



LE CUMUL DES CHANCES

Cumuler ses chances, c'est rajouter aux chances que l'on a déterminé pour un coup précis (exemple une impasse : 50%), les chances d'une deuxième manière de jouer.

Pour cela il faut regarder si ce choix existe bien.

Exemple de choix : Impasse directe (50%) ou répartition de la couleur annexe 3-3 (33%)

Ensuite, Possibilité de cumul : oui

Façon de jouer : Tester la couleur annexe puis faire l'impasse en cas d'échec

La probabilité devient : $50\% + 33\% = 83\%$

Autre exemple de choix : Impasse directe ou dame seconde couleur annexe

Ensuite, possibilité de cumul : oui

Façon de jouer : Tirer As Roi de la couleur annexe, puis en cas d'échec faire l'impasse directe.

La probabilité devient : $50\% + \text{probabilité de la Dame seconde ou sèche avec 7 cartes}$.

Choix, cumul et combinaison des chances.

Un déclarant sérieux se doit en tout premier lieu de recenser ses différentes chances.

Trois cas peuvent se présenter :

- Les chances sont exclusives l'une de l'autre : Il faut alors opter pour la plus probable.
- Les chances sont cumulables : Il faut les essayer dans le bon ordre.
- Les chances sont partiellement cumulables. Il faut s'efforcer de les combiner du mieux possible

EXEMPLES

Le choix de la meilleure chance

Vous jouez 7♥ sur l'entame du Roi de Pique

| | | |
|--------|-------|----------|
| ♠ A6 | O E | ♠ 43 |
| ♥ RX94 | | ♥ ADV832 |
| ♦ 765 | | ♦ ARD |
| ♣ AV32 | | ♣ R4 |

Il faut défausser un Pique sur un Trèfle affranchi.

On dispose de deux chances : Faire l'impasse trèfle ou jouer en tête et Trèfle coupé pour voir tomber la Dame.

Ces deux chances sont exclusives : il faut choisir.

La première solution est à peine supérieure à 50% : Dame placée ou sèche derrière.

La seconde marchera dès que la Dame est sèche seconde ou troisième dans n'importe qu'elle main : ce qui est nettement inférieure à 50%.

Principe : Une carte donnée a plus de chances de se trouver du côté long que du côté court.



Le cumul des chances

Vous jouez 3SA sur l'entame du 7 de Carreau

| | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|-----------------------------------|
| ♠ 65432 ♥ 765 ♦ A9 ♣ R65 | <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">O</td> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">E</td> </tr> </table> | O | E | ♠ ARD ♥ AD4 ♦ V53 ♣ AD74 |
| O | E | | | |

Vous êtes à la tête de 8 levées et vous ne pouvez rendre la main à l'adversaire.
 Vous disposez de 3 chances cumulables :

- Un partage 3-2 des Piques.
- Un partage 3-3 des Trèfles.
- L'impasse Cœur.

Il faut les jouer dans le bon ordre :

- As et Roi de Pique, si tout le monde fournit, c'est gagné on continue.
- Si la couleur est mal partagée, on joue As et Dame de Trèfle et Roi.
- Si la couleur est mal partagée, on sera du bon côté pour tenter en dernier ressort l'impasse au Roi de Cœur

À retenir : *l'impasse directe a été tentée après la vérification des partages dans les couleurs : Toute action définitive ne doit être essayée qu'en dernier ressort.*

La combinaison des chances

Vous jouez 3SA sur l'entame de la Dame de Pique

| | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|-----------------------------------|
| ♠ 65 ♥ R76 ♦ AX7 ♣ AVX42 | <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">O</td> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">E</td> </tr> </table> | O | E | ♠ A9 ♥ AD8 ♦ RV985 ♣ D98 |
| O | E | | | |

Il y a deux chances équiprobables : Deux impasses directes.
 Mais on peut se donner une chance additionnelle : Trouver la Dame de Carreau sèche ou seconde.
 En vertu du principe ci-dessus, c'est ce qu'on fera en premier et on se rabattra en cas d'échec sur l'impasse au Roi de Trèfle.

Quand on devient cumulard...et combinard !

Vous jouez 3 SA sur l'entame 5 de Cœur pour la Dame qui tient.

| | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|-----------------------------------|
| ♠ ARD62 ♥ D ♦ 8764 ♣ D83 | <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">O</td> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">E</td> </tr> </table> | O | E | ♠ 53 ♥ AX6 ♦ AR52 ♣ A742 |
| O | E | | | |

Vous ne pouvez rendre qu'une fois la main et votre meilleure ligne de jeu consiste à affranchir un Pique avec un coup à blanc. Cette ligne de jeu gagne avec la couleur 3-3 ou 4-2 soit 86%. Mais vous pouvez avant tester la répartition des Carreaux en tirant As puis Roi. Si tout le monde fournit, on affranchira le dernier Carreau pour la neuvième levée.



À RETENIR

À sans-atout, comptez vos levées gagnantes suite à l'entame et aussi le nombre de fois que vous pouvez rendre la main aux adversaires.

Toute action définitive ne doit être essayée qu'en dernier ressort.

La vérification d'un partage doit le plus souvent précéder le recours à une impasse.

Si on peut donner la main une fois : Une impasse indirecte doit être en général tentée avant une impasse directe.

Si on peut défausser une perdante non protégée : Une expasse doit être préférée à une impasse.

La vérification d'un partage doit permettre d'être du bon côté pour se rabattre sur une impasse.

COMBINER SES CHANCES

Il s'agit le plus souvent de manier une couleur d'une façon qui n'est pas optimale mais qui permet de garder la main.

Les deux maniements les plus courants :

Tirer en tête avec : D876 AVX942 ou R876 AVX9

Affranchir un honneur par la coupe avec : AD76 4 ou ARV6 5