

## 9 Les Maniements de couleurs

### 0. Préambule :

Les maniements de couleurs constituent la **base du jeu avec le mort**. Au cours d'une séance de bridge, on est toujours confronté à des problèmes à résoudre dans ce domaine.

Le but de ce cours est de passer en revue (sans être exhaustif) quelques règles fondamentales en les illustrant par l'exemple.

#### **Définition :**

Un manquement de couleur est, pour le déclarant, une manière, parmi plusieurs possibles, de jouer les différentes cartes d'une couleur en vue d'atteindre un objectif compte tenu de contraintes fixées (Nombre de communication, adversaire dangereux, informations suite aux enchères....)

#### **Exemples :**

**ARDV** en face de **xxxx** n'est pas un manquement (une seule façon de jouer)

**ADV9** en face de **10xxx** est un manquement : plusieurs façons de jouer en fonction de l'objectif défini.

- Si 4 levées, on part du 10 en le laissant filer, on gagne avec le roi placé au plus 4<sup>ème</sup>
- Si l'adversaire dangereux est placé après la combinaison **ADV9**, on tire l'As pour prendre éventuellement un Roi sec, mais on ne fait plus que 3 levées dans la majorité des cas.

#### **Les principes :**

- 1 Définir l'objectif
- 2 Vérifier les contraintes annexes
- 3 Faire attention aux intermédiaires
- 4 Considérer les partages irréguliers si doute
- 5 Ne pas prendre en compte les hypothèses manifestement exclues

#### **Quelques règles de base :**

- Une carte quelconque est plutôt du côté long que court.
- Une carte quelconque est donc plutôt placée que courte.
- Tirez en tête ou faire l'impasse :
  - si résidu impair on fait l'impasse
  - si résidu pair, cela dépend essentiellement du nombre de fois où on peut tirer en tête (cf. principe ci dessous)

**" il faut tirer en tête si on peut le faire un nombre de fois égal ou supérieur à la moitié du résidu "**

#### *Exemples d'application :*

**RV54** Résidu / 2 = 2 , deux levées de tête donc on tire As puis le Roi  
**A9832**

**ARD10**

**987**

---



---

AD1073

8542

## 1. Il manque l'As :

Le but des manœuvres cherche à respecter **le principe d'économie des honneurs** ; on s'efforce d'offrir à l'adversaire l'une de nos petites cartes. N'oubliez pas que dans les séries, chaque fois qu'un honneur prend un honneur, **toutes les cartes inférieures remontent d'un rang. On perd pour récolter, mais la récolte est d'autant plus fructueuse qu'on a semé petit.**

**Principe :** on joue vers les honneurs liés, en vérifiant les partages irréguliers.

Dans le cas d'un honneur isolé dans chaque main, jouez petit vers un des honneurs. S'il reste maître, jouez au second tour un petit des deux mains.

*Cas 1:*

**RDV7** Si on possède toutes les communications, on joue trois fois vers les honneurs.

832

*Cas 2:*

**RV74** Si on possède toutes les communications, on joue deux fois vers **RV**.  
On se prémunit contre 10xxx en Est.

D83

*Cas 3:*

**RD63** Petit vers la dame et petit vers le 9, on se prémunit de A10xx en Est.

V95

*Cas 4:*

**RD863** Il faut jouer le Valet pour se prémunir de A10xx en Ouest.

V742

**Exercices : comment manœuvrez vous cette couleur**

D642

R752

### Exercice d'application :

**Donne 1 :**

Vous êtes en Est, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ RD65432	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ ARD	<b>Passe</b>	<b>Passe</b>	<b>Passe</b>	<b>2♦</b>
♦ A	<b>Passe</b>	<b>2♥</b>	<b>Passe</b>	<b>2♠</b>
♣ RD	<b>Passe</b>	<b>2SA</b>	<b>Passe</b>	<b>4♠</b>
	<b>Fin</b>			

On entame du Roi de Carreau et vous découvrez le mort, quel est votre plan de jeu :

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

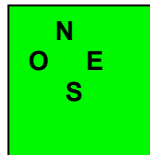
-----

-----

-----

-----

♠ 7  
♥ 654  
♦ V7432  
♣ 9876



♠ RD65432  
♥ ARD  
♦ A  
♣ RD

## 2. Il manque le Roi et le Valet :

*Cas 1:*

**AD1093** Pour 5 levées, en supposant que l'on a toutes les communications entre les deux mains. **Faut il jouer vers le 10 ou la Dame?**

**6542**

**Il faut examiner les répartitions qui font la différence, sachant qu'ici le Roi est obligatoirement en Ouest.**

**R7 V8** Les trois premières combinaisons sont favorables au jeu vers la Dame.

**R8 V7**

**R87 V**

**RV7 8** Les trois dernières combinaisons sont favorables au jeu vers le 10.

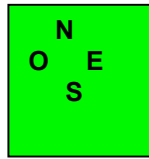
**RV8 7**

**RV87 -**

**Ici le raisonnement est le suivant : le partage 4-0 est beaucoup moins fréquent que les partages 2-2 et 3-1, donc il faut jouer vers la Dame.**



♠ AD  
♥ A108753  
♦ A7  
♣ A72



♠ 10532  
♥ D62  
♦ R93  
♣ RDV

### 3. Il manque la Dame :

La Dame est la troisième carte dans l'ordre hiérarchique et son absence vous concerne lorsque vous jouez pour un minimum de trois levées, ce qui suppose au moins trois cartes dans la main la plus longue.

