

# LES MANIEMENTS DE COULEUR : RUDIMENTS (1)

## Rappels : les objectifs

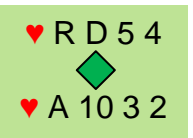
- Le plan de jeu doit permettre de réaliser votre contrat selon l'EQUATION SUIVANTE :
  - $x$  levées =  $a$  levées à ♠ +  $b$  levées à ♥ +  $c$  à ♦ +  $d$  à ♣, avec  $x \geq$  contrat (ou objectif).
- Souvent, la somme  $a + b + c + d$  est insuffisante à vue de nez, et il faut repérer la ou les couleurs où vous pouvez augmenter leur valeur absolue (ou tenter de le faire : impasses, affranchissements, etc...).
- Nous ne nous occuperons que de l'objectif à atteindre dans une seule couleur :
  - Ici, si nous voulons réaliser 2 levées sans risque (rendre la main par exemple), pas de problème, on joue ♠A et ♠R.
  - S'il est impératif de trouver 3 levées, on tire ♠A, puis ♠R, on donne une levée en jouant petit vers le ♠V (voyez-vous pourquoi ?), puis on fait la 3ème. Bien sûr, si l'on préfère ne pas rendre la main, on fait plutôt l'impasse à la ♠D après un coup de sonde (cf. plus loin).
  - Et s'il faut absolument trouver 4 levées : impasse à la Dame (supérieur à ♠AR en tête).



## Améliorer son maniemment : les précautions à prendre

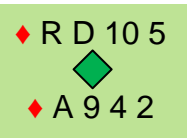
### Préserver les fourchettes

- Méditez bien l'exemple ci-contre : il y a 5 cartes dehors (= résidu) : ♥V9876.
  - Aucun problème si le résidu est 3-2, puisque vous avez 3 cartes maîtresses : 4 levées.
  - Mais si le résidu est partagé 4-1 avec le ♥V 4<sup>ème</sup> (♥V976 p. ex.), vous pouvez perdre une levée ! :
    - ▶ Si ♥V 4<sup>ème</sup> est en Ouest, vous ne pourrez rien faire, mais s'il est en Est :
    - ▶ La « fourchette » ♥A10 vous permet de le prendre et de réaliser 4 levées.
  - Voici le maniemment correct qui inclut le « principe de précaution » (!) contre le ♥V 4<sup>ème</sup> en Est :
    - ▶ On préserve la fourchette ♥A10 en jouant le ♥R à la 1<sup>ère</sup> levée.
    - ▶ La 2<sup>ème</sup> levée, de la ♥D permet de voir qu'Ouest ne fournit pas, et on se félicite :
    - ▶ La fourchette ♥A10 permet de « coincer » le ♥V en partant d'un petit du mort !



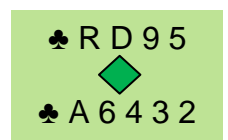
**Principe : avec 5 cartes dehors et 3 cartes maîtresses, pensez à un partage possible 4-1, et avec 4 cartes maîtresses, pensez à un partage possible (rare) 5-0 !**

- Il arrive, quand il manque le Valet, qu'on puisse le capturer de n'importe quel côté.
  - Une condition : savoir où il se trouve ! Seul le contexte peut vous aider.
    - ▶ Si ♦V 4<sup>ème</sup> est en Ouest, jouez le ♦R puis l'♦A, puis petit vers ♦D10.
    - ▶ S'il est en Est, ♦R puis ♦D puis petit du mort vers la fourchette ♦A9.
    - ▶ Remarque importante : si vous ne savez pas du tout de quel côté se trouve le ♦V, commencez par jouer un des honneurs groupés (ici le ♦R ou la ♦D), vous pourriez capturer un ♦V sec !
    - ▶ Et vous auriez de toutes façons préservé vos 2 fourchettes.
  - Remarques de bon sens :
    - ▶ La première levée ne peut vous donner aucune indication sur la répartition, sauf la rare répartition 5-0. Ici encore, jouez un des honneurs groupés !
    - ▶ A la deuxième levée, vous devez bien « démolir » une de vos fourchettes : la bonne ?



### Capter 2 grosses cartes :

- Imaginez que vous vouliez gagner toutes les levées dans la couleur ci-contre :
  - Vous remarquez que seul le partage 4-0 est à craindre.
  - En regardant bien, si Est possède ♣V1087, vous ne pouvez rien faire.
  - Mais si c'est Ouest qui les a, vous pouvez tout capturer avec 2 cartes au dessus du ♣V en Nord !
    - ▶ Vous devez jouer en 1<sup>er</sup> l'♣A pour préserver la fourchette ♣RD9 et découvrir la répartition.
    - ▶ Puis petit vers le 9 : il suffit de couvrir au plus juste la carte qui apparaît.
    - ▶ Si Ouest intercale le ♣10, vous prenez de la ♣D, vous revenez en main et présentez le ♣3 !
    - ▶ Si Ouest met le ♣7 ou le ♣8, passez tout simplement le ♣9



**Principe : Prendre 2 grosses cartes exige que l'on possède 2 cartes supérieures derrière elles !**