

MANIEMENTS de COULEURS: Création de levées - Affranchissements

Affranchissement de cartes formant séquence (rappel)

R D → 1 levée R D V → 2 levées R D V 10 → 3 levées, etc.

Vous sacrifiez une carte, les autres deviennent maîtresses.

Remarque : les cartes peuvent être réparties chez les deux partenaires. Le résultat est le même.

Exemples : R D x en face de V x = R D V dans la même main (mais R D en face de V x = 1 seule levée !).

D V 10 9 → 2 levées, mais seulement après avoir rendu 2 fois la main. D V 10 → 1 levée (-id-).

Les affranchissements ci-dessus sont *certain*s, car les honneurs se suivent (et sont donc équivalents).

L'affranchissement n'est pas toujours certain (rappel)

D V x, R V x, D 10 9, etc. Si on joue les grosses cartes, elles peuvent être couverte par un des adversaires à chaque fois. Sont-elles tout de même parfois affranchissables ? Oui. Voir plus loin.

Affranchissement de grosses cartes ne formant pas séquence (rappel)

R 2

N	
O	E
S	

Si vous jouez le Roi, l'un des adversaires prendra. Vous n'aurez rien affranchi. Vous perdez les 2 levées.

Si vous jouez le 2, il prendra, mais sûrement pas avec l'As. Vous n'aurez rien affranchi non plus. Vous perdez 2 levées.

Mais si vous jouez le 4 ou le 3 de Sud, si Ouest joue une petite, mettez le Roi. Si c'est Ouest qui possède l'As, vous avez gagné la levée. Notez que s'il avait mis l'As, vous auriez fourni une petite, et votre Roi aurait été affranchi. Vous gagnez donc toujours une levée, si Ouest a l'As. Vous perdez si Est a l'As, mais vous avez pris une chance à 50%.

4 3

Règle générale : Pour faire une levée avec une grosse carte qui n'est pas maîtresse, il faut jouer petit de la main opposée à cette carte et, si l'adversaire placé en second met une petite carte, il faut jouer la grosse de la troisième main.

Quelques exemples plus compliqués :

R D 2

N	
O	E
S	

Affranchir **une** levée, rien de plus facile. Jouer un honneur.

Mais pour *essayer* de faire **deux** levées, il faut partir deux fois petit de chez soi. L'As doit être à gauche (1 chance sur 2).

Si au premier ou deuxième tour, l'As (s'il est à gauche) est posé, vous mettez le 2. Vous ferez toujours R et D.

Remarques : 1°) il faut pouvoir revenir dans sa main pour recommencer petit vers honneur : il faut donc une communication dans une autre couleur. 2°) Si Est avait l'As, il n'y avait rien à faire (vous aurez essayé : 1 chance sur 2).

5 4 3

Bien entendu, si les cartes sont inversées (R D 2 chez vous et petits au mort), vous partirez du mort vers votre main.

Autre exemple :

D V 2

N	
O	E
S	

3 positions possibles des honneurs manquants : A R en Ouest (25% des cas), A R en Est (25%), ou 1 de chaque côté (50%).

Bille en tête, partant du mort, impossible de gagner une seule levée : D puis V seront pris successivement.

Mais partant petit de chez vous, si A R sont en Ouest, c'est gagné. Vous passez petit dès qu'As ou Roi sont posés.

Si A et R sont en Est, rien à faire, vous perdrez 3 levées. Mais s'ils sont partagés, l'un en Ouest, l'un en Est, un honneur sera pris par Est, puis vous serez revenus à notre premier exemple. Chances totales de gain d'une levée : 75%.

5 4 3

Il faut pour gagner que un ou les honneurs manquants soient placés « avant » les honneurs à affranchir.

Les communications sont importantes :

♠ R D x

♥ x x

N	
O	E
S	

Pour jouer à volonté d'une main ou de l'autre, il faut disposer de « reprises » (synonyme : « rentrée »).

Dans cet exemple, vous partez de Sud, et si vous gagnez la levée, vous rentrez par l'As de ♥ pour recommencer le deuxième tour de ♠ dans le bon sens.

♠ x x x

♥ A x

Dans certains cas, la rentrée n'est pas immédiate, mais on peut la créer :

♠ D V 10

♥ x x x

N
O E
S

Ici, la main est en Sud. Il faudra jouer deux fois ♠ pour pouvoir remonter au mort et jouer ♥ dans le bon sens.

♠ x x x

♥ R x x

Dans tous les cas, il faut éviter de jouer une couleur dans le mauvais sens.

Affranchissement de cartes de longueur

Rendre maîtresses des cartes qui ne l'étaient pas au départ par la simple vertu du nombre :

♣ 10 8 7 5 4 3

N
O E
S

Il suffit de jouer suffisamment souvent pour que les adversaires n'aient plus du tout de cartes dans la couleur. Vous avez 9 cartes, il en reste 4. Pour que vos cartes deviennent maîtresses, il faudra 2 tours (et donc rendre 2 fois la main) si les cartes adverses sont réparties 2/2, 3 tours pour une répartition 3/1, et 4 si elles sont 4/0.

♣ 9 6 2

Le plus souvent, l'affranchissement de longueur est combiné avec l'affranchissement de levées d'honneurs :

♣ 6 5 4

N
O E
S

Il faut jouer deux fois petit du mort en espérant l'As bien placé (en Est). D'autre part, si le partage adverse est favorable (3/2), vous établirez deux levées de longueur avec vos petites cartes. Au total, avec un peu de chance, vous ferez 4 levées dans la couleur.

♣ R D 8 7 2

On voit donc que l'affranchissement plus ou moins rapide d'une couleur dépend de la place des honneurs manquants par rapport aux vôtres, de la répartition des cartes adverses, et souvent des deux facteurs réunis.

Affranchissement au moyen des impasses

La position d'impasse la plus simple

A D

N
O E
S

Il faut jouer comme d'habitude, petit vers le mort. S'il apparaît à gauche une petite carte, passez la dame. Si le Roi est à gauche, vous gagnez deux levées. Si le Roi est en Est, vous aurez raté votre impasse, mais il n'y avait rien à faire. Chances de gain : 50%.

3 2

La combinaison A – D est une « fourchette ». La fourchette simple est celle où les cartes qui entourent celle qui manque sont *dans la même main*. Si les éléments de la fourchette (ici A et D) se trouvaient dans des mains opposées, il n'y aurait plus de fourchette possible, donc plus d'impasse possible. Exemple :

A 8 3

N
O E
S

Ne surtout pas partir de la Dame de Sud en espérant qu'Ouest mettra le Roi, s'il l'a. En effet, s'il l'a, *il doit le mettre*. Nord prendra avec l'As, mais cela ne fera jamais qu'une levée en tout ! Au contraire, vous pouvez gagner une levée si le *Roi est en Est*. Partez *petit du mort vers la Dame* (voir exemples précédents).

D 5 4

A bien comprendre : le but d'une impasse n'est pas toujours de prendre un honneur adverse, il est de gagner des levées avec des cartes qui ne sont pas maîtresses.

Il arrive que l'on prenne l'honneur des adversaires, mais ce n'est pas le but de l'impasse.