

LE JEU DE LA CARTE

Comme nous le soulignons dans le chapitre premier, P. GHESTEM considérait les enchères et le jeu de la carte comme un tout. La facilité donnée à l'adversaire d'intervenir sur 1T ou de contrer des enchères artificielles sont autant de pièges tendus permettant la collecte d'informations utiles pendant le jeu de la carte. Les enchères d'entames que nous avons évoquées dans le chapitre sur les interventions participent au même esprit.

Pierre était connu pour sa virtuosité à la carte. Celle-ci était aidée par une connaissance approfondie des managements de couleur. Pas seulement des managements techniques que tout un chacun est censé connaître sur le bout des doigts, mais surtout des managements trompeurs.

Il appelait cette technique la recherche du renseignement véritable.

Etudions l'exemple suivant

mort AD432

déclarant R65

Le management technique de cette couleur ne présente pas un intérêt gigantesque et pourtant Pierre aimait le poser en exercice. Son argumentation était la suivante :

" Si tu te contentes de défiler la couleur, les défausses de l'adversaire seront sujettes à caution. Suppose maintenant qu'Est soit doubleton. Rentre en main si tu es au mort, joue le 5 pour la Dame, tire l'As en bloquant la couleur et présente le 2 du mort. La plupart du temps, Est sera persuadé que son partenaire a le Roi 3^{ème} et qu'il va prendre la

main. La confiance que l'on peut accorder à sa défausse est maintenant beaucoup plus grande. "

Le champ d'application est très vaste

mort RD432

déclarant A65

Jouez le 5 pour la Dame, revenez en main, rejouez le 6 pour le Roi et présentez le 2 du mort. Si Est a le Valet second et qu'il ne croit pas mordicus que le sien a l'As 3^{ème}, c'est qu'il est très fort.

Autre exemple montrant qu'un maniement peut amener un renseignement.

mort D932

déclarant R87

Le maniement classique est de jouer le 2 du mort vers le 8. Naturellement si Est a V10x il a intérêt à intercaler s'il ne veut pas perdre une levée. Par contre avec 10x ou Vx il doit fournir petit pour ne pas faire cadeau d'une levée.

En conséquence avec D932

AR8,

montez au mort pour jouer le 2 vers la main cachée. Vous ne serez plus jamais à la devine.

Si Est fournit une petite carte puis le 10 ou le Valet, faites l'impasse. S'il fournit le 10 ou le Valet et une petite carte, tirez en tête.

De manière générale, vous avez toujours intérêt à jouer du mort vers la main cachée puisque le joueur n°2 ne sait pas quelles sont les cartes que le n°3 est susceptible de fournir. Le champ d'investigation pour ce type de maniement est très vaste et n'a pas, à ma connaissance, fait l'objet de beaucoup d'études.

En flanc, l'échange d'informations se fait en fonction d'une signalisation précise dont la base est l'entame pair impair, l'entame en séquences inversées et l'appel par les petites cartes.

En l'absence de séquences d'honneurs, les entames préconisées sont pair impair à sans atout comme à la couleur (sans sacrifice).

L'entame de l'As montre théoriquement AR sans autre honneur.

On montre son doubleton normalement (gros petit).

Fournir sa plus petite carte en 3^{ème} promet la Dame ce qui permet parfois de rejouer sous son Roi et de communiquer alors que le déclarant est doubleton. Cette précision se fait parfois au détriment du pair impair.

Exemple : contrat à la couleur

V10876

AR92

4

D

Dans cette situation, vous ne pouvez pas être sûr qu'Est soit doubleton.

Avec 543, il ne peut pas fournir le 3 qui promettrait la Dame. Dans cette situation, seul le 5 montre sans ambiguïté un singleton ou un doubleton.

L'entame du Roi promet 3 honneurs. Elle demande le déblocage éventuel d'un honneur ou le compte. Cependant si le mort a 4 cartes ou plus, on pratique l'appel par les petites.

En conséquence, avec RDx nous devons entamer de la Dame ce qui explique que nous pratiquions séquences inversées.

La Dame promet le Roi.

Le Valet promet la Dame.

Le 10 promet le Valet.

Le 9 promet le 10.

Le 8 est ambigu.

Naturellement un honneur ne promet l'honneur supérieur que s'il provient d'une séquence. Vous pouvez parfaitement entamer d'un dix sec ou second (en pair impair) sans avoir pour autant le Valet.

L'entame en séquence inversée comporte quelques exceptions.

