

LES MANIEMENTS DE COULEUR : RUDIMENTS (2)

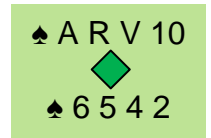
Rappels : la conduite à tenir

- Dans chaque couleur, se fixer un objectif : combien de levées dois-je réaliser ?

**Principes : Il n'y a pas de recette définitive, et l'on ne peut rien « apprendre » !
On doit s'entraîner à bien VISUALISER la situation et
IMAGINER le déroulement possible de CHAQUE COUP.**

- Le MANIEMENT DE COULEUR est un exercice long et difficile, parfois même fastidieux...
- Voici encore quelques pistes, qui doivent servir à aider à ANALYSER les situations :

Le coup de sonde :



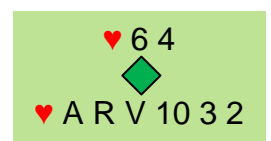
- Regardez bien le diagramme de droite : quelles sont les cartes qui vous manquent ?
 - Réponse : ♠D9873. Pour faire 4 levées, vous devez trouver la ♠D à gauche.
 - Vous devez donc prévoir une impasse simple, en partant d'un petit de la main vers ♠ARV10.
- Si l'impasse gagne, vous revenez en main si vous pouvez, pour la REITTELER, au cas où les ♠ seraient partagés 4-1. Voyez-vous pourquoi vous devez REFAIRE l'impasse ? :
 - ▶ Parce que, si vous ne pouvez pas revenir en main, il faudra que la ♠D soit au maximum 3^{ème}, tombant alors sur ♠A puis ♠R.
 - ▶ Au total, en faisant l'impasse, si possible 2 fois, vous gagnez 1 levée chaque fois que la ♠D est à gauche, c'est-à-dire dans 50% des cas.
- Peut-on augmenter encore ses chances de gagner une levée ? Réponse : OUI !
 - Imaginez les cartes résiduelles partagées ♠9873, et ♠D sèche. Jouer l'♠A (ou le ♠R), ne coûte RIEN, car on préserve la fourchette ♠RV pour l'impasse si l'on ne « pêche » pas la ♠D.

Principe : Jouer l'As ou le Roi en tête avant de pratiquer une impasse classique s'appelle un COUP DE SONDE : il permet de lutter contre une Dame sèche !

- Remarques importantes :
 - On pourrait faire le même raisonnement avec la ♠D 2^{ème} ! :
 - ▶ ♠AR prendraient aussi la ♠D à droite, MAIS il faudrait pour cela détruire la fourchette ♠RV !
 - ▶ Ceci empêcherait de prendre une ♠D 3^{ème}, même à gauche ! Et statistiquement, la Dame est 2^{ème} dans 1/3 des cas, alors que l'impasse simple marche dans la moitié des cas !
 - Vous ne pouvez agir ainsi (♠A puis ♠R) que si VOUS SAVEZ que la ♠D est à droite :
 - ▶ En effet, si elle est 3^{ème}, vous ne pourrez rien faire de toutes façons.
 - ▶ Et si elle est 2^{ème}, bonne surprise !
 - Statistiquement, le coup de sonde améliore vos chances de 10% environ :
 - ▶ Impasse + coup de sonde : 60% de chances de gagner une levée (au lieu de 50%).
 - Bien évidemment, il faut que ces 10% supplémentaires ne vous coûtent pas davantage !

Quand ne pas faire de coup de sonde ?

- Méditez bien cet autre exemple. Il y a toujours 5 cartes dehors : ♥D9875.
- Rappel : le « coup de sonde » n'a d'intérêt qu'avec la répartition 4-1.
 - Si la ♥D est sèche, parfait. Si le singleton est une autre carte :
 - ▶ Si la ♥D 4^{ème} est à gauche, rien à faire de toutes façons.
 - ▶ Si la ♥D 4^{ème} est à droite, même si l'impasse marche, si vous avez fait un coup de sonde, vous n'avez plus de petite carte pour refaire l'impasse ! La ♥D devient donc imprenable !
- Pour savoir s'il faut faire un coup de sonde, il faut se demander ce qui est le plus fréquent :
 - La Dame sèche (coup de sonde à faire) ou la Dame 4^{ème} (pas de coup de sonde) ? Réponse :
 - ▶ La D 4^{ème} est 4 fois plus fréquente que la D sèche. En effet, avec 5 cartes dehors réparties 4-1 :
 - ▶ La Dame a 4 fois plus de chances de se trouver dans 4 cartes que dans 1 !



Principe : avec 5 cartes dehors, l'impasse à la Dame ne doit être précédée d'un coup de sonde que si l'impasse peut être répétée... !