

IMPASSES FORCANTES et DOUBLES IMPASSES

Rappels sur l'impasse simple :

- Sa réussite dépend de deux facteurs :
 - Le placement de la carte manquante avant la carte inférieure.
 - Le jeu d'une petite carte de la main opposée VERS l'honneur visé.
- Rappel : S'il y a plusieurs cartes équivalentes, l'impasse doit être répétée.

A D V
♦
7 4 2

Les impasses forçantes :

Intérêt : Garder la main du même côté si l'impasse réussit.

- En effet, pour répéter une impasse simple, il faut revenir (par un autre moyen) dans la main initiale. Ceci « coûte » une communication.
- Ici, la présence d'une carte équivalente (le 10), dans la main de « départ » permet de garder la main si le Roi est placé (ici, en Est).
 - ▶ Partons du 10 (au lieu d'une petite). Et, s'il n'est pas « couvert » par le Roi :
 - ▶ Passons un petit du mort. Le 10 fait la levée, et nous pouvons recommencer l'impasse...

10 7 6 3
♦
A D V 9

La carte équivalente qui cherche à « appâter » le Roi, et qui est jouée
VERS les honneurs de l'impasse est appelée CARTE FORCANTE.
L'impasse elle-même est appelée IMPASSE FORCANTE.

Choix de la carte à jouer avec 2 cartes forçantes non consécutives :

- Ici, 2 cartes équivalentes en Sud à V10 de Nord : la Dame et le 9.
 - Vous jouez la Dame, et si l'impasse réussit, vous repartez du 9 :
 - ▶ Vous serez bien obligé de prendre le 9 du Valet (ou du 10).
L'impasse ne pourra être faite que 2 fois.
 - En revanche, vous partez du 9, l'impasse réussit, vous repartez de la Dame, et lorsqu'elle réussit encore, vous êtes cette fois encore dans votre main pour refaire une 3^{ème} fois l'impasse.

A V 10 2
R 8 7 4 ♦ 6
D 9 5 3

Pour faire une impasse forçante avec 2 cartes équivalentes non consécutives,
il faut présenter d'abord la plus petite des deux cartes.

Coût de l'impasse forçante :

- En partant du Valet, si Ouest « couvre » du Roi, vous prenez de l'As.
 - Vous aurez dépensé 2 honneurs pour un seul capturé.
 - ▶ Ici, vous gagnerez vos 3 levées grâce au 10 présent au mort. Sans lui, ...
 - ▶ Pour gagner 3 levées lors d'une impasse simple, le 10 est inutile (diagramme)

Principe IMPORTANT (car souvent oublié !) : L'impasse forçante
exige une carte équivalente de plus que l'impasse simple.

A D 10
♦
V 6 4

A D V
♦
7 6 4

La double impasse : il manque 2 honneurs.

- Exemple le plus simple (1^{er} diagramme) : Jouer 2 fois vers la Dame.
- Exemple d'impasse double avec double fourchette (2^{ème} diagramme).
 - Attention : pour faire le maximum de levées, vous devez faire la première impasse en passant le 10 du mort.
 - ▶ La deuxième sera faite avec la Dame.
 - ▶ (Exercez-vous en vous demandant pourquoi... !)

D 8 4
A R 9 ♦ V 10 6 5
7 6 3

A D 10
R V 8 3 ♦ 9 6 4
7 5 2

Principe : Si le déclarant veut faire le maximum de levées à l'aide d'une double impasse,
il doit commencer par l'impasse à l'honneur de rang le moins élevé.

Probabilités : On a 3 chances sur 4 de gagner une levée grâce à une double impasse.
Pour gagner 2 levées, on a 1 chance sur 4 d'y parvenir.