

La manœuvre de Guillemard

Selon certains, monsieur Guillemard (ou Guillemart ?) était médecin.

On retrouve un article signé de lui intitulé « La Ruse contre la Force » dans « La revue du bridge », octobre 1934.

Le texte suivant s'inspire en grande partie du travail de Jean Cea.

Contexte

Dans l'étude des jeux à l'atout, nous nous plaçons dans le cas particulier où une couleur secondaire de la main de base comporte une ou plusieurs perdantes qu'il faudra s'ingénier à couper de la main courte. Pour garder des atouts au mort, le déclarant est parfois obligé de ne pas purger entièrement les atouts, en laissant quelques-uns aux défenseurs, s'exposant ainsi au risque de surcoupe.

1- Schéma d'illustration

Vous jouez un contrat avec ♠ comme atout. Supposons que vous devez faire 9 levées au total, 5 à l'atout ♠ et 4 dans la couleur secondaire ♥ :

♠ x x x (atout)
♥ x x x

♠ ? ♠ ?
♥ ? ♥ ?

♠ A R D x x
♥ A R D x

En supposant que les résidus d'atout sont 3-2 (68%), votre souci est de ne pas perdre une levée à ♥. Si le résidu des ♥ est 3-3, il n'y aura pas de problème. Mais s'il est 4-2 ?

Considérons trois distributions possibles :

Cas 1	Cas 2	Cas 3
♠ xxx ♥ xxx ♠ xxx ♠ xx ♥ Vxx ♥ xxx ♠ ARDxx ♥ ARDx	♠ xxx ♥ xxx ♠ xxx ♠ xx ♥ Vxxx ♥ xx ♠ ARDxx ♥ ARDx	♠ xxx ♥ xxx ♠ xx ♠ xxx ♥ Vxxx ♥ xx ♠ ARDxx ♥ ARDx

Cas 1

On peut jouer comme on veut. Tout le monde gagne son contrat.

Cas 3

On peut jouer comme on veut. Tout le monde chute.

Cas 2

L'élève de première année encaisse ses trois levées d'atout, mais doit concéder une levée à ♥. Le technicien encaisse seulement deux tours d'atout, puis ses trois tours à ♥. Il coupe le quatrième ♥ avant de rentrer en main pour purger le dernier atout. Contrat fait !

Analyse

Dans le premier cas, la répartition est favorable. Tous les déclarants gagnent, bons ou mauvais. Dans le troisième cas, tous les déclarants perdent, bons ou mauvais.

Dans le deuxième cas, la technique permet de gagner une levée alors que la ligne de jeu normal d'encaissement échoue. C'est la **manœuvre de Guillemard**.

Dans l'illustration ci-dessus, la manœuvre consiste à :

- 1- Donner **seulement deux** tours d'atout pour épuiser les atouts de la main d'un des adversaires, tout en **préservant un petit atout au mort**.
- 2- Jouer ensuite trois fois ♥. Si tout le monde fournit, on encaisse le troisième tour d'atout avant le 13^e ♥. Si un défenseur défausse, on coupe le 4^e ♥, le détenteur du dernier atout devant encore fournir.

Notons que dans le cas 3, avec la manœuvre de Guillemard, un des honneurs ♥ est coupé, mais le 4^e ♥ sera coupé par l'atout restant au mort. De toute façon, si vous aviez encaissé trois fois atout pour éviter la coupe adverse, vous seriez contraint de céder le 4^e ♥. **La manœuvre de Guillemard ne fait pas perdre plus de levées !**

Il ne s'agit ni plus ni moins d'une « coupe de la main courte ». Mais comme disait un maître des échecs : il faut le voir ! En effet, le déclarant est souvent endormi, persuadé que la couleur secondaire est entièrement affranchie.

Quand vous avez des perdantes dans une couleur plus longue que le mort, pensez à la manœuvre de Guillemard.

Notion de « coupe ouverte » et « coupe fermée ».

La coupe ouverte est la position où l'on peut couper immédiatement sans rendre la main à l'adversaire, comme dans trois schémas ci-après :

-	x	Ax
x	Ax	Rxx

La coupe fermée est la position où l'on doit donner la main à l'adversaire avant de pouvoir couper :

x	xx	xx
xx	Axx	xxx

Dans une position de coupe fermée, comme vous êtes obligés de donner la main aux adversaires, ceux-ci auront une occasion de contrattaquer atout pour contrecarrer votre plan.

