

MANIEMENTS DE COULEURS : Il manque le Roi et le Valet (1)

Introduction :

Lorsque plusieurs honneurs font défaut, les manœuvres deviennent plus complexes. Les vides sont plus grands et les combinaisons adverses plus variées.

- Dans le cas qui nous occupe, les deux honneurs sont dits capturables :
 - En effet, nous possédons l'As pour le Roi et la Dame pour le Valet.

Conditions pour agir efficacement :

- Pour avoir une chance de réaliser toutes les levées, il faut posséder les deux fourchettes :
 - AD pour le R, et D10 pour le V, la configuration la plus simple étant AD10 en face de xx(x),
 - ▶ impasse double déjà été étudiée (débutants) : on commence par l'impasse au Valet.
- **Remarque importante** : Si la couleur est longue, 7 cartes et plus, trouver les 2 honneurs manquants bien placés ne suffira pas toujours pour ramasser toutes les levées :
 - Ici, viendront en renfort les cartes suivantes, 9 et 8, qui sont souvent, rappelons-le, des « cartes qui jouent » ! Souvenez-vous en notamment pour vos signalisations en défense...

Principes de base avec AD10 ou combinaisons équivalentes :

Ces manœuvres sont, comme toujours, basées sur des résultats de calcul des probabilités.

- **Jusqu'à 8 cartes** : Double impasse en commençant par l'impasse au Valet.
 - Selon le résultat, faire l'impasse contre le 2^{ème} honneur.
 - ▶ Rappel : C'est le seul moyen de gagner toutes les levées...
 - Rappel : gagner les 2 impasses ou aucune impasse, 25% de chances.
 - ▶ Gagner une des impasses, 50% de chances.
 - ▶ Pour gagner une levée avec AD10, on a donc 75% de chances (50 + 25).
 - ▶ (Alors qu'un impasse simple, AD en face de xx, ne donne que 50%.
- **Avec 9 et 10 cartes** : Se contenter de l'impasse au Roi, en ignorant le Valet. AD10876
- A 9 cartes, il existe un maniement de précaution pour toutes les levées moins une :
 - Normalement, à 9 cartes, on néglige le Valet (toujours, en match par paires) :
 - ▶ Impasse au R puis A (on recommence l'impasse si le V est venu au 1^{er} tour).
 - Mais, avec un R sec derrière et un V 3^{ème} devant, vous êtes ramenés à 4 levées... 9 5 3
 - Précaution : Tirer l'As d'abord, et agir ensuite au vu du résultat.
 - ▶ Précaution, et non sécurité, car avec RV 3^{ème} derrière, il n'y a pas de remède.
- **Avec 11 cartes** : Tirer l'As en tête est en général supérieur à l'impasse.

N
O E
S

9 5 3

Le 10 est avec la Dame et l'As :

- Une seule manœuvre, connue, la double impasse en commençant par l'impasse au Valet.
 - Rappel : C'est le seul moyen de gagner toutes les levées...

Le 10 est séparé de la fourchette As-Dame :

A D 3

N
O E
S

10 6 2

Fig. 1

A D 3

N
O E
S

10 9 8

Fig. 2

A D 8

N
O E
S

10 9 3

Fig. 3

A D 9

N
O E
S

10 8 3

Fig. 4

- Fig. 1 : Impossible d'espérer gagner 3 levées, sauf RV secs (en partant du 2) : miracle !
- Fig. 2 : Epaulés du 9 et du 8 du côté inférieur de la fourchette, les chances augmentent...
- Fig. 3 et 4 : Bien entendu, le 9 ou le 8 peuvent jouxter A et D (équivalents du 10).
- Les manœuvres sont ici très simples, on fait une double impasse simple :
 - Fig. 2, 3 et 4 : Impasse forçante, à renouveler.

Il faudra attendre le cours suivant pour connaître la suite (Dame et As séparés) ...