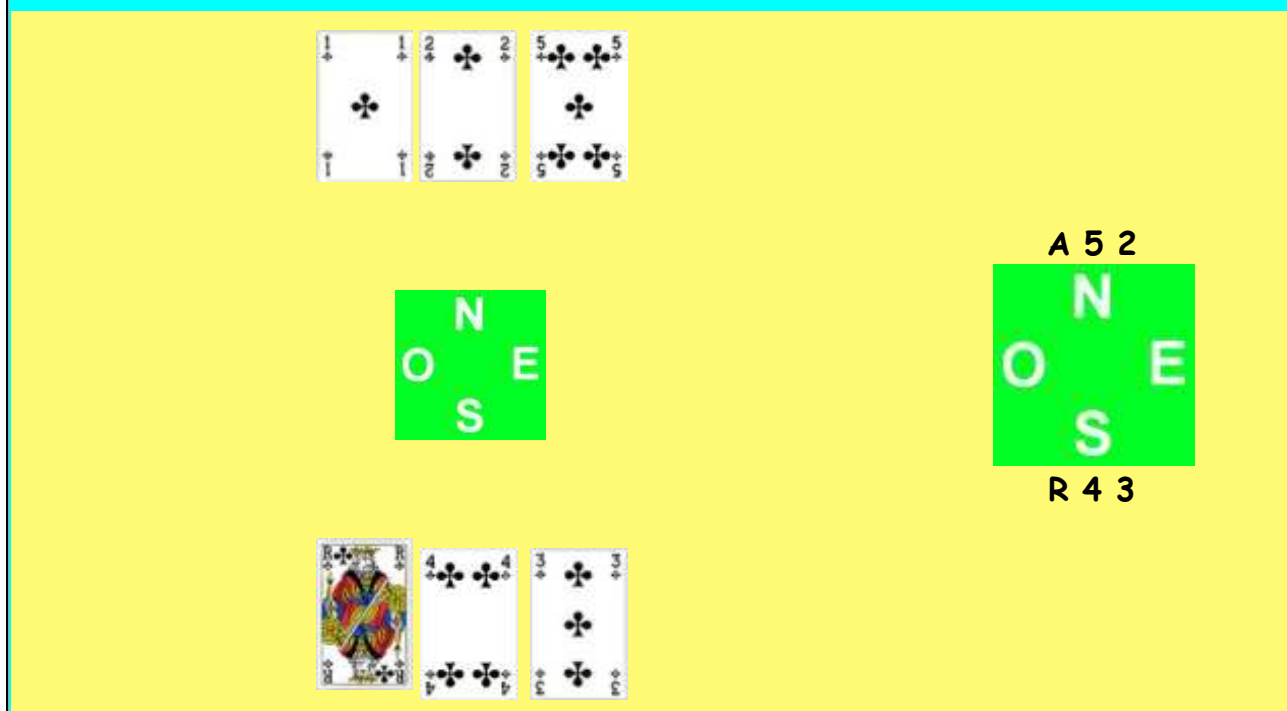


Leçon 3 : Faire ses levées La prime de manche

Pour jouer au mieux de ses intérêts, le déclarant a besoin de maîtriser un certain nombre de notions, en plus du repérage des cartes maîtresses qui a été étudié dans le chapitre précédent, et de la différence qui existe entre couleurs symétriques et asymétriques. Il s'agit avant tout du contenu des levées et du rôle des petites cartes. De plus, deux paramètres importants devront être pris en compte: le lieu (l'endroit, entre le jeu du mort et le sien, où se trouvent certaines cartes) et le temps (le moment où il décidera de jouer telle ou telle carte).

Le contenu des levées

Il faut tout particulièrement être attentif à ce que va contenir chaque levée. Regardons le diagramme suivant:



Le déclarant (Sud) a plusieurs façons de jouer, selon qu'il fournit telle ou telle carte de son jeu et de celui du mort (Nord).

Il peut commencer en jouant le Roi de Sud et le 2 (ou le 5) de Nord; toujours sur le Roi, il peut décider de jouer l'As de Nord.

De même, s'il commence par jouer le 3 de Sud, il peut jouer le 2 ou l'As du jeu de Nord.

