

COMMUNICATIONS ET BLOCAGES

Définitions :

Pour « exploiter » une couleur, c'est-à-dire l'utiliser pour faire un maximum de plis, il faut pouvoir passer d'une main à l'autre. Cela s'appelle la communication.

Communications :

- Les communications utilisent des cartes, généralement des petites cartes, qui permettent de passer d'une main à l'autre.

A D 2



R 6 4

Fig. 1

A D



R 6

Fig. 2

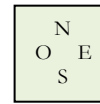
R V 3



D 5 2

Fig. 3

D V 7 2



10 9 6 3

Fig. 4

- Manipulez ces cartes : on peut toujours passer d'une main à l'autre, au gré de votre volonté.
 - Fig. 1 : Si vous voulez finir dans votre main, petit vers A, jouez la D, et enfin le 2 pour le R.
 - Pour finir au mort, il suffit de commencer par le R, puis jouer petit vers le mort.
 - Fig. 2 : Pour finir en main, petit vers l'A, puis D prise par le R.
 - Pour finir au mort, d'abord le R qu'on prend du mort, puis on joue la D.
 - Ou bien, 6 vers la D, puis A (qui prendra le R)
- Fig. 3 et 4 : Il faut rendre la main, puisqu'il manque 1 ou 2 honneurs supérieurs.
 - Pour finir dans une main, débarrassez-vous en premier des honneurs (ou équivalents) de l'autre.
 - Quand vous reprendrez la main, vous pourrez vous retrouver là où restent des honneurs.

**Principe : Pour se retrouver dans une main donnée,
il faut se débarrasser des honneurs de l'autre.**

Blocages :

- Les communications nécessitent des petites cartes, qui seront mises en face des honneurs.
 - Lorsqu'elles font défaut, on risque d'être bloqué dans une main, sans pouvoir rejoindre l'autre.

D V 10 3 2



A R

Fig. 1

A



R D 4 3

Fig. 2

R D



A 5 3

Fig. 3

A R 4 3 2



D 9 8 7

Fig. 4

- L'absence de petites cartes à côté des honneurs empêche de rejoindre l'autre côté : essayez !
- Fig. 3 : On pourrait prendre le 2^{ème} honneur du mort avec l'A, mais alors, on perd une levée.
- Fig. 4 : Le blocage est beaucoup moins visible, mais on ne pourra jamais faire 5 levées...

Le déblocage :

- Fig. 1, pour gagner 5 levées, il faut jouer A et R, puis monter au mort par une autre couleur.
 - Jouer l'A et le R s'appelle débloquer la couleur. Il faut toujours faire cela en début de coup.
- Fig. 2 : De même, il faut jouer l'A dès que possible, de façon à pouvoir par la suite gagner R et D.

**Principe : Pour débloquer une couleur, il faut jouer le plus vite possible
les cartes du côté bloquant, et passer dans l'autre main par une autre couleur.**

Perspectives :

- Le blocage est une notion avec laquelle il convient d'être très familier :
 - Se bloquer soi-même, ou rester bloqué dans une main est une humiliation qu'il faut éviter.
- En revanche, arriver à bloquer l'adversaire en cours de jeu est très gratifiant.
 - Ce sont des techniques qui vous seront expliquées beaucoup plus tard.