

## LES LEVEES DE LONGUEUR

### Les levées de longueur



Les levées de longueur existent lorsque les petites cartes deviennent maîtresses parce que les levées précédentes ont fait tomber toutes les cartes intermédiaires. Ici, le 2 fera sûrement la levée si les cartes adverses sont normalement partagées (3-2 ou 4-1). Bien sûr, si elles sont 5-0 (très rare), le 10 (ou équivalent) adverse ne « tombera » pas sur As, R, D, puis V.

- Tout dépend du « résidu » adverse et de sa répartition :



Ici, si le résidu est partagé (1<sup>er</sup> diagramme à droite), les cartes adverses tombent en 3 tours, le 8 et le 4 devenant maîtres. S'il est mal partagé, 4-1 par exemple (2<sup>ème</sup> diagramme), A, R et D se feront, il restera 8 et 4 en face du V (9, 6 et 5 sont tombés). On pourra affranchir le 4 en sacrifiant le 8, qui sera pris par le Valet adverse.



**Principes :** 1°) Les levées de longueur sont possibles si le déclarant ou le mort détiennent plus de cartes que le plus long des adversaires.

2°) Le nombre des levées de longueur dépend de la répartition du résidu.

### Affranchir les levées de longueur

#### Compte des couleurs :

- Plus vous avez de cartes dans une couleur, moins l'adversaire en possède (cf. La Palisse).
- Le nombre de levées nécessaires pour affranchir la couleur dépend de la répartition adverse.

#### Probabilité des principaux partages :

Vous possédez	Restent (adversaires)	Répartition du résidu	Probabilités
7 cartes	6 cartes	3/3	1 chance sur 3
		<b>4/2</b>	<b>1 chance sur 2</b>
		5/1	1 chance sur 6
		6/0	Très rare
8 cartes	5 cartes	<b>3/2</b>	<b>2 chances sur 3</b>
		4/1	1 chance sur 4
		5/0	Rare
9 cartes	4 cartes	2/2	2 chances sur 5
		<b>3/1</b>	<b>1 chance sur 2</b>
		4/0	1 chance sur 10

### Une astuce très fréquente : le COUP à BLANC



- Le coup à blanc permet de **garder le contrôle** de la couleur :
  - ▶ Ici, si vous jouez « en tête », vous serez surpris par le mauvais partage éventuel (4/1), et vous aurez affranchi les adversaires !
  - ▶ D'autre part, ils auront la main au 3<sup>ème</sup> tour de la couleur (même 3/2).
    - ▶ Solution : Un coup à blanc (petit des deux mains), vous permet de découvrir sans frais le partage, car il fallait de toute façon rendre la main au moins une fois pour affranchir.
- Le coup à blanc permet surtout de **garder les communications** :
  - ▶ Après le 3<sup>ème</sup> tour de la couleur, vous n'aurez plus de carte pour retourner au mort. Il faut donc que vous gardiez l'As (ou le Roi) pour le 3<sup>ème</sup> tour (partage 3/2).
  - ▶ Solution : un coup à blanc, gratuit (il fallait de toute façon rendre la main une fois).

**Principe :** Pensez souvent au COUP A BLANC, aide à l'affranchissement.