

JEU EN FACE DU MORT

LES MANIEMENTS DE NÉCESSITÉ

Cousins germaines des hypothèses de nécessité, ces managements reposent sur l'idée que s'il existe une position de cartes permettant de sauver le coup, il faut absolument y croire. Encore faut-il repérer cette fameuse position pour pouvoir jouer en fonction. Nous allons nous entraîner un peu et tenter de dégager quelques petites recettes.

Un exemple précis pour commencer.

♠ AR84
 ♥ -
 ♦ AD52
 ♣ 87542

♠ D1065
 ♥ V8
 ♦ V1098
 ♣ RV9

N	E
O	S

♠ V9
 ♥ R742
 ♦ R74
 ♣ D1063

♠ 732
 ♥ AD109653
 ♦ 63
 ♣ A

IMP. Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

	S	O	N	E
1♥	-	-	1♠	-
2♥	-	-	2♠	-
4♥	-	-	-	-

Entame : Valet de Carreau.

Comme on pouvait le craindre la Dame de Carreau est prise du Roi et Est rejoue Carreau. Avec une perdante à Pique, vous devez à tout prix faire six levées de Cœur. Comment manier la couleur ? Un ordinateur balaierait toutes les positions et tous les jeux possibles, ne retiendrait que les cas favorables, en moins d'une seconde. En attendant l'avènement de l'homme augmenté, nous allons procéder autrement. Le partage 3-3 n'est pas un bon cas, les adversaires font leurs deux honneurs. Un honneur sec sera facilement capturé mais on concèderait alors un honneur et le 8.

De proche en proche mais assez rapidement, on constate qu'il faut un honneur second. D'accord mais lequel ? Tentons de jouer la couleur mentalement. As puis petit pour piéger le Roi second ? Non, le Valet quatrième accroche. As puis Dame pour écraser le Valet ? Ça y est, on a trouvé !

À VOUS DE JOUER !

1

♠ 752
 ♥ 643
 ♦ 854
 ♣ V984

N	E
O	S

♠ AR4
 ♥ AR5
 ♦ AR3
 ♣ R632

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

	S	O	N	E
2♦	-	-	2♥	-
2SA	-	-	3SA	-

Entame : Dame de Cœur.

Ce n'est pas très gai...

2

♠ V832
 ♥ AR52
 ♦ 762
 ♣ 53

N	E
O	S

♠ A964
 ♥ V3
 ♦ A85
 ♣ ARD2

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

	S	O	N	E
1♣	1♦	1♥*	X**	
2SA	-	3SA		

* Au moins quatre Cœurs.

** Exactement quatre cartes à Pique.

Entame : Roi de Carreau.

Vous avez évité le contrat de 4♠. Voyez-vous comment gagner ?

3

♠ 105
 ♥ A2
 ♦ 87
 ♣ RV87643

N	E
O	S

♠ ARDV
 ♥ D87
 ♦ A632
 ♣ 52

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

	S	O	N	E
1SA	-	-	3SA	-

Entame : 3 de Cœur.

Est fait la première levée du Roi et rejoue le 4 de Cœur. À combien évaluez-vous vos chances ?

4

♠ AR
 ♥ V5
 ♦ DV54
 ♣ A10862

N	E
O	S

♠ D3
 ♥ AD3
 ♦ AR86
 ♣ D754

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

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

Entame : Valet de Pique.

Ce n'est pas le moment de se demander s'il valait mieux jouer 6♣.

À VOUS DE JOUER !

5

♠ A74
♥ 86
♦ R106
♣ A9432

N		
O	E	
	S	

♠ RD106
♥ A5
♦ ADV94
♣ D7

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

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

Entame : Dame de Cœur
Une longue séquence vous a conduit au mauvais contrat de 6♦. Prenez votre chance..

6

♠ A96
♥ 7432
♦ V42
♣ 874

N		
O	E	
	S	

♠ 7542
♥ RV1098
♦ ARD
♣ A

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

	S	O	N	E
1♥		1♠	2♥	3♣
4♥				

Entame : Roi de Pique
Quand vous jouerez le 2 de Cœur, Est fournira le 5.

SOLUTIONS

1 Il faut faire trois levées de Trèfle, est-ce seulement possible ? Ce serait plus facile si nous pouvions remonter au mort mais ici... il faut « taper » le Roi de Trèfle et espérer la Dame sèche en Est. On fera ensuite l'impasse au 10 à deux reprises. Le mort n'était pas si pauvre après tout, 9 et 8 de Trèfle en renfort du Valet vous ont sauvé.
La main d'Ouest : ♠ V86 ♥ DV107 ♦ V6 ♣ A1075.
La main d'Est : ♠ D1093 ♥ 982 ♦ D10972 ♣ D.

