

COURS 7

Les cartes équivalentes

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

Exemple : Votre main : A R 4 - Main du partenaire : D 5 2
Combien de levées ? **3** à condition de fournir une petite carte de l'autre main (jeu du partenaire)

Les cartes non maîtresses

- Votre main : R 5 - Main du partenaire : D 4 = elles sont équivalentes car pour prendre l'une d'elle la défense devra fournir l'AS
- Votre main : R 5 2 – Main du partenaire : V 6 3 = ne sont pas équivalentes

Exemples

Votre main	D V 4	V 10 8 3	V 9 2	R D 4
Main du partenaire	10 5 2	D 5 4	D 10 6 3	V 10 8 5 2
Cartes équivalentes	3	3	4	4
Votre main	D 3	R V 4	V 10 4	R V 9
Main du partenaire	V 9 7 6 5	D 2	9 8 7 2	5 4 2
Cartes équivalentes	2	3	5	0

Description d'une manœuvre d'affranchissement

Votre main : R 10 7 2 - Main du partenaire : D V 5
Combien de levées si vous jouez 4 fois dans cette couleur ? **3**

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

L'entame à SA

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

- L'entameur choisit sa couleur la plus longue
 - Deux règles de signalisation :

Règle de signalisation n°1 :

Avec 3 cartes équivalentes, l'entameur choisit par convention de fournir la plus HAUTE, appelée « tête de séquence » commandée par un Honneur.

A R D – **R** D V – **D** V 10 – **10** 9 8

Règle de signalisation n°2 :

Sans séquence de 3 Honneurs, l'entameur joue sa 4^{ème} carte. On dit qu'il joue sa « 4^{ème} meilleure » (convention).

♠	D V 10 3	A 5	7 5 2	R 8 5	R D V 5 2
♥	7 6 5	R V 7 5 2	V 9 4	V 10 9 5	6 4 3
♦	A 8 3	D 4 3	A 6 3	D 10 5	A 9
♣	A 7 2	7 6 4	R D 7 4	A 9 3	V 7 3
Couleur à entamer	♠	♥	♣	♥	♠
Carte choisie	D	5	4	V	R

Après une entame dans la 4^{ème} meilleure en 3^{ème} position, le partenaire a intérêt à jouer une grosse carte (le lion) :

- ★ Soit pour réaliser la levée
- ★ Soit pour contribuer de son mieux à l'affranchissement entrepris par le partenaire.

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

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

Exemple : D V : il fournira le valet