- Contre les contrats au palier de 5, 6 ou 7, les entames sont tête de séquence.
- Lorsque l'on entame dans la couleur du partenaire, celle-ci se

fait également en tête de séquence. Par contre si l'on entame dans sa propre couleur, l'entame est séquence inversée.

- A sans atout, avec DV10xx, on entame de la Dame ce qui permet au partenaire de débloquent éventuellement son Roi second.

Nous pratiquons l'appel par les petites cartes que ce soit en fournissant dans la couleur du partenaire ou en défaussant. Ce type d'appel est tout simplement du au fait que l'on ne doit pas gaspiller une " grosse " carte , un 8 ou un 9 , dans une couleur qui nous intéresse et qui comporte de gros honneurs. Ces " grosses " cartes intermédiaires sont alors susceptibles de servir d'honneurs coopératifs.

D105

V93

AR82

764

Dans cette situation, si Est doit défausser, je lui déconseille formellement d'appeler avec une grosse carte.

Si la première défausse est la plus petite carte d'une couleur, c'est un appel impératif dans la couleur.

Si la première défausse est une grosse carte, ou moyennement grosse , c'est un refus et , si la carte est suffisamment lisible, un appel de préférence.

L'écho dans la première couleur jouée par le déclarant est un appel de SMITH, une petite carte montrant un intérêt pour l'entame. Cependant

, si le mort possède une couleur 5 autre que l'atout, il est préférable de montrer sa parité dans cette couleur (à la place de l'appel de SMITH ou classiquement de la parité de la couleur jouée). Le renseignement est d'importance car le nombre de cartes du déclarant dans la longue du mort influe très souvent sur son plan de jeu.

En flanc , Pierre GHESTEM avait répertorié un certain nombre de positions qui allait parfois à l'encontre de ce qui est couramment admis.

En 3^{ème}, avec une séquence de trois cartes ou plus, on fournit la seconde et non pas la plus basse.

Avec RDV on fournit la Dame

Avec DV10 on fournit le Valet

Avec V109 on fournit le 10

L'intérêt est d'empêcher le déclarant de camoufler un honneur.

Exemples : Si le déclarant prend votre Valet fourni en 3^{ème} de l'As, il a le Roi (à moins que ce ne soit votre partenaire évidemment).

Si vous fournissez le 10 en 3^{ème} pris par le Roi, vous ne pouvez pas avoir la Dame.

Avec deux honneurs non collés, en troisième, il n'est pas systématique de fournir la plus grosse.

Exemples :

Ax Sur l'entame de votre partenaire , vous devez
 RVx fournir le Valet pour obliger le déclarant à
Dxx prendre, ce qui l'empêche de bloquer la
 couleur.

Le retour ultérieur d'Ouest indiquera s'il a le 10 ou non ce qui permettra de débloquent éventuellement le Roi.

Autre cas de figure. Supposons que l'entame montre 6 cartes entre votre partenaire et le mort. Vous détenez AVx , RVx , A10x ou R10x. Le déclarant, par ses enchères a montré un arrêt dans la couleur. Si vous êtes dénué de rentrées annexes, si vous désirez les économiser ou si le déclarant peut vous éviter, vous devez impérativement fournir le petit honneur.

72

R965 A103

DV84

Sur l'entame du 6 pour l'As suivi du 10, Ouest doit ducker puis rendre la main à Est pour faire trois levées. En fournissant le 10 à l'entame, il suffit qu'un des deux joueurs prenne la main pour encaisser le reste des levées.

72

V865 A103

RD94

Dans cette situation également passer le 10 facilite le flanc tout simplement parce que vous faites l'économie d'une communication en ne fournissant pas l'As.

Lorsque vous traversez le déclarant, plusieurs cas peuvent se produire.

a. Il n'y a rien à prendre au mort

Jouez la deuxième meilleure si la couleur vous intéresse. Ceci permet d'une part d'entraîner un honneur du déclarant, et d'autre part de montrer un et un seul honneur supérieur à la carte jouée.

Si vous vous contentez de traverser le déclarant, rejouez une petite carte.

b. Il y a la Dame au mort

Le Valet dénie tout honneur supérieur. Le 10 promet l'As ou le Roi. Ceci permet au partenaire de déterminer la conduite à tenir.

Dxx

Axx V Fournissez petit pour prendre ultérieurement le Roi du déclarant

x

Dxx

Axx 10 Prenez de l'As et rejouez la couleur pour la fourchette RV de votre partenaire.

x

Si celui-ci n'avait que R109 au départ, il a déjà donné la levée.

- a. Avec l'As ou le Roi au mort, pratiquez comme s'il n'y avait rien au mort c'est à dire rejouez la deuxième meilleure.