

PLAN DE JEU À SANS-ATOÛT ET À LA COULEUR COMMENT JOUER DES HONNEURS GROUPÉS NON MAÎTRES

D'après Michel Lebel

1	A R V	Tirer l'As en « coup de sonde », rentrer dans l'autre main par une autre couleur et jouer petit vers le Valet.
2	A D V	Jouer petit vers le Valet. S'il est pris, la Dame est affranchie. S'il tient, rentrer dans l'autre main par une autre couleur et jouer petit pour la Dame. Quand une impasse réussit, il faut la recommencer.
3	A D 10	Jouer petit vers le 10 (impasse la plus basse d'abord). Qu'il tienne ou qu'il soit pris par le Valet ou par le Roi, rentrer dans l'autre main par une autre couleur et jouer petit pour la Dame. Seul mauvais cas : Roi et Valet à droite.
4	A V 10	Jouer petit pour le 10. S'il est pris, rentrer dans l'autre main par une autre couleur et jouer petit pour le Valet. Seul mauvais cas : Roi-Dame à droite. Espérer les Honneurs partagés.
5	A V 9	Jouer petit pour le 9 : espérer Roi-10 ou Dame-10 à gauche .
6	R D 10	Jouer petit pour le Roi ou la Dame : - S'il est pris de l'As : jouer petit pour le 10. - S'il tient : rejouer petit pour la Dame ou le 10 (selon que l'on pense l'As à droite ou à gauche).
7	R D x	Jouer 2 fois petit vers les Honneurs groupés.
8	R V 10	Jouer petit pour le 10 (impasse la plus basse d'abord). S'il tient ou s'il est pris de l'As, jouer petit pour le Valet.
9	R V x	Jouer petit pour le Valet, puis petit pour le Roi.
10	R 10 9	Jouer petit pour le 9. S'il est pris de la Dame ou du Valet, rentrer dans l'autre main par une autre couleur et jouer petit pour le 10.
11	D V x	Jouer 2 fois petit vers les Honneurs groupés. Seul mauvais cas : As-Roi à droite.
12	D 10 9	Jouer petit pour le 9. S'il est pris de la Dame ou du Valet, rentrer dans l'autre main par une autre couleur et jouer petit pour le 10.