**JEU DE LA CARTE**

**Affranchissement des levées par le déclarant**

*Le mécanisme de l’affranchissement* :

* Détenir un nombre suffisant de cartes équivalentes.
* Pouvoir rendre la main – une ou plusieurs fois – à l’adversaire.

*Affranchissement des couleurs asymétriques* :

**Pour affranchir des levées dans une couleur asymétrique, il faut toujours commencer par les cartes équivalentes de la main courte**.

**L’entame**

*Principes à suivre pour entamer* :

* Choix de la couleur : la plus longue
* Choix de la carte :
* Avec trois cartes équivalentes dont un honneur (= une séquence d’honneurs) : la plus forte, c’est-à-dire **« la tête de séquence ».**
* Sans séquence : la quatrième carte en partant de la plus forte : **« quatrième meilleure ».**

*Le partenaire de l’entameur :*

* Sur l’entame d’une petite carte, il devra jouer sa plus forte carte utile, sauf lorsque le mort est maître.
* S’il a le choix entre plusieurs cartes équivalentes, il doit fournir la plus petite.

**LEXIQUE 3**

**Affranchir**: rendre maîtresse une carte en laissant aux adversaires celles qui lui

sont supérieures.

**Cartes équivalentes** : cartes consécutives qui ont la même valeur.