Mais le résultat de ces différentes manœuvres sera bien différent en terme de rentabilité c'est-à-dire quant au nombre de levées réalisées :

- S'il a fourni simultanément l'As d'un côté et le Roi de l'autre (soit deux cartes maîtresses sur la même levée), il ne remportera qu'une levée dans la couleur.
- Il va se retrouver dans la même situation s'il a commencé par jouer le 2 de Nord et le 3 de

Sud, perdant ainsi la première levée, puis le 5.de Nord et le 4 de Sud au tour suivant; à la troisième levée, il devra jouer le Roi et l'As et ne remportera qu'une levée avec ses deux cartes maîtresses.

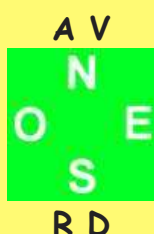
En revanche, s'il fournit simultanément une carte maîtresse d'une main (par exemple l'As de Nord) et une carte non maîtresse de l'autre (ici le 3 de Sud) il réalisera la première levée, puis il sera en situation de réaliser la seconde avec le Roi de Sud.

Le déclarant aura exploité au mieux le potentiel des deux jeux en évitant d'utiliser deux cartes maîtresses dans la même levée.

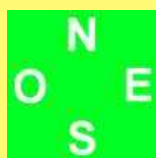
Pour réaliser un maximum de levées, il faut, lorsqu'on joue une carte maîtresse d'une main, fournir une carte non maîtresse de l'autre.

Le rôle des petites cartes

Le rôle des petites cartes est loin d'être négligeable. Regardons ci-dessous les cartes possédées par Nord (l'As et le Valet) et par Sud (le Roi et la Dame) dans une même couleur :



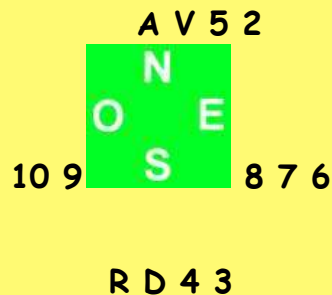
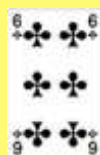
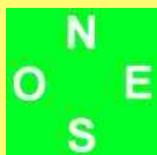
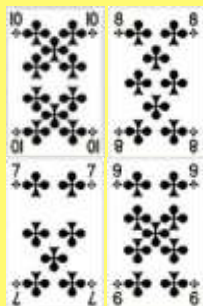
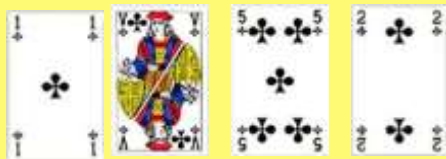
Il y a au total quatre cartes maîtresses : l'As, le Roi, la Dame et le Valet, mais il ne sera possible de réaliser que deux levées ! Au premier tour de la couleur, deux cartes maîtresses vont être obligatoirement jouées simultanément : par exemple, la Dame et l'As. À la levée suivante, la même mésaventure va survenir: le Valet et le Roi vont tomber l'un sur l'autre ! Pourquoi ? Tout simplement parce que ces cartes maîtresses ne sont pas accompagnées de petites cartes.



il y a le même nombre de cartes maîtresses (quatre) mais une levée de plus : si le déclarant

s'arrange pour fournir le 3 sur une carte maîtresse du mort, il réalisera encore deux levées avec les cartes maîtresses de sa main, soit trois levées en tout.

Mieux encore avec :



Il y a toujours le même nombre de cartes maîtresses (quatre), mais cette fois quatre levées, à condition de fournir simultanément une carte maîtresse d'une main et une petite carte de l'autre.

Ceci démontre l'importance des petites cartes, auxquelles, pourtant, aucune valeur (contrairement aux honneurs) n'est attribuée dans l'évaluation de son jeu. Elles ont en fait pour rôle de valoriser les honneurs qu'elles accompagnent. En conséquence, il est avantageux de détenir dans une couleur (entre les deux mains), autant de petites cartes que de cartes maîtresses.

Le lieu et le temps

Lors de la réalisation de ses levées, le déclarant devra être particulièrement attentif au lieu (la main qui va réaliser la levée) et au temps (le moment où il se trouvera dans l'une ou dans l'autre des deux mains).



Lieu : Nord va réaliser une levée, Sud va réaliser, lui aussi, une levée (à condition de respecter une règle précédente: pas deux cartes maîtresses dans la même levée !)










Temps : Le déclarant a le choix entre réaliser la première levée avec la carte maîtresse de Nord, donc la deuxième avec la carte maîtresse de Sud, ou faire l'inverse : réaliser la première levée avec le Roi de Sