

LE PLAN DE JEU

Votre adversaire de gauche entame, le mort s'étale. Faire son **plan de jeu**.

1 – Compter ses **gagnantes**.

Ce sont les levées immédiates : As, As-Roi, As-Roi-Dame, etc... entre sa main et le mort.

2 – Déterminer le nombre de levées manquantes pour réaliser le contrat.

3 – Chercher les moyens pour récupérer les levées manquantes. Ce sont :

- 1) L'affranchissement d'Honneurs.
- 2) L'affranchissement de Longueurs.
- 3) Les Impasses.

4 – A la couleur : enlever les atouts des adversaires.

Il est important d'affranchir avant de réaliser : ne pas tirer ses levées gagnantes avant d'avoir établi les levées manquantes.

A/ Affranchissement d'Honneurs.

- Vous avez au mort : ♦ RV95

Dans votre main : ♦ D1084 Il ne manque que l'As. Il faut s'attaquer en premier lieu à l'affranchissement de cette couleur, en jouant n'importe laquelle des grosses cartes, jusqu'à ce que les adversaires prennent leur As. La couleur est alors dite affranchie, vous y réaliserez 3 levées.

- Vous avez au mort : ♣ V954

Dans votre main : ♣ D1087 Il manque l'As et le Roi. Cette fois, il faut lâcher 2 fois la main, en jouant une des grosses cartes, jusqu'à ce que les adversaires prennent l'As et le Roi. Vous réaliserez 2 levées dans cette couleur.

B/ Affranchissement de Longueur.

- Vous avez au mort : ♦ V9765

Dans votre main : ♦ 8432 Il manque As-Roi-Dame-10. Selon la répartition de ces cartes dans les mains adverses, vous réaliserez 1, 2 ou 3 levées dans cette couleur :

1.	♦ V9765	2.	♦ V9765	3.	♦ V9765
♦ AR	♦ D10	♦ ARD	♦ 10	♦ - - -	♦ ARD10
♦ 8432		♦ 8432		♦ 8432	
3 levées		2 levées		1 levée	

Il faut souvent combiner affranchissement d'Honneurs et levées de Longueur :

Le mort : ♣ R864

Votre main : ♣ DV732 Il manque l'As et le 10. Il faut faire sauter l'As, et selon la répartition des cartes dans les mains adverses, vous réaliserez 4, 3 ou 2 levées, les petites cartes s'affranchiront :

4.	♣ R864	5.	♣ R864
♣ A10	♣ 95	♣ A109	♣ 5
♣ DV732		♣ AD732	

Donner l'As, puis tirer les Honneurs : les petites cartes sont affranchies.

C/ Impasses.

On fait une impasse quand on possède une fourchette :

Mort : ♥ AD Jouer petit de la main et passer la Dame. Si le Roi est à droite, 1 levée ;

Main : ♥ 54 si le Roi est à gauche, 2 levées.

Une impasse peut être répétée : ♠ ADV Jouer petit de la main et passer la Dame ou le
- - - - - Valet. Si le Roi est à droite, 2 levées.
♠ 54 Si la Dame tient (donc Roi à gauche), rentrer en
main par une autre couleur et refaire l'impasse :
3 levées.