

Plans, techniques et astuces du jeu de la carte

On suppose que S est le déclarant, N le mort

Plan du déclarant

Plan	Reconnaître
Coupe simple	couleur plus courte en N qu'en S
Coupe croisée	Couleurs courtes des 2 côtés, atouts faibles. Compter les gagnantes , y compris celles des couleurs autres que l'atout
Mort inversé	Moins d'atouts ou moins beaux atouts en S qu'en N
Etablir une couleur	5+ cartes dans la main courte à l'atout
Rendement de main	Couleur percée (AD, RV..) en N ou en S. Nombreux atouts.
Impasses	A utiliser comme solution de dernier recours
Squeeze	+ tard

Techniques et astuces

Technique/Astuce	But
Compter les points	Permet d'estimer la localisation des honneurs
Règle des 11	Si entame est la 4ème meilleure: $11 - (\text{carte de l'entame}) = \text{nombre de cartes supérieures dans les 3 autres mains}$
Coup de Bath	Entame du R. Vous avez A et V. Jouer petit. L'entameur ne peut plus jouer la D
Perdante sur perdante	Une variante d'affranchissement. Lorsque l'on ne veut pas s'affaiblir en atout. Mains "en miroir"
Jeu de sécurité	Se prémunir contre une distribution défavorable.
Coup du ciseau	Supprimer la communication de la défense afin d'éviter une coupe adverse
Tour pour rien	Pour établir une longueur. A faire tôt, tant que l'on a un bon contrôle. Attention à garder les cartes les plus fortes

Rappel: la coupe n'est intéressante que si elle est faite de la main **courte**