



Maniement de couleur

Maniement de couleur :

La première question à se poser est, l'impasse est-elle nécessaire ? (sans aucune information sur le camp adverse)

- L'impasse au roi : on la tente si le camp détient moins de 11 cartes dans la couleur. Avec 11 cartes jouez l'as et espérez très fort...le roi sec chez un des adversaires.
- Impasse à la dame : on la tente avec moins de 9 cartes dans le camp. Avec 9 cartes , espérez une répartition 2-2 chez vos adversaires et jouez As - roi

S	O	N	E
1 SA	Passe	3 SA	Passe
Passe	Passe		



QCM 3843

L'impasse directe à la dame : avec 7 cartes, pensez à l'éventualité de la dame 3 ème ou 4 ème : partez du 9 et tentez l'impasse à la dame. Si elle réussit vous aurez 4 levées ! Si Est ne fournit pas la dame à la première levée, vous continuez avec le 10, puis le valet.



Maniement de couleur

Maniement de couleur :

Le problème de l'impasse étant réglé, la question suivante est : un coup de sonde est-t-il possible pour capturer un honneur adverse sec.

La réponse est simple :

- si vous avez suffisamment de cartes pour recommencer l'impasse nécessaire et communiquer, alors commencez par le coup de sonde, vous augmentez vos chances.
- A l'inverse ce coup de sonde ne doit pas compromettre une impasse, car la probabilité de l'honneur sec est toujours plus petite que celle de l'honneur 2ème et a fortiori 3ème !



[Exercice Q4500](#)

Pas de coup de sonde, vous ne pourriez pas recommencer l'impasse et réussir à faire 6 levées si la dame est 4ème en Est.



[Exercice Q4501](#)

Pas de problème ici pour donner un coup de sonde avant de tenter l'impasse sur Ouest : vous avez les munitions pour la recommencer.



Maniement de couleur

Maniement de couleur : le sens de l'impasse

Enfin, dernière question avant la mise en oeuvre, le sens de l'impasse
Sans indication sur les mains adverses, et sans nécessité de jeu (vous pouvez rendre la main aux deux adversaires sans risque) vous pourrez parfois faire l'impasse dans les deux sens, lequel choisir ?

Si une des fourchettes est renforcée par des cartes intermédiaires, faites toujours l'impasse vers la fourchette la plus forte. Cela vous permettra, éventuellement d'utiliser ce renfort pour capturer des cartes intermédiaires.



Exercice Q4501

Ici le 8 renforce le valet du mort et vous permettra peut être de faire une impasse évidente au 9 ! Donc jouez de votre main vers la fourchette du mort.
