

DES CARTES SANS IMPORTANCE

(JP Rocafort, 27 septembre 1999)

Il est question ici de jeu avec le mort, non pas de techniques plus ou moins savantes mais de choses apparemment insignifiantes comme le choix entre des cartes équivalentes qui ne sont pas plus, les unes que les autres, susceptibles de remporter des levées.

Les 2 joueurs de flanc ont tout intérêt à s'échanger des informations pour s'aider à trouver la meilleure ligne de défense, alors que le déclarant, lui, joue tout seul et n'a pas besoin de renseigner son partenaire qui joue le rôle entièrement passif de mort, mais il peut essayer de brouiller les messages que se transmettent l'adversaire et, dans cette optique, des détails insignifiants peuvent avoir des effets considérables.

Choisir de fournir un 4 plutôt qu'un 3 a plus de chances d'avoir un effet déstabilisateur si c'est de la main du déclarant que de celle du mort que tout le monde peut voir mais la façon de sélectionner les cartes du mort peut aussi avoir sa petite importance.

LES CARTES DU MORT

Le mort peut se sentir frustré de ne plus participer à l'action, il doit néanmoins rester disponible et attentif pour bien faire ce que son partenaire attend de lui, c'est à dire jouer les cartes annoncées et sans perdre de temps. Il arrive fréquemment que le déclarant désire jouer rapidement une carte du mort pour essayer de déceler une possible hésitation de l'adversaire, et si le mort ne coopère pas, l'effet est manqué. Il doit aussi jouer exactement les cartes annoncées: s'il a V109 dans une couleur et que le déclarant appelle le 9, il ne doit pas prendre le valet; le déclarant a peut-être ses raisons pour avoir choisi une carte plutôt qu'une autre!

Le choix effectué entre des cartes équivalentes du mort ne peut pas être stratégique puisque tout le monde les voit mais il peut faire intervenir un aspect psychologique. Dans le cas précédent de V109 au mort, l'expérience montre que le valet incitera l'adversaire à penser qu'on veut faire une impasse, alors que le 9 (ou encore plus hypocritement l'annonce d' "un petit" lui donnera l'impression qu'on ne fait pas grand cas de la hauteur des cartes du mort. Le déclarant a donc intérêt à jouer le valet s'il veut inciter l'adversaire à couvrir et le 9 dans le cas contraire ... et le 10 s'il veut l'intriguer.

Toujours dans la veine psychologique, avec ARD au mort, jouer l'une ou l'autre de ces 3 cartes n'est pas complètement innocent. Si on ne fait pas trop confiance à sa propre mémoire, il vaut mieux jouer la dame: comme ça, même si on oublie ensuite ce qui s'est passé, au moins on saura qu'il reste 2 cartes maîtresses. Inversement si on pense que c'est l'adversaire qui est distrait, on jouera l'As pour entretenir le doute, ou même le roi pour créer la fourchette AD. Le coup pourrait marcher avec RDV au mort: on défause d'abord la dame sur un coup d'atout puis on joue son singleton vers RV, comme s'il fallait passer la bonne, mais il faut vraiment des adversaires très naïfs pour réussir ce coup là.

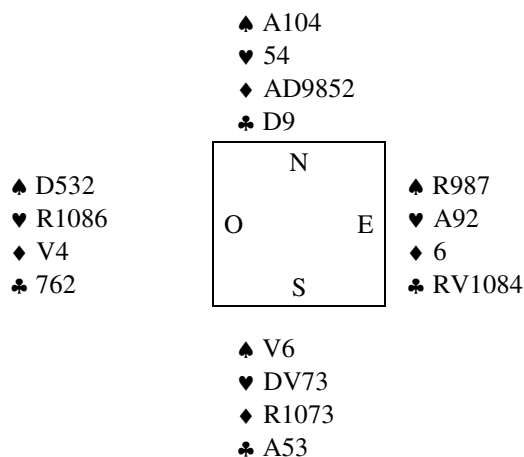
Plus sérieusement, lorsque la fourchette existe initialement au mort, il faut entretenir l'illusion. Avec ADV au mort et le roi en main, si on doit jouer la couleur, il vaut mieux partir de sa main et jouer la dame du mort: l'adversaire de droite pourra penser qu'on a fait une impasse et celui de gauche peut aussi se demander si son partenaire n'a pas retenu le roi. Certains, en partie libre par exemple, complètent la manoeuvre en renversant simultanément leur café sur le flanc gauche pour éviter qu'il ne tende la main pour ramasser la levée, ou ponctuent la levée d'un soupir de soulagement quand le flanc droit fournit un petite carte, mais on ne peut évidemment approuver ces comportements.

