

L'AFFRANCHISSEMENT

Rappel : Les cartes maîtresses :

Définition : une carte est maîtresse lorsque la défense ne possède pas de carte supérieure.

Les cartes équivalentes

- Les cartes qui se suivent (votre jeu est combiné avec celui de votre partenaire, bien entendu) sont dites EQUIVALENTES.
 - ▶ En effet, quelle que soit la carte choisie dans ces cartes « collées », l'adversaire devra monter plus haut que la plus haute pour « prendre », et descendre plus bas que la plus faible pour « fournir ».

Définition : les cartes « collées » sont équivalentes.

- Exemples ci-contre :

▶ ♠ :	3	As, Roi (Nord) et Dame (Sud)
▶ ♥ :	4	Roi, Dame, Valet, et 10 (ainsi que 5, 4, et 3 !)
▶ ♦ :	2	As et Roi (ainsi que 4 et 3)
▶ ♣ :	2	As et Roi (ainsi que 6 et 5)

♠ A R
♥ R 10 5 3
♦ A 9 4
♣ V 8 6

L'affranchissement :

- Principe : Des cartes non maîtresses, mais suffisamment grosses (en général des honneurs), peuvent devenir maîtresses si les cartes supérieures sont jouées par les adversaires. Deux possibilités :
 - ▶ Ils les jouent eux-mêmes (ce n'est en général pas leur intérêt !).
 - ▶ Vous les obligez à les jouer en sacrifiant une de vos cartes équivalentes. Vous « donnez pour recevoir ».
 - ▶ D'autres manœuvres sont possibles. Nous les verrons plus tard.
- Exemple (ci-contre) : ♥R, ♥D, ♥V et ♥10, cartes équivalentes, ne sont pas maîtresses. Jouez l'une d'entre elles à la première occasion. L'adversaire prend avec son As (seule carte au-dessus des vôtres qu'il possède). Vos trois autres cartes équivalentes sont devenues maîtresses !
 - ▶ Remarque : L'adversaire n'est pas obligé de prendre tout de suite. Mais dans ce cas, vous faites la levée ! Et vous présentez la carte équivalente suivante. Vous voyez que dans tous les cas, vous ferez 3 levées et n'en sacrifierez qu'une pour cela.



♠ D 6 2
♥ D V 4
♦ R V 6 3
♣ A R 5

EN RESUME :

L'affranchissement est le fait de rendre maîtresse une carte ou une suite de cartes de la même couleur qui ne l'était pas auparavant. Le moyen le plus sûr est de sacrifier une (ou plusieurs) des cartes équivalentes pour « établir » la couleur au rang de couleur maîtresse.

Conséquences de l'affranchissement :

- Le nombre de levées que vous pouvez gagner augmente maintenant du nombre de cartes que vous avez affranchies. Dans l'exemple ci-dessus :
 - ▶ Vous aviez 7 levées de tête (cartes maîtresses distribuées).
 - ▶ Dès que vous « avez la main » après l'entame, vous jouez une carte équivalente de ♥ : ♥R, ♥D, ♥V ou ♥10. Si l'adversaire prend, vous avez maintenant 3 levées supplémentaires. S'il « laisse filer », vous recommencez. Vous ferez aussi 3 levées dans la couleur.
 - ▶ Vous cumulez maintenant un total de 10 levées. Vous avez réussi 3SA + 1.

L'affranchissement est l'un des principaux moyens d'augmenter le nombre de levées gagnées, spécialement à SA.