

Cherchez la femme !



Gaston Leroux (1868-1927)
Le Parfum de la Dame en noir

Une donne d'Alain Lévy, publiée en 2012 dans *le Bridgeur*, dans un article intitulé *La dame en noir*, nous plongera directement dans le vif du sujet. Vous êtes assis en Ouest (Nord donneur, N-S vulnérable). Après les enchères suivantes, vous entamez de l'As de ♠, et le mort s'étale. Sur votre As de ♠, Est fournit le 9 et Sud le 5. Avant de vous précipiter sur la deuxième levée, analysez donc la première : que signifie donc ce 9 de ♠ ? Comme vous le savez, en fidèles lecteurs de ce site, lorsqu'il y a deux cartes au mort, la signalisation de votre partenaire est une *parité*. Il a donc deux ou quatre cartes à ♠, très certainement quatre. Vous savez par ailleurs qu'il ne peut guère avoir plus de deux points. Vous avez trois levées certaines, ♠AR et ♦A. Il faudrait y ajouter le Roi de ♣ avant que les perdantes du déclarant ne disparaissent sur les ♦ du mort. Donc, si l'on veut faire chuter, il faut que votre

S	O	N	E
		3♠	3♠
1♥	contre		
4♥			

♠ 10 6
♥ D 8 5 3
♦ R D V 9 2
♣ V 8

♠ ARV 4
♥ 6 2
♦ A 8 4
♣ R 9 5 3



partenaire ait une Dame, si possible à ♣. Avec la ♣D, jouer petit ♣ affranchirait

♠ 10 6
♥ D 8 5 3
♦ R D V 9 2
♣ V 8

♠ ARV 4
♥ 6 2
♦ A 8 4
♣ R 9 5 3



♠ D 9 3 2
♥ 7 4
♦ 7 6 5 3
♣ 7 6 4

immédiatement votre ♣R. Malheureusement, Est avait bien une Dame mais c'était la ♠D. Comment auriez-vous pu le savoir ? La clé du coup est dans l'analyse du ♠9. Quand on possède quatre cartes dans une couleur, la parité oblige à fournir la *deuxième plus haute*. Dans le cas présent, Est a donc forcément une carte au-dessus du ♠9, et donc forcément la ♠D. Il fallait jouer petit ♠ à la deuxième levée, Est n'ayant aucun mal à trouver le retour ♣.

♠ 8 7 5
♥ ARV 10 9
♦ 10
♣ A D 10 2

Vous avez probablement remarqué que quand on est déclarant, on passe une bonne partie de son temps à chercher les Dames. Et quand on est en flanc, on passe une grande partie de son temps, ou tout au moins on devrait, à les cacher. Et si on observe les champions, on constate qu'ils font presque toujours leurs impasses du bon côté. Sont-ils vraiment doués d'un sens supplémentaire ? Reniflent-ils le parfum que dégage ces Dames ? De nombreuses techniques sont en réalité à leur disposition pour les aider, que l'on peut classer en sept grands chapitres : compte des points d'honneurs, compte des distributions, maniements de couleurs, étude du comportement des adversaires pendant le jeu ou les enchères, remises en main, tactique et stratégie, et jeux psychologiques.

Le compte des points d'honneurs devrait être une préoccupation constante. Une ouverture de 1 à la couleur (sauf en 3^{ème} position), garantit 10H. Si on a passé d'entrée, on a moins de 12H (c'est cette notion qui sert probablement le plus souvent !). Il vous faut vous remémorer les enchères et, lorsque vous manipulez une couleur clé, tenter de localiser les honneurs des autres couleurs. Voici un exemple simple (!) : levée 1 : ♣3, ♣5, ♣D, ♣A ; levée 2 : ♥4, ♥10, ♥A, ♥2. A la troisième levée, vous partez du ♥3, le ♥8 apparaît en Est. Faites- vous l'impasse ? Normalement, à 8 cartes, on fait l'impasse à la Dame, il y a 16 points d'honneurs dehors, et vous avez déjà vu 2 points d'honneurs en Est. Déduction de l'entame, Ouest n'a pas entamé un gros honneur ♠, il n'a donc pas ♠AR, et donc Est possède au moins 3 points à ♠. Il a donc 5 points, il ne peut donc pas avoir la ♥D en plus. Il faut tirer en tête et espérer la ♥D seconde. Main d'Ouest : ♠A752 ♥D10 ♦A4 ♣V9743.

S	O	N	E
	1♣	contre	3♠
2♣	3♠	2SA	3♠
3♥	3♠	4♥	fin

♠ DV 9
♥ A 5 3
♦ RV 9 6
♣ R 6 5



♠ 10 3
♥ RV 7 6 4
♦ D 10 8 4
♣ A 8

Tout aussi utile est **le compte de la distribution** des mains adverses. Pour l'affiner, on a souvent besoin de jouer les autres couleurs avant la couleur clé, et quand on connaît la couleur clé, il faut jouer la Dame dans la longueur. Et n'oubliez pas la « loi des places vacantes » : quand un

adversaire a montré une plus grande longueur que son partenaire dans une couleur (par une intervention, une entame...), il faudra chercher la Dame d'une autre couleur dans la main de son partenaire, parce qu'il dispose de plus de place pour l'accueillir... Après une ouverture d'1♣ en Nord, Est intervient à 3♣, et Sud plonge directement à 6SA. Entame ♠8, pris de l'♠A en Est qui rejoue ♠ pour le Roi et le ♥2 en Ouest. Ne prenez pas de décision tout de suite, allez à la pêche aux renseignements. Jouez d'abord vos couleurs rouges : Est ne possède qu'une carte à ♥, et n'a que deux cartes à ♦. Il est donc 6-1-2-4. Jouez par précaution le ♣R, au cas où Ouest aurait la ♣D sèche, puis faites l'impasse du bon côté. Main d'Est : ♠AV10943 ♥10 ♦V9 ♣D542.

