

COURS 10

SYNTHESE DES 9 COURS

I. Les Honneurs

AS (4) – ROI (3) – DAME (2) – VALET (1) – 10

POINTS D'HONNEUR (H)

II. Les petites cartes

9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

III. La table de décision

Table de décision		
Nombre de points du camp	Contrat	Nombre de levées réalisables
37-38-39-40	7 SA	13
33-34-35-36	6 SA	12
30-31-32	5 SA	11
27-28-29	4 SA	10
25-26	3 SA	9
23-24	2 SA	8
20-21-22	1 SA	7

IV. Les cartes maîtresses (CM)

Déclarant	A 3	R 5 3	A 7 4	R 8 3	R 5 3	R D 4
Mort	5 2	8 7 4	D 6 2	A V 2	D 6 2	A 6 5
CM	1	0	1	2	0	3

Le côté long : main qui possède le + de cartes dans la couleur

Le côté court : main qui possède le – de cartes dans la couleur

ATTENTION : vous devez d'abord jouer les H de la main courte



V. La marque

7 levées $40 + 50 = 90$
 8 levées $40 + 30 + 50 = 120$
 9 levées $40 + 30 + 30 + 50 = 150$

Si la manche (à SA) est demandée et réalisée :

9 levées $100 + 300 = 400$
 $(40+30+30) + 300 = 400$

VI. Qu'est-ce qu'une main régulière ?

Répartition des cartes dans les 4 couleurs

- 4 3 3 3
- 4 4 3 2 On dit que cette main est **REGULIERE**
- 5 3 3 2

Une main irrégulière comportera :

- 2 doubletons
- 1 singleton
- 1 chicane

VII. La défense

Le contrat de la défense est imposé par le déclarant. Il est important pour la défense de calculer le nombre de levées à réaliser afin de faire chuter le contrat.

Même principe pour le déclarant : visualiser les cartes maîtresses à la vue du mort et, en cours de jeu, la chute d'une carte peut changer le nombre de cartes maîtresses.

VIII. Affranchissement des Honneurs

Vous devez jouer la couleur à affranchir avant de jouer les cartes maîtresses afin de maîtriser la ou les reprise (s) de main.

IX. Les cartes équivalentes

Les cartes qui se suivent (votre jeu étant combiné avec celui de votre partenaire) sont dites EQUIVALENTE.

L'affranchissement d'un ou plusieurs honneurs passe par le sacrifice d'une ou plusieurs cartes équivalentes.



X. L'entame à SA

C'est la première action de la défense pour faire chuter le contrat du déclarant.

- ❖ « Tête de séquence » commandée par un Honneur.
 - A R D – R D V – D V 10 – 10 9 8
- ❖ « 4^{ème} meilleure » (convention) : 4^{ème} carte en valeur de la couleur la + longue
- ❖ « Tête de rien » : 9 ou 8

XI. En 3^{ème} position

Il est conseillé de monter le + souvent en 3^{ème} position.

Par convention, si le joueur placé en 3^{ème} position possède plusieurs cartes équivalentes, il fournira la plus PETITE.

XII. Le Résidu

C'est le nombre de cartes détenues par les adversaires.

Probabilités de répartition du résidu (à connaître)

Résidu Impair	3 cartes manquantes	2/1	78%
	5 cartes manquantes	3/2	68%
	7 cartes manquantes	4/3	64%
<hr/>			
Résidu Pair	4 cartes manquantes	3/1	50%
	4 cartes manquantes	2/2	40%
	6 cartes manquantes	4/2	50%
	8 cartes manquantes	5/3	44%
	8 cartes manquantes	4/4	35%

XIII. Le point de longueur

On ajoute un point de longueur à partir de la 5^{ème} carte dans une couleur :

D V 6 4 3 +1 pt - D V 6 4 3 2 +2 pts etc...



XIV. Les réponses à l'ouverture de SA en pts HL

L'ouverture de 1 SA promet 15 à 17HL.

Sur l'ouverture de 1 SA :

- De 0 à 7HL → Passe
- A 8 HL → 2 SA
- 9 HL → 3 SA

TABLEAU DES REPONSES sur les ouvertures de 1 SA et 2 SA

OUVERTURE	REPONSES	
15 – 16 – 17H 1SA JEU REGULIER	0 - 7HL 8HL (9HL) (9) 10 - 15HL 16 - 17HL 18 - 19HL 20 - 21HL 22 - 25HL	PASSE 2SA 3SA 4SA 6 SA 5SA 7SA
20 – 21H 2SA JEU REGULIER	0 - 3HL 4 - 11HL 12HL 16 HL 13HL - 15 HL 17HL	PASSE 3SA 4SA 5SA 6SA 7SA

XV. Le coup à blanc

Objectif : lutter contre un mauvais partage.

Dans le coup à blanc lorsque vous jouez la dernière carte de la main courte, la levée doit être remportée par la main longue.

