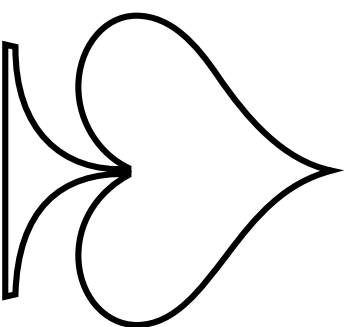


le

JEU de la CARTE

à

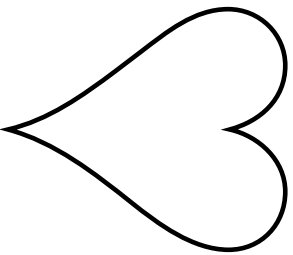
la couleur



Cours 17 :

Meilleur choix

Cumul des chances



Marc Kerlero

Très fréquemment, le déclarant est confronté à des choix :

- choix entre deux impasses,
- choix entre l'affranchissement de deux couleurs,
- choix entre deux lignes de jeu
(couper de la main courte ou affranchir une longue, par exemple).

Dans ces cas-là, il faut tout d'abord essayer de «cumuler» ses chances. Si l'on s'aperçoit que c'est impossible, il faut alors, **et alors seulement**, faire appel aux calculs de probabilités pour choisir la meilleure chance statistique.

Rassurez-vous, il est inutile d'apporter sa calcullette. Les données où il faut choisir entre une ligne de jeu à 62,4 % et une autre à 64,7 % ne présentent **aucun** intérêt pratique. En revanche, dès que les écarts deviennent significatifs, il importe de ne pas se tromper.

Le petit tableau suivant devrait vous permettre de résoudre les cas usuels :

Impasses	Probabilité
une	1 chance sur 2
deux	1 chance sur 4
une sur deux	3 chances sur 4
deux sur trois	1 chance sur 2

Partages	Probabilité approximative
3-2	2 chances sur 3
4-1	1 chance sur 4
3-3	1 chance sur 3
4-2	2 chances sur 4

Examinons quelques exemples, pour bien comprendre les mécanismes :

♠ 10 6 5 3	
♥ A D V 6	
♦ D V	
♣ D 5 3	
	Contrat : 6♠
	Entame : 7♠

♠ A R D D V 2	
♥ R 5 4	
♦ A 6	
♣ A 6 2	

Sud dispose de onze levées de tête et la douzième peut provenir des deux impasses mineures, qui ont très strictement la même probabilité de réussite (50 %). Pourtant, il ne s'agit pas de lancer une pièce en l'air, car il est possible de cumuler les chances (passant donc à 75 %) ... à condition de commencer par jouer un petit Trèfle vers le Dame (sans encaissier l'As et après purge des atouts, of course) :

- *si le Roi est en Ouest*, on défaussera un Carreau sur le quatrième Cœur.
- *si Est prend la Dame de Trèfle du Roi*, il sera encore temps de laisser filer la Dame de Carreau.

En revanche, rater d'abord l'impasse à Carreau serait dramatique, puisqu'on perdrait toujours le Roi de Trèfle, même bien placé.

♠ 7 6 5	
♥ A V 10 9	
♦ R 10 8	
♣ V 5 3	
	Contrat : 5♦
	Entame : 4♠

♠ V 9	
♥ D	
♦ A D V 9 7 4	
♣ A R 10 9	

la défense commence
par trois tours de
Pique.

Sud coupe le troisième Pique, purge les atouts 2-2 et doit choisir entre l'im-
passe à Trèfle et l'expasse à Cœur : 50 % dans les deux cas. Pour améliorer
les chances, il faut encaissier As et Roi de Trèfle, même si la probabilité de la
Dame seconde est bien inférieure à 50 %. C'est gagné si la Dame vient et,

sinon, on se rabattra sur les Cœurs. On jouera donc le coup à 50 % + la probabilité «x» de la Dame de Trèfle courte; ce qui fait forcément plus que 50 %.

♠ AV 32
 ♥ A 6
 ♦ 7 6 5
 ♣ R 10 9 4

Contrat : 7♣

	N	
O	S	E

Entame : 6♣

♠ R 4
 ♥ 4 3
 ♦ ARR D
 ♣ ADV 8 3 2

Pour se débarrasser de son Cœur perdant, Sud doit réaliser une levée avec le Valet de Pique. Pour cela, il dispose de deux méthodes : l'impassé (Roi et petit pour le Valet) ou l'affranchissement par la coupe (Roi, As et petit coupé), qui fonctionne si la Dame est seconde ou troisième. Or, avec sept cartes dehors, la Dame a plus de chances d'être quatrième que troisième et beau-coup plus d'être cinquième que seconde. Imaginez que vous possédez sept boules : six blanches et une noire, que vous partagez en deux tas, l'un de quatre et l'autre de trois : la boule noire sera plus souvent dans le paquet de quatre et ce principe est encore plus vrai en cas de partage 5-2. Bref, la Dame courte est moins probable que la Dame placée et il faut tenter l'impassé. Changeons légèrement le diagramme :

♠ AV 32
 ♥ AD
 ♦ 7 6 5
 ♣ R 10 9 4

Contrat : 7♣

	N	
O	S	E

Entame : 6♣

♠ R 4
 ♥ 4 3
 ♦ ARR D
 ♣ ADV 8 3 2

Cette fois, on dispose d'une autre chance, à Cœur, et on va pouvoir les cumuler, à condition de commencer par couper un Pique. Si la Dame résiste, on se rabattra sur l'impassé à Cœur.

