

**TEAM A.P.R**

**CAHIER DE  
VACANCES**

**Comité du  
Lyonnais de  
bridge**

# La manœuvre de Guillemard

Pour compléter l'étude des jeux particuliers à l'atout, nous allons évoquer les mesures à prendre à l'égard d'une couleur secondaire de la main de base comportant une ou plusieurs perdantes qu'il faudra s'ingénier à couper de la main courte alors qu'il reste un ou plusieurs atouts chez les adversaires. Diverses situations peuvent se présenter, selon la nature et la situation des atouts adverses.

Nous nous cantonnerons, dans ce document, à l'examen des techniques à mettre en œuvre quand les atouts sont répartis irrégulièrement entre les deux mains (le plus souvent 5 et 3), et quand il est possible de donner un nombre suffisant de tours de débarras pour enlever tous les atouts de l'un des 2 adversaires, il restera donc en général un atout dehors, qui peut être maître ou non.

Quand l'atout « isolable » chez l'adversaire est un atout maître, les seuls problèmes à résoudre sont ceux relatifs à l'ouverture de la coupe du côté court, il s'agit d'éviter que l'adversaire puisse jouer cet atout maître pour priver le déclarant de la coupe du côté court. La technique la plus couramment employée sera celle du coup à blanc, destiné à garder le contrôle des différentes couleurs<sup>^</sup> impliquées dans le processus. Quand l'atout qui reste chez l'adversaire n'est pas maître, on entre dans le domaine de la manœuvre de Guillemard.

Celle-ci consiste à jouer en espérant que le détenteur du dernier atout possède aussi une longueur suffisante dans la couleur qu'il faut couper.

Enfin, une technique particulière doit être employée pour surmonter certains mauvais partages d'atout : le lob permet d'éviter de se faire couper des cartes maîtresses qu'il faut encaisser pour ouvrir la coupe.

## 1 – L'atout adverse est maître et la coupe est ouverte

♠ 10 9 8	♠ 6 4 3	♠ DV
♥ V 9 6 4	♥ 8 7 2	♥ 10 3
♦ D 10 2	♦ 9 6 5 4	♦ V 8 7 3
♣ D 8 4	♣ 10 6 3	♣ V 9 7 5 2
<b>Entame :</b>	♠ A R 7 5 2	
<b>10 de ♠ pour le</b>	♥ A R D 5	
<b>Valet</b>	♦ A R	
	♣ A R	

SUD	OUEST	NORD	EST
2 ♦	P	2 ♥	P
2 ♠	P	2 SA	P
3 ♥	P	4 ♠	P
6 ♠	Fin		

Si les atouts sont partagés 3-2 – c'est du reste une nécessité – le contrat est absolument sur table.

Après As et Roi de ♠, il vous suffit d'encaisser les ♥ et l'adversaire ne réalisera que son atout maître. Rien ne saurait vous empêcher le cas échéant de couper votre petit ♥ avec le dernier atout du mort.

## 2 - L'atout adverse est maître, mais la coupe n'est pas ouverte

♠ 6 4 3	SUD	OUEST	NORD	EST
♥ 8 7 2	2 ♦	P	2 ♥	P
♦ 9 6 5 4	2 ♠	P	2 SA	P
♣ 10 6 3	3 ♥	P	4 ♠	Fin

  

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

**Entame:**      ♠ A R 7 5 2

As et Roi de ♣    ♥ A R 5 3

                      ♦ A R D

                      ♣ 5

Ici, il ne suffit pas que les atouts adverses soient bien partagés. Il faut aussi que vous choisissiez le moment le plus favorable pour ouvrir la coupe à ♥ :

- Si vous tirez As et Roi d'atout avant de jouer As, Roi et petit ♥, Ouest fera tomber le dernier atout avant

d'encaisser le 4eme ♥.

