



## BRIDGE & DÉTENTE



### La manœuvre de Guillemard

**Cyril Lemaire**  
Maître-assistant  
Club du Bouscat

La manœuvre du docteur Henri Guillemard médecin bridgeur dans les années 1930 a lieu uniquement dans un contrat à l'atout. Elle permet de procéder à une COUPE DANGEREUSE, en espérant trouver dans le même jeu adverse à la fois la longueur de la couleur à couper et la longueur de l'atout.

**Elle consiste à ne procéder qu'à un retrait partiel des atouts** de façon à en laisser un au mort, puis à attaquer la couleur secondaire en espérant que l'adversaire qui détient l'atout restant détienne aussi, dans la couleur secondaire, un nombre de cartes au moins égal au nombre de cartes détenues par le déclarant. De la sorte, seul le mort pourra couper, sans risque, la perdante de la couleur secondaire. Pour cela, il faut donc :

- 1/ Laisser volontairement traîner un atout chez un adversaire et ainsi en conserver un au mort dans la main courte.
- 2/ Couper au mort avec cet atout restant une couleur en espérant que cet adversaire en dispose encore.

**La manœuvre de Guillemard, même en cas de non réussite, ne fait JAMAIS perdre de levées.** Elle augmente ses chances de gain.

Mort inversé et manœuvre de Guillemard marchent ensemble. Chaque fois qu'une manœuvre de Guillemard est envisageable, il faut penser au mort inversé.

# Exemple manœuvre de Guillemard

	♠ ARD83 ♥ RD63 ♦ 84 ♣ A6	
♠ X5 ♥ X2 ♦ AX975 ♣ RV72	N O                  E S	♠ V97 ♥ V985 ♦ DV2 ♣ DX9
	♠ 642 ♥ A74 ♦ R63 ♣ 8543	

O	N	E	S
	1♠	-	2♠
-	4♠	Fin	

**Jeu de la carte** : vous avez compté vos points, vos gagnantes ou perdantes. Vous gagnez dès que les Cœurs sont 3-3. Mais vous pouvez aussi gagner quand les Cœurs sont 4-2. Après avoir tiré seulement 2 tours d'atout, espérez que la main longue à l'atout détienne aussi 4 cartes à Cœur. Coupez le 4<sup>ème</sup> Cœur avec le 6 de Pique restant au mort. La manœuvre de Guillemard assure votre contrat. Bravo.

**Regardez bien** : si les Cœurs sont 3-3, rien n'est perdu pour réussir. Si les 4 Cœurs sont placés dans la main courte à l'atout, vous chuterez encore et toujours d'une seule levée.

**Donneur : N**      **Vul : personne**

♠ AD2			
♥ 85			
♦ A984			
♣ AR43			
♠ 85	N	♠ VX9	
♥ DV93	O   1   E	♥ RX7	
♦ R7652		♦ DX	
♣ DX	S	♣ 98765	
♠ R7643			
♥ A642			
♦ V3			
♣ V2			

O	N	E	S
	1SA	-	2♣
-	2♦	-	3♥
-	4♠	Fin	

**Entame** : Valet de Pique.

**Jeu de la carte** : la dixième levée ne peut provenir que de la coupe d'un Cœur à condition de donner un coup à blanc après avoir pris du mort l'entame.

**Donneur : E**      **Vul : NS**

♠ A53			
♥ X864			
♦ 964			
♣ AX9			
♠ V64	N	♠ DX987	
♥ V2	O   2   E	♥ ARD	
♦ A73		♦ R82	
♣ 96532	S	♣ D4	
♠ R2			
♥ 9753			
♦ DVX5			
♣ RV7			

O	N	E	S
		1♠	-
2♠	-	2SA	-
3♠	Fin		

**Entame** : Dame de Carreau.

**Jeu de la carte** : vous comptez 5 perdantes ou 8 gagnantes. Il faut donc de suite jouer les Cœurs en défaussant un petit Carreau et couper un Carreau sans rendre la main à l'adversaire.

**Donneur : S**      ♠ R65      **Vul : E O**

♥ A954  
♦ V5  
♣ D876

♠ DVX4	N	♠ 982
♥ 32	O    3    E	♥ R8
♦ A983		♦ X762
♣ X43	S	♣ AV92

♠ A73  
♥ DVX76  
♦ RD4  
♣ R5

O	N	E	S
			1♥
-	3♥	-	4♥
Fin			

**Entame** : Dame de Pique.

**Jeu de la carte** : vous dénombrez 4 perdantes. Je dois affranchir les Carreaux pour défausser un Pique de suite avant de tenter l'impasse au roi d'atout.

