

L'impasse ou le jeu d'honneurs

Pour faire une impasse vous devez avoir une fourchette.

Ex : A D R V x A V 10 x

Le but est de capturer l'honneur manquant. R ou A D ou R D. La réussite sans information est autour de 50 %. Si une alternative présente un plus haut taux de succès, choisissez l'autre alternative. (à développer).

Entrée(s) : une ou des cartes qui nous permet(tent) de communiquer entre les 2 mains. En atout, cette communication peut souvent se faire en jouant atout.

a) L'impasse simple :

Dans les 3 cas vous avez un seul choix. C'est le Roi que vous voulez capturer.

A D 2	4 3	manque R et V	on joue vers la D
A 7 5	D V 10	manque R	on joue D et on laisse filer
A V 4	D 10 5	manque R	on joue D et on laisse filer

Règle : lorsqu'un honneur est joué, la main du déclarant ou du Mort doit posséder la carte immédiatement inférieure à celle jouée.

b) L'impasse double :

Lorsque l'impasse est faite contre 2 cartes plus hautes

A D 10	4 3 2	manque R et V	on joue vers le 10
A V 10	7 4 2	manque R et D	on joue vers le 10 ou V

Si la première impasse échoue. On recommence. Évidemment ce type d'impasse nécessite de la communication entre les 2 mains.

Si 1 des 2 honneurs manquants est joué au premier tour, on est assuré de 2 levées.

c) L'impasse inversée :

C'est l'impasse simple répétée 2 fois. Le but est de réussir 3 levées.

A 9 8	R V 7	D'abord on joue V, si couvert de la D, on prend de l'As. Ensuite on joue le 9 pour faire l'impasse au 10.
-------	-------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

d) **L'impasse croisée :**

Elle permet d'agir dans les 2 sens

R V 2 A 10 3

A 3 2 R V 10

Dans les 2 cas, il nous manque la D et on peut faire l'impasse des 2 côtés.

On doit attendre d'avoir de l'information avant de tenter cette impasse.

Il faut essayer de trouver le nombre de points de chacun des adversaires. Si notre adversaire de droite montre 11 points et n'a pas ouvert les enchères, la D est sûrement de l'autre côté. Sinon c'est une question de pif.

e) **L'impasse indirecte :**

R 6 5 5 3

Une seule levée possible si A du bon côté, donc petit vers le R

R D 5 3 2

1 ou 2 levées possible(s) dépendant de la position du R donc : encore petit vers R et répétez si réussi.

