

MANIEMENTS DE COULEUR (généralités)

Stage -20 ans, décembre 2013

Faites le test suivant : proposez à votre partenaire favori (quel que soit son niveau) de travailler les managements de couleur. Il y a gros à parier qu'il préférera perfectionner sa technique du double squeeze, ou encore apprendre toutes les subtilités de la dernière convention à la mode.

Pourtant, les managements de couleur constituent la base du jeu avec le mort. Au cours d'une séance de bridge, on est sans cesse confronté à des problèmes à résoudre dans ce domaine. De ce fait, une bonne connaissance de quelques principes peut rapporter gros. D'où vient alors la réticence des bridgeurs vis à vis des managements ? Probablement d'une certaine aridité apparente, combinée à la croyance (en grande partie erronée) qu'il faut être un expert en probabilités pour s'y retrouver.

Le but de ces notes est d'essayer de montrer brièvement que quelques efforts suffisent à faire de gros progrès dans ce secteur du jeu. Qui plus est, contrairement par exemple aux enchères ou au flanc, il est facile de s'y entraîner seul. Nous allons ici simplement passer en revue (sans être exhaustifs) quelques règles fondamentales, en les illustrant par des exemples.

1. Définissez l'objectif. Avant toute chose, quand on s'apprête à manier une couleur, il faut savoir combien de levées on cherche à y faire. En marque IMPS (par exemple en match par 4), il s'agit en général du nombre de levées qui va permettre de réussir le contrat, en tournoi par paires de celui qui donne les meilleures chances de battre les autres paires :

V54

AR732

Si vous jouez le grand chelem dans cette couleur d'atout, vous n'avez pas le choix : la Dame doit être seconde, et vous tirez donc **As-Roi en tête**. Vos chances sont très médiocres (27 %), mais vous ne pouvez rien tenter d'autre.

Si maintenant vous vous êtes raisonnablement arrêté au petit chelem et que vous n'avez pas de perdantes dans les autres couleurs, vous pouvez notablement améliorer vos chances en jouant **l'As, puis un petit vers le Valet**. Vous gagnez non seulement si la couleur est 3-2 ou si la Dame est sèche, mais aussi si Ouest possède la Dame quatrième.

Que faut-il faire en tournoi par paires ? Là, le problème est plus compliqué. Si le chelem paraît évident à appeler, il faut sans doute tenter de faire treize levées en adoptant le premier maniement; notez en effet que la Dame est seconde dans 27% des cas, quatrième à gauche dans seulement 11% des cas.

Si c'est votre merveilleuse technique d'enchères qui vous a permis de détecter un chelem à 25 points, jouez pour douze levées car votre note sera toujours bonne si vous réussissez votre contrat.

2. Tenez compte des autres contraintes. Un maniement de couleur ne peut se concevoir que *dans un contexte*. En particulier, avant d'exécuter un maniement, il faut toujours vérifier que l'on dispose des communications requises, ou encore qu'on ne risque pas d'affranchir trop de levées en flanc.

RD54

8762

Pour faire trois levées, le meilleur jeu est clairement de jouer deux fois vers Roi-Dame, mais cela nécessite deux entrées en main. Si on ne peut être qu'une fois en main, on est obligé de jouer l'As second en Ouest en jouant petit vers le Roi, puis petit des deux mains.

ARV4

762

Si on a besoin de trois levées, le meilleur jeu consiste a priori à jouer As-Roi en tête, puis à rejouer vers le Valet. Cela évite de perdre une Dame seconde en Est. Si le flanc droit possède la Dame au moins quatrième, il n'y avait rien à faire. Cependant, pour adopter ce maniement, deux conditions sont requises : avoir

une rentrée en main, et pouvoir se payer le luxe de donner la main une fois aux adversaires ! Si le contrat est 7SA et que vous avez dix levées dans les autres couleurs, il serait évidemment absurde de jouer ainsi, et il faudra simplement faire l'impasse à la Dame, après avoir donné un coup de sonde en tirant l'As si les communications le permettent.

