

Reconstitution des mains Placement des honneurs

1. Intérêt

Dans le cours précédent nous avons abordé la distribution des mains cachées. Deviner la position des honneurs est aussi un élément important dans le plan de jeu pour le déclarant et dans une moindre mesure pour le flanc. Ce positionnement permet en effet de visualiser les impasses à faire ou ne pas faire, les couleurs à aborder, ou au contraire où il faut mieux attendre une entame adverse, et même parfois d'élaborer un plan de jeu avec une élimination rendement de main.

2. Quand le faire :

Cette devinette est naturellement intéressante, pratiquement sur tous les coups. Elle peut être limitée à ce qui se passe dans une couleur clé, ou généralisée aux 4 couleurs. Dans ce dernier cas sa réalisation est toutefois facilitée par un certain nombre d'éléments : les enchères ont permis d'obtenir une fourchette de points précises de l'une des mains cachée (intervention adverse pour le déclarant, ou ouverture adverse type 1SA, 2 SA...pour le flanc), entame éclairante permettant de positionner un nombre significatif de points d'une main cachée faible. Dans ces cas c'est un exercice à la portée de presque tous.

Naturellement ce placement des honneurs sera grandement facilité si vous avez affaire à des joueurs respectant scrupuleusement des conventions tant dans les annonces que dans le jeu de la carte (en particulier pour les séquences, les entames).

3. Les grands principes :

Les raisonnements sont basés sur le compte des points annoncés et progressivement montrés. Comme pour la reconstitution des mains il y a 3 principes intangibles valables pour toutes les donnes :

- ❖ Un joueur qui n'a plus de carte dans une couleur ne peut y détenir les honneurs manquants.
- ❖ Un joueur qui a déjà montré le maximum de points annoncé par la séquence d'enchère ne peut plus détenir d'honneurs manquants.
- ❖ Chaque joueur connaissant 2 jeux peut déterminer en défalquant de 40 le total des points connus, un total exact de points des mains cachés. Si dans la séquence d'enchère une main cachée a été limitée (maximum ou minimum) la déduction à ce total des points H cachés de cette limite constitue inversement une limite inférieure ou supérieure de l'autre main cachée.

Votre raisonnement doit aussi se baser sur des éléments relatifs à la donne :

- ❖ L'analyse des enchères
- ❖ L'analyse de l'entame
- ❖ Puis les différentes cartes jouées

4. Les techniques de bases :

Pour positionner un honneur avec certitude, outre le coup d'œil sur un jeu adverse il existe un certain nombre de techniques efficaces :

L'analyse des enchères permet de déterminer des limites maximales ou minimales points H des mains cachées. Dans ce cas dès l'exposition du mort vous devez vous centrer sur la traduction d'une limite pour l'autre main cachée. Exemple 3SA demandés après l'ouverture d'un SA. Le mort montre 10 points vous en avez 4, le déclarant avait 15 17 votre partenaire en a donc entre 11 et 9.

L'analyse de la carte entamée permet aussi parfois d'avancer, principalement dans la couleur jouée. Qu'il s'agisse d'une tête de séquence, annonçant la présence d'autres honneurs, de l'entame d'une carte dans la couleur du partenaire permettant au déclarant de localiser tous les honneurs manquants supérieurs à la

carte entamée... Elle permet aussi parfois en creux de faire des déductions dans d'autres couleurs (absence d'AS et R dans une autre couleur chez l'entameur qui l'aurait conduit à une autre entame...).

Le décompte progressif des cartes jouées, ou dévoilées (coupe ou défause) permet de rapprocher les mains cachées de leurs limites maximales, et de conclure à l'absence de points restants donc d'honneur dans cette main cachée. Parfois la découverte de répartition très excentrée permet de séduire par l'absence de barrage lors des enchères, des limites de points dans une main que l'analyse des enchères n'avait pas permis de détecter.

5. le processus de raisonnement :

Il y a d'abord une phase initiale lors du premier coup qui se décompose en 3 éléments:

- a) Commencez par bien analyser la séquence d'enchère pour déterminer les limites de points H (max ou mini) des 2 mains cachées, généralement une annonce permet de déterminer au moins un mini (et un parfois un maxi), et un passe un maxi. Plus les enchères ont été bavardes plus ces limitations ont été fines. Certaines enchères (contrôles, ou demande d'arrêt) permettent aussi de situer la position de certains honneurs clés (ce qui doit toutefois être corroboré par une connaissance des répartitions permettant d'exclure les hypothèses de chicane et singleton). D'autres enchères suggèrent la présence d'au moins un gros honneur dans une couleur annoncée..., mais ces indications sont souvent trop imprécises pour être utiles, sauf si les positions des autres honneurs de cette couleur sont connues par ailleurs.
- b) A la vue du mort vous pouvez déterminer le nombre total de points des 2 mains cachées. Ce total essentiel et fixe doit être retenu si possible durant toute la partie. Les limites détectées précédemment doivent vous permettre de déterminer des plages de points H pour chacune des mains cachées. Exemple : 15 17 chez le déclarant et 9 11 chez votre partenaire.
- c) L'analyse de l'entame vous permet parfois de positionner des honneurs dans la couleur d'entame. C'est alors que vous devez déduire des plages de chacune des mains cachées, les honneurs positionnés par votre raisonnement sur les enchères ou celui sur la carte entamée.

Sans surprise on retrouve 3 éléments de l'élaboration de votre plan de jeu, ou du compte des mains en y rajoutant une notion de points dans les mains cachées.

Il arrive parfois qu'à l'issue de ces 3 étapes vous puissiez établir la position de tous les honneurs clés : Si pour l'une des mains après défalcation cette plage est devenue négative ou nulle c'est alors qu'il est illusoire de placer un honneur caché encore dans cette main.

Toutefois il est beaucoup plus fréquent que tout ne puisse pas être connu dès le début. Il faudra alors au travers des levées successives et des honneurs localisés continuer à défalquer ces compteurs de plage. Bien entendu si vous êtes déclarant il ne faut se lancer dans ce processus exigeant concentration que si le jeu en vaut la chandelle c'est-à-dire si vous avez au moins 2 lignes de jeu possibles: exemple impasse possible dans 2 sens, jouer l'impasse ou la répartition, impasse ou effectuer une remise en main...

La stratégie avant d'aborder la couleur cruciale est analogue à celles de la recherche des distributions : localiser les points dans les couleurs annexes sans enjeu sur le nombre de levées, permettant de réduire les compteurs des plages. Si par bonheur l'une des plages est devenue négative alors vous connaîtrez la position exacte de l'honneur crucial et pourrez arbitrer en toute connaissance de cause (aux erreurs de calcul près !).