



Initiation aux impasses

par Vincent COMBEAU
*Directeur National Pédagogique
 de l'Université du Bridge*

L'apprentissage des impasses constitue une étape cruciale dans l'enseignement du jeu de la carte, notamment parce qu'il oblige les élèves à **raisonner au sujet d'éléments non visibles**, situation pouvant aller jusqu'à déclencher un stress relatif. Si ce passage est négligé il créera chez certains élèves des dommages souvent irréparables. Essayons de faire un petit point de choses à faire et à ne pas faire.

1. Choix du premier exemple

Quand, dans un stage de formation de moniteurs, on demande aux candidats le premier exemple d'impasse qu'ils proposeraient à leurs élèves, la réponse très majoritaire correspond au schéma suivant :



La raison principale pour laquelle cet exemple est plébiscité est que lorsqu'ils étaient eux-mêmes élèves, les intéressés ont été soumis à ce même exemple introductif. Tout dépend tellement de ce que votre enseignant vous raconte... L'une des raisons de ce choix est psychologique. Il est lié au fait de posséder une carte maîtresse qui ne vous laisse pas désarmé. Pourtant, si la manœuvre échoue, aucune levée supplémentaire ne sera gagnée. En fait, le cas le plus pur, car libre de tout élément extérieur aux conditions du succès, est celui-ci :



Si réussir une impasse consiste à remporter une levée avec une carte non maîtresse, toutes les conditions sont réunies dans cet exemple basique. La carte non maîtresse, c'est le Roi. La carte maîtresse qui ne doit pas prendre le Roi, c'est l'As. Jouer vers le Roi permet de limiter à

un seul l'adversaire qui jouera après le Roi. Espérer l'As en Nord est la dernière condition du succès, d'où l'aléa.

2. Le deuxième exemple

C'est un dérivé du premier :



Il permet de bien identifier les éléments exposés dans le précédent exemple tout en changeant les repères. La carte non maîtresse est la Dame, qu'il faut éviter de se faire prendre par le Roi cette fois. Celui-ci doit donc être en Nord et il faut partir de la main opposée, celle qui possède l'As. Le point fondamental qui justifie ces deux premiers exemples est qu'il n'est en aucun cas nécessaire de capturer le Roi adverse.

3. Impasses directes et indirectes

Il est temps d'introduire le fameux exemple cité plus haut et d'en tirer une idée nouvelle qui s'avérera capitale dans l'approche des plans de jeu.



Ce nouveau schéma présente une forme d'impasse où, en cas de succès, l'adversaire ne sera pas en mesure de prendre la main, ce qui n'était pas le cas précédemment. Il ne s'agit toujours pas de capturer le Roi mais de faire un pli avec la Dame. Nous sommes face à une impasse dite « directe », les cas précédents correspondant à des impasses indirectes. Ces termes de « direct » et indirect », sans être très heureux ni très représentatifs de la situation, sont malgré tout consacrés par l'usage.

4. La suite

La suite consiste à mettre les élèves en situation de renouveler l'impasse en cas de succès.



Comme toujours en termes d'enseignement, la compréhension des choses n'est pas suffisante. Il faut mettre en pratique à de nombreuses reprises pour que l'élève s'approprié les différentes notions évoquées.

Nom :

Ne vous y trompez pas. Présenter les choses d'une façon non réfléchie est une erreur grave. Vous laisserez en chemin des participants qui s'en seraient sortis autrement et vous constaterez des manèges de couleur spectaculaires et pourtant fréquents comme le suivant :



le déclarant partant de la Dame du mort dans l'espoir que l'adversaire couvre du Roi... afin de le capturer.

Et maintenant, à vous de jouer !