Il peut aussi y avoir des contraintes plus complexes : par exemple adopter un maniement qui permet d'éviter l'adversaire dangereux (notamment à sans-atout), ou encore adopter un maniement légèrement inférieur pour camoufler sa main (cas typique : ne pas donner le coup de sonde et jouer directement petit vers le Valet avec Rxx en main pour AV10xx au mort, ce qui peut faire croire au flanc que le déclarant n'a pas le Roi et l'inciter à faire un retour neutre alors qu'il y a en fait urgence).

3. Soyez attentifs aux cartes intermédiaires. Ce sont souvent les 9, les 8, voire les 7 qui font la différence :

A1083

RV52

Vous savez qu'à huit cartes, on fait l'impasse à la Dame, mais dans quel sens ? Ce n'est pas du tout une question de hasard : **en jouant le Roi, puis le Valet, vous gagnez avec D9xx en Ouest, tandis que D9xx en Est sont imprenables.** La présence du 8 et l'absence du 7 ont donc une grande influence sur le maniement de cette couleur. On voit aussi apparaître dans cet exemple notre quatrième principe...

4. Quand vous hésitez entre deux maniements, considérez les partages irréguliers.

R653

V10742

Pour faire quatre levées dans cette couleur, faut-il laisser filer le Valet, ou jouer petit vers le Roi ? Le partage 2-2 ne vous permet pas de décider, car Ax à gauche pour Dx à droite est aussi probable que Dx à gauche pour Ax à droite (non, vous n'avez pas besoin d'être mathématicien pour comprendre cela !).

Par contre, l'absence du 9 fait que **la seule position pour gagner avec la couleur 3-1 est la Dame sèche. Il faut donc jouer petit vers le Roi.**

5. Éliminez les hypothèses fantômes.

3

AR109754

Imaginons que vous deviez faire toutes les levées dans cette couleur (bigre !). Vous partez du 3, Est fournit le 6. Est-ce le moment de glisser le 10 en espérant DV6 chez lui ? Non, vous ne devez pas prendre votre adversaire pour un demeuré, avec cette teneur il lui aurait suffi d'intercaler un honneur pour vous faire échec. **Il faut donc jouer votre seule chance légitime : DV secs en Ouest, et mettre l'As.**

Parfois aussi, vous aurez des indications plus subtiles provenant des enchères ou de l'entame, qui conduiront à éliminer certaines hypothèses (un singleton aurait pu être entamé contre un contrat à la couleur, une ouverture promet un certain nombre de points, contre un contrat à SA on entame en général dans sa couleur la plus longue etc.).

Enfin il faut avoir en tête qu'en cas d'intervention adverse, **les inférences distributionnelles sont en général plus fiables que les inférences basées sur un compte de points** : par exemple si vous connaissez au moins deux places vacantes d'écart dans une couleur annexe (par exemple grâce à une intervention à 1♠ à votre gauche, qui vous dit que les piques sont 5-3 ou 6-2 parce que les flancs en possèdent huit au total), il faut (toutes choses égales par ailleurs) chercher la Dame de votre couleur principale chez le partenaire de celui qui est intervenu, même si cela doit vous conduire à une impasse à neuf cartes.

6. Connaissez quelques probabilités. Point n'est besoin d'être un expert en mathématique pour bien manier les couleurs. Il suffit de connaître quelques principes quand on hésite entre deux maniements :

- Dénombrer le nombre de cas favorable à chaque maniement (et défavorable à l'autre), et choisir celui qui comporte le plus de cas favorables. Voici un exemple courant typique :

A10952

4

R4

Vous avez besoin de faire 4 levées dans cette couleur. Vous tirez le Roi, puis jouez petit vers A109, ne récoltant que des basses cartes chez l'adversaire. Faut-il mettre l'As ou le 10 ? On voit tout de suite que tout marche en cas de partage 3-3, et qu'il n'y a rien à faire en cas de partage 5-1. Mettre l'As est meilleur quand il y a Dx ou Vx à droite, mettre le 10 est meilleur quand il y a xx à droite. Comme il y a au total quatre petites cartes, Dx ou Vx à droite représentent au total 8 combinaisons (2×4), tandis que xx à droite seulement 6 combinaisons (il faut choisir deux petites cartes parmi quatre). Il faut donc mettre l'As au second tour.

