

Maniements de couleur

Nous poursuivons l'étude des maniements où il manque le roi et le valet, en considérant maintenant des positions à huit cartes.

*=facile, manieement fréquent à connaître absolument.

**=difficulté moyenne, pour joueurs de compétition.

***=difficile, pour les experts ou les grands amateurs de maniements.

I-Difficulté *

A1092

D853

POUR 4 LEVÉES

Il n'y a que deux positions favorables :

R764 V

R V764

Suivant qui on suspecte d'être court dans la couleur, on peut partir de la dame (en espérant la première position) ou petit vers l'as (en espérant la seconde).

POUR 3 LEVÉES

Il faut faire deux fois l'impasse **sur le même adversaire**, donc par exemple **jouer petit vers le 10 et si celui-ci a perdu au valet, repartir de la dame**. On ne perd que si le roi et le valet sont à droite (noter l'importance du 8). Jouer par exemple petit vers la dame (et si celle-ci a été prise du roi, petit vers le 10) est inférieur car cela perd avec le roi à gauche et le valet à droite. Or, un principe important est que **deux cartes données ont plus de chances d'être séparées que dans la même main**, vu que chaque joueur possède au départ le même nombre de cartes (13, comme vous le savez sans doute...).

II-Difficulté ***

A4

D109853

POUR 6 LEVÉES

Il n'y a a priori pas de position gagnante ! Si c'est la couleur d'atout, on peut espérer trouver le roi sec à gauche et capturer ensuite le valet par un raccourcissement, mais ceci sort du cadre de cette rubrique...

POUR 5 LEVÉES

C'est assez complexe. On peut envisager plusieurs managements :

- Partir du 10, avec l'intention de le laisser filer.
- Partir de la dame, avec l'intention de la laisser filer.
- Tirer l'as, et rejouer vers le 10.
- Tirer l'as, et rejouer vers la dame.

Examinons les cas qui font une différence (en notant qu'avec RVxx(x) dans une main on a toujours perdu et avec RV secs, on a toujours gagné) :

(1)	RVx	xx
(2)	Rxx	Vx
(3)	Vxx	Rx
(4)	xx	RVx
(5)	Vx	Rxx
(6)	Rx	Vxx
(7)	V762	R
(8)	R762	V

Chaque manement perd dans deux des 6 premiers cas (vérifiez !), lesquels ont la même probabilité. Par contre, le premier manement perd aussi les deux derniers cas (c'est donc le plus mauvais), et le deuxième perd dans le cas 7. **Il faut donc commencer par tirer l'as**, ce qui gagne dans les cas 7 et 8.

Quand on rejoue vers les honneurs, si un petit apparaît, le choix entre passer la dame et le 10 est une question d'inspiration. En l'absence d'indications sur l'emplacement des honneurs, passer le 10 permettra parfois de gagner, si c'est la couleur d'atout, avec RVxx à droite au moyen d'un raccourcissement...sinon, fiez-vous à vos impressions de table !

III-Le coin du petit malin

Pour vous détendre un peu, voici une situation amusante en flanc :

D762

RV8

Imaginons que le déclarant joue 4 piques après avoir ouvert d'1 pique. A la deuxième levée, il présente la dame du mort. Nanti de ces précieux roi et valet, vous couvrez machinalement et...

D762

A RV8

109543

...disparition d'une levée d'atout du flanc ! Ce diabolique déclarant vous a mystifié. Bien sûr, si vous aviez été éveillé, vous auriez pu vous douter qu'il y avait un piège : si le déclarant possède A10xxx (avec ou sans le 9), pourquoi ne tire-t-il pas l'as, conformément aux probabilités (comme on l'a vu dans un numéro précédent) ? Sans doute parce qu'il ne l'a pas, pardi ! De toute façon, s'il a l'intention de laisser filer la dame avec ce genre de teneur, vous pouvez aussi bien attendre le tour suivant pour mettre votre roi, cela ne coûte pas de levées.