

## LA LEVÉE (DECLARANT ET FLANC), suite

Peut-on démarrer la levée par une petite carte sous l'As (ou sous une carte maîtresse) ? : **NON !**

- Une évidence : si vous possédez vous-même la carte la plus élevée (l'As par exemple), vous ne pourrez pas la fournir dans la même levée !
- C'est donc la carte immédiatement inférieure, ou même une carte plus basse qui fera la levée :
  - Vous donnez à l'adversaire l'occasion de faire une levée qu'il n'aurait peut être pas faite autrement !
- Exception : si votre partenaire vous a signalé la présence d'un gros honneur en vous faisant un appel (importance de la signalisation), vous pouvez espérer que son honneur « colle » au vôtre.

**Règle générale** : Si vous possédez une carte maîtresse dans une couleur, ne partez pas d'une petite carte sous cette carte maîtresse. Vous donnerez souvent une levée à l'adversaire.

Question corollaire : Si on ne peut ni jouer une carte maîtresse ni dessous, comment faire ?

- Réponse : Jouez une autre couleur !
- Il vaut souvent mieux rendre la main à l'adversaire en attendant qu'il vous joue lui-même de votre couleur : vous pourrez peut-être alors lui prendre un honneur ou une grosse carte.
- Et si toutes les couleurs sont dans ce cas, il vous reste à déterminer celle où votre partenaire a le plus de chances de posséder un « complément », ou celle où vous donnez le moins de levées.

Au total, par quelle carte débiter un pli ?

**Règle générale** : Un pli est entamé au mieux par une petite carte sans honneur ou avec l'honneur le plus bas possible. Il vaut mieux jouer sous un Roi que sous un As, sous une Dame que sous un Roi, sous un Valet que sous une Dame, etc.

**Exception notable +++ : les séquences d'honneurs.**

- Lorsque vous possédez une séquence (R D V, D V 10) ou une fausse séquence (R D 10, D V 9, ou R V 10, D 10 9), vous êtes sûr de ne pas rendre maîtresse une carte inférieure chez l'adversaire, puisque vous la détenez vous-même. Vous pouvez alors déroger et partir de la tête de séquence (ou de la plus grosse des cartes consécutives, si s'agit d'une séquence « brisée »).
- Bien plus, en « sacrifiant » un honneur, vous allez promouvoir les autres au rang de cartes maîtresse : soit l'adversaire prend tout de suite, et vos autres honneurs sont promus, soit il « diffère » sa prise, mais alors vous avez fait la levée immédiate.
- Attention toutefois à ne pas « affranchir » une levée de longueur à l'adversaire si la couleur de la séquence est courte dans votre camp (moins de 6 à 7 cartes au total) !
- Sachez dès à présent qu'à l'entame, et aussi dans le cours du jeu, il est bien joué d'entamer d'une tête de séquence. Mais retenez bien la différence entre le jeu à la couleur et le jeu à SA :
  - A la couleur : une séquence de **2 cartes** est suffisante<sup>1</sup> (RDxx, DVx, etc.)
  - A SA, à l'entame, une séquence de **3 cartes** est absolument nécessaire, au pire il doit s'agir d'une séquence « brisée » : RDVx, DV10xx, etc. sont l'idéal, mais DV9x, RD10x, RV10xx, D109xx sont de bonnes entames également.

**Règle générale** : Sachez entamer vos têtes de séquence.

<sup>1</sup> Les cartes que vous devez entamer sont colorées en vert.