

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.