Le cas particulier des positions bloquées de type :

A	AR
xx	xxx

Ce sont des positions ouvertes car vous ne donnez pas la main aux adversaires, mais pour couper vous avez besoin d'une communication vers votre main.

2- Quelques distributions à retenir

2.1- Il manque un honneur de tête dans la couleur secondaire

Cas 1	Cas 2	Cas 3
♠ xxx ♥ xxx ♠ xxx ♠ xx ♥ DVx ♥ xxx ♠ ARDxx ♥ ARxx	♠ xxx ♥ xxx ♠ xxx ♠ xx ♥ DVxx ♥ xx ♠ ARDxx ♥ ARxx	♠ xxx ♥ xxx ♠ xx ♠ xxx ♥ DVxx ♥ xx ♠ ARDxx ♥ ARxx

Un coup blanc dans la couleur secondaire et vous vous retrouverez exactement dans le cas classique.

On se gardera de donner 2 tours d'atout (on peut en donner un) avant le coup à blanc, sinon, les adversaires rejoueront un troisième tour d'atout ôtant la possibilité de coupe du mort.

2.2- Huit cartes (5+3) dans la couleur secondaire

Cas 1	Cas 2	Cas 3
♠ xxx ♥ xxx ♠ xxx ♠ xx ♥ Vxx ♥ xx ♠ ARDxx ♥ ARDxx	♠ xxx ♥ xxx ♠ xxx ♠ xx ♥ Vxxx ♥ x ♠ ARDxx ♥ ARDxx	♠ xxx ♥ xxx ♠ xx ♠ xxx ♥ Vxxx ♥ x ♠ ARDxx ♥ ARDxx

Vous pouvez tous encaisser en tête avec une bonne probabilité, sinon, deux tours d'atouts, deux tours de la couleur secondaire :

- Si les adversaires fournissent (cas 1), on joue un troisième tour d'atout.
- Si un adversaire défausse (cas 2), on joue un troisième ♥, puis un quatrième tour que le mort coupera.
- Si un adversaire coupe (cas 3), il n'y a rien à faire.

2.3- Sept cartes (5+2) dans la couleur secondaire

Cas 1	Cas 2	Cas 3
♠ xxx ♥ xx ♠ xxx ♠ xx ♥ Vxx ♥ xxx ♠ ARDxx ♥ ARDxx	♠ xxx ♥ xx ♠ xxx ♠ xx ♥ Vxxx ♥ xx ♠ ARDxx ♥ ARDxx	♠ xxx ♥ xx ♠ xx ♠ xxx ♥ Vxxx ♥ xx ♠ ARDxx ♥ ARDxx

Deux tours d'atout, deux tours à ♥, puis coupe d'une petite carte au troisième tour :

- Si les adversaires fournissent (cas 1), on donnera un troisième tour d'atout.
- Si un adversaire défausse (cas 2), tant mieux.
- Si un adversaire surcoupe (cas 3), il n'y a rien à faire.

2.4- Huit atouts (6+2) et sept cartes (4+3) dans la couleur secondaire.

♠ xx ♥ xxx ♠ Vxxx ♠ x ♥ Vxxx ♥ xx ♠ ARDxxx ♥ ARDx
--

Un seul tour d'atout avant 3 fois la couleur secondaire. Si on donne deux tours d'atouts le mort ne pourra plus rien couper.

Cas plutôt rare, mais si par exemple, un adversaire a fait un barrage, on peut supposer qu'il est court dans les autres couleurs.

2.5- Huit atouts (4+4) et six cartes (4+2) dans la couleur secondaire

♠ xxxx ♥ xx ♠ Vxx ♠ xx ♥ Vxxx ♥ xxx ♠ ARDx ♥ ARxx
--

Deux tours d'atouts, A et R♥, puis 2 coupes au mort.