- Quand on compare la probabilité de deux combinaisons spécifiques, c'est toujours celle du partage le plus régulier qui est la plus fréquente, par exemple celle du 2-2 par rapport à celle du 3-1, mais l'écart est assez faible. Attention, cela n'empêche pas l'**ensemble** des partages 3-1 d'être plus probable (50 % contre 40 %) que l'ensemble des partages 2-2, parce qu'il y a plus de combinaisons du 3-1 que du 2-2. Ce principe permet par exemple de retrouver tout de suite pourquoi il est un peu meilleur de ne pas faire l'impasse à la Dame à 9 cartes (Dx derrière représente 3 combinaisons du partage 2-2, tandis que le petit singleton derrière représente 3 combinaisons du partage 3-1).
- Quand il y a une position de "moindre choix", il faut diviser la probabilité par 2 (si on préfère, DV secs derrière est presque deux fois moins probable que Dame ou Valet sec derrière); ceci dit, ce sujet est complexe, et il comporte des pièges. Voici trois exemples courants :

A10652

R843

Vous tirez le Roi et voyez tomber un honneur (Dame ou Valet) tomber à droite. La plupart des bridgeurs de compétition savent qu'il est meilleur de faire l'impasse au second tour, mais certains seraient surpris d'apprendre que **c'est presque deux fois meilleur**. La raison est que la stratégie globale consistant à faire l'impasse si on voit un honneur comporte deux

cas favorables (Dame ou Valet sec derrière), celle consistant à tirer en tête n'en a qu'un (DV secs derrière).

A865

RD2

Vous tirez le Roi et la Dame et voyez tomber à droite deux cartes parmi le 9, le 10 et le Valet. Cette fois-ci, **faire l'impasse au troisième tour est presque trois fois meilleur que tirer en tête** : en effet il y a trois cas favorables à cette stratégie (109, V10, ou V9 secs derrière) et un seul mauvais cas (V109 secs derrière). Bien sûr, si on connaissait précisément le comportement de l'adversaire (avec quelle fréquence fournit-il une carte équivalente par rapport à une autre ?), ces calculs pourraient être modifiés, mais en pratique c'est une bonne approximation de supposer qu'avec le choix entre plusieurs cartes équivalentes, l'adversaire en fournit une au hasard.

AR9865

D2

Vous tirez la Dame, on fournit le 10 ou le Valet à droite. Attention ici, ce peut tout à fait être une carte trompeuse avec V10x (pensez-y en flanc !), et donc il faut à nouveau tirer en tête (deux cas défavorables, V ou 10 sec, contre quatre favorables, V10 secs ou troisième derrière).

- Enfin il est utile de connaître par coeur les probabilités les plus fréquentes de l'ensemble des partages (2-1 : 78 %, 2-2 : 40, 3-1 : 50, 3-2 : 68 , 4-1 : 28, 3-3 : 36, 4-2 : 48, 4-3 : 63).

BIBLIOGRAPHIE.

Il y a finalement assez peu d'ouvrages sur les maniements de couleur. Le livre de référence en français est le "Dictionnaire des maniements de couleur" de Jean-Marc Roudinesco. On trouve aussi beaucoup de choses intéressantes dans "Les probabilités-la lecture des mains" de Hugh Kelsey (adapté en français par Roudinesco). Enfin, pour ceux qui lisent l'anglais, "Cards combinations" de Mike Lawrence est un must, et on trouve également une étude très complète des probabilités au bridge dans le (difficile mais passionnant) livre de Jeff Rubens "Expert bridge simplified".

Sur internet, on pourra consulter <http://www.math.u-psud.fr/harari/Bridge>.