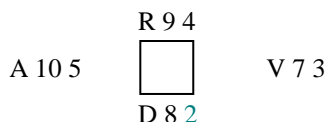


## LA LEVÉE (DECLARANT ET FLANC), suite

Autre exemple, plus important :



- Si vous mettez l'As sur le départ du 2, le mort posera le 4 et votre partenaire le 3. Vous aurez gagné la levée, mais rien n'empêchera l'adversaire de faire ensuite deux levées, avec le Roi du mort et la Dame de la main devenus maîtres.
- Si vous mettez le 10 pour « pousser », le mort prendra du Roi. 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 sa Dame, soit son 9. Il fera donc inéluctablement une deuxième levée.
- Si en revanche vous passez le 5, une petite carte, le Roi fera sa levée, mais la Dame et le 9 seront « coincés » dans votre fourchette As – 10<sup>1</sup>. L'adversaire n'aura donc réussi qu'une levée dans la couleur, au lieu de deux.
- 1<sup>ère</sup> remarque : l'adversaire n'a aucune solution<sup>2</sup>. S'il essaie de passer le 9 du mort, votre partenaire prendra avec le Valet, et il restera l'As dans votre camp. Et s'il fait un « coup à blanc » en passant le 4, votre 5 restera maître !
- 2<sup>ème</sup> remarque : tel qu'est placé votre As, « devant » le Roi, vous n'avez aucun moyen de prendre ce Roi. L'adversaire fera toujours une levée. Mettez une petite carte et laissez lui sa levée tout de suite, vous en assurez deux pour plus tard.

**Règle générale : En second, fournissez une petite carte.**

Exception : 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), ou même une séquence de deux cartes (R D, D V, etc.), l'adversaire gagnera, en passant la carte immédiatement inférieure à votre séquence (double, voire triple impasse). Mais vous pouvez espérer maintenant affranchir une ou deux cartes de votre séquence en intercalant la plus petite carte de la séquence. Cette carte, cette fois, « poussera » à prendre au dessus des autres cartes de la séquence que vous possédez, et permettra de les affranchir. Vous aurez « sacrifié » la petite carte de votre séquence pour « promouvoir » les autres.

**Règle générale : En second, avec une séquence, pensez souvent à intercaler.**

Rappel : une carte est « petite » jusqu'au 6, voire au 7 et parfois le 8. Au dessus, les cartes doivent être considérées comme « jouant ». Inversement, les honneurs affranchissables peuvent être augmentés souvent du 9, et même du 8 et parfois du 7 (cf. exemples plus haut).

Quand « plonger » ?

Avec une carte maîtresse, en 2<sup>nde</sup> position comme en 1<sup>ère</sup>, il faut la jouer (en 2<sup>nd</sup>, cela s'appelle « plonger ») dès que le gain de la levée assure la chute ou le gain du contrat (déclarant) :

- 1<sup>o</sup>) C'est la levée de chute (ou de gain, pour le déclarant) : plongez ! Exemple : vous devez faire 4 levées, et vous en avez déjà 3. Jouez votre carte maîtresse, même en 2<sup>nd</sup>.
- 2<sup>o</sup>) Cette levée assure la chute (ou le contrat, pour le déclarant), par exemple parce que, ayant bien suivi le jeu, vous savez qu'une autre de vos couleurs est affranchie et qu'il faut absolument la jouer avant que l'adversaire ait pu aligner ses propres levées. Exemple : vous avez 5 levées à faire pour faire chuter 3SA, et vous avez déjà fait 2 levées à ♣. Vous pensez avoir (avec votre partenaire) affranchi 2 levées à ♠. On vous joue un petit ♦ et vous avez l'As. Plongez ! Avec cette levée plus les deux autres espérées à ♠, vous assurez la chute (2 ♣, 1 ♦ et 2 ♠).

La suite la semaine prochaine...

<sup>1</sup> Cf. note 1 de l'exemple précédent.

<sup>2</sup> Cf. note 2 (idem).