

LES IMPASSES

L'action qui consiste à tenter de faire un pli avec une carte non maîtresse s'appelle une **impasse**.

Pour qu'elle réussisse il faut réunir deux conditions :

- **Partir de la main opposée à la carte non maîtresse, en jouant une petite carte vers celle-ci.**
- **Trouver la carte immédiatement supérieure dans le jeu du joueur situé « devant » la carte qu'on veut rendre maîtresse.**

L'impasse est une manœuvre aléatoire : on ne peut pas garantir sa réussite. Celle-ci dépend de l'emplacement d'une carte chez l'adversaire.

Exemple d'une impasse à la Dame :

RV2 Pour parvenir à trois levées dans la couleur, il faut réaliser une levée avec le Valet.

■

On notera que seule la dame est manquante.

A63

Il est donc possible de tenter l'impasse à la Dame.

On joue l'As, puis petit vers le Valet. L'impasse ne peut réussir que si la Dame est située à gauche (Ouest).

LES IMPASSES DIRECTES ET INDIRECTES

AD

■

Dans ce diagramme, si l'impasse réussit l'adversaire ne peut pas prendre la main.

42

Cette impasse est appelée **impasse directe**.

R2

■

Dans ce diagramme même si l'impasse réussit, l'adversaire peut prendre la main avec l'as.

42

Cette impasse est appelée **impasse indirecte**.

Pour qu'il soit possible de tenter une impasse indirecte, il faut que l'une au moins des deux mains possède une carte de plus que le nombre de levées souhaitées dans la couleur.

V72

■

Dans ce cas il est possible de faire 3 levées si la dame est en ouest.

AR43

3 ou 4 vers le Valet, puis 2 ou 7 vers le Roi ou l'AS.

Si ouest met la dame au 1^{er} tour, il reste toujours As, Roi et Valet à faire .

V72

■

Ici on ne peut pas toujours faire 3 levées, si ouest met sa Dame au 1^{er} tour, on ne peut pas aller chercher le Valet avec une petite carte de Sud.

AR3

QUAND FAIRE UNE IMPASSE ?

Impasse au Roi : on fait l'impasse au Roi avec un maximum de 10 cartes dans la couleur. **A partir de 11 cartes on « tire en tête ».**

Impasse à la Dame : on fait l'impasse à la Dame avec un maximum de 8 cartes dans la couleur. **A partir de 9 cartes on « tire en tête ».**

Impasse au Valet : on fait l'impasse au Valet avec un maximum de 6 cartes dans la couleur. **A partir de 7 cartes on « tire en tête ».**

Lexique :

Tirer en tête : jouer ses cartes maîtresses en espérant voir l'adversaire fournir les honneurs qui nous manquent. Revient à refuser de faire une impasse.

Double impasse : impasse effectuée pour deux cartes manquantes.

Impasse répétée : impasse contre un honneur isolé que l'on peut répéter grâce à la possession de plusieurs cartes équivalentes.

Fourchette : Possession dans la même main des cartes immédiatement inférieure et supérieure à celle qui manque. Permet de faire une impasse vis à vis de celle-ci.