

## LA LEVÉE (DECLARANT ET FLANC), suite

Question fondamentale : Pourquoi ne faut-il pas « monter » en 2<sup>nd</sup>, et faut-il au contraire « monter » en 3<sup>ème</sup> ?

Ce n'est pas un simple moyen mnémotechnique, mais un très important raisonnement qui vous permettra de comprendre quand il faut appliquer la règle (très souvent), et quand il faut au contraire y déroger (rarement, mais alors c'est essentiel) :

La deuxième carte de la levée

- Lorsque vous posez la deuxième carte, il reste encore deux personnes qui doivent fournir : votre adversaire de gauche, puis votre partenaire.
- Vous avez compris que le meilleur jeu pour un camp consiste à se saisir, et donc à démunir l'adversaire, de la plus grosse carte possible en faisant le pli (l'As doit prendre un Roi, etc.).
- En 2<sup>ème</sup> position, vous ne savez pas ce que le joueur suivant va poser :
  - Si vous montez, mais pas assez, il prendra peut-être avec la carte supérieure, et vous lui aurez donné à « manger » une carte qui aurait pu jouer ultérieurement.
  - Si vous montez, comptant le « pousser » pour faire prendre ensuite un honneur de votre adversaire par votre partenaire qui en posséderait un plus gros, vous aurez alors « dépensé » 2 grosses cartes de votre camp pour une seule de l'adversaire.
    - Et donc vous lui aurez facilité l'affranchissement ultérieur d'une carte inférieure.
    - Si vous montez au dessus de ses possibilités, lui prendrez-vous un Roi avec votre As ou un 10 avec votre Valet ? Non ! Il fournira une petite carte, vous gagnerez le pli, mais lui aurez peut-être maintenant aussi affranchi une carte.

Prenons un exemple :

	D 8 4	
R 10 5	□	A 9 3
	V 7 2	

Le déclarant, Sud, commence très correctement la levée avec le 2 : quelle carte allez vous fournir, en Ouest ?

- Si vous mettez le Roi, le mort posera le 4 et votre partenaire le 3. Vous aurez gagné la levée, mais rien n'empêchera l'adversaire de faire ensuite une levée, soit avec la Dame, soit avec le Valet : en effet, la Dame (ou le Valet) jouée sera prise par l'As de votre camp, rendant le dernier honneur de l'adversaire maître. Et si votre partenaire laisse passer cet honneur, la levée sera faite tout de suite. Donc, **il y toujours une levée pour lui si vous posez le Roi en second**.
- Si vous mettez le 10 pour « pousser », le mort passera la Dame prise par l'As. Ultérieurement (c'est beaucoup moins visible, mais tournez le problème dans tous les sens, vous verrez), partant du 4 du mort, l'adversaire affranchira soit son Valet, soit son 8. **Il fera donc inéluctablement une levée**.
- Si en revanche vous passez le 5, une petite carte, la Dame sera prise par l'As, puis le Valet par votre Roi et le 8 par votre 10. **L'adversaire n'aura réussi aucune levée dans la couleur**.
- Remarque : **l'adversaire n'a aucune solution**<sup>1</sup>. S'il essaie de passer le 8 du mort, votre partenaire prendra avec le 9, et il restera As et Roi dans votre camp. Et s'il fait un « coup à blanc » en passant le 4, votre 5 restera maître !

La suite la semaine prochaine...

<sup>1</sup> Sauf techniques de « remise en main » qui ne sont pas l'objet de ce cours.