

Reconstitution des mains cachées

Généralités :

La reconstitution des mains cachées est un sujet très vaste, qu'il est illusoire de traiter en un cours. Certains en ont fait des bouquins entiers. On trouvera ici quelques clés.

La reconstitution des mains se base sur le comptage et de la méthode.

Elle est intéressante tant pour le déclarant que pour les joueurs de flanc.

S'il est parfois possible de lire beaucoup de chose dès la première levée, ce n'est pas toujours le cas, mais toujours cette reconstitution des mains devient de plus en plus précise plus le jeu évolue.

Savoir reconstituer les mains cachées est incontestablement un très gros avantage, pour établir ou ajuster votre plan de jeu. Mais il nécessitera de la pratique, pour bien détecter les infos clefs, acquérir des automatismes de comptage et visualiser les conséquences.

Deux grands axes d'analyse :

Les points : but localiser les honneurs cachés

Les distributions : but localiser les coupes et levées de longueur

Les données dont vous disposez :

Les enchères

Les cartes du mort et de votre propre jeu

L'entame (ou le pli d'entame)

Ultérieurement, les cartes jouées et les conventions de signalisation pratiquées en flanc

Un outil :

Le concept de forme :

Plutôt que de raisonner indépendamment sur chacune des couleurs d'une main, ou pour une couleur sur le nombre détenu par chacun des joueurs isolément il est beaucoup plus efficace de raisonner en termes de répartition, ou formes. Cette notion de forme est applicable tant pour la répartition des 4 couleurs au sein d'une propre main, que pour la répartition d'une couleur entre les 4 joueurs.

S'il existe 39 manières de répartir 13 cartes en 4, il en existe 14 (sans chicanes) nettement plus fréquentes et qu'il faut connaître (*voire 19 en incluant les chicanes pour regrouper près de 98% des cas*).

3 répartitions avec un maximum de 4 cartes : 4-4-3-2, 4-3-3-3, 4-4-4-1

4 répartitions avec un maximum de 5 cartes : 5-3-3-2, 5-4-2-2, 5-4-3-1 et 5-5-2-1

Auxquelles on peut rajouter 2 répartitions moins fréquentes avec chicane : 5-4-4-0, 5-5-3-0

4 répartitions avec un maximum de 6 cartes : 6-3-2-2, 6-3-3-1, 6-4-2-1, 6-5-1-1

Auxquelles on peut rajouter 3 répartitions moins fréquentes avec chicane : 6-4-3-0, 6-5-2-0, 6-6-2-0

3 répartitions avec un maximum de 7 cartes : 7-2-2-2, 7-3-2-1, 7-4-1-1

Pour vos raisonnements courants vous pouvez travailler avec cette liste des 19 formes, vous ne vous tromperez que dans moins de 2% des cas. Je suppose que vous signeriez tout de suite pour un tel score... Naturellement sur des ouvertures de barrages lorsque vous avez la certitude de couleur au moins 7^{ème} envisager des formes exotiques s'impose, mais vous êtes informés par la nature des enchères que le cas n'est pas classique.

Habituez-vous lorsque vous raisonnez sur une couleur à vous référer à cette notion de forme, et à la liste précédente dont vous connaissez souvent 2 composants (votre jeu et celui du mort). Cela vous laisse très souvent un nombre d'éventualités limitées, voire réduite à sa plus simple expression par les annonces et/ou une pratique du pair-impair.

De même pour visualiser la répartition d'un jeu caché cette notion de forme peut s'avérer être un outil très efficace.

A chaque phase ses outils d'analyse

Le décryptage des enchères :

Celui-ci est d'autant plus facile que vous avez affaire à des bons joueurs qui respectent des règles. C'est beaucoup plus incertain avec des débutants qui ont plus fréquemment enchéri hors des clous.

Le conseil, n'attendez pas l'entame pour commencer à reconstituer les mains, et débutez dès les annonces cet exercice en **visualisant la fourchette de points et la forme de distribution de chacun des joueurs, après chaque enchère**. Toutes les enchères y compris un passe vous permettent d'affiner cette connaissance des jeux.

