

PROBABILITES, PLACEMENTS

Introduction :

Vous êtes en Sud, en face du mort, avec la couleur ci-contre :



- Devez-vous tirer As et Roi « bille en tête » ou faire l'« impasse » ?
 - Il y a 6 cartes dehors, partagées 4-2 une fois sur deux (48% exactement).
 - Pour tirer en tête avec succès, la Dame doit être seconde. Dans ce cas :
 - ▶ Elle doit être chez l'adversaire qui détient deux cartes, donc 2 chances sur 6 cartes dehors.
 - ▶ En négligeant une D sèche, rare, elle est donc seconde dans 1/3 de 48% : 16% des cas.
 - Or, l'impasse (éventuellement recommencée) vous permet de gagner une fois sur deux.
- Conclusion : il n'y a pas « photo », vous devez faire l'impasse (50% contre 18%).

Evidemment, de temps en temps, un mauvais joueur peut gagner en tirant en tête (Dame seconde par chance), mais le bon joueur sait qu'à la longue, sur plusieurs donnes, il aura beaucoup plus souvent raison. Il ne regrettera donc pas d'avoir perdu cette fois-là ! Il pourra penser (sans le dire !) : « Mon Dieu, quelle chance il a, mais qu'est-ce qu'il joue mal ! ». Ce genre de déboire se produit d'ailleurs plusieurs fois par tournoi de 28 donnes, mais, à la longue, qui gagne ?

Impasse simple et impasse double :

- L'impasse simple (il ne manque qu'un honneur) donne une levée dans 50% des cas.
- Lorsqu'il manque 2 honneurs, quelle chance avons-nous de gagner une levée ?
 - Il y a 4 possibilités aussi probables les unes que les autres (ex. avec RD) :
 - ▶ RD à droite, RD à gauche, R à droite - D à gauche, et l'inverse.
 - ▶ 3 de ces cas sont gagnants (un seul des honneurs placé suffit) = 75%.
 - Remarque : Lorsque les honneurs manquants sont consécutifs (RD), vous en perdrez toujours un et ne gagnerez jamais deux levées.
 - Lorsqu'il sont séparés (RV), en tirant deux fois petit vers AD10, vous avez 25% de chances de gagner deux levées, à condition de commencer par petit vers le 10 (voir cours sur les impasses doubles).



Principe : Lors d'une double impasse, on gagne au moins une levée dans 75% des cas.

- Vous jouez 6♠ avec les mains présentées à droite, sur entame de la ♥D.
 - Vous avez 6 levées à ♠ (5 en Nord plus la coupe d'un ♥ en Sud), 2 à ♥ et 2 As = 10 plis. Faut-il faire l'impasse ♣ ? → 50% de chances.
 - A ♦, vous pouvez jouer les 2 honneurs en Est, ou les honneurs partagés → 75% de chances.
 - Vous devez donc choisir d'exploiter les ♦, et non les ♣.
 - Attention : il faudra renouveler l'impasse au moins une fois, peut-être deux.
 - ▶ Il faut donc garder assez de remontées au mort pour les impasses et pour la coupe ♥.
- Plan de jeu : ♥A, puis atout en terminant au mort, et ♦2 pour le ♦9. Ouest remporte et rejoue ♥, pour le ♥R. Cette fois, l'impasse à ♦ réussit. ♠ pour remonter au mort et troisième impasse ♦ (la ♦D peut être 4^{ème}). Vous défaussez un ♣ du mort sur le 4^{ème} ♦, et vous terminez en double coupe.
 - Vous avez remarqué que vous ne pouvez tirer que 2 fois atout (en terminant au mort) : en effet, il faut en garder un pour remonter au mort pour la 3^{ème} manœuvre à ♦ (voir plan de jeu). Donc, s'ils sont répartis 3-1, il faudra au départ en laisser traîner un...
- En conclusion, il vous a fallu, dans cette donne, jouer sur les ♦ et non sur les ♣ :
 - Ce n'était peut-être pas évident au départ...

Principe : Entre une impasse simple (50%) et une impasse double (75%), on choisit l'impasse double.

Prochain cours : Principaux partages et choix de la ligne de jeu : jeu de la meilleure chance.