

MANIEMENTS DE COULEURS nouvelle série : 1

L'affranchissement d'une couleur : il manque le Roi

Introduction :

Il s'agira d'affranchir toute une couleur et non de faire une simple impasse. Cet affranchissement se fera dans la couleur, l'affranchissement par la coupe étant un autre chapitre (cf. plans de jeu).

L'importance des cartes intermédiaires, 10 surtout, mais aussi 9 et 8, sera soulignée si besoin.

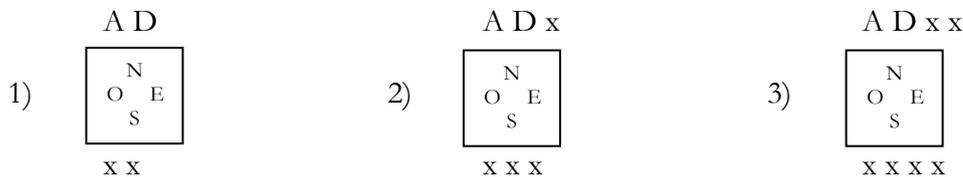
Aujourd'hui, IL MANQUE LE ROI, nous possédons donc As et Dame.

Les managements de couleur sans le Roi (avec As et Dame):

- Avec 11 cartes dans la couleur, tirer en tête est un peu supérieur à l'impasse.
 - Mais : si vous présumez fortement que le Roi est du bon côté, faites l'impasse avec 11 cartes.
- Avec 10 cartes ou moins, on fait l'impasse. Avec 9 cartes, on fait toujours l'impasse.
 - Mais avec moins de 9 cartes, ne faire l'impasse que si on peut la recommencer.

**Principe : avec moins de 9 cartes,
une impasse au Roi n'est utile que si on peut la recommencer.**

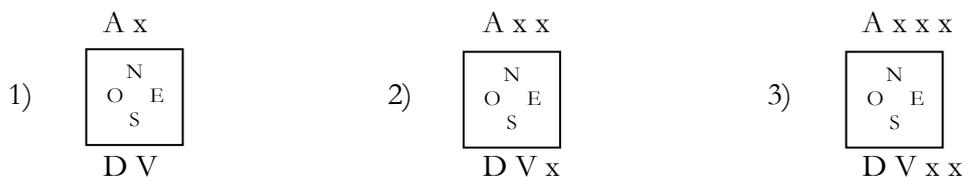
L'As et la Dame sont dans la même main :



- Cas 1) : cas simple. Faites l'impasse : petit vers la Dame. Vous ferez 1 ou 2 levées (50%).
- Cas 2) : plus intéressant, car un management (pourtant meilleur) n'est presque jamais observé :
 - Impasse simple, ou plutôt As en tête puis petit vers la Dame (communication nécessaire)).
- Cas 3) : il faut ici faire une levée de longueur en plus, si la couleur restante est répartie 3/2 :
 - Si le Roi est à gauche, 3 levées : soit l'impasse, soit As puis petit vers la Dame.
 - Cette dernière façon de jouer est ici à privilégier, car *vous luttez aussi contre le Roi sec à D*.

**Principe : Avec ADx(x) dans la même main, sans le Valet ni le 10 dans l'autre,
le meilleur management à partir de 6 cartes est de tirer l'As en tête puis petit vers la Dame.**

L'As et la Dame sont dans des mains opposées et le Valet avec la Dame :



- Cas 1) : cas simple. On joue la Dame et on passe petit si le Roi n'apparaît pas en second.
- Cas 2) : on fera deux levées quel que soit le management (vérifiez++). La seule question est :
 - Veut-on rendre la main tout de suite ou non ?
- Cas 3) : le but n'étant pas de prendre le Roi, mais d'affranchir toute la couleur, *il ne faut absolument pas faire l'impasse, car on ne peut pas la refaire* :
 - On fera trois levées si le Roi est à droite, en jouant As puis petit du mort vers Dame-Valet.
 - Vérifiez vous-même que vous ne ferez que 2 levées si le Roi est à gauche :
 - ▶ Vous aurez bien « pris le Roi », mais perdu 2 levées au 10 et au 9.
- Remarque : si le cas 3) comportait 9 cartes [DVxx(x) en face de Axxx(x)] :
 - *Il faut au contraire faire l'impasse*, car l'on gagne toutes les levées avec la répartition adverse 2/2.
- Remarque : avec la 10 en plus à côté de DV, dans le cas 3), on peut aussi faire l'impasse (forçante) :
 - En effet, cette fois, l'impasse peut être recommencée...

Principe : un affranchissement prend des levées et non des Rois... !