Evidemment les vraies enchères véhiculent des informations plus précises en termes de points comme de distribution.

Naturellement au premier tour d'enchère vous ne savez pas encore grand-chose, et il serait vain d'essayer d'analyser les formes de distribution. Mais dès le deuxième tour votre connaissance s'affine des nouvelles enchères faites et aussi des redemandes qui n'ont pas été faites.

Exemple :

Enchères

<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>	<i>O</i>
-	1P	-	1 SA
-	2K	-	-
-			

Votre jeu en Sud

<i>T</i>	<i>A D 5 2</i>
<i>K</i>	<i>V 8 4</i>
<i>C</i>	<i>8 5 4</i>
<i>P</i>	<i>R 4 3</i>

Passe de votre partenaire :

il a moins de 12 pts H et pas un jeu de barrage

Ouverture 1P :

le déclarant a entre 11 et 19 points H et au moins 5 cartes à P, on ne se fatigue pas à essayer de visualiser sa forme de jeu.

Vous passez

Réponse 1 SA : le répondant a entre 6 et 10 points H et un max de 2 cartes à P

Passe de votre partenaire

Pas de belle couleur 6^{ème} à T ou 5^{ème} à C et une dizaine de points qui justifieraient une intervention

Nouvelle enchère du déclarant 2K :

Pas de saut le déclarant n'a pas 17 points. Avec 11 12 pts, et une annonce peu encourageante du partenaire, le déclarant aurait passé (le passage au palier supérieur pour une mineure, même avec un jeu irrégulier est plus risqué que de laisser le sans atout pour une partielle mineure qui paye peu). Le déclarant est dans la zone 13-16 points H

Refus du sans atout pour une mineure il a un jeu irrégulier bicolore

L'absence d'une répétition de la majeure annoncée permet d'exclure que celle-ci soit 6^{ème}, l'annonce d'une autre couleur suggère un bicolore au moins 5-4 peut être 5-5 donc probablement une forme de type 5-4-2-2, 5-4-3-1 ou 5-5-2-1... Le 5-4-4-0 est exclu car avec 4C il aurait enchéri 2C et avec 4T il se serait contenté de 2T. La possibilité que la mineure soit 6^{ème} reste une hypothèse qui correspondrait aux formes assez classique 6-5-1-1, ou plus rare 6-5-2-0

Passe du répondant celui-ci n'a que 6-8 points et au moins 2K de plus que les P, il a un max de 4 cartes à C (sans quoi il aurait enchéri de 2C) sa forme est peut être avec une couleur 5^{ème} ou 6^{ème} à T (ou pire à K) mais plus probablement un 4-4-3-2 voire un 4-4-3-1 avec une courte à P. De toute façon une fois l'entame faite c'est ce jeu qui sera étalé, vous pourrez vérifier votre pronostic

Passe de votre partenaire :

Son silence sur 2K excluent la présence d'un bicolore Trèfle Cœur avec 9 11 points H (ou avec 6-8 + chicane) qui l'aurait amené à un contre de réveil sur 2K.

En conclusion : Avant de faire l'entame et de découvrir le mort, malgré le peu de loquacité des joueurs vous savez déjà que votre partenaire possède

Un total de (40-8-10-16=) 6 points à (40-6-10-13) = 11points

A Trèfle cela reste le brouillard : votre partenaire en a 6 au plus (forme 6-4-3-0) avec le déclarant qui serait chicane et il peut n'en avoir aucun si c'est une longue 6^{ème} du répondant.

A Carreau un max de 3 cartes (si le répondant était 4 4 3 1 avec 1P et 3 K, la forme des atouts serait 4-3-3-3) mais qu'il peut tout autant en n'avoir aucun (forme 6-4-3-0 ou 5-5-3-0). La présence d'un ou 2 atouts étant la plus probable.