Toujours pour entretenir le doute, il faut systématiquement couvrir du mort la carte d'entame quand c'est manifestement gratuit et même si on sait que ça ne sert à rien: l'adversaire entame le 7, le mort a 865 et on a A42, il faut quand-même couvrir le 7 du 8, sinon l'adversaire saurait qu'on n'a pas de carte intermédiaire susceptible de s'affranchir à la longue. Chez certains, c'est même devenu une manie: sur l'entame du 3, ils couvrent avec le doubleton 42 au mort.

Il peut aussi être utile de tester les réactions adverses, notamment au début d'un match long contre des joueurs qu'on ne connaît pas. Avec RV2 au mort et AD3 en main, il vaut mieux, pour rentrer en main, présenter le valet que le 2: on verra ainsi à quelle vitesse le flanc droit fournit une carte quand il n'a pas de quoi couvrir un honneur. De même si les cartes du mort sont RV10, il vaut mieux appeler le valet que le 10 ou simplement un petit.

J'ai dit au début que le déclarant n'avait rien à signaler à un partenaire, ce n'est pas tout à fait exact. Il existe une convention inventée il y a déjà très longtemps par un suédois et qui est probablement la seule qu'il ne soit pas nécessaire de révéler à l'adversaire. Le but est de ménager les nerfs du mort et de lui permettre de se détendre en prévision des donnes suivantes même quand il pourrait être très inquiet sur le déroulement de la donne en cours. Supposons qu'une séquence d'enchères mystérieuse ait abouti à un contrat de 5P surcontrés. Quand le déclarant constate qu'il a 11 levées de tête, il est certainement soulagé mais il voudrait aussi partager ce sentiment avec son partenaire; il peut le faire grâce à la convention suivante: à la première occasion, il fait un écho avec des cartes inutiles du mort; par exemple sur l'entame du VC, avec 832 au mort, il fournit le 3, la signification étant: "pas de panique, tout va bien".

Un exemple récemment vécu:



Après les enchères:

- 1K
1C 2K
3SA

et l'entame du 6 de coeur, le mort peut être légitimement inquiet sur le sort de ce contrat: le partenaire a-t-il ce qu'il faut malgré son passe initial? a-t-il un arrêt à coeur? les carreaux sont-ils exploitables? Le déclarant, lui, voit que tout se passe au mieux puisqu'après cette entame, 9 levées sont assurées; c'est donc le moment de fournir un rassurant 5 de coeur.

LES CARTES DU DECLARANT

Le déclarant peut effectuer de sa main les mêmes manoeuvres que du mort avec, en plus, l'avantage du secret. Je ne parlerai pas ici de tromperies géniales où on gaspille intentionnellement des grosses cartes quand on pourrait jouer de plus petites, mais de la façon de choisir entre des cartes équivalentes, le but étant d'entretenir le doute chez l'adversaire sur la composition de sa main.

Commençons par les cas les plus simples:

- les cartes forçantes:

A la recherche de la dame, avec AV9 en main et R108 au mort, il vaut mieux évidemment partir du valet de sa main, que du 9 qui ne poserait aucun problème à l'adversaire de gauche. Le résultat n'est pas garanti mais ça ne coûte rien d'essayer.

