

COURS : Les impasses

1. QUES ACO :

Revenons aux basiques.

Cette technique est l'une des plus pratiquées (parfois à tort par les néophytes) pour trouver des levées supplémentaires.

On distingue différentes formes d'impassse : les simples, forçantes, doubles...

Les 2 grands cas où il ne faut pas faire des impasses :

- a) Attention à ne pas faire des impasses inutiles qui pour une hypothétique levée supplémentaire remettrait en cause la réussite du contrat (pb de communication si elle loupe...)
- b) Il existe des alternatives notamment les affranchissements de longueur qui peuvent être des lignes de jeu plus probables pour trouver des levées supplémentaires

2. Impasse simple:

Elle consiste à jouer vers un petit honneur en espérant que le gros honneur manquant adverse se trouve avant.

Elle est dite directe, si vous possédez une fourchette (exemple : manquant un R et vous jouez vers AD)

Ou indirecte, (exemple : manquant l'As et vous jouez vers le R)

S'il y a plusieurs cartes inférieures équivalentes l'impassse peut être répétée si les communications le permettent.

Chaque impasse simple coûte donc une communication pour être réitérée

3. L'impassse forçante :

Elle consiste à tenter de prendre en sandwich un honneur adverse en partant d'une carte immédiatement inférieure (ou équivalent).

Exemple avec DV et l'As au mort on part de la D pour affranchir le V.

Avantage elle peut éventuellement être réitérée sans couter une communication. Elle demande toutefois une carte inférieure équivalente dans la ligne que dans le cas d'impassse directe.

4. L'impassse double :

Il s'agit des cas de figures où il vous manque 2 honneurs

La probabilité de gagner une levée supplémentaire est de 75% si vous pouvez la tenter 2 fois. Lorsqu'il vous manque 2 honneurs non ; consécutifs et que vos communications le permettent (exple R et V et vous avez AD10 au mort).

Commencez par l'impassse au valet : si R et V sont du « bon côté » c'est ainsi seulement que vous ferez 2 levées supplémentaires).

5. Honneur sur Honneur :

En cours de jeu, le déclarant peut être amené à attaquer une couleur en jouant un honneur. Pour le défenseur qui joue en second, que doit-il faire s'il détient un honneur supérieur ? Le mettre ou non ? L'adage honneur sur honneur qui encourage à le mettre repose sur le raisonnement suivant : Le mettre oblige le déclarant à mettre 2 honneurs pour capturer le vôtre et assure donc la promotion d'une carte inférieure. Ceci n'a naturellement d'intérêt que si cela promet une carte de votre camp ! Naturellement si c'est une carte de votre jeu vous n'avez pas de doute, mais dans le jeu de votre partenaire c'est plus complexe.

IL faut donc analyser au cas par cas.

Les 2 cas les plus fréquents où il ne faut pas jouer honneur sur honneur :

- a) Votre honneur est imprenable (exemple un R 4^{ème} alors que vous savez que l'As est 3^{ème})
- b) Aucun espoir de promouvoir une carte dans votre ligne

6. Le coup de Bath :

C'est un cas de figure très courant.

Entame du Roi par un adversaire (promettant la Dame) le déclarant ayant en main AVx, il fournit un petit.

Continuer dans cette couleur (de la D ou d'un petit) procurerait un second arrêt à la couleur, cela oblige l'entameur à changer de couleur.

Avantage pour le déclarant : garder son arrêt, Inconvénient : encaisser la perte d'une levée

Les cas de figure où il ne doit pas être fait :

- Le retour dans une autre couleur est encore plus dangereux
- L'adversaire qui ne détient pas la D n'a aucune chance de reprendre la main.