A Cœur un max de 5 cartes (sinon il aurait sans doute ouvert en barrage) et un min de 3 cartes (si le déclarant en a son max 3 et le répondant aussi soit 4).

A Pique un max de 5 cartes et un min de 3 cartes

Le décryptage de l'entame :

La couleur choisie et le niveau de la carte jouée sont aussi riches en enseignement. La fiabilité des informations fournies dépend à nouveau beaucoup du niveau de vos adversaires. Plus ceux-ci sont de bons joueurs plus leur carte d'entame est soumise à un grand nombre de règles, et plus des déductions intéressantes peuvent en être tirées.

On retiendra que les principales informations fournies vont être surtout sur la présence ou l'absence d'une séquence d'honneurs, et la parité dans la couleur. Le premier type d'information permettra d'éclairer les joueurs sur la répartition des honneurs dans la couleur mais aussi parfois si les fourchettes de points sont bien réduites après une séquence d'enchère explicite de faire des déductions sur la position des honneurs dans les autres couleurs.

La pratique du pair impair et ou l'entame de la 4^{ème} meilleure, ou de la plus forte dans la couleur du partenaire permettent aussi de découvrir dans près de 50% des cas dès l'entame la distribution complète à la couleur, et le positionnement des honneurs. (voir les cours spécifiques pour les raisonnements à faire).

La lecture détaillée du mort :

C'est une phase essentielle dans le processus de reconstitution des mains :

En effet jusqu'à ce que l'entame soit faite vous ne disposez que d'informations issues de votre jeu et des annonces.

La vue du mort vous permet de réduire d'une façon spectaculaire le nombre de formes possibles dans la répartition des couleurs, puisque vous disposez de 2 chiffres d'une combinaison de 4 (votre jeu et le mort). Secondairement vous pouvez aussi affiner la fourchette des points des mains cachées.

Au-delà vous pouvez vous lancer dans une autre approche : l'identification des honneurs cachés et les conjectures sur leur localisation.

Cette localisation est d'autant plus facile que les annonces ont permis d'identifier que l'une des mains cachées est faible en points honneur et que l'entame a permis de déduire de ce maigre capital un nombre significatif.

Dans une proportion significative de donnes dès la fin du premier tour les joueurs expérimentés sont capables de réduire à très peu la combinatoire de distribution des honneurs manquants, voire de connaître la position des principaux. Des exemples de localisation d'honneurs sont indiqués dans le corrigé de l'exercice et des donnes pratiques.

Toutefois souvent il faudra les coups suivants et votre travail sera bien facilité par la pratique d'un bon système de signalisation avec votre partenaire. Mais il vous faudra utiliser un autre outil le comptage des mains cachées.

Comptage des mains cachées :

Votre attention ne doit pas baisser, deux paramètres sont essentiels à suivre les points cachés, la distribution des couleurs. Progressivement les cartes fournies vont vous éclairer soit en elles-mêmes soit indirectement. Il suffit de compter l'une des 2 mains cachées pour pouvoir en déduire l'autre main par soustraction. Naturellement comme sur l'entame vous devez continuer de lire les cartes jouées (ou non) par vos adversaires, la signalisation en flanc, pour en déduire les positions des honneurs restés cachés... Ces déductions sont aussi plus fiables lorsque les partenaire et opposants

sont des bons joueurs et respectent les règles de maniement. Comme pour la lecture des enchères ces déductions peuvent s'avérer hasardeuses face à des joueurs plus fantaisistes.

Exemple :

Reprenons l'exemple précédent avec le mort suivant et une entame du 4 de C :

Lecture du mort en Ouest

T	R 10 8 4
K	10 9 7 3
C	A 10 2
P	5 2

Ces 4 trèfles sont inquiétants pour Sud le Roi est mal placé et l'As pourrait même être coupé... Si inversement le V est second ou 3^{ème} chez le déclarant, ils réaliseront même 2 ou 3 levées à cette couleur. Le fit au moins 4-4 à K est une mauvaise nouvelle.

