

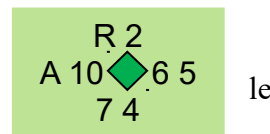
LES IMPASSES (1)

Introduction :

- Les impasses sont le 3^{ème} moyen de gagner des levées dans le cadre d'une couleur donnée.
 - 1^{er} moyen : les cartes maîtresses. 2^{ème} moyen : les cartes affranchissables, puis affranchies.
 - 3^{ème} moyen : les impasses, vaste sujet qui est un des aspects du MANIEMENT DE CARTES.
- Il s'agit de gagner des levées, sans suite de cartes équivalentes, avec des honneurs isolés ou disjoints.

Première impasse : impasse simple

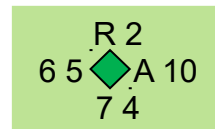
- R 2
◆
7 4
- Le premier exemple d'impasse est le plus simple.
 - Le principe est le même que pour toutes les impasses futures.
 - ▶ Il est donc fondamental de bien comprendre le mécanisme !
 - Considérez le diagramme de gauche : comment le déclarant, en Sud, peut-il envisager de gagner une levée avec le Roi, alors qu'il n'a pas l'As ?
 - Si la main est en Nord, il n'y a pas de solution. En effet :
 - ▶ Si le déclarant joue le Roi, il sera pris par l'As : pas de gain.
 - ▶ S'il joue le 2, l'adversaire prendra avec une carte intermédiaire, p. ex. le 10. Pas de gain non plus, le Roi étant pris par l'As au tour suivant.
 - Si au contraire la main est en Sud : Sud joue une petite carte (le 7 ou le 4).
 - ▶ Si Ouest fournit l'As, Nord jouera le 2 : Le Roi fera la levée ultérieurement.
 - ▶ Si Ouest produit une petite carte, mettez le Roi ! Si l'As était en Ouest, vous ferez la levée ! En effet, Est, qui n'a pas l'As, n'a aucune carte permettant de prendre le Roi.
 - ▶ Bien sûr, si c'est Est qui en réalité possède l'As, le Roi sera pris, mais vous vous consolerez en vous disant qu'il n'y avait rien à faire !
 - Vous voyez que vous ne gagnez, en partant de Sud, que si l'As est placé **DEVANT** le Roi.
 - ▶ L'As a une chance sur 2 d'être en Ouest ou en Est, donc placé avant ou après le Roi.
 - ▶ Les impasses simples ont par essence une chance sur deux de réussir.
 - Dans tous les cas, vous ne pouvez réussir à faire le Roi que si vous partez d'une petite carte de la main d'en face, et que vous vous disposez à ne mettre Roi qu'après que votre adversaire de gauche ait joué, donc en 3^{ème} position.
 - On dit que vous jouez « petit vers l'honneur » visé (ici le Roi).



**En résumé : En jouant le côté de l'honneur en premier, pas de gain possible.
En jouant « petit vers le Roi », vous avez une chance sur deux de gagner une levée !**

Corollaires importants :

- A partir du même diagramme, que se passe-t-il si vous n'avez pas la main, mais que c'est à l'adversaire de jouer ?
 - 1^{er} cas : c'est à Ouest de jouer, et il joue une petite carte :
 - ▶ S'il a l'As (diagramme en haut à droite), celui-ci est placé **DEVANT** le Roi, comme expliqué plus haut. Vous passez de la même façon le Roi, et vous allez gagner.
 - ▶ Si son partenaire a l'As (diagramme ci-contre à droite), le Roi sera pris, mais il n'y avait rien à faire ! Pas de regret.
 - 2^{ème} cas : c'est à Est de jouer :
 - ▶ S'il possède l'As (diagramme ci-contre à droite) : s'il le joue, il ne prendra que le 2 de Nord, et s'il joue le 10, Nord fera son Roi. Nord fera donc son Roi dans les 2 cas.
 - ▶ S'il ne possède pas l'As, son partenaire, placé **DEVANT** le Roi, le possède, lui (diagramme en haut à droite). Son As ne prendra que le 2, et une petite carte laissera le Roi se faire ! Nord fera encore son Roi dans les deux cas. Conclusion :



Si Est joue, Nord fera son Roi **DANS TOUS LES CAS**,
QUELLE QUE SOIT LA PLACE DE L'AS (en Est ou en Ouest) !.

Principe : Lorsque le Roi de l'adversaire se trouve à sa DROITE, jouer de la couleur permet au Roi adverse de gagner, QUELLE QUE SOIT LA PLACE DE L'AS.