- Si vous ne touchez pas aux atouts, ou si vous n'en donnez qu'un seul tour avant de jouer As, Roi et petit ♥, Ouest rejouera son dernier ♥ et vous serez surcoupé. Ce ne serait pas grave si Est avait 3 atouts, ce serait une levée naturelle, mais si c'est un doubleton...

La solution consiste à donner un coup à blanc à ♥. Quand vous reprendrez la main, vous donnerez 2 tours d'atout avant de revenir aux ♥. Vous serez en mesure de couper le dernier sans aucun obstacle et l'adversaire ne réalisera que son atout maître.

## 3 – L'atout du mort n'est pas maître, celui de l'adversaire non plus

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

  

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

**Entame :**      ♠ A R D 8 6

Roi de ♣      ♥ A R D 5

                      ♦ A R

                      ♣ A 6

En dépit des coups de frein de votre associé, vous n'avez pas su résister à l'envie d'appeler ce petit chelem.

A première vue, il vous faut absolument trouver un résidu 3-3 des ♥, puisque par ailleurs votre ♣ perdant n'est pas effaçable (ne comptez pas sur une erreur de la part de l'adversaire les enchères ont révélé que vous déteniez 4 cartes à ♥).

Existe-t-il cependant une chance avec les ♥ 4-2 ?

Oui, et il ne coûte rien d'en tirer profit. Ne donnez que deux tours de débarras, puis 3 tours de ♥, et vous serez fixé :

- Votre 3eme ♥ a été coupé : vous aller chuter, mais de toute manière, il n'y avait rien à faire.
- Les ♥ sont 3-3, extrayez le dernier atout, et vous ne concéderez qu'un ♣ en fin de coup.
- Un adversaire s'est défaussé, mais n'a pas coupé, ce qui est le cas ici, c'est que votre manœuvre a magnifiquement réussi. On l'a baptisée manœuvre de Guillemard, du nom de son inventeur, Dans le cas présent, le gain du contrat dépendait exclusivement de l'issue, favorable ou non, de la manœuvre de Guillemard. Il n'en est pas toujours ainsi.

## Modifions légèrement les jeux :

### 4 - Votre contrat est sur table

♠ V 5 3	♠ 7 4 2	♠ 10 9
♥ V 9 7 4	♥ 8 6 3	♥ 10 2
♦ V 4 3	♦ 7 6 5 2	♦ D 10 9 8
♣ R D 2	♣ 10 8 3	♣ A V 9 7 5
<b>Entame :</b>	♠ A R D 8 6	
<b>Roi de ♣</b>	♥ A R D 5	
	♦ A R	
	♣ 6 4	

SUD	OUEST	NORD	EST
2 ♦	P	2 ♥	P
2 ♠	P	2 SA	P
3 ♥	P	4 ♠	Fin

Cette fois, vous vous êtes à juste titre contenté de la manche. L'adversaire joue 3 tours de Trèfle. Vous coupez et tirez As et Roi de Pique. Les atouts étant répartis 3-2, votre contrat est sur table.

Et pourtant, il faut songer à utiliser exactement la même technique pour

tenter de réaliser une levée supplémentaire, ce qui, notamment en tournoi par paires, présente un intérêt considérable.

Or, on observe que curieusement, nombre –de joueurs même chevronnés effectuent une manœuvre d Guillemard quand ils dénombrent une perdante en excédent, et qu'ils négligent de l'employer quand leur contrat est sur table. Ils ont tort, puisque l'échec d'une manœuvre de Guillemard n'occasionne jamais un surcroît de plis de chute.

Dans la donne présentée, vous réaliserez une de mieux telles que sont les cartes ; imaginez maintenant que ce soit Est qui détienne les 3 atouts, certes il vous coupera l'un de vos 3 honneurs maîtres à ♥, mais ce ne sera en rien dramatique, puisque vous serez tout de même en mesure de couper votre petit ♥ perdant.

