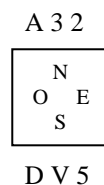
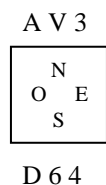


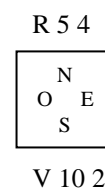
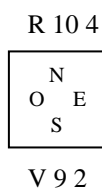
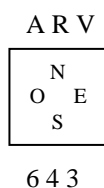
MANIEMENTS de COULEURS: Affranchissements par des impasses

Vous savez ce qu'est une fourchette. Mais les éléments de la fourchette sont parfois séparés.



Dans ces cas, il faut posséder la carte inférieure suivante, dans l'une ou l'autre main.

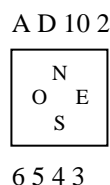
Remarques importantes : dans les cas ci-dessus, on fera dans tous les cas 2 levées, que l'impasse réussisse ou non. On fait de même deux levées sans faire d'impasse. Seul intérêt de l'impasse, gagner deux levées sans donner la main à l'adversaire.



A gauche, impasse simple. Au milieu, fourchette séparée, présence du 9 indispensable pour espérer gagner deux levées : jouer le Valet de Sud et laisser passer si Ouest ne met pas la dame. Le 9 permet de recommencer la manœuvre si elle a réussi la première fois, ou de faire une autre levée si la dame a été mise en « honneur sur honneur » (l'As se fera de la même manière quelle que soit sa place : il ne joue donc aucun rôle ici). A droite, sans le 9, on fera une levée seulement.

**A retenir : L'importance des cartes intermédiaires.
C'est la place de la Dame et non celle de l'As qui fait ici la réussite de l'impasse.**

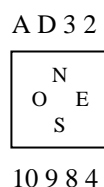
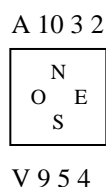
Impasses contre deux honneurs



A gauche, fourchette élargie, petit vers le mort. Si un honneur apparaît à gauche, on prend : l'un des deux honneurs restants s'affranchira facilement. Sinon, on laisse passer, si la Dame ou le Roi font la levée, il nous reste maintenant une fourchette simple permettant de faire l'impasse à l'autre honneur. On peut espérer ainsi deux levées (à 75%).

A droite, double fourchette. On commence par petit vers le 10, puis petit vers la Dame. On pourra ici faire trois levées (25%), deux levées (50%), ou une seule (25%), en plus de la possibilité d'une levée de longueur (partage 3/2).

Rappel : Si les éléments de la fourchette ne sont pas dans la même main, il faut posséder les cartes inférieures adjacentes pour pouvoir faire ces impasses.



A gauche, présence indispensable du 9 ; à droite, du 9 **et du 8**. Dans ce dernier cas, la première impasse doit se faire impérativement en partant du 10 de Sud.

Conseil essentiel : NE PARTEZ JAMAIS D'UNE GROSSE CARTE POUR FAIRE UNE IMPASSE SI VOUS NE POSSEDEZ PAS LES CARTES NECESSAIRES.

En effet, l'adversaire placé en seconde position *va couvrir cette carte*, car c'est son intérêt : vous allez dépenser deux honneurs pour en prendre un. Cela ne vous procurera aucune levée, et même souvent vous en coûtera une !

Attention, même quand tous les ingrédients d'une impasse sont réunis, il n'est pas toujours payant de la faire. Nous verrons cela plus tard.

Les impasses par la coupe

♠ R D V 10 4 2

♥ D 9 6 3

♦ V 8

♣ 10

	N	
O	E	
	S	

♠ -

♥ A R 8 7 2

♦ R 7 6 4

♣ A D 8 3

Exemple : Contrat 4 ♥. Entame petit ♦ pris de l'As par Est qui rejoue petit ♦ pris du Roi par Sud.

Sud peut faire l'impasse à l'As de ♠ grâce à sa chicane. Trois tours d'atout, en finissant au mort. Il présente alors le Roi de ♠. Si Est couvre de l'As, il coupe, puis remonte au mort par la coupe à ♣ pour défausser les deux trèfles perdants sur les piques affranchis. Si Est ne couvre pas, il défausse un trèfle perdant, laissant Ouest encaisser son As.

Ceci est une impasse comme les autres, l'atout représentant ici l'élément supérieur de la fourchette.

D'autres positions sont similaires. Par exemple A D V 10 x face à un singleton : on peut choisir soit l'impasse au Roi simple, soit l'impasse par la coupe après avoir encaissé l'As. On présente la Dame, et si l'adversaire ne couvre pas, on défausse une perdante. Au besoin, on recommence avec le Valet, et même le 10.

Au total, vous connaissez maintenant les différents moyens d'affranchissements :

- Les grosses cartes en séquence
- Les grosses cartes ne formant pas séquence
- Les cartes de longueur
- Les impasses

♦ x x x

♣ A D V x x

	N	
O	E	
	S	

♦ R D x x x

♣ x x x

Tous ces moyens peuvent être employés simultanément pour créer des levées manquantes et gagner un contrat.

Exemple : Pour faire le plus grand nombre de levées possibles dans ces deux couleurs :

- Faire deux fois l'impasse ♣ de Sud vers Nord, espérant Roi bien placé et couleur 3/2.
- Jouer deux fois ♦ Nord vers Sud, espérant l'As bien placé et la couleur également 3/2.

Bien sûr, l'As de ♦ peut être mal placé, le Roi de ♣ aussi, et les couleurs mal réparties. Vous n'aurez alors rien gagné à jouer comme cela, mais vous aurez mis toutes les chances de votre côté.

**Il est important de jouer comme indiqué,
pour avoir le MAXIMUM DE CHANCES de réaliser un gain en levées.**