

# Les bases du jeu de la carte en défense - Synthèse

## Tableau récapitulatif des entames et de l'attitude du partenaire

Entame à Sans-atout			Attitude du partenaire suivant sa main	
Type de main	Exemples	Entame	Avec honneurs	Sans honneur
Trois cartes équivalentes dont la plus forte est un honneur : → entame tête de séquence	R D V 8 2	R	Débloque l'As et rejoue en Indiquant sa parité	Indique sa parité (voir signalisation du pair-impair au verso)
	10 9 8 5 3	10	Joue son honneur le plus gros ou le plus petit des équivalents (de son jeu ou par rapport au mort)	Indique sa parité
Séquence brisée avec au moins deux honneurs : → entame tête de séquence	R D 10 5 2	R	Joue son honneur (As ou Valet)	Indique sa parité
	V 10 8 6 4	V	Joue son honneur ou le plus petit équivalent	Indique sa parité
Trois honneurs avec au moins deux équivalents : → entame tête de séquence	A V 10 5 2	V	Joue le Roi ou la Dame	Indique sa parité
	R V 10 9 5	V	Joue l'As ou la Dame	Indique sa parité
Sans séquence : → entame de la 4 <sup>ème</sup> meilleure	R 9 6 5 3	5	Joue l'honneur le plus gros ou le plus petit des équivalents	Sa plus grosse des petites cartes ou indique sa parité s'il n'a pas de carte supérieure à celle du mort
	V 10 5 4 3	4		
Entame à la couleur			Attitude du partenaire suivant sa main	
Séquence avec au moins deux honneurs équivalents : → entame tête de séquence	R D 8 2	R	Indique sa parité sans jouer son As sauf cas particulier, par exemple avec un singleton au mort pour jouer une autre couleur.	Indique sa parité
	10 9 5 3	10	Joue son honneur le plus gros sauf si c'est le Valet (honneur équivalent supérieur)	Indique sa parité
Sans séquence d'honneurs : → entame pair-impair	D 8 2	2	Joue son honneur le plus gros ou le plus petit des équivalents	Sa plus grosse des petites cartes ou indique sa parité s'il n'a pas de carte supérieure à celle du mort
	9 8 7 5	8		
Entame " <b>déconseillée</b> " : → sous un As ou un Roi → Atout	<i>Sauf cas particuliers</i> (qui demandent de plus amples développements)		Joue son honneur le plus gros ou le plus petit des équivalents	Sa plus grosse des petites cartes ou indique sa parité s'il n'a pas de carte supérieure à celle du mort
Entame dans la couleur du partenaire			Attitude du partenaire suivant sa main	
Sans séquence d'honneurs : → entame pair-impair			Joue son honneur le plus gros ou le plus petit des équivalents	Par principe le partenaire a forcément des honneurs dans sa couleur
Avec deux honneurs équivalents : → entame tête de séquence				

# Règles à appliquer dans la majorité des cas

## 1. Attitude du partenaire avec des honneurs équivalents

- Avec 2 honneurs ou plus
  - Avec 2 honneurs équivalents par rapport à celui du mort
- } jouer son honneur  
le plus faible

## 2. Le retour du joueur n°3

- Rejouer la couleur de l'entame afin de viser à faire des levées de longueur
- Rejouer en appliquant le principe du pair-impair afin de ne pas garder d'honneur sec

## 3. La signalisation en défense

- Les **déductions de l'entame** → entame de la tête de séquence ou de la 4<sup>ème</sup> meilleure
- La carte du partenaire en 3<sup>ème</sup> → absence d'un honneur inférieur mais possibilité de l'honneur supérieur quand le déclarant ne le met pas

- **Le pair impair :**

Avec un nombre **impair** de cartes → jouer d'abord la **plus petite**

Avec **deux** cartes → jouer d'abord la **plus grosse**

Avec **quatre** cartes → **sans honneur** jouer la **2<sup>nde</sup> meilleure** et la **3<sup>ème</sup> meilleure avec un honneur**

Le pair-impair se fait également sur une **défausse**

*NB : pour faire la différence entre deux ou quatre cartes, il faudra souvent tenir compte de ses cartes, du mort et la carte mise par le déclarant*

## 4. Utilité du pair-impair

Le pair-impair est souvent déterminant pour minimiser les levées du déclarant ou même faire chuter le contrat

- **Les levées de longueur à Sans-atout** → l'entameur suivant la parité de son partenaire peut déterminer le nombre de cartes du déclarant dans la couleur. Il peut ainsi en rejouer sans risque de donner une levée
- **Le coup à blanc à Sans-atout** → l'entameur, avec un jeu faible sans reprise annexe, laisse faire le pli par le déclarant en jouant une petite carte, sachant que son partenaire pourra lui rejouer la couleur d'entame quand il reprendra la main. Il fournira alors sa carte maîtresse pour faire ainsi des plis de longueur
- **Le laisser-passer** → le flanc qui possède une carte maîtresse dans une couleur longue avec des honneurs au mort, devra veiller à la mettre sur la dernière carte du déclarant dans cette couleur, afin de bloquer la couleur. Sans reprise annexe, le mort ne pourra plus faire de plis avec les dernières cartes de la couleur
- **La coupe du partenaire** → avec ses propres cartes, les cartes visibles au mort et la carte du déclarant, si l'entameur peut en déduire que son partenaire est doubleton, il doit continuer dans cette couleur afin de faire faire un pli de coupe par son partenaire
- **Ne pas affranchir une carte du mort** → si un joueur voit que le déclarant en coupant risque d'affranchir un honneur du mort, il doit jouer une autre couleur

## 5. L'impasse forçante

En cas d'impasse forçante faite par le déclarant, le joueur de flanc a en général intérêt à :

- couvrir quand il est lui-même court dans la couleur
- conserver sa grosse carte quand il est plus long

## 6. La défausse en défense

Deux principes à respecter : prendre garde à **ne pas donner de levée d'honneur** ou **de levée de longueur** au déclarant. Le plus souvent, il faut se caler sur les cartes du mort s'il est susceptible faire des levées d'honneur ou de longueur.

## 7. La relance

- **Derrière** le mort → jouer dans la **faible** du mort
- **Devant** le mort → jouer dans la **forte** du mort