s'en défaire) et ensuite parce que ce domaine est d'une étendue infinie ; enfin, parce qu'il n'existe pas une technique mais DES techniques. Apprendre est long, ne vous découragez pas, car au bout de vos efforts d'immenses joies vous attendent. Le Bridge n'apporte pas seulement le plaisir du jeu, il devient une source de satisfactions intellectuelles toujours renouvelées, il conserve l'esprit jeune, il permet d'affirmer sa personnalité, il fait appel à un ensemble de qualités qu'aucun autre jeu ne requiert, il entretient la mémoire, il développe l'imagination, il met en relief l'esprit tactique et stratégique et il demande une certaine dose de psychologie.

Seul à débiter est difficile ; en trente ans de carrière pédagogique, j'ai formé des milliers de néophytes ; il m'a souvent fallu, outre l'indispensable patience propre à tout enseignement, trouver des arguments ultra-persuasifs pour dissuader de nombreux élèves d'abandonner après quelques mois.

On reste débutant longtemps, on progresse lentement, on franchit les différents caps progressivement — le doute s'installe —, il faut persévérer et il advient que le coefficient d'erreurs diminue sans néanmoins qu'il soit jamais possible de les éviter toutes (les plus grands champions ont tous leurs défaillances, et c'est rassurant pour la masse des joueurs !).

Mon ami Jean Besse affirme sans plaisanter qu'on peut, pendant bien longtemps, faire plusieurs erreurs à chaque carte jouée — jugement certes sévère, mais affirmation qui n'est pas dénuée d'une grande part de vérité : rien de plus facile que d'aborder la mauvaise couleur à un moment mal choisi et en sélectionnant une carte erronée (bilan : trois erreurs pour une seule carte...).

Sans être aussi pessimiste, reconnaissons qu'il est fréquent de se tromper sur la conduite générale d'un coup et qu'une erreur en provoque une série sans qu'il soit possible de se rattraper. A vous, à nous de faire en sorte d'éviter la première faute.

Chapitre 1

PLACEMENTS, POSITIONS

Mes éminents collègues vous ont initiés à la marche générale du jeu, aux différents plans à envisager et vous ont appris à les mettre en application après une analyse approfondie de la situation, couleur par couleur, afin que vous soyez en mesure de recenser les levées réalisables ou envisageables.

Je viens d'écrire le mot-clef : vos cartes sont destinées à produire des levées — le maximum possible de levées ou, à tout le moins, celles nécessaires à la réalisation du contrat pour lequel vous avez pris un engagement.

La composition de chaque levée est indifférente ; peu importe qu'il y figure ou non de grosses cartes « prises » à vos adversaires (elles ne seront pas décomptées à la fin du coup, ainsi qu'on le pratique à la Belote ou au Tarot) ; il n'y a pas d'ordre hiérarchique à respecter et le talent se mesure plus à gagner des plis avec des cartes inférieures qu'avec des supérieures maîtresses à n'importe quel moment.

Ceci doit vous aider à comprendre un principe très important : celui de l'équivalence des cartes qui se suivent lorsqu'elles sont situées dans le même axe.

Prenons l'exemple de R D V 10 ; dès lors où l'on ne comptabilisera pas la composition de la levée, mais qu'on se bornera à décompter le nombre de plis réalisés, il n'y a pas à se préoccuper de donner son 10 plutôt que son Roi à l'As détenu par l'adversaire : le produit de la couleur sera identique : trois levées en tout cas et ceci quel que soit le stade où l'As sera utilisé ; identiquement l'adversaire ne prend aucun avantage théorique à s'emparer de l'un ou de l'autre de ces quatre honneurs équivalents — je dis « théorique », car dans la pratique le moment de la prise peut se révéler crucial pour d'autres raisons qui concernent le plus souvent des problèmes de communications ou de temps.

Lorsque la séquence considérée (c'est ainsi qu'on désigne un minimum de trois cartes équivalentes) se trouve combinée entre les deux mains du même camp :

RD63 → V1052

RV63 → D1052

R1063 → DV52

DV106 → R532

etc. (composez les autres combinaisons).

