

Plan de jeu à la couleur

Il y a trois grandes façons d'éliminer des perdantes à la couleur:

La coupe, l'élimination sur une couleur affranchie, et l'impasse

Ceci résulte en 6 catégories de plans de jeu:

Première façon: la Coupe:

1. La coupe simple de la main courte
2. La coupe croisée
3. Le mort inversé (le mort devient la main longue)

Deuxième façon: L'élimination sur une couleur affranchie:

4. L'établissement d'une couleur
5. Le rendement de main
6. Le squeeze

Troisième façon: L'impasse

Quelques techniques

Il serait difficile de décrire toutes les astuces et techniques à la disposition du déclarant. Nous en aborderons quelques unes:

La règle de 11

Le jeu de sécurité

Le coup de Bath

Le coup des ciseaux

La perdante sur perdante

L'adversaire non dangereux

Le laisser-passer

Le tour pour rien

Plan de jeu à SA

A SA on essaye de créer des gagnantes. Il n'y a que deux façons de faire : **l'affranchissement et l'impasse.**

Certaines des techniques du jeu à la couleur sont parfaitement applicables au jeu à SA. Les entrées représentent souvent la plus grande difficulté du jeu à SA.