♠ 7 5 2
♥ R V 4
♦ R D 7
♣ R 10 9 7

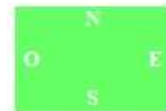


♠ R D 6
♥ A D 8
♦ A 10 4
♣ A V 8 3

Les managements de couleurs vous sont, je l'espère, familiers depuis que vous avez bien appris toutes les leçons les concernant dans votre site favori. Je vous rappelle seulement [Maniement : il manque la Dame](#). C'est la technique à utiliser quand vous n'arrivez pas à localiser la Dame cherchée. Attention : il est impératif de connaître d'abord le nombre de levées à réaliser dans la couleur (où le nombre de levées que l'on peut y perdre). C'est ainsi que vous pourrez parfois mettre en place un maniement de sécurité ; choisissez par exemple le côté où vous pouvez prendre la Dame quatrième. Sachez aussi bien sûr jongler avec les hypothèses de nécessité et les hypothèses de crainte.

Le comportement des adversaires vous donnera une foule d'indices : pourquoi a-t-il entamé cette couleur ? Pourquoi un adversaire arrête-t-il de jouer une couleur où son camp est maître ? Pourquoi un adversaire défausse-t-il une carte maîtresse ? Pourquoi le déclarant n'a-t-il pas adopté telle ligne de jeu évidente ? Tenez le plus souvent compte de la signalisation du flanc en début de coup : elle est presque toujours honnête. Si vous êtes en flanc, évitez de défausser dans la couleur clé. De même, en flanc, débarrassez vous au plus vite des cartes connues dans votre main. Vous jouez 4♠ après des enchères simples dans le silence adverse : 1♠-2♠-4♠. Ouest entame du ♥R, Est fournissant le ♥4. Il poursuit de la ♥D, Est met le ♥6. Ouest alors retourne le ♦4 pour votre ♦A (le 10♦ en Est). N'est-ce pas étrange ? Si Ouest n'a pas continué à ♥, c'est qu'il n'en a plus ! Il faut donc s'arranger pour éviter Est, purger les atouts et faire l'impasse à ♣ contre Est. Si l'impasse échouait, il resterait la deuxième chance de trouver les ♣ 3-3.

♠ A 4 2
♥ V 8 2
♦ V 9 3
♣ R 7 4 2



♠ R D V 9 7 5
♥ 7 5 3
♦ A
♣ A V 10

Les remises en main ne cherchent pas à proprement parler à trouver où est la Dame, mais cherche à la capturer quelque soit sa position. Il s'agit ici simplement du plan de jeu n°3 dont vous avez également entendu parler dans les cours : élimination des autres couleurs, et garder une carte de sortie qui permettra la remise en main. Reportez-vous à : [Elimination-remise en main \(1\)](#), [Elimination-remise en main \(2\)](#). Ou encore : [Mise en main \(1\)](#), [Mise en main \(2\)](#).

Tactique et stratégie sont les ingrédients de tout plan de jeu : pour éviter l'adversaire dangereux, on refuse parfois une impasse à la Dame, même à 8 cartes, et on choisit de tirer en tête. Pour des raisons de communications, on peut être amené à choisir le sens d'une impasse. On peut être amené à faire une impasse à la Dame d'atout à 9 cartes dans une situation où, si elle échoue, une remontée vitale est créée dans la main courte à l'atout. En tournoi par paire, dans un contrat demandé en défense, on peut être amené à faire une impasse à la Dame à 9 cartes parce que, si la couleur était répartie 2-2, la note serait zéro et la défense une défense-fantôme. Etc., etc., etc.

Les jeux psychologiques n'ont pas vraiment leur place ici. Il s'agit, quand aucune technique classique ne permettrait de réussir, de ne pas baisser les bras, mais tenter d'imaginer une manœuvre psychologique aussi folle ou énorme puisse-t-elle paraître. Un exemple courant (et facile ?). Vous jouez 3SA, sur entame et retour ♠. Comment jouer les ♦ ? Présentez le ♦V de votre main, et si Ouest couvre (par habitude ?) ou hésite, il a la Dame. S'il joue rapidement, sans hésiter, prenez du ♦R au mort et faites l'impasse dans l'autre sens.

♠ 8 6
♥ D V 3
♦ R 9 5 4
♣ R 8 4 3



♠ R 9
♥ A 7 2
♦ A V 10 8 2
♣ A 9 7

Tous les exemples, ainsi que la classification des techniques de recherche de la Dame ont été empruntés à l'excellent livre de Bruno Baroghel, qu'évidemment je vous recommande : Cherchez la Dame !, éditions Prat, décembre 2002.

Olivier CHAILLEY