2.6- Il manque un honneur à l'atout et deux honneurs dans la couleur secondaire

Cas 1	Cas 2	Cas 3
♠ xxx ♥ xxx ♠ Dxx ♠ Vx ♥ RDV ♥ xxx ♠ ARxxx ♥ Axxx	♠ xxx ♥ xxx ♠ Dxx ♠ Vx ♥ RDVx ♥ xx ♠ ARxxx ♥ Axxx	♠ xxx ♥ xxx ♠ Dx ♠ Vxx ♥ RDVx ♥ xx ♠ ARxxx ♥ Axxx

Aucun tour d'atout, un coup à blanc dans la couleur secondaire. Il est probable que les adversaires vont attaquer atout. On encaisse un tour et ouvre la coupe. Dans le cas 1 tout va bien. Dans le cas 2, c'est difficile contre une bonne défense. Dans le cas 3, l'adversaire qui va couper ou surcouper au quatrième tour, le fera avec son argent.

2.7- Situation de blocage

Cas 1	Cas 2	Cas 3
♠ Axx ♥ Axxxx ♠ Vxx ♠ xx ♥ 10xx ♥ xx ♠ RDxxx ♥ RDV	♠ Axx ♥ Axxxx ♠ Vxx ♠ xx ♥ 10xxx ♥ x ♠ RDxxx ♥ RDV	♠ Axx ♥ Axxxx ♠ Vx ♠ xxx ♥ 10xxx ♥ x ♠ RDxxx ♥ RDV

Il n'y a pas de coupe. Supposons que vous n'avez pas d'autre moyen de communication avec le mort.

Deux tours d'atouts par R-D, deux tours de la couleur secondaire par R-D :

- Si les adversaires fournissent (cas 1), on donne un troisième tour d'atout, puis l'As prend le Valet dans la couleur secondaire.
- Si un adversaire défause (cas 2), on encaisse un troisième tour avec le Valet dans la couleur secondaire. Puis atout pour l'As au mort.
- Si un adversaire coupe (cas 3), il n'y a rien à faire.

Attention au minutage !

3- Quelques moyens d'ouvrir la coupe

Coup à blanc

♠ A 10 8		
♥ A 8 5 4		
♦ 7 3		
♣ 10 7 6 3		
♠ R D V 9 5	S	N
♥ 3	1♠	2♠
♦ A R 9 6 4	3♦	3♥
♣ A R	4SA	5♥
	6♠	

Ouest entame de la D♥. Vous comptez 10 levées. La bonne ligne de jeu consiste bien sûr à affranchir vos ♦, couleur dans laquelle le partage adverse le plus probable est 4-2. En coupant deux ♦ avec les atouts maîtres du mort, vous finirez par réaliser treize levées, mais alors, pourquoi ne pas avoir demandé le grand chelem ?

Il existe un écueil : que l'un des adversaires possède un singleton ♦. Dans ce cas, le deuxième honneur ♦ serait coupé et la défense poursuivrait atout, mettant le contrat en échec. Pour éviter ce problème, le bon maniement consiste à jouer ♦ pour l'As ***puis un petit ♦ des deux mains***. Certes, la défense gagne une levée mais il restera toujours deux atouts au mort pour couper les deux petits ♦ de la main, le Roi étant à encaisser plus tard.

La ligne de jeu préconisée fonctionne quelle que soit la main détentrice du singleton.

Il ne serait pas question de jouer de cette façon en tournoi par paires car se priver d'une levée supplémentaire pour se prémunir contre un partage 5-1 qui ne survient que dans 15% des cas n'est pas une démarche rentable.

Défausse sur une couleur secondaire

♠ A 9 4
♥ 6 2
♦ R 10 5
♣ A 9 8 5 3
♠ R D 8 3
♥ A 7
♦ A D V 9 7
♣ D 6

Ouest entame D♥ contre votre petit chelem à ♦. Le chelem a de bonnes chances sur

toute autre entame sauf ♥. Maintenant, les choses se compliquent. Vous prenez l'entame de l'As alors qu'Est encourage du 9. Tout le monde fournit quand vous encaissez l'As et le Roi de ♦.

Il est possible d'encaisser toutes levées gagnantes puis de mettre en main un des défenseurs pour le voir jouer sous son R♣. Ce n'est pas la bonne ligne de jeu car votre ♥ est trop petit et pourra être pris par n'importe quel défenseur.