Le produit à escompter est le même — le moment de la perte de l'As est indifférent — le moyen le plus facile de décompter les levées affranchissables dans ce genre de combinaisons est de **soustraire la ou les levées à perdre du côté le plus long de votre couleur.**



Exercices

- 1) D108 → V97632
- 2) R1086432 → DV
- 3) 1097 → V86432
- 4) V96 → R108765

Solutions

- 1) Côté long six cartes moins As Roi = quatre levées.
- 2) Côté long sept cartes moins l'As = six levées.
- 3) Côté long six cartes moins As Roi Dame = trois levées... mais un « partage » favorable des quatre cartes manquantes (2/2) entraînerait la réunion de deux honneurs sur le même pli et augmenterait vos levées d'une unité = vous en auriez quatre.
- 4) Côté long six cartes moins As et Dame = quatre levées... mais « quelques » cas de « position » favorable des honneurs manquant feraient que vous ne concéderiez pas la Dame et que vous réaliseriez cinq levées.

Je viens d'utiliser deux mots-clefs : le **partage** et la **position**.

On appelle **partage la manière dont sont réparties entre les deux mains adverses le nombre total de cartes qu'elles possèdent dans la couleur considérée** (et que vous déterminez aisément par une simple soustraction, pour autant que vous ayez pris la peine (légère) de calculer avec combien de cartes vous manœuvrez).

On appelle **position** ou **placement la place qu'occupe chez l'un ou l'autre de vos adversaires l'honneur (ou les) qui vous manque** (que vous ne pouvez généralement pas déterminer à coup sûr, mais que vous devez vous efforcer constamment d'imaginer).

Il est d'usage de dire qu'un honneur manquant est bien placé lorsqu'il est situé avant vos propres combinaisons (honneurs inférieurs non maîtres ou fourchettes). Inversement, il est mal placé lorsqu'il est situé derrière.

On dit également à gauche ou à droite ; mais comme il faut préciser par rapport à la main ou au mort, il peut naître certaines confusions.

Partages et positions sont les deux principes qui conditionnent la réussite ou l'échec des manœuvres entreprises, en modifiant aussi le sort de bien des contrats.

Regardons cette combinaison simple :

ARV2

	N	
O		E
	S	

543

qui peut produire :

- deux levées : l'As et le Roi maîtres à l'origine (rien d'autre) ;
- trois levées : le Valet en plus (facteur « position ») ;
- trois levées : pas le Valet mais la quatrième carte (levée dite de longueur facteur « partage ») ;
- quatre levées : le Valet et la quatrième carte (réunion des deux facteurs favorables).

Même si vous êtes débutant vous pouvez situer vous-même les deux cas extrêmes et les deux intermédiaires :

1) ARV 2

	N		
96	O	E	D 1087
	S		

543
deux levées

2) ARV 2

	N		
D97	O	E	1086
	S		

543
quatre levées

3) ARV 2

	N		
1086	O	E	D97
	S		

543
trois levées

4) ARV 2

	N		
D9	O	E	10867
	S		

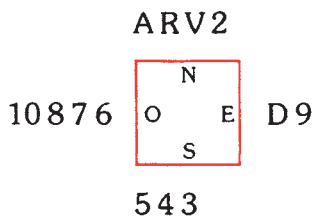
543
trois levées

N. B. : J'ai volontairement limité à deux les cas intermédiaires à trois levées (il y en a d'autres que vous pouvez rechercher).

Bien entendu, les cartes sont distribuées au hasard et vous ne pouvez pas savoir à l'avance si vous êtes le « petit verni » du cas 2 ou le grand « poissard » du cas 1...

Faisons une autre supposition sur la place de la Dame et sur la répartition des six cartes manquantes :

6)



On constate que quatre levées sont impossibles, mais qu'il en existe trois si on adopte la première manœuvre (tirer en tête) et que l'on se trouve limité à deux levées en mettant en œuvre les deuxième (impasse immédiate) ou troisième manœuvres (impasse au deuxième tour).