## La devise de la manœuvre de Guillemard :

Tout à gagner, rien à perdre.

### 5 - Un Guillemard délicat

♠ 7 4 2	♠ 7 4 2
♥ 8 6 3	♥ D 10 9
♦ 7 6 5 2	♥ D 10 9 8
♣ 10 8 3	♦ 9 7 6 5 4
♠ V 5 3	
♥ V 9 7 4	
♦ V 4 3	
♣ D V 2	
<b>Entame:</b>	♠ A R D 8 6
Roi de ♣	♥ A R 5 2
	♦ A R
	♣ A R

SUD	OUEST	NORD	EST
2 ♦	P	2 ♥	P
2 ♠	P	2 SA	P
3 ♥	P	4 ♠	P
6 ♣	Fin		

La situation est tout à fait comparable aux précédentes. Ici aussi, il faut espérer que, si les ♥ sont partagés 4-2, les 3 atouts sont situés dans la main de la longue à ♥

Cependant, un problème supplémentaire se fait jour, car la coupe n'est pas ouverte d'entrée de jeu.

- Si vous jouez 2 tours d'atout avant de jouer As Roi et petit ♥, Ouest fera tomber le dernier atout du mort et votre perdante ♥ vous restera sur les bras.
- Si vous ne touchez pas aux atouts (ou si vous n'en tirez qu'un tour), Est aura encore un atout et pourra surcouper quand Ouest rejouera lui-même ♥.

La solution consiste à donner tout de suite un coup à blanc à ♥. Vous aboutirez alors à une situation comparable au paragraphe 2 et jouerez comme précédemment (2 tours d'atout avant de revenir aux ♥).

### 6 - Les atouts sont mal répartis

#### a) du mauvais côté

♠ 7 4 2	♠ 7 4 2
♥ D 8 3	♥ 10 2
♦ R 6 5 2	♦ V 10 9 8 4
♣ 9 8 3	♣ A R 10 7 5
♠ V 10 9 5	
♥ V 9 7 4	
♦ D 3	
♣ D V 2	
<b>Entame :</b>	♠ A R D 8 6
Dame de ♣	♥ A R 6 5
	♦ A 7
	♣ 6 4

SUD	OUEST	NORD	EST
1 ♠	P	2 ♠	P
4 ♣	Fin		

Vous coupez et jouez As roi de ♠, Est défaussant un petit ♦. Vous vous apprêtez, en cas de partage 3-2, à laisser traîner le dernier atout et à vous attaquer aux ♥ (manœuvre de Guillemard) pour tenter sans risque une levée de mieux.

Mais il faut maintenant faire preuve de réalisme. La manœuvre de Guillemard constitue désormais votre unique chance de salut. Mais si les ♥ sont 4-2, il faut que ce soit Est qui détienne les 4 ♥, ce qui fait que vos chances de gain sont finalement assez ténues.

### b) du bon côté (le lob)

1	♠ 7 4 2		
	♥ D 8 3		
	♦ R 6 5 2		
	♣ 9 8 3		
♠ 3		♠ V 10 9 5	
♥ V 9 7 4 2		♥ 10	
♦ D 10 4 3		♦ V 9 8	
♣ D V 2		♣ A R 10 7 5	
<u>Entame :</u>	♠ A R D 8 6		
Dame de ♣	♥ A R 6 5		
	♦ A 7		
	♣ 6 4		

Vous jouez le même contrat de 4 ♠ et les adversaires jouent trois tours de ♣. Vous coupez, puis tirez As Roi d'atout. Cette fois, c'est Ouest qui défausse. Vos chances de gain sont considérables, puisque pour gagner il suffit qu'Est fournisse une fois à ♥ !