- les petites cartes de longueur:

Avec une couleur commune longue (dans sa main et au mort), on a intérêt à garder des petites et des grosses des 2 côtés pour disposer de communications dans les 2 mains en fonction des besoins ultérieurs et pour ne pas signaler trop vite à l'adversaire de quel côté on a le plus besoin de remontées. On peut aussi arriver à embrouiller un adversaire qui n'a pas suivi toutes les cartes (surtout les petites) et qui ne saura plus où est la plus grosse carte au dernier tour de la couleur. Supposons cette position dans un contrat à SA:

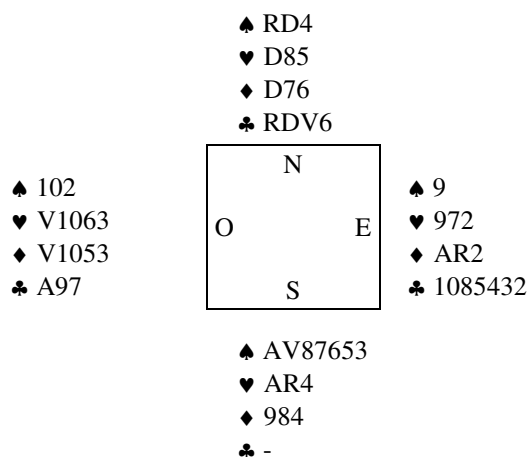
le mort: ♥ 10
 ♦ A7642

le déclarant: ♠ V
 ♦ RD983

et l'adversaire de droite est le seul à avoir des cartes à coeur et pique supérieures au 10 et au valet. Pour entretenir le doute, il faut déjà avoir la main au mort après le 4^e tour de carreau et espérer que l'adversaire ne sache plus quand on joue le dernier du mort s'il va rester maître ou non. Pour ne pas trop vite éveiller les soupçons, on peut commencer par simuler une impasse au roi pour détourner l'attention en jouant: D (2) puis R (7), 8 (6), 9 pris de l'As et enfin le 4.

- défausses décalées:

il s'agit de masquer ses intentions: on va commencer par défausser d'une couleur pour faire croire qu'on y a des perdantes alors que c'est dans une autre couleur qu'on a réellement des perdantes à éliminer. Il faut une configuration assez particulière pour que le stratagème soit possible mais il est alors très difficile à évaluer pour l'adversaire:



Au contrat de 4P, sur l'entame du 2 d'atout, en tournoi par paires, on peut facilement réaliser 12 levées si l'As de trèfle est en Est mais il faut encourager la collaboration du flanc s'il est en Ouest. Après avoir pris au mort du roi de pique, le déclarant présente le roi de trèfle et défausse le 4 de coeur. Quand il prend la main à l'As de trèfle, il y a toutes les chances pour qu'Ouest tombe dans le panneau et permette au déclarant de faire quand-même 12 levées en défaussant 2 carreaux sur les trèfles et un autre sur la dame de coeur, après ce transfert de défausse.

- Signalisation et contre-signalisation:

De manière permanente, il s'agit pour le déclarant de perturber la signalisation adverse, c'est à dire de faire en sorte que leurs cartes soient le moins claires possible pour leur partenaire. Comme les messages passent souvent par les petites cartes, le déclarant a le plus souvent intérêt à masquer sa plus petite carte de la couleur jouée. L'exemple typique est celui-ci: Ouest entame le 3, le mort prend de l'As et Est fournit le 4; si le déclarant a, entre autres, le 2 et le 5, il sait que chacun des adversaires a joué sa plus petite et il doit fournir le 5 pour que les adversaires ne puissent disposer du même renseignement. De manière générale et si on ne veut pas rentrer dans les cas particuliers, on pourrait conseiller au déclarant de fournir toujours, quand il peut, sa 2^e plus petite, une stratégie qui est, en moyenne, bien supérieure à celle consistant à fournir systématiquement sa plus petite.

