

LE CUMUL DES CHANCES

Vous vous êtes rendus compte que bien souvent, pour la réussite de votre plan de jeu, il manque une, voire 2 levées, les autres ne posant aucun problème. Il faut donc trouver une astuce (impasse, double impasse, affranchissement d'une ou deux levées de longueur, etc...). Très souvent, il y a plusieurs possibilités, dans des couleurs différentes. Comment choisir, et surtout comment essayer de cumuler ces différentes chances, sans risquer de mettre en danger son contrat ?

Rendre la main :

Pour chaque manœuvre, il est important de savoir si, oui ou non, vous allez rendre la main :

- Si oui, l'adversaire va-t-il d'emblée vous faire chuter (couleur affranchie, ou coupe, par ex.) ?
- Ou bien pouvez-vous reprendre le contrôle dans tous les cas ?
 - Rappel : importance, pour toutes vos manœuvres, de garder le contrôle de toutes les couleurs !
- Vous percevez que si vous n'avez pas le contrôle de toutes les couleurs (couleur affranchie chez l'adversaire, p. ex.) vous devez vous efforcer de ne pas rendre la main avant de réaliser votre contrat !
- Exemple simple à droite : Vous avez 2 levées, et avez besoin d'une levée de plus :
 - 2 possibilités : Impasse à \heartsuit ou à \clubsuit : autant de chances de réussite, MAIS :
 - ▶ A \heartsuit , en cas de gain (\heartsuit R à gauche), vous ne rendrez pas la main.
 - ▶ A \clubsuit , même si vous gagnez (\clubsuit R à gauche), vous serez obligé de rendre la main !

\heartsuit	A D 4
\clubsuit	D 7 3
	\heartsuit
\heartsuit	6 3 2
\clubsuit	A 8 5

\heartsuit	A R 7 5 4
\heartsuit	10 9 3
	\heartsuit
\heartsuit	D 8 2
\heartsuit	A V 8 5

- Autre exemple, diagramme de gauche :
 - Les 2 plis manquants peuvent provenir d'un partage 3/2 des \heartsuit (chances : 68%), ou d'une double impasse à \heartsuit (75% de chances), MAIS :
 - ▶ A \heartsuit , la main peut être gardée, mais non à \heartsuit , où il faudra la rendre !
 - ▶ Remarque : vous êtes fixés sur la répartition des \heartsuit dès le 2^{ème} tour de la couleur.
 - ▶ Vous pouvez ainsi garder le contrôle de cette couleur (\heartsuit) (vous aurez forcément encore un honneur), tout en changeant votre fusil d'épaule : double impasse à \heartsuit .

L'ordre des couleurs :

Le but est de tester une couleur sans hypothéquer les chances des autres.

- Dans cet exemple (à droite), les 3 couleurs offrent une possibilité :
 - Contrat : 7SA, entame \heartsuit 9. Levées de tête : 12 (5 \heartsuit + 3 \heartsuit + 1 \heartsuit + 3 \heartsuit).
 - Il est évidemment interdit de rendre la main, puisqu'il faut 13 levées en tout !
 - Analysons toutes les couleurs :
 - ▶ Les \heartsuit apporteront toujours 5 levées, quoiqu'il arrive.
 - ▶ Les \heartsuit apporteront une levée si le partage est 3-3.
 - ▶ Les \heartsuit peuvent apporter une levée par l'impasse au \heartsuit R (s'il est en Est).
 - ▶ Les \heartsuit , en cas de partage 3-2, gagneront 1 (et même 2 !) levées.
- Plan de jeu, permettant d'explorer toutes ces possibilités :
 - Il est clair que tenter l'impasse au \heartsuit R ne vous laissera aucune chance si elle rate !
 - ▶ Il ne faut donc sûrement pas commencer par là ! Vous n'auriez « que » 50% de chances !
 - Commençons par les \heartsuit , après avoir joué \heartsuit AR pour débloquer la couleur \heartsuit : si les \heartsuit sont 3-2 (on le sait au 2^{ème} tour de la couleur), la cause est entendue. On fera « quatorze levées » (5 levées à \heartsuit !).
 - Si les \heartsuit ne viennent pas (4-1 ou 5-0), essayons les \heartsuit , en prenant soin de terminer au mort à la \heartsuit D.
 - ▶ Si les \heartsuit sont 3-3, on encaisse les \heartsuit en défaussant la \heartsuit D et les \heartsuit , devenus inutiles, et on rentrera en main par l' \heartsuit A pour jouer le dernier \heartsuit maître.
 - ▶ Si les \heartsuit ne sont pas 3-3, il restera toujours la dernière ressource, l'impasse au \heartsuit R. Remarque : c'est pour pouvoir faire (éventuellement) cette impasse qu'il fallait terminer au mort à \heartsuit . Bien évidemment, avant de faire l'impasse \heartsuit , on aura encaissé ses \heartsuit !
- Au total, le déclarant aura pris toutes ses chances, dans l'ordre :
 - 68% (partage 3-2 à \heartsuit) + 36% de ce qui reste (= 12%, partage 3-3 à \heartsuit) + 50% de ce qui reste (= 10%, impasse à \heartsuit). Au total, votre chelem aura 90% de chances de gagner !

\heartsuit	D V 10 4 3
\heartsuit	D 7 6
\heartsuit	8 5
\heartsuit	A R 3
\heartsuit	A R
\heartsuit	A R 4 2
\heartsuit	A D
\heartsuit	D 8 5 4 2

Principe : dès que vous le pouvez, dans votre plan de jeu, essayez de CUMULER vos possibilités de gain de levées.