La seule chance raisonnable est de défausser la perdante à ♥ du mort sur les ♠ puis de couper un ♥. Pour cela, vous ne devez pas purger le dernier atout. De plus le résidu 3-3 des ♠ ne vous arrange pas car un des défenseurs coupera fatalement votre 13^e ♠. Vous devez supposer un résidu 4-2 avec l'atout restant dans la main longue.

Si Ouest a l'atout restant, vous ne pouvez gagner que s'il a quatre petites cartes sans le 10 ni le Valet. Si Est a l'atout restant, vous avez deux possibilités : soit vous estimez qu'il a le 10 et le Valet et vous faites la double impasse, soit vous estimez qu'Ouest possède un honneur dans son doubleton et vous faites l'impasse contre l'autre honneur. La probabilité est en faveur de cette dernière. Les autres mains espérées :

♠ 10 6	♠ V 7 5 2
♥ D V 10 5 3	♥ R 9 8 4
♦ 4 2	♦ 8 6 3
♣ V 10 7 2	♣ R 4

Vous encaissez donc le R♠, **débloquant le 9**, montez ensuite au mort avec l'As, prenant au passage le 10 d'Ouest, puis faites l'impasse au Valet pour défausser le ♥ perdant.

Transfert de coupe par « perdante sur perdante »

En utilisant la longueur de la main

♠ D 9 6 5 3		
♥ A 6		
♦ 8 6		
♣ R 7 3 2		
	S	N
♠ 8	1♦	1♠
♥ 7 2	2♣	3♣
♦ A R V 5 4	5♣	
♣ A D V 10 5		

Entame D♥. Tout le monde fournit sur votre D♣. Le contrat est bon si les ♦ adverses sont 3-3 ou si la Dame est sèche. Comme vous ne pouvez pas vous prémunir à la fois contre les ♦ 5-1, vous cherchez une ligne de jeu contre les ♦ 4-2. Tirez deux tours de ♦ : tout le monde fournit, conformément à votre hypothèse. Vous continuez ♦.

- Quand Ouest défausse, vous coupez petit, rentrez en main à l'atout pour rejouer le quatrième ♦, coupé petit ou surcoupé suivant la carte d'Ouest.
- Quand Ouest coupe, vous surcoupez, rentrez en main à l'tout pour couper le quatrième ♦ (Ouest n'a plus d'atout, alors qu'Est doit encore fournir).
- Quand Ouest fournit sur le troisième ♦, coupez du R♣, et Est défausse (sinon plus de souci). Soyez prudent maintenant. Rentrez en main à l'atout et jouez un quatrième ♦ sur lequel vous défaussez le ♥ du mort. Est peut prendre mais vous ne donnerez encore qu'une levée, à ♠. Ce transfert de coupe vous permettra de couper ♥ sans être surcoupé.

Double défausse perdante sur perdante

♠ 8 4
 ♥ 10 7 6 4 2
 ♦ A 8 5
 ♣ 9 6 3
 ♠ A R 9 6 5
 ♥
 ♦ 10 4
 ♣ A R D 10 7 5

Vous jouez 5♣, recevant l'entame de l'A♥. Vous coupez, encaissez un atout sur lequel tout le monde fournit. Clairement, si les ♠ sont 3-3, vous aurez manqué un chelem. Si les ♠ sont 4-2 et les atouts sont 2-2, vous pouvez couper un ♠ et abandonner un autre pour votre contrat. Pouvez-vous gagner si les ♠ sont 4-2 et les atouts 3-1 ?

Dans ce cas, il faut recourir à des coupes au mort, mais la coupe des ♠ au troisième tour comporte des risques de surcoupe. La solution élégante consiste à **défausser deux perdantes à ♦ au mort sur deux perdantes à ♠** pour finalement couper un ♦. Vous encaissez deux ♠ puis rejouez la couleur et défaussez ♦ quand, par exemple, Ouest prend. Si Est fournit, vos ♠ sont affranchis. Admettons qu'Est défausse :

- Si Ouest relance atout (il en a deux ou trois au départ), vous prenez et

continuez ♠ que vous coupez (Est n'a plus d'atout !).

- Si Ouest n'attaque pas d'atout, vous prenez autre retour et rejouez encore ♠.

Ouest fournit mais vous continuez à défausser ♦. Maintenant, quoi que joue la défense, vous serez en mesure de couper un ♦ pour votre contrat.