2 Vous ne prenez que le second coup de Carreau, pure routine. Votre mission (impossible ?) si vous l'acceptez : faire trois levées de Pique en évitant qu'Ouest ne prenne la main. N'oubliez pas qu'Est a décrit quatre cartes à Pique. Faut-il jouer Ouest pour un gros honneur sec ? Non car il resterait alors deux levées de Pique en Est. Une seule position : le 10 sec en Ouest. Jouez un petit vers le Valet ; la fourchette 96 viendra à bout du 7 d'Est. Échangez le 6 contre le 5 et il n'y a plus de solution. Attention aux petites cartes !
La main d'Ouest : ♠ 10 ♥ D876 ♦ RDV109 ♣ 874.
La main d'Est : ♠ RD75 ♥ 1094 ♦ 43 ♣ V1096.

3 Sans au moins deux levées de Trèfles, point de salut, et d'ailleurs Nord comptait dessus. Si un adversaire possède l'As second ou troisième, il laissera passer un tour. Nous ne ferons au mieux qu'un Trèfle. Il faut donc absolument que l'As de Trèfle soit sec et en Est de surcroît (un tout petit peu plus de 6% de chance). Jouez froidement petit Trèfle des deux mains.
La main d'Ouest : ♠ 963 ♥ V963 ♦ RV4 ♣ D109.
La main d'Est : ♠ 8742 ♥ R1054 ♦ D1095 ♣ A.

4 Comment jouer les Trèfles ? À première vue le plus naturel c'est de tirer l'As avant de jouer un petit vers la Dame. C'est comme ça qu'on fera le plus souvent quatre levées, c'est le bon maniement pour « maximiser » le rendement à Trèfle, mais en revanche on en fera jamais 5. Alors on en reste là ou bien on roule pour le maximum ? Ce n'est pas le rendement des Trèfles qui nous intéresse mais de faire le nombre de levées qu'il faut

pour gagner le chelem. Commençons donc par l'impasse Cœur ; si cette première manœuvre est couronnée de succès, nous jouerons les Trèfles pour y faire 4 levées aussi souvent que possible. Si, en revanche, le Roi de Cœur est en Ouest, il faudra reconsidérer la question pour faire cinq levées de Trèfle ? Pour attraper le Roi et le Valet en même temps, une seule solution, présenter la Dame et avoir la bonne fortune de trouver le Roi en Ouest et le Valet sec en Est. Si Ouest couvre, on capturera le 9 grâce à la fourchette 10 8.
La main d'Ouest : ♠ V10982 ♥ R8 ♦ 932 ♣ R93.
La main d'Est : ♠ 7654 ♥ 1097642 ♦ 107 ♣ V.

5 Quand il y en a pour onze, il y en a pour douze, dit-on. Mettons de côté la chance microscopique du Roi de Trèfle sec. Notre plan : tirer deux coups d'atout, quatre tours de Pique pour défausser le Cœur et enfin couper le Cœur du côté court. Un genre de « Guillemard ». Comme on va tirer quatre Piques tout en laissant trainer un atout, il faut pouvoir encaisser quatre Piques sans se faire couper. Cela suppose au moins quatre Pique dans la main longue à l'atout. Du coup nous avons un maniement de nécessité : Roi de Pique, Pique pour l'As et Pique vers le 10, tout ça après avoir tiré deux coups d'atout seulement.
La main d'Ouest : ♠ 83 ♥ DV1043 ♦ 75 ♣ R865.
La main d'Est : ♠ V952 ♥ R972 ♦ 832 ♣ V10.

6 Le mort fait la première levée de l'As de Pique, c'est toujours ça. Comment jouer les atouts ? Passez-vous le Roi ou le Valet ? Si on s'en tenait au pur maniement de la couleur, le choix serait cornélien. Mais il ne faut pas oublier de tenir compte du contexte. Imaginons l'As à gauche et la Dame à droite (accompagnée du 5 au moins) et prenons la peine de continuer le coup ; Ouest fait son As, encaisse deux Piques et Est surcoupe le mort au quatrième tour de la couleur. Autrement dit, si l'As est en Ouest, vous ne pouvez pas gagner.
Passez le Roi en espérant l'As en Est et la Dame en Ouest.
La main d'Ouest : ♠ RDV103 ♥ D ♦ 9865 ♣ D92.
La main d'Est : ♠ 8 ♥ A65 ♦ 1073 ♣ RV10653.