#### Voyons pourquoi.

Vous jouez petit ♥ pour la Dame et vous rejouez ♥ vers votre main. Est se

retrouve dans une situation inextricable :

- S'il coupe, il le fait dans le vide avec "son argent",
- S'il défausse, vous prenez de l'As, vous rejoignez le mort à ♦ et vous lui avancez le dernier ♥ sous le nez. A nouveau, il est contraint de défausser. Alors, vous faites le Roi, puis vous coupez le dernier avec le 7 d'atout. Vous avez fait d'une pierre deux coups, l'une de vos perdantes s'est évanouie dans l'opération !

Cette jolie manœuvre que vous avez exécutée a été baptisée "lob"

2	♠ 7 4 2		
	♥ D 8 3		
	♦ A 6 5 2		
	♣ 9 8 3		
♠ 3		♠ V 10 9 5	
♥ V 9 7 4 2		♥ 10	
♦ D 10 4		♦ R V 8 3	
♣ D V 10 2		♣ R 7 5 4	
<u>Entame :</u>	♠ A R D 8 6		
Dame de ♣	♥ A R 6 5		
	♦ 9 7		
	♣ A 6		

A la tête du contrat de 4 ♠ sur entame de la Dame de ♣, vous prenez de l'As, tirez deux tours d'atout, puis fort de vos connaissances en matière de Guillemard et de lob, vous vous attaquez aux ♥ de la façon que nous avons étudiée précédemment : petit vers la Dame et petit vers votre main.

Deux secondes plus tard, le ciel vous tombe brutalement sur la tête : Est coupe. Ce n'est pas grave, pensez-vous. Mais vous n'allez pas tarder à déchanter. Est retrouve son partenaire à ♣ et bénéficie d'une autre coupe, mortelle celle-là ! Y pouviez-vous quelque chose ?

Oui bien sûr, il ne fallait pas omettre de laisser passer l'entame, afin de couper les communications entre les deux défenseurs

## Il faut toujours rechercher le moyen le plus sûr de réussir son contrat

S'il existe une chance supplémentaire contre la répartition 4-2, il faut la mettre en œuvre. Prenons un exemple :

### Exemple 1

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

Sud joue 4 ♠ sur entame As de ♦

Ouest entame As de ♦ et encaisse les 3 premières levées à ♦ puis il rejoue 8 de ♥ que Sud prend dans sa main avec le Roi de ♥

Nous sommes bien dans le cas où le partage 3-3 des ♥ assure le contrat sans le moindre problème. Par contre, en cas de partage 4-2, la chute est certaine, si on tire 3 coups d'atout.

La fameuse manœuvre de Guillemard consiste tout simplement à ne tirer que deux coups d'atout en espérant que, si les ♥ sont répartis 4-2, celui qui a les 4 cartes à ♥ est aussi celui qui détient le dernier atout. Ainsi on pourra couper tranquillement le 4<sup>ème</sup> ♥ avec l'atout laissé au mort, rentrer en main à ♣, faire tomber le dernier atout .

### Examinons en détail tous les cas de figure possible :

- S'il apparaît que les ♥ sont divisés 3-3 lors du 3<sup>ème</sup> tour de ♥, on enlève le dernier atout de la défense avant de rejouer ♥ et le coup est le même, que vous ayez pris la précaution de penser à la manœuvre de Guillemard ou non.
- Si au troisième coup de ♥ un des 2 flancs coupe, il ne faut pas le regretter : vous avez bien joué et si cela ne vous rapporte pas, cela ne vous coûte rien non plus, car on vous a, certes, coupé une carte maîtresse, mais vous allez immédiatement vous rattraper en coupant votre ♥ qui était perdant. La manœuvre de Guillemard est une façon de jouer **qui ne coûte**, dans sa forme simple expliquée ici, jamais **la moindre levée**.
- Si enfin, au 3<sup>ème</sup> coup de ♥ le flanc qui ne fournit pas ne coupe pas non plus, alors c'est que la manœuvre a réussi et que vous allez toucher les dividendes de votre bonne façon de jouer comme il est expliqué ci-dessus.