

MANIEMENTS DE COULEURS

L'affranchissement d'une couleur : il manque la Dame

Introduction :

Comme pour le Roi, il faut affranchir une couleur et non faire une simple impasse. Il importe de faire le maximum de levées, et non obligatoirement de « prendre » la Dame. Cette fois, on possède As, Roi et Valet, épaulé ou non du 10, le 9 étant souvent également utile, ainsi parfois que le 8 ou même le 7.

Les managements de couleur sans la Dame (avec As, Roi et Valet):

Avec 9 cartes dans la couleur :

- Avec 10 cartes dans la couleur, tirez dans tous les cas en tête (partage 3-0 : 22% des cas).
- Avec 9 cartes dans la couleur, tirer en tête est un peu supérieur à l'impasse : 52,5% contre 50%. Mais ici, le moindre indice d'un placement du bon côté doit vous faire préférer l'impasse :
 - Les enchères de barrage : le possesseur de 7 cartes (ou 6) dans une couleur a moins de chances de posséder un Dame à l'extérieur que son vis-à-vis dont on ne sait rien : 7/1 comparé à 13/1.
 - ▶ On fait donc toujours, dans ce cas, l'impasse contre le partenaire du « barreur ».
 - ▶ En cas d'impossibilité (fourchette du mauvais côté), on tire en tête tout de même...
 - Le compte des points des adversaires. Un adversaire qui a passé d'entrée et déjà montré 10 points (2 As et 1 Dame, par exemple) ne peut pas posséder la Dame :
 - ▶ Vous pouvez lutter contre le partage 3/1 (50% des cas) en faisant l'impasse contre l'autre.

Principe : Lorsqu'il manque seulement la Dame, avec 9 cartes dans la couleur, on « tire en tête » sauf si un indice (répartition, points) vous incite à faire l'impasse.

Avec 4 à 8 cartes dans la couleur, impasse + coup de sonde :

- L'impasse est ici bien supérieure au tirage en tête : $\frac{50\%}{(68\% \times \frac{2}{5})} = \frac{27\%}{}$ (avec 8 cartes).
 - Retenez que vous avez 2 fois plus de chances de réussir l'impasse que de tirer en tête !
 - Une exception : vous savez que la Dame ne peut pas être du bon côté (points, p. ex.).

Principe : avec 8 cartes, l'impasse à la Dame est 2 fois supérieure au « tirage en tête ».

- L'impasse sera le plus souvent précédée d'un coup de sonde :
 - Celui-ci consiste à tirer d'abord un gros honneur, As ou Roi (celui qui ne détruit pas la fourchette), avant de faire l'impasse à la Dame. Vous aurez ainsi, quelquefois, le plaisir de prendre une Dame sèche ! Les adversaires font déjà bien assez souvent leur Dame 2nde, ne leur laissons pas le plaisir de faire une Dame sèche !
- Mais attention aux cas où il ne faut pas faire de coup de sonde ! :
 - Si celui-ci vous prive d'une petite carte nécessaire pour refaire l'impasse en cas de réussite.
 - S'il détruit un élément d'une fourchette répétée grâce au 10 (ex. : RV10 ↔ Axxx) :
 - ▶ Il ne faudrait pas ici jouer l'As : il supprimerait le 10 qui permet de prendre une Dame 4^{ème} !
 - Pensez toujours à vos communications : ne perdez pas, sous prétexte de coup de sonde, une communication précieuse par ailleurs pour votre plan de jeu.

Dans quel sens faire l'impasse ?

- Evidemment, dans le sens de votre fourchette, si vous n'en avez qu'une !
- Souvent, on peut la faire dans les deux sens : (ex. : AVx ↔ R10xxx). Sans indication (enchères,...) :
 - ▶ Efforcez-vous d'imaginer le sens idéal pour lutter contre une Dame 4^{ème} :
 - ▶ Ce sens sera souvent dicté par la carte intermédiaire de la main la plus longue, le 8 par ex.
- La répartition des mains. La Dame a plus de chances de se trouver du côté long dans la couleur :
 - Si la couleur est 3-2 chez les adversaires, elle est 3 fois sur 5 dans la main longue de 3 cartes.
- Les points : elle est plus facilement du côté où il y a le plus de points (on ne prête qu'aux riches).

Principe : Lorsqu'on peut faire une impasse à la Dame dans les 2 sens, on augmente ses chances en surveillant bien les répartitions et les points déjà apparus.