

## COURS 11

### SYNTHESE DES 10 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
- 5 3 3 2

On dit que cette main est **REGULIERE**

**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 EQUIVALENTES.

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<sup>ème</sup> meilleure » (convention) : 4<sup>ème</sup> carte en valeur de la couleur la + longue
- ❖ « Tête de rien » : 9 ou 8
- ❖

## XI. En 3<sup>ème</sup> position

Il est conseillé de monter le + souvent en 3<sup>ème</sup> position.

Par convention, si le joueur placé en 3<sup>ème</sup> 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)**

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

## XIII. Le point de longueur

On ajoute un point de longueur à partir de la 5<sup>ème</sup> 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
<b>15 – 16 – 17H</b> <b>1SA</b> <b>JEU REGULIER</b>	0 - 7HL PASSE 8HL (9HL) 2SA (9) 10 - 15HL 3SA 16 - 17HL 4SA 18 - 19HL 6 SA 20 - 21HL 5SA 22 - 25HL 7SA
<b>20 – 21H</b> <b>2SA</b> <b>JEU REGULIER</b>	0 - 3HL PASSE 4 - 11HL 3SA 12HL 4SA 16 HL 5SA 13HL - 15 HL 6SA 17HL 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.

#### XVI La Défausse

Un joueur de la défense ne doit pas défausser, en général, dans une couleur 4<sup>ème</sup> quand le mort possède aussi 4 cartes dans cette couleur.