Affaire d'opportunité ou de flair, pensez-vous ; pas vraiment...

Parlons maintenant de besoin. Une couleur se manœuvre toujours dans un certain contexte, celui des exigences du contrat.

Vous avez demandé 3 Sans Atout (neuf levées) et dans les autres couleurs vous en comptez cinq ; vous avez donc impérativement besoin de réaliser quatre plis dans la combinaison étudiée ; ceci revient à dire que seule la disposition B doit être prise en considération. Vous formulez l'hypothèse qu'elle existe et vous jouez en conséquence l'impasse contre la Dame (directe ou non, suivant certains critères annexes et si vous n'êtes pas affecté par la perte de la Dame « sèche »). Ne soyez pas, à l'autopsie, affecté d'avoir concédé une Dame seconde (cas F) puisque sa capture n'aurait pas modifié le sort de votre contrat qui exigeait quatre levées.

Même contrat de 3 Sans Atout mais, cette fois, vous disposez de six levées dans les couleurs annexes, ce qui implique un besoin de trois plis seulement dans la couleur en question.

On constate que, hormis le cas A, on peut toujours les faire à condition de choisir la bonne manœuvre, celle adaptée à la situation des cartes de l'ennemi, situation hélas inconnue...

Naturellement, si une manœuvre particulière couvrait tous les cas favorables (2, 3, 4, 5, 6), il faudrait l'adopter sans hésiter. Or cette manœuvre existe.

Regardez :

1^{er} temps : vous tirez As et Roi - les cas 4, 5 et 6 sont résolus en capturant toutes les Dames sèches ou secondes chez l'un et l'autre des flancs.

2^e temps (intermédiaire) : vous revenez en Sud à l'aide d'une autre couleur, si la Dame s'est montrée récalcitrante.

3^e temps : vous jouez vers le Valet qui devient maître dans le cas B et dans les cas B *bis* où la Dame serait quatrième avant.

4^e temps : si le Valet est pris par la Dame derrière, tout le monde ayant fourni, le petit 2 est maître (cas du partage 3/3). Vous avez résolu le cas C.

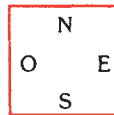
Naturellement, cette série de manœuvres suppose :

- que vous ayez des communications aisées dans les deux sens ;
- que vous ayez les moyens de rendre la main à la défense (avec six cartes dehors, les Dames sont plus souvent quatrièmes et troisièmes que secondes ou sèches) ;
- que votre moral (et celui du partenaire) supporte de ne faire « que » trois levées alors que quatre étaient réalisables (cas B volontairement négligé).

Tout cela sous-entend que vous soyez apte à analyser très sérieusement et dès le départ la situation dans laquelle vous évoluez — ce n'est pas facile !

Modifiant notre combinaison en l'**enrichissant d'un honneur supplémentaire** :

ARV 10



5 4 3

avec une espérance maximale de quatre levées et minimale de trois. Dans l'absolu, seules les **Dames longues derrière** interdisent la réalisation des quatre plis. Toutes les **Dames situées avant** se rendent à un moment quelconque à condition, lorsqu'elles sont au moins troisièmes, de tenter l'impasse et de la recommencer si nécessaire (quatrièmes ou plus). Toutes les Dames situées après se rendraient à la première levée lorsqu'elles sont sèches ou à la deuxième lorsqu'elles sont secondes, à condition de tirer en tête.

Quid de la décision à prendre ?

