***LA DECOUVERTE DE L’ATOUT***

**L’atout est une couleur choisie par le camp du déclarant.**

**Elle possède un pouvoir particulier : celui de remporter la levée quand elle est fournie si on ne possède plus de carte de la couleur demande.**

Fournir un atout quand on ne possède plus la couleur demandée s’appelle ***couper***.

***LA COUPE***

**Couper n’est pas une obligation**

**Surcouper** : lorsqu’un joueur coupe et que le joueur qui le suit joue un atout plus fort, il surcoupe et remporte la levée.

***LE CHOIX D’UN ATOUT***

Pour choisir un atout le camp doit posséder au moins 8 cartes dans la couleur choisie : c’est ***le fit.***

On dit que les joueurs sont ***fités***

***POINTS DE DISTRIBUTION***

Dans les couleurs autres que l’atout :

* 1 point D pour un doubleton.
* 2 points D pour un singleton.
* 3 points D pour une chicane.

Dans les couleurs de l’atout :

* 2 points D pour le neuvième atout.
* 1 points D pour tout autre atout au-delà du neuvième.

**RAPPELS :**

Points H : honneurs

Points L : longueur (plus de 4 cartes dans une couleur)

Points D : distribution (doubleton, singleton, chicane) en dehors de la couleur d’atout.