4- Guillemard ou « mort inversé » ?

♠ V 5		
♥ R D 9 4		
♦ A R 7		
♣ 8 6 3 2		
♠ A R 7		
♥ A 8 6 5 2		
♦ 8 4		
♣ A R 5		
	S	N
	1♥	2♦
	2SA	4♥
	6♥	

Ouest entame la D♣. Il n'y aura pas de problème si les atouts ne sont pas pires que 3-1, votre seule perdante alors est à ♣ car vous pouvez couper un ♠ au mort. Vous envisagez naturellement l'hypothèse de crainte en la répartition 4-0 des atouts.

Vous ne pouvez rien faire si les quatre atouts sont en Est. S'ils sont en Ouest, vous pouvez les prendre par la double impasse. Il faut donc commencer par jouer l'As de votre main. Comme attendu, Est défausse sur cet As d'atout.

Maintenant, vous avez besoin de tous vos atouts du mort. Vous ne pouvez plus couper un ♠. Vous envisagez un plan B par le « mort inversé ». Vous avez besoin de couper un ♦ en main. De plus, pour maintenir vos perdantes à ♣ à une, il faut que les ♣ soient 3-3, ou que c'est Ouest qui en a le plus grand nombre (manœuvre de Guillemard).

Encaissez les honneurs ♦ et coupez un ♦ de votre main, puis encaissez les honneurs ♣ et sortez à ♣. Si Ouest continue ♣, vous coupez en main et présentez un petit atout. Ouest intercale (meilleure défense) mais vous prenez, rentrez en main à ♠ pour renouveler l'impasse d'atout. Les mains adverses qui vous permettraient de gagner votre contrat :

♠ 6 2	♠ D 10 9 8 4 3
♥ V 10 7 3	♥
♦ D V 10	♦ 9 6 5 3 2
♣ D V 10 9	♣ 7 4

Le déclarant qui commence par couper un ♠ au mort perdra son contrat.

5- Couper pour affranchir

♠ A V 4 3		
♥ 10		
♦ A 10 5 2		
♣ R 9 7 3	S	N
♠ R D 10 9	1♣	1♦
♥ A R 7	2♠	3♠
♦ 6	4SA	5♥
♣ A D 6 5 2	6♣	7♠

Ouest entame la D♦. Sur votre As, le Roi tombe en Est. La chute du R♦ n'est pas un bon signe : il est possible, voire probable, que les quatre ♣ se trouvent tous en Est.

A la deuxième levée, encaissez **seulement deux** atouts (tout le monde fournissant), ensuite l'A♥, puis le Roi (**défaussant** ♣), puis encore ♥ coupé au mort.

La D♣ maintenant. Si tout le monde fournit, c'est gagné ! Si quelqu'un défausse, c'est que quatre ♣ sont dans la même main qui a encore un atout. Vous encaissez ensuite le R♣ puis l'As puis un ♣ que vous coupez au mort. Vous rentrerez ensuite par une coupe ♦ pour encaisser le dernier atout et clamer le reste. Les mains adverses :

♠ 7 5	♠ 8 6 2
♥ 9 6 4 3	♥ D V 8 5 2
♦ D V 9 8 7 4 3	♦ R
♣	♣ V 10 8 4

6- Situation de blocage

♠ A 4
♥ V 10 6 5
♦ 6 5 3
♣ A 7 4 3
♠ R 10 8 7 3 2
♥ A R D
♦ A R 7 2
♣

Vous jouez 6♠. Ouest entame du R♣. En supposant que vous n'avez qu'une levée à perdre à l'atout, vos deux petits ♦ pourraient partir sur un ♥ maître et l'A♣ du mort. Mais la situation de blocage à ♥ ne permet pas l'encaissement des ♥ après l'élimination de tous les atouts.

La manœuvre de Guillemard peut vous venir en aide. Pour que cette manœuvre réussisse, il vous faut espérer, non seulement que les atouts soient 3-2, mais que l'adversaire avec un

atout troisième possède également quatre cartes à ♥.

