

## LE CUMUL DES CHANCES (suite et fin)

Le cumul des chances est une façon de penser son plan de jeu.

### Les schémas classiques :

#### Impasse directe et indirecte :

- Contrat : 6♠, entame ♣D.
  - 11 levées faciles : 5 ♠, ♥A, ♦A, ♣AR + 2 coupes à ♣. La 12<sup>ème</sup> ?
  - L'impasse ♥ et/ou l'impasse ♦ : pour cumuler, par où commencer ?
    - ▶ L'impasse ♥ rend toujours la main, l'impasse ♦ non (en cas de succès...).
  - Essayons l'impasse ♦ d'abord : en cas d'échec, impossible de se rabattre sur l'impasse ♥, car il faudra de toutes façons rendre la main à ♥...
  - Essayons l'impasse ♥ d'abord : en cas d'échec, on peut se rabattre sur l'impasse ♦. Et si l'impasse ♥ avait gagné, on défausserait le ♦5, sans impasse...
  - Dans le 1<sup>er</sup> cas, chelem à 50%, dans le 2<sup>ème</sup> à 75%...

♠ D V 8 5 2  
♥ D 6 4  
♦ A D 4  
♣ R 6



♠ A R 9 4 3  
♥ A 5  
♦ 10 5  
♣ A 8 4 2

**Principe :** Quand on peut se le permettre, commencer par la manœuvre qui rend la main à l'adversaire est presque la règle.

#### Partages et impasses :

- Contrat : 3SA, entame ♠D.
  - Est prend de l'♠A, et rejoue ♠ pour le ♠R de Sud.
- Dès ce moment, Sud ne peut plus rendre la main : ♠ affranchi chez l'adversaire !
  - Le déclarant voit 8 levées : 1 ♠, ♥A, 3 ♦, 3 ♣.
  - La 9<sup>ème</sup> levée peut provenir soit de l'impasse ♥, soit du partage 3-3 des ♣.
  - L'impasse donne 50% (=1/2) de chances, le partage 3-3 36% (1/3).\*
    - ▶ Le choix est en faveur de l'impasse, mais ne peut-on cumuler les chances ?
    - ▶ Si l'impasse rate, on n'a pas de 2<sup>ème</sup> chance (tester les ♣). En revanche :
    - ▶ En testant d'abord les ♣, s'ils sont 3-3, l'impasse ♥ devient inutile !
    - ▶ Et s'ils ne sont pas 3-3, il nous reste la chance de l'impasse.
  - Impasse seule : 50% de chances. Cumul : 50% + 36%/2 = 68% de chances.

♠ 8 7 4 2  
♥ 7 5 3  
♦ R 9  
♣ R 7 5 4



♠ R 3  
♥ A D 8 2  
♦ A D 7 3  
♣ A D 2

**Principe :** Tester la répartition d'une couleur est en général une priorité par rapport à tenter une impasse.

#### Garder le contrôle des couleurs :

- L'affranchissement d'une couleur passe souvent par la concession obligatoire d'une levée à la défense.
- Il est souvent préférable de différer l'encaissement des cartes maîtresses en donnant un coup à blanc :
  - But : ne pas affranchir prématurément un trop grand nombre de levées de la défense !
- Contrat : 6SA, entame ♠10.
  - 11 levées certaines : 3 ♠, 2 ♥, 4 ♦ et 2 ♣.
  - 2 couleurs peuvent fournir la 12<sup>ème</sup> levée : le partage 3-3 des ♥, et l'impasse ♣.
  - Mais on ne peut pas tester les ♥ sans rendre la main :
    - ▶ En jouant ♥AR puis ♥, c'est parfait s'ils sont 3-3 (36%). Mais :
    - ▶ S'ils sont 4-2, on aura affranchi 2 levées de ♥ à l'adversaire !
    - ▶ Et on ne pourra même plus tenter l'impasse ♣. On perdrait même avec une ♣D bien placée. Le cumul des chances ne peut se faire, à moins que... :
  - Solution : donner dès le départ un coup à blanc à ♥ !
    - ▶ On ne perd rien, cette levée était perdue de toutes façons...
    - ▶ Quel que soit le retour, on peut reprendre la main.
    - ▶ Et on teste les ♥ en jouant maintenant ♥A puis ♥R.
  - Cette fois, on aura pu cumuler ses chances : 68% au lieu de 50%...

♠ R D 7  
♥ A 8 5 3  
♦ D 10 6  
♣ R 7 2



♠ A 8 3  
♥ R 7 2  
♦ A R V 9  
♣ A V 8

**Principe :** Lorsqu'une levée est perdue de façon inévitable dans une couleur que l'on teste (pour affranchir une levée de longueur), on doit songer à faire un coup à blanc. Celui-ci permet de garder le **CONTROLE** de la couleur.