

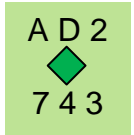
COMPLÉMENTS SUR LES IMPASSES SIMPLES

Rappels sur l'impasse simple :

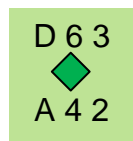
- Pour gagner avec une carte non maîtresse, il faut que le joueur qui possède la carte supérieure soit contraint de jouer avant la main qui possède la carte en impasse.
 - Avec As et Dame, l'impasse est directe (fourchette). On garde la main.
 - Si la carte supérieure manque, l'impasse est indirecte. Il faudra rendre la main.
- Principe très général : il faut jouer de la main opposée VERS les honneurs.

Compléments sur les impasses

Impasses directes et indirectes



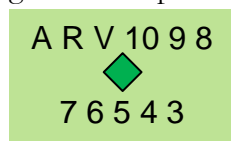
- Attention : vous n'avez une fourchette que si ses deux « bornes » (ici, As et Dame) sont dans la même main. L'impasse sera en principe directe (diagramme de droite).
- Si As et Dame ne sont pas dans la même main, l'impasse sera indirecte (diagramme de gauche)
 - Dans les 2 cas, ce qui compte, c'est que le Roi soit placé avant la Dame (et non avant l'As !).



- **Remarque essentielle** : L'impasse directe peut être jouée comme une impasse indirecte : vous gagnerez le même nombre de levées (diagramme de droite) !
 - En effet, les 2 types d'impasse fournissent 2 levées si le Roi est à gauche :
 - ▶ C'est évident si vous « passez » la Dame à la 1^{ère} levée.
 - ▶ C'est vrai aussi en prenant de l'As, en revenant dans votre main (autre couleur) et en jouant petit VERS la Dame. Cette fois, c'est une impasse indirecte.

Meilleures chances de gain

Préambule : Il ne faut pas abuser des impasses. Notamment, il ne faut les utiliser que si leurs chances de gain sont supérieures aux autres manœuvres (affranchissement ordinaire, par la coupe, etc.).



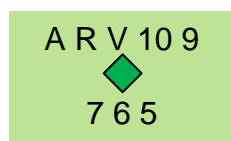
Il arrive aussi que le jeu direct des cartes maîtresses soit supérieur à l'impasse. Exemple caricatural ci-contre : Vous avez 11 cartes, restent 2 dont la Dame, qui ne peut être que sèche ou seconde. Tirer As et Roi la fera toujours « tomber ». Faire l'impasse (50% de chances) serait donc ridicule !

- Mais si le nombre de cartes diminue, les chances de prendre directement la Dame diminuent aussi. Dès que ces chances (déterminées par les probabilités) sont inférieures à celles de l'impasse (le plus souvent¹ 50%), celle-ci reprend ses droits.

Principe : avant de faire une impasse, voyez si « tirer en tête » n'offre pas des chances supérieures.

- **Impasse au Roi :**
 - On fait l'impasse avec dix cartes ou moins dans la ligne.
 - A partir de 11 cartes, on « tire en tête ».
- **Impasse à la Dame :**
 - On fait l'impasse avec huit cartes ou moins dans la ligne.
 - A partir de 9 cartes, on « tire en tête ».
- **Impasse au Valet :**
 - On fait l'impasse avec six cartes ou moins dans la ligne.
 - A partir de 7 cartes, on « tire en tête ».

Améliorer encore ses chances : le coup de sonde



Remarquez qu'avant de faire l'impasse, il ne « coûte rien » de jouer l'As ou le Roi.

- Cela vous permet de capturer la Dame sèche derrière la fourchette.
 - Cette éventualité est rare, mais non négligeable, et améliore de quelques % les probabilités de réussite de votre manœuvre.

¹ Les chances d'une impasse peuvent être considérablement modifiées par le contexte : enchères, nombre de points connus chez chacun des adversaires, etc. Nous verrons tout cela plus tard...