Prenez l'entame de l'As et **défaussez l'A♥ de votre main**. Encaissez le Roi et la Dame de ♥. Encaissez le Roi puis l'As de ♠ (laissant un atout *maître* adverse). Encaissez le Valet et le 10 de ♥ sur lesquels vous jetez vos deux perdantes à ♦. Les mains adverses :

♠ D 9 5	♠ V 6
♥ 8 4 3 2	♥ 9 7
♦ D 9	♦ V 10 8 4
♣ R D 10 6	♣ V 9 8 5 2

7- Quelques variantes

La coupe invisible

♠ 8 3		
♥ 7 6 4		
♦ 9 8 5 4 3		
♣ V 3 2		
♥ A R D V 10	S	N
♥ A R 8 3	2♦	2♥
♦ A R	4♠	
♣ 10 5		

Ouest entame du V♦. Vous comptez trois perdantes sûres, deux à ♣ et une à ♥. Votre quatrième carte à ♥ pourrait être affranchie si le résidu est 3-3. Au cas d'un partage 4-2, votre espoir est de pouvoir la couper par un atout au mort. Pour cela, vous devez jouer immédiatement l'As et le Roi suivis d'un petit ♥. Si tout le monde fournit au troisième tour, il n'y aura plus de problème. Si un défenseur défausse, vous essayez de couper votre dernier avec le 8♠ du mort en espérant que le 9 se trouve dans la main qui doit fournir encore à ♥. Les mains adverses :

♠ 9 4	♠ 7 6 5 2
♥ D 10 5 2	♥ V 9
♦ V 10 7	♦ D 6 2
♣ A D 9 7	♣ R 8 6 4

C'est une certaine analogie avec la manœuvre de Guillemard, sauf qu'ici, l'atout du mort est supérieur aux atouts de la main qui peut couper. Ce n'est pas facile à voir. *Il faut néanmoins encaisser les honneurs maîtres de la couleur avant d'ouvrir la coupe.*

La coupe d'une carte maîtresse

♠ 7 6 5 2	O	N	E	S
♥ R 10	1 ♠	-	-	*
♦ V 7 4 3	-	2 ♦	-	2 ♥
♣ R 7 4	2 ♠	3 ♥		
♠ V 3				
♥ D V 9 8 5				
♦ A R				
♣ A D 6 3				

Ouest commence par trois tours de ♠. Vous coupez le troisième tour alors qu'Est défausse un ♦. Vous avez un atout à perdre et peut-être un ♣ si son résidu n'est pas 3-3. Comment assurer votre contrat ? Si vous vous attaquez aux atouts, et que ceux-ci sont 4-1, vous allez être raccourci. Si vous jouez trois tours de ♣, un défenseur coupera au troisième tour puis rejouera atout et vous vous retrouver avec une perdante à ♣.

La solution est superbe : encaissez AR♦ puis AR♣ puis un ♣ à blanc ! Si la défense joue As puis petit atout, vous ferez la reste. Si elle joue autre chose, vous aurez le temps de couper votre D♣ maîtresse avec un honneur d'atout restant au mort.

La précaution (le Lob)

♠ 5 4 3
♥ R 5 4
♦ 6 5 4 3
♣ 9 8 7
♠ A R D 2
♥ A 3 2
♦ 2
♣ A R D V 10

Vous jouez 5♣ et recevez l'entame du 5♣. Cela sent Guillemard à plein nez. Vous envisagez donner encore un autre tour d'atout puis encaissez tous vos honneur ♠. Si tout se passe bien, vous aurez votre contrat. Considérez cette distribution tout à fait banale des cartes adverses :

♠ V 10 9 8	♠ 7 6
♥ D 10 7 6	♥ V 9 8
♦ R 8 7	♦ A D V 10 9
♣ 6 5	♣ 4 3 2

Vous encaissez un autre atout, tout le monde fournissant, puis suivez votre plan en encaissant trois honneurs à ♠ et patatrak, Est coupe le troisième et le contrat est à l'eau, vous perdez encore un ♥ et un ♦.

Rien ne vous coûte d'encaisser seulement l'As et le Roi de ♠, de monter au mort par le R♥ pour jouer ♠ vers votre main. Est coupera s'il le veut, mais il prendra un petit ♠. Vous défausserez plus tard un ♥ du mort sur la D♠ et couperez votre perdante ♥ par l'atout restant au mort. C'est cette petite précaution qui remplira votre porte-monnaie au fil des jours.

