IMPASSES ET AFFRANCHISSEMENTS

Vous relevez la configuration suivante : Le mort ---> ♥ ADV
- - - - - - - -
Votre main ---> ♥ 754

Qui a le Roi ?
S'il est à votre gauche : vous ferez 3 levées dans la couleur.
S'il est à droite : vous ne ferez que 2 levées.
Si vous tirez l'As puis la Dame, le Roi de l'adversaire prendra une levée où qu'il soit. Votre Valet sera affranchi, mais vous ne ferez que 2 levées dans la couleur.

Il faut effectuer une manoeuvre dite **IMPASSE** : Petit de votre main pour le Valet (ou la Dame).

- Si votre adversaire de droite prend : la Dame est affranchie, 2 levées.
- Si le Valet reste maître, le Roi est à votre gauche. Dans ce cas, rentrez dans votre main par une autre couleur et recommencez : petit pour la Dame si le Roi n'apparaît pas. Enfin, tirez l'As : vous avez réalisé 3 levées.

Principe de l'impasse : jouer **petit vers la fourchette**.
Et : quand une impasse réussit, il faut pouvoir la recommencer (donc communiquer).

Avec la configuration suivante :
AD
- - -
53

vous effectuerez la même manoeuvre : petit pour la Dame. Si le Roi est à gauche, vous ferez 2 levées.

Dans le cas suivant :
D75
- - -
A32

Il s'agit d'une impasse d'affranchissement : jouer petit vers la Dame. Si le Roi est à gauche, il fera le pli, vous mettrez petit et la Dame fera une levée ensuite, elle sera **affranchie**.

Et, pour affranchir un Honneur :
RD3
- - -
752

Jouer **petit vers les Honneurs groupés** : le 2 de votre main pour la Dame ou le Roi du mort. Si l'As est à gauche, il se fera, mais Roi et Dame donneront 2 levées. Si l'As est à droite, il prendra l'un de vos Honneurs, mais l'autre sera dit **affranchi**.