

Maniements de couleur

Voici quelques nouveaux exemples d'application du principe du moindre choix.

*=facile, manieusement fréquent à connaître absolument.

**=difficulté moyenne, pour joueurs de compétition.

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

I-Difficulté *

AR962

V853

POUR 5 LEVÉES

On commence bien entendu par TIRER L'AS. Un problème se pose au second tour si le flanc droit fournit le 10 (et le flanc gauche le 4 par exemple) car la situation pourrait être :

D74 10

ou bien :

74 D10

Mais ici ON N'EST PAS EN PRÉSENCE D'UNE SITUATION DE MOINDRE CHOIX car avec D10, le flanc est obligé de fournir le 10. Il faut donc simplement TIRER EN TÊTE au second tour et non pas laisser filer le valet car on sait qu'une combinaison spécifique du partage 2-2 est plus probable qu'une combinaison spécifique du partage 3-1.

La plupart des bridgeurs savent qu'à neuf cartes, on ne fait pas l'impasse à la dame; la situation est similaire ici.

II-Difficulté *

R98

1054

POUR 1 LEVÉE

On part PETIT VERS LE 8 (ou on laisse filer le 10) au cas où dame et valet seraient placés. Supposons qu'il soit pris du valet à droite. Faut-il jouer vers le 9 ou vers le roi au second tour ? Le premier maniement gagne avec :

D(xx...) V(xx...)

et le second avec :

A(xx...) DV(xx...)

Cela n'est PAS équivalent car avec dame et valet en sa possession, le flanc droit aurait pu aussi bien prendre de la dame au premier tour. D'après le principe du moindre choix, il est DEUX FOIS MEILLEUR DE JOUER VERS LE 9 AU SECOND TOUR.

III-Difficulté **

V6

D9742

POUR 3 LEVÉES

On commence par partir PETIT VERS LE VALET pour le cas où as-roi seraient à gauche, et pour ne pas détruire la fourchette sur le 10. Supposons que le valet soit pris du roi. Au second tour, il faut jouer PETIT VERS LE 9 et non pas vers la dame, toujours pour la même raison : avec as-roi, le flanc droit aurait pu prendre de l'as. En termes de probabilités initiales, on joue sur le 10 placé à droite et non pas sur les deux gros honneurs placés à droite.

IV-Difficulté ***

A942

V853

POUR 3 LEVÉES

C'est complexe. On se rend compte assez vite qu'on peut gagner dans les positions suivantes :

| | | |
|-----|------|------|
| (1) | RD | 1076 |
| (2) | 1076 | RD |
| (3) | R76 | D10 |
| (4) | D76 | R10 |
| (5) | RD6 | 107 |
| (6) | RD7 | 106 |

Dans tous les cas, on commence par ATTAQUER D'UN PETIT VERS LE 8. Plusieurs cas peuvent se produire :

- Le 6 ou le 7 apparaît, on passe le 8. Supposons par exemple qu'il soit pris par la dame (s'il perd au 10, on ne pouvait pas gagner). Au second tour, il faudra REPARTIR DU VALET par application du principe du moindre choix. Autrement dit, cette tactique gagne dans les cas (5) et (6) et ne perd que dans le cas (1).
- Le 10 apparaît. On couvre du valet, pris par exemple par la dame. Maintenant, il semble clair de tirer l'as pour gagner dans les cas (3) et (4) mais il ne faut pas oublier qu'un flanc diabolique pourrait fournir le 10 dans les cas (5) et (6) (s'il fournit petit, on a vu plus haut qu'on gagnait) ce qui fait qu'on peut songer à repartir petit vers le 9 ! Ce serait d'ailleurs le bon maniement théorique si on avait le 7 (on gagne en plus le cas du 10 sec à droite) mais ici, je vous conseille de TIRER L'AS AU SECOND TOUR.
- Le roi ou la dame apparaît. Le principe du moindre choix nous dit encore qu'il faut REPARTIR DU VALET AU SECOND TOUR (gagnant dans les cas (3) et (4) et perdant dans le cas (2)) mais on peut penser que si la main avec le valet est cachée, il est difficile pour le flanc droit de fournir la dame avec D10 secs. On pourra en tenir compte et éventuellement tirer l'as au second tour.

On pourra donc, pour ce maniement, jouer la technique pure ou bien se fier à ses impressions de table. Noter aussi que le flanc gauche, nanti de RDx, peut entamer dans cette couleur si elle n'a pas été déclarée; ceci fournit souvent une indication supplémentaire.