La précaution (réduction des atouts)

♠ R 10 9				
♥ 7 6 5 4				
♦ V 5				
♣ A R 4 3				
♠ A D V 4 3 2	E	S	O	N
♥ A 3 2	1♥	1♠	-	3♠
♦ 4 3 2	-	4♠		
♣ 2				

Ouest entame du 8♥ que vous êtes obligé de prendre. Vous avez 9 levées de jeu et envisagez raisonnablement la manœuvre de Guillemard avec la coupe à ♦.

Afin d'éviter que la défense n'encaisse quatre levées rouges quand vous ouvrez la coupe, vous encaissez l'As et le R♣ défaussant un ♥ de la main. Pouvez-vous ouvrir la coupe maintenant ?

Le danger n'est pas visible. Si vous le faites, Est prend et encaisse un ♥ sur lequel Ouest défausse un ♣, puis continue ♥ que vous coupez gros sur lequel Ouest défausse encore un ♣. Quand vous jouez le deuxième tour ♦, Ouest prend et joue atout que vous devez prendre au mort (prendre en main pour couper ♦ promettrait un atout pour Ouest). Vous avez alors besoin de deux entrées en main, une pour couper ♦, une autre pour purger les atouts. Quoi que vous fassiez, vous ne pouvez pas éviter de promouvoir un atout pour Ouest.

Il vous faut consommer un petit atout de votre main en coupant utilement un ♣ au troisième tour de la couleur avant de sortir à ♦. Est peut prendre, encaisse un ♥, joue un autre ♥ que vous coupez gros pour ressortir à ♦. La défense peut prendre et

continue ♥ ou atout, vous aurez réponse à tout. Les autres mains :

♠ 8 7 6	♠ 5
♥ 8	♥ R D V 10 9
♦ R D 8 7 6	♦ A 10 9
♣ V 10 9 8	♣ D 7 6 5

8- Guillemard préparatoire aux fins de coup

Bien entendu, la manœuvre peut être combinée avec toute sorte de fin de coup, le squeeze par exemple.

♠ 8 3 2		
♥ D 10 4		
♦ A 5 3 2		
♣ A 8 6		
♠ A R D 7 4	S	N
♥ A R 6 5	1♠	2SA
♦ 8	3♥	4♣
♣ R 10 7	4SA	5♥
	6♠	

Votre chelem n'est pas mauvais. Il suffit que les résidus soient 3-2 à ♠ (statistiquement favorable) et 3-3 à ♥ (statistiquement moins favorable). De plus, votre connaissance de la technique améliorera considérablement votre chance de réussite comme nous allons voir.

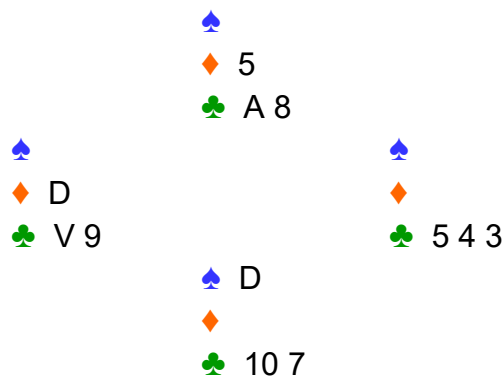
Vous prenez l'entame ♦, **coupez un** ♦ avant d'encaisser deux levées d'atout dans lesquelles tout le monde fournit. Première bonne nouvelle ! Mais les ♥ sont 4-2, autrement cette donne n'aurait aucune raison de figurer dans cet article. Vous encaissez alors l'A♥, montez au mort avec la D♥ et présente le troisième ♥ (Lob).

Hypothèse 1 : Est coupe dans le vide

Vous prenez tout retour, encaissez votre R♥ défaussant un ♣ du mort pour faire une levée de coupe dans cette couleur.

Hypothèse 2 : Ouest coupe votre R♥

Ouest contrattaque D♣. C'est sa meilleure défense. Vous prenez en main, coupez votre dernier ♥, rentrez en main par la coupe d'un ♦. Sur le dernier atout, Ouest cèdera sous la pression :



Vous remarquerez que vous avez pris la précaution de couper un ♥ à la deuxième levée pour enlever tous les ♥ de la main d'Est. Autrement, le squeeze n'aurait pas fonctionné !

