

LES IMPASSES (2)

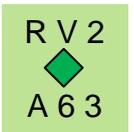
Rappels sur l'impasse simple :

- On peut gagner avec une carte non maîtresse si la carte supérieure est placée avant.
- En d'autres termes, il faut que le joueur qui possède la carte supérieure soit contraint de jouer avant la main qui possède la carte en impasse.
 - ▶ On ne peut gagner que si on joue la petite carte de Sud en premier VERS le Roi. Jouer de la main de Nord (qui possède le Roi) ne rapportera jamais de levée.



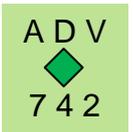
D'autres impasses : le principe est identique

- Avec As et Dame, l'impasse réussit si le Roi est en Ouest.
 - Il faut toujours partir de la main de Sud.
 - ▶ Le joueur n°2, s'il possède le Roi, est coincé.
 - ▶ Si c'est le joueur n°4 qui a le Roi, il n'y a rien à faire, on perdra l'impasse.
 - Cette impasse simple a évidemment une chance sur 2 de réussir (Roi en Est ou en Ouest).
- Voici un exemple d'impasse à la Dame.
 - 3 levées, si la Dame est en Ouest. Il faut partir d'un petit de la main de Sud.



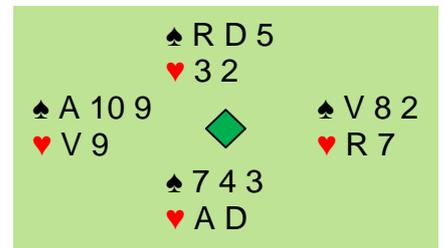
Principe très général : pour gagner une levée lorsqu'il manque un honneur supérieur, il faut jouer de la main opposée VERS les honneurs.

- Parfois (souvent...), la manœuvre ne peut être productive que si on peut la répéter.
 - Si l'impasse au Roi réussit, en partant du 2 vers le Valet, le Roi est à gauche.
 - Mais on ne pourra gagner 3 levées qu'en revenant en Sud (par une autre couleur) et en recommençant l'impasse.
 - Remarque : en ne faisant l'impasse qu'une fois, on ne gagne que deux levées. Mais on gagne aussi deux levées en jouant de la main de Nord, même si le Roi est en Est.
 - ▶ Cette impasse n'est donc utile que si elle est répétée.

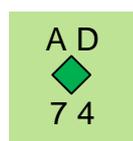


Posséder plusieurs cartes équivalentes non maîtresses permet de répéter les impasses.

- Exemple à 4 jeux : Sud peut gagner 4 levées, grâce au bon placement de l'As de ♠ (2 levées), et du Roi de ♥ (2 levées).
 - Prendre soin de jouer petit ♠ VERS le ♠Roi, puis petit ♥ VERS ♥AD. Recommencer petit ♠ VERS ♠D. Puis encaisser les cartes maîtresses.
 - Bien remarquer qu'en jouant les cartes maîtresses directement, on n'aurait gagné que 2 levées au lieu de 4.
- Remarque intéressante : En jouant au mieux les mains de Nord-Sud, vous avez 2 levées si les deux impasses ratent, 3 si l'une réussit, et 4 si les 2 réussissent. En pourcentage de réussite :
 - ▶ 1 des deux impasses réussie, 3 levées : 50% de chances. 2 levées : 25%. 4 levées : 25%.



Impasses directes, impasses indirectes



L'impasse directe : l'adversaire ne pourra pas prendre la main.

- La condition est de posséder la carte au dessus de la carte manquante.
 - (diagramme de gauche) le Roi fait l'objet d'une impasse. Si elle réussit, vous garderez la main lors de chacune des deux levées.
 - Vous possédez les éléments d'une fourchette : la carte supérieure et la carte inférieure.

L'impasse indirecte : l'adversaire prend la main quand il le veut.

- (diagramme de droite) Vous gagnez aussi une levée si l'As est placé, mais l'adversaire prendra la main quand bon lui semblera dans la couleur (parfois, et même souvent, à la première levée).



Principe : Une impasse directe nécessite la présence d'une fourchette.