**Donneur : O**      ♠ 8654      **Vul : tous**

♥ 2  
♦ AV97  
♣ V843

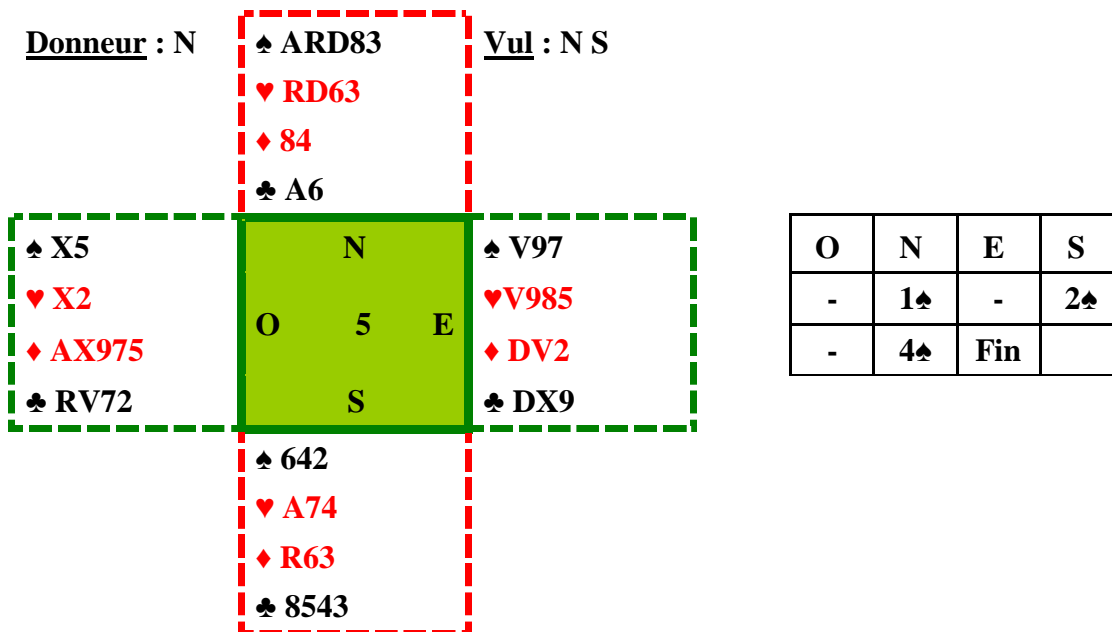
♠ RDVX9	N	♠ A32
♥ AR94	O    4    E	♥ 65
♦ 43		♦ D862
♣ 72	S	♣ AR95

♠ 7  
♥ DVX873  
♦ RX5  
♣ DX6

O	N	E	S
1♠	-	2♣	-
2♥	-	4♠	Fin

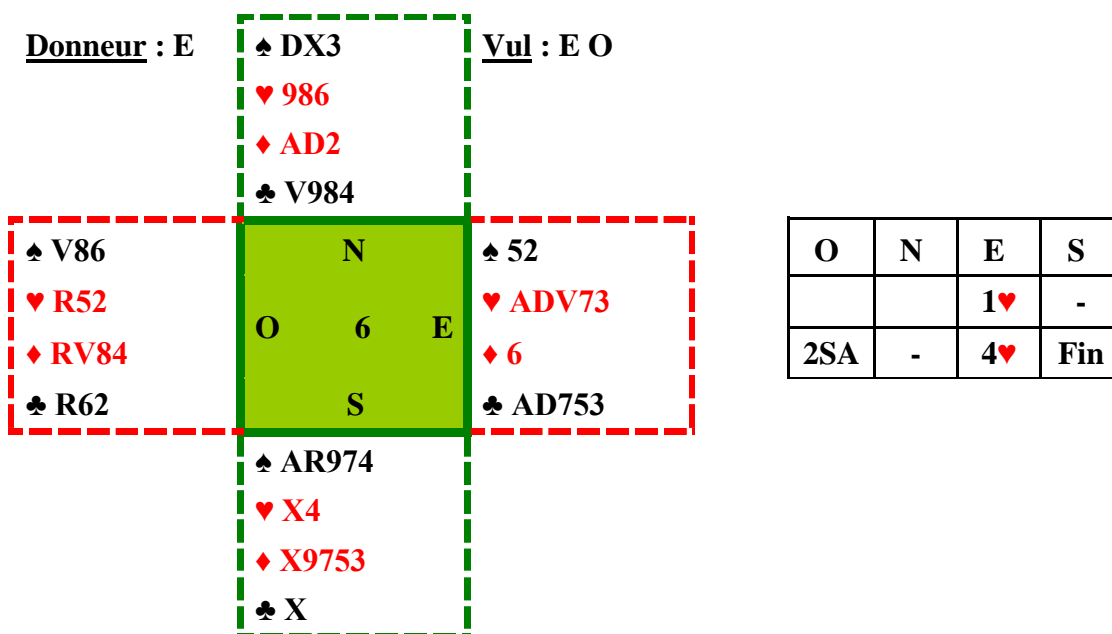
**Entame** :

**Jeu de la carte** : le 2 de Cœur est vite identifié comme un singleton vu l'entame dans une couleur nommée. **Je risque donc de me faire couper mon Roi de Cœur !** Je joue un coup à blanc dans cette couleur et je couperai l'autre petit Cœur de l'As de Pique. Ainsi je ferai 6 levées d'atout plus mes 4 levées maîtresses.