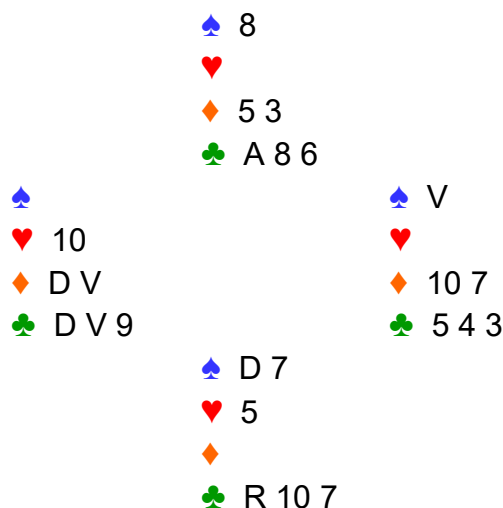
Hypothèse 3 : Ouest défausse sur votre R♥

Vous ne savez pas encore qui a le dernier atout. Mais vous continuerez simplement ♥ pour couper avec votre petit atout au mort en passant. Si Ouest coupe cette fois-ci, vous défaussez ♣ bien entendu.

Hypothèse 4 : Est défausse sur votre R♥

Vous ne savez toujours pas encore qui a le dernier atout. ***Vous devez deviner qui possède le dernier atout.***

Si vous êtes convaincu que c'est Est :



Vous sortirez à ♥, donnant la main à Ouest, défaussant un ♣ du mort (perdante sur perdante). ***Il ne faut surtout pas couper, car Est surcoupera pour contre attaquer ♣.***

Si vous êtes convaincu que c'est Ouest :

	♠ 8	
	♥	
	♦ 5 3	
	♣ A 8 6	
♠ V		♠
♥ 10		♥
♦ D V		♦ 10 7
♣ D 9		♣ V 5 4 3
	♠ D 7	
	♥ 5	
	♦	
	♣ R 10 7	

Vous continuez encore ♥ mais coupez conformément au manœuvre de Guillemard.

Il ne faut surtout pas défausser votre perdante à ♣, car Ouest prendra et jouera son dernier atout, vous privant de la coupe ♣ au mort.

9- Guillemard or not Guillemard

♠ A D V 10 5 3 2	N	E	S	O
♥ D 9 2	1♠	-	2♥	4SA
♦	5♦	-	6♥	-
♣ A D 3	7♥			
♠ 9 8				
♥ A R V 10 8 6 4				
♦ 9 7				
♣ R 9				

Entame V♣. Votre grand chelem « rouge contre vert » aurait été facile sur l'entame ♦ : vous auriez assez de communication pour couper deux fois ♦. Maintenant, il vous reste trois lignes de jeu :

1. Couper une seule fois ♦ et compter sur la réussite de l'impasse à ♠. Solution « à 50% ».
2. Couper un ♦, retour en main à l'atout, couper un autre ♦ et défausser un ♠ sur le troisième ♣ du mort. Vous avez besoin des répartitions 4-4 ou 5-3 à ♣. Une chance supplémentaire lorsque la main courte à ♣ ne possède plus d'atout. Solution Guillemard, meilleure que 50%.
3. Purger les atouts en deux tours, défausser ♠ sur le troisième ♣ et expasser le R♠. Solution légèrement moins bonne que 50% car il faut un résidu 2-1 des atouts.

Avez-vous entendu l'enchère d'Ouest ? Celui-ci a un bicolore mineur. De surcroît, il n'aurait pas été si entreprenant s'il avait le R♠ mal placé. Vous abandonnez donc les deux premières lignes de jeu, pourtant de meilleurs pourcentages. Les mains adverses :

♠ 6	♠ R 7 4
♥ 7	♥ 5 3
♦ A D V 10 6	♦ R 8 5 4 3 2
♣ V 10 8 6 4 2	♣ 7 5

Cette donne a été jouée par Lightner, fameux inventeur du contre d'entame.

Premier enseignement : La technique est bien, un peu de présence à table est mieux.

Deuxième enseignement (pour Ouest) : Le silence est d'or, au bridge comme ailleurs.