**QUELQUES RÈGLES DU JEU DE LA CARTE QU’IL FAUT CONNAÎTRE**

***AFFRANCHISSEMENT DES LEVÉES DE DÉFENSE***

Pour réussir un affranchissement, il est nécessaire :

* De posséder une carte équivalente de plus que de levées à concéder.
* De disposer d’une longueur suffisante, supérieure au nombre de levées à concéder.
* Pour des raisons de communication, **il faut commencer par jouer de la main courte** (avec des couleurs asymétriques).

***L’ENTAME A SANS ATOUT***

* La meilleure entame est dans une couleur longue.
  + **Avec une séquence de 3 cartes, il faut entamer la plus forte**
  + **Sans séquence on choisit la « quatrième meilleure ».**
* Sur l’entame d’une tête de séquence, le partenaire de l’entameur devra déloquer un ou plusieurs honneurs supérieurs à la carte d’entame.
* Sur l’entame d’une petite carte, le partenaire de l’ouvreur, devra jouer sa plus forte carte utile (sauf si le mort est maître)
* S’il a le choix entre plusieurs cartes équivalentes, le partenaire de l’entameur doit jouer la plus petite.

***LES LEVÉES DE LONGUEUR DU DÉCLARANT***

* Pour qu’une levée de longueur puisse être affranchie, il faut que le mort ou le déclarant détienne plus de carte que le plus long des 2 adversaires.
* Pour profiter d’une répartition favorable, le déclarant surveille la chute des cartes adversaires.

***LE DÉDOUBLEMENT DES ATOUTS (coupe de la main courte)***

Dans la couleur d’atout, il est possible de réaliser plus de levées que l’on possède de cartes du côté le plus long.

**En général, la coupe ne rapporte de levées supplémentaires que lorsqu’elle est effectuée par la main qui possède le moins d’atout (la main courte).**

Le retrait des atouts est prioritaire sauf :

* S’il empêche le déclarant de couper de la main courte.
* S’il le prive de communications indispensables à la réussite du contrat.