♠ AD 3 2
 ♥ V 6 3
 ♦ 7 6 5 3
 ♣ 6 5

Contrat : 4♠

	N	
O	S	E

Entame : A♥

♠ RV 8 7 4
 ♥ D 7
 ♦ ARR 4 2
 ♣ AD

Ouest encaisse le
 Roi de Cœur, puis
 insiste à Cœur, Est
 fournissant.

Les Carreaux 3-2, c'est 2 chances sur 3 et l'impassé à Trèfle 1 chance sur 2. Pourtant, il faut défausser un Carreau, car si l'on jette la Dame de Trèfle, on n'aura plus **que** l'espoir des Carreaux 3-2, au lieu de cumuler les chances. Après la défausse d'un Carreau et la purge des atouts, on peut tester la réparation des Carreaux, en encaissant l'As et le Roi :

- *si un adversaire défausse*, on peut toujours jouer Trèfle vers la Dame.
- *si tout le monde fournit*, on affranchit le quatrième du mort, qui permettra la défausse de la Dame de Trèfle.

♠ V 7 5 3
 ♥ D 7 5 3
 ♦ A 7 5
 ♣ 10 6

Contrat : 5♦

	N	
O	S	E

Entame : 9♣

♠ 4
 ♥ A 8
 ♦ RD 9 8 4 3 2
 ♣ ARR 3

Pour passer de dix levées à onze, Sud dispose de deux lignes de jeu :

- *couper* un Trèfle de la main courte,
- *défausser* son Trèfle sur la Dame de Cœur affranchie.

Si les atouts sont 2-1, la première ligne de jeu est à 100 % et on ne parle même pas de la seconde, mais si les atouts sont 3-0 avec 3 à droite, il existe un risque de surcoupe. Bien sûr, le partage 6-2 des Trèfles est peu probable, mais rien n'empêche de combiner les chances : après le Roi de Carreau, Sud joue un petit Cœur de sa main :

- *si Ouest plonge sur le Roi*, on débloquent l'As ultérieurement et on pur-

gera les atouts en finissant au mort, pour défausser le Trèfle perdant sur la Dame de Cœur.

- *si Est prend la Dame de Cœur du Roi, il ne restera plus qu'à essayer de couper le Trèfle au mort.*

♠ A 7 4

♥ A 3

♦ D 6 5

♣ A D 7 6 5

Contrat : 4♥

Entame : V♦

La défense donne

trois tours de

Carreau. Trèfle pour

la Dame et le Roi

d'Est, qui rejoue

Pique.



♠ R V 2

♥ R D V 10 9 4

♦ 8 3

♣ 4 2

Le partage 5-1 des Trèfles est bien moins probable que l'échec de l'impasse à Pique, surtout quand Ouest n'a pas entamé Trèfle (avec singleton ou V1098 cinquièmes). Or, pour des problèmes de communications, on ne peut pas cumuler les deux lignes. En effet, si l'As de Pique disparaît à ce stade, on ne disposera plus de la reprise indispensable au mort pour aller chercher les Trèfles maîtres, après purge des atouts adverses. Il faut donc abandonner la chance de gagner avec la Dame de Pique en Est et plonger de l'As. Trèfle pour l'As, Trèfle coupé gros, Cœur pour l'As, Trèfle coupé gros (partage 4-2), atout et, enfin, Pique pour l'As et la défausse du Valet de Pique sur le Trèfle libéré.

♠ R 5 4

♥ 8 5 2

♦ A 8 6 4 3

♣ A 2

Contrat : 7♥

Entame : D♣



♠ A D 6 2

♥ A R D V 9

♦ R 7

♣ R 5

Pour gagner, Sud peut envisager deux lignes de jeu, visiblement incompatibles :

1) La manœuvre de Guillemard : deux tours d'atout, puis trois tours de Pique. On gagne avec les Piques 3-3 ou la longue à Pique dans la même main que la longue à Cœur.

2) L'affranchissement des Carreaux :

- *si les atouts sont 3-2* : trois tours d'atout, puis Roi de Carreau, As de Carreau et Carreau coupé. Pique pour le Roi et Carreau coupé (partage 4-2). Trèfle pour l'As et le Carreau maître pour la défausse du Pique.

- *si les atouts sont 4-1* : quatre tours d'atout, puis Roi de Carreau, As de Carreau et Carreau coupé.

Si l'affranchissement des Carreaux échoue, on peut encore espérer un partage à Pique ... ou un squeeze Carreau-Pique (cf. chapitres ultérieurs !).

En résumé, cette ligne de jeu marche avec

- les atouts 3-2 et les Carreaux 3-3 ou 4-2,

- les atouts 4-1 et les Carreaux 3-3,

- les Piques 3-3,

- les longues à Pique et à Carreau dans la même main.

Vous faut-il un ordinateur pour faire les calculs ?