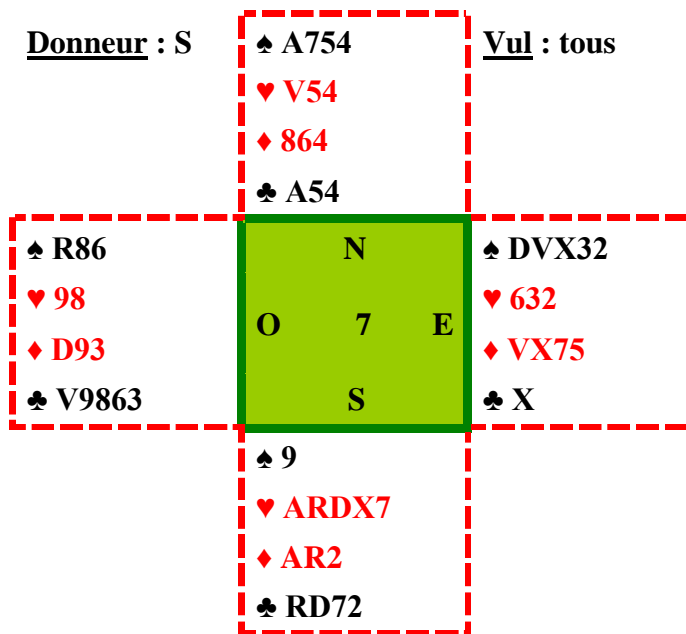
Entame : Dame de Carreau.

Jeu de la carte : il manque une levée. On peut le trouver à Cœur avec une répartition 3-3 ou mieux encore avec la **manœuvre de Guillemard** en ne donnant que 2 tours d'atout.



Entame : As de Pique suivi du Roi et X de Trèfle.

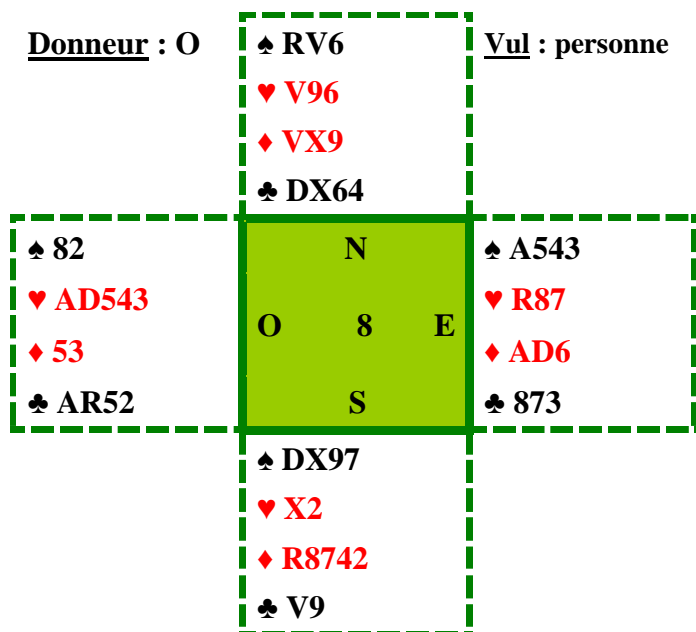
Jeu de la carte : si les Trèfles sont 3-2, pas de difficulté pour gagner. Au cas où ils sont 4-1, seulement 2 coups d'atouts, deux tours de Trèfle pour s'apercevoir de cette distribution. Rien n'est perdu si les 4 Trèfles sont dans la main du dernier atout adverse. On coupera le 4<sup>e</sup> Trèfle avec l'atout du mort restant. On ne perd rien avec cette **méthode de Guillemard**.



O	N	E	S
			1♥
-	2♥	-	2SA
-	3♣	-	4SA
-	5♥	-	6♥
<b>Fin</b>			

**Entame** : 9 de Cœur.

**Jeu de la carte** : La douzième levée ne peut provenir que des Trèfles ou d'une coupe du dernier Trèfles. 2 tours d'atout avec As et Roi. As de Trèfle et Trèfle vers les honneurs groupés. Le déclarant améliore ainsi la manœuvre de Guillemard.



O	N	E	S
1♥	-	1♠	-
2♣	-	4♥	<b>Fin</b>

**Entame** : Valet de Carreau.

**Jeu de la carte** : après l'entame, 4 perdantes ou seulement 9 levées gagnantes. La solution viendra des Trèfles dans l'espoir d'une répartition 3-3 ou 4-2 avec 3 atouts dans la main possédant 4 cartes à Trèfle.

Précaution : il faut donner de suite un coup à blanc à Trèfle pour garder le contrôle des 2 couleurs.