Vous devez disposer d'un élément de fourchette dont la figure la plus usuelle est composée de **deux gros honneurs plus le valet** qui doit accompagner les deux soit l'un des deux conformément aux diagrammes suivants.

ARV                    xxx  
AVx                    Rxx    **Fourchettes simples**  
RVX                    xxx

ARV10                xxx  
RV10x                Axxx    **Fourchettes répétées (Valet accompagné du 10)**  
AV10x                Rxxx

R10x                 AVx  
RVx                 A10x    **Fourchettes équivalentes**

RV103                A962    **Fourchettes répétées équivalentes (présence du 9)**

Pour finir avec la théorie, faites attention lorsque le valet est situé en face de As et Roi, la présence supplémentaire minimale du 10, est obligatoire pour envisager une impasse (agressive ou forçante).

AR5                    V62    **Pas de fourchette = pas d'impasse**

AR6                    V102    **Fourchette combinée = impasse agressive**

ARV5                 1062    **Fourchette combinée incomplète = pas d'impasse agressive**

ARV9                 1043    **Fourchette combinée complète = impasse agressive**

ARV5                 1096    **Impasse agressive grâce au 9 carte d'appui**

#### **Quelques règles et principes de base :**

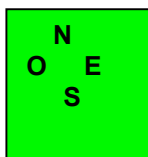
Avec un total de 8 ou moins de 8 cartes il faut faire l'impasse à la Dame avec si c'est possible un coup de sonde (précaution contre la Dame sèche).

Avec un total de 9 cartes, vous devez tirer en tête avec 52,5% de prendre la dame seconde ou sèche.

Avec un total de 10 cartes, vous devez tirer en tête en prenant soin de vous prémunir contre un partage 3-0 (22% des cas) si votre distribution de cartes le permet (présence d'une seule fourchette agissante).

Quelques exercices :

♣ ARV2

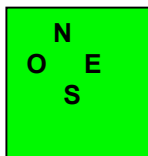


♣ 643

a: pour 3 levées

b: pour 4 levées

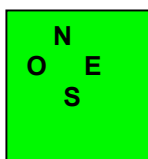
♣ ARV2



♣ 1043

pour 4 levées

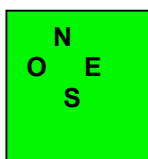
♣ AV102



♣ R643

pour 4 levées

♣ V63



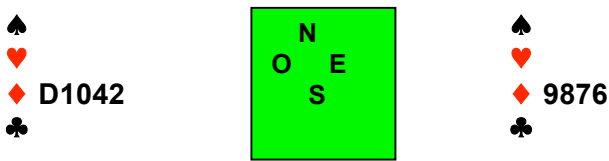
♣ AR952

a: pour 5 levées  
 b: pour 4 levées

### 4. Il manque l'As le Roi et le Valet :

Le but est de ne perdre en général que 3 levées maximum .  
 Deux exemples vous sont données ci dessous pour mettre en œuvre votre réflexion.

**Exemple 1:**



Il faut faire deux levées à Carreau :

---



---



---



---



---



---



---



---

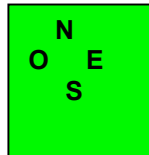


---

**Exemple 2:**

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
Passe	Passe	1♣	Passe
1♥	Passe	3♥	Passe
4♥	Fin		

♠ AV95  
 ♥ D642  
 ♦ R  
 ♣ AR108



♠ 8  
♥ 9753  
♦ ADV  
♣ D9642

Entame du Roi de Pique : Comment jouez vous les atouts?

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

## 5. Exercices d'application :

Après la théorie, la pratique : résoudre chaque managements en fonction de l'objectif fixé.  
On supposera que nous avons toutes les communications possibles entre les deux mains

<b>D876</b>	<b>A10</b>	<b>RV863</b>	<b>1032</b>	<b>A72</b>
<b>6 levées</b>	<b>4 levées</b>	<b>4 levées</b>	<b>5 levées</b>	<b>4 levées</b>
<b>AV9542</b>	<b>R9872</b>	<b>D754</b>	<b>ARV85</b>	<b>D10863</b>

### Références :

*Cours de compétition Jean Paul BAliAN*

*Les managements de couleurs Claude DELMOULY*

*Donne du Figaro Magazine du Vendredi 31 Décembre*