La reconstitution des mains peut être affinée à la fin du pli d'entame

	Partenaire	Déclarant
Nombre de T :	de 3 à 5 (au lieu de 0 à 6)	De 0 à 2 (au lieu de 0 3)
Nombre de K :	de 0 à 2 (au lieu de 0 à 3)	De 4 à 6 (idem)
Nombre de C :	5 (au lieu de 3 à 5)	2 (au lieu de 0 3)
Nombre de P :	3 (au lieu de 3 à 5)	5 (idem)

Le total des points connus est de 17 : les mains cachées en détiennent 23. Le déclarant étant limité entre 13 et 16 pts, votre partenaire en a donc de 7 à 10. Il a au mieux le V à T et potentiellement des points dans les 3 autres couleurs ou sont cachés ARD de K, RDV à Cœur, et ADC à Pique. Mais il est bien trop tôt pour localiser ses honneurs susceptibles de faire des levées.

Analyse de l'entame

Sur l'entame à C, prise de l'As du mort, votre partenaire a fourni le 3 vous indiquant la présence d'un nombre impair de cartes à cœur et le déclarant le 6. Votre partenaire a donc 5C et le déclarant 2. La forme de votre partenaire est donc 5-3-3-2, 5-4-3-1, 5-5-3-0 suivant ses nombres de T et de K. Vous ignorez encore la longueur du K du déclarant 4, 5 ou 6 ? et à T 0, 1, 2 ?

Le déclarant ayant pris avec l'As du mort il n'a probablement pas D6 ou V6 car il aurait laissé passer avec le 2, pour tenter de faire 2 plis (entame sous R ?) ou avoir une possibilité de défausse (honneurs répartis) Il a R6 car avec X6 votre partenaire aurait eu RDVxx et mis le Roi sous l'As pour vous indiquer la présence de D et V. Aucune gagnante à C pour le flanc et 3 points inutiles chez votre partenaire (DV)

Compte des mains cachées

Les deux tours de débarras à atout vous permettront de savoir que la répartition de votre partenaire est un 5-3-3-2, en voyant au second tour de débarras sa Dame s'écraser sous le Roi du déclarant. Votre partenaire ayant 3T, 2K, 5C et 3 P, le déclarant a une forme 5-4-2-2 avec 2T, 4 K, 2 C et 5 P ! Vous connaissez les répartitions de tout le monde. Vous voilà rassuré non seulement votre Valet de K 3^{ème} se fera, et l'absence d'un 5^{ème} T chez votre partenaire évitera la coupe de votre As.

S'agissant des points du déclarant il a montré AR de K et on a deviné son Roi de C. Il lui reste 3 à 6 points. Votre partenaire en a montré 2 (DK) et vous en avez deviné 3 autres (DV C). Il lui reste 2 à 5 points.

Vos espoirs de levées sont limitées : 1 à T (votre As), 1 à K (le valet), aucune à C et au moins 1 à P (2 si votre partenaire à l'As) La forme des P étant 5-3-3-2 vous savez que si le déclarant à l'As vous ne ferez

qu'un pli le 3^{ème} tour de pique coupé du mort donnera l'affranchissement les 2 autres piques du déclarant.

Effectivement le déclarant développe son jeu en ouvrant As de pique puis petit pique.

La partie est pliée vous ne ferez que 3 levées, malgré les 4 points de votre partenaire qui détenait pourtant tous les autres honneurs manquants...

Moralité : La reconstitution des mains n'est pas de la magie. On ne peut pas lire tous les jeux après le pli d'entame, à tous les coups (ici ce n'est qu'à la 4^{ème} levée que les distributions sont connues exactement et au 5^{ème} pli que tous les honneurs importants sont localisés). Même en reconstituant les mains laborieusement on ne gagne pas toujours et avec 19 points on ne peut éviter un 2K+2 chez des adversaires qui ont un petit fit 4-4.

Toutefois si la séquence d'enchère est bavarde, les jeux excentrés avec des longues, la reconstitution des mains est plus rapide.