

LA LEVÉE (DECLARANT ET FLANC), suite

La troisième carte de la levée

Principes :

- Vous voyez déjà deux cartes, celle de votre partenaire et celle de votre adversaire de droite.
- Lorsque vous posez la troisième carte, il ne reste plus **qu'une personne derrière vous**, un adversaire. C'est le moment de faire le maximum !

Supposons que vous voyez le jeu du n°4, parce qu'il est « mort ».

- 1^{er} cas : **Vous avez une carte maîtresse**, qui peut faire la levée.
 - **Si vous ne prenez pas**, l'adversaire le fera. S'il a une grosse carte « derrière » vous, il fera tôt ou tard une levée avec cette carte : ne regrettez rien, PRENEZ !
 - Bien sûr, vous prenez **avec la plus petite carte nécessaire pour prendre**.

Règle générale : En troisième, on prend (avec la plus petite carte possible) !

Exemple n°1 : Il reste 12 cartes à ♦, réparties comme suit :

		Le mort		
		R V 4		
	Vous :	A 9 7	<input type="checkbox"/>	D 5 2
			10 6 3	Le déclarant
				Le déclarant

Votre partenaire Est joue le 2 et le déclarant le 3. La carte qui permet de gagner la levée est ici l'As. Si vous posez l'As en 3^{ème}, le Roi donnera une levée ultérieure à l'adversaire. Si vous ne le posez pas, il fera son Valet, et même plus tard son Roi ! Votre intérêt est donc ici de « monter en 3^{ème} » et de poser l'As.

• Corollaire important :

- Dans l'exemple précédent, le mort a des grosses cartes (Roi et Valet) : il est « fort ».
- Dans d'autres situations, il est « faible », et dans ce cas, la carte qui vous permettra (toujours en 3^{ème}) de prendre la levée sera souvent plus petite.

Exemple n°2 : Il reste 12 cartes à ♦, réparties comme suit :

		Le mort		
		8 7 4		
	Vous :	A D 10	<input type="checkbox"/>	9 5 2
			R V 3	Le déclarant
				Le déclarant

Votre partenaire joue le 2. Vous voyez qu'il faut « monter », mais qu'il suffit de « couvrir » au plus juste la carte fournie par Sud pour faire la levée. Si le déclarant joue le 3, le 10 suffira pour faire la levée. S'il essaie de passer le Valet (ce ne serait pas bien en second !), votre Dame fera l'affaire, et s'il monte du Roi, votre As le lui « mangera ». Et si votre partenaire peut reprendre la main (par une autre couleur) pour recommencer une nouvelle levée à ♦, en partant du 9 cette fois, vos 2 honneurs restants permettront le même succès. Donc, **si c'est votre partenaire qui joue ♦** (« ni un honneur, ni sous un honneur », cf. 1^{er} cours), vous ferez 3 levées. **Si c'est vous qui jouez ♦**, vous ne ferez jamais qu'une seule levée ! Deux levées d'écart !

- Vous voyez que pour « économiser » les grosses cartes de votre camp, votre partenaire (qui a joué une petite carte dans une couleur sans honneur) a intérêt à jouer une couleur où le n°4 (ici le mort) est **faible**. On dit qu'il joue « dans la faible du mort ». D'où :

Règle générale : Quand on a le mort à sa droite, on a intérêt à jouer DANS LA FAIBLE DU MORT.

La levée idéale pour un camp : attaque dans une couleur FAIBLE, pour un second joueur FORT. Le troisième (partenaire de l'attaquant) PREND d'autant plus facilement que le 4^{ème} est FAIBLE.