En réalité, on peut concilier les cas « longues avant » et « sèches derrière ». Il suffit d'adopter la manœuvre 3 :

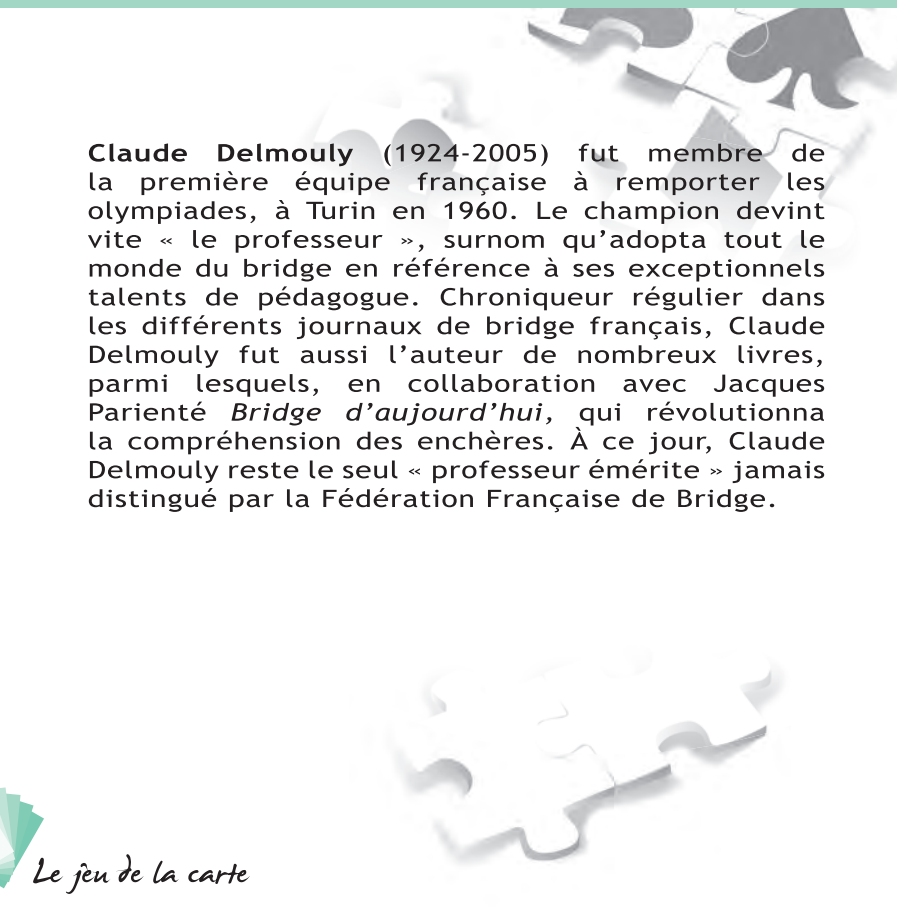
- un coup en tête par l'As ou le Roi ;
- une ou deux impasses ultérieures.

Ce faisant on ne laisse échapper que les Dames secondes derrière. Flair ? Intuition ? Information ? Bonne vue ?

Raccrochons-nous plutôt à une technique nouvelle.

CLAUDE DELMOULY

LES MANIEMENTS DE COULEUR



Claude Delmouly (1924-2005) fut membre de la première équipe française à remporter les olympiades, à Turin en 1960. Le champion devint vite « le professeur », surnom qu'adopta tout le monde du bridge en référence à ses exceptionnels talents de pédagogue. Chroniqueur régulier dans les différents journaux de bridge français, Claude Delmouly fut aussi l'auteur de nombreux livres, parmi lesquels, en collaboration avec Jacques Parienté *Bridge d'aujourd'hui*, qui révolutionna la compréhension des enchères. À ce jour, Claude Delmouly reste le seul « professeur émérite » jamais distingué par la Fédération Française de Bridge.



Le jeu de la carte

Les managements de couleur

Publié initialement dans la collection de la FFB aux éditions Hatier en 1991, voici le seul ouvrage qui présente de façon claire et accessible aux joueurs de tous les niveaux cette partie souvent rébarbative du jeu de la carte à destination des joueurs de tous niveaux. Alliant une partie théorique assez légère et des illustrations à une méthodologie débouchant sur l'application pratique, il constitue la référence en la matière.



9 782914 621748

ISBN 978-2-914621-74-8 • ISSN 2100-4439