Evidemment, les choses ne sont pas toujours aussi simples et il faudrait examiner chaque cas individuellement. On peut heureusement trouver des principes généraux, dont un qui marche dans la majorité des cas et peut s'énoncer ainsi: le déclarant doit "signaler" en empruntant le système de signalisation adverse, que ce soit pour faire des appels, donner le compte, exprimer des préférences, et que cela s'exprime par la hauteur des cartes fournies, leur parité ou quoi que ce soit d'autre; c'est presque toujours le meilleur moyen de faire en sorte que les signaux adverses soient le moins lisibles possible. On peut s'en convaincre en examinant un exemple simple: Ouest entame un As et l'attitude d'Est consiste à appeler avec des grosses ou refuser avec des petites. Tout d'abord, on peut admettre que les désirs d'Est et du déclarant sont contradictoires. Quand l'un veut qu'on continue la couleur, l'autre souhaite le contraire! Pour appeler Est fournira la plus grosse de ses petites cartes et le déclarant a alors intérêt à refuser avec sa plus petite qui, pour peu qu'elle soit plus petite que la carte fournie par Est, permettra avec moins de certitude à Ouest de détecter qu'Est a fourni une grosse carte:

	874	
AR105		D63
	V92	

Sur l'As, Est fournit le 6; si Sud fournit le 9 ou le valet, Ouest sait que son partenaire ne peut pas avoir 3 cartes sans la dame; si Sud fournit le 2, Ouest peut craindre de trouver V96 en Est, et le "refus" du déclarant aura réussi à annihiler l'appel d'Est.

Pour le choix entre des honneurs équivalents, le principe consiste à jouer la carte qui éclaire le moins l'adversaire, par exemple celle qu'on est déjà réputé détenir, mais il arrive que les deux adversaires ne soient pas en possession de la même information, ce qui peut compliquer les choses. Dans la plupart des cas, le déclarant a intérêt à fournir le plus gros de ses honneurs équivalents.

Par exemple, à la couleur, sur entame d'un petit pour la dame fournie à droite, il faut prendre de l'As avec AR: Est sait que le partenaire n'a pas, en principe entamé sous un As et Ouest sait qu'Est aurait fourni l'As s'il l'avait eu; en revanche, chacun des deux peut croire le roi chez l'autre.

A Sans-atout, entame d'un petit pour le valet à droite (pas d'honneur au mort), il faut prendre du roi avec RD: ainsi, l'entameur peut se demander où est la dame alors qu'il saurait qu'on a le roi si on prenait la levée de la dame.

Un cas presque identique mais plus délicat: toujours à Sans-atout mais sur l'entame du valet cette fois:

xxx
AV10xx xx
RDx

Si le déclarant prend de la dame, Ouest saura où est le roi mais Est se demandera si le déclarant a l'As ou le roi; si le déclarant prend du roi, Ouest se demandera où est la dame mais Est le saura (le valet dénie la dame); c'est une situation où le déclarant peut entretenir le doute chez l'un ou l'autre des adversaires mais seulement en éclairant l'autre; il devra donc choisir en fonction du contexte général, par exemple de la connaissance de l'adversaire susceptible de reprendre la main en premier.

Avec 3 honneurs équivalents, le déclarant aura souvent intérêt à fournir celui du milieu pour éviter qu'un adversaire puisse faire le raisonnement: "si mon partenaire avait eu cette teneur, il aurait entamé une tête de séquence". Exemple:

A98
654 10732
RDV

A la couleur, Ouest entame du 4, pour le 8 et le 10: si Sud prend du roi, Est peut en déduire qu'il a la dame; en effet Ouest aurait entamé la dame avec DV et Sud aurait fait la levée du valet s'il avait eu RVx. Si Sud prend du valet, Est sait qu'il a un honneur supérieur (Ouest aurait entamé du roi avec RD); en revanche si Sud prend de la dame, Est ne sait rien, ni du roi ni du valet.

Il arrive aussi que le déclarant ait à choisir entre des cartes équivalentes en fonction de ce qu'il souhaite inciter l'adversaire à faire: par exemple dans cette situation (contrat à la couleur):

Vxx
ARxx xxxx
D10

Sur l'entame de l'As, si le déclarant ne souhaite pas voir Ouest encaisser le roi (il peut espérer défausser ses carreaux plus tard), il doit fournir la dame pour créer un risque en Ouest (si la dame est sèche, tirer le roi est malencontreux). Si, au contraire, Sud espère voir Ouest encaisser son roi pour affranchir rapidement le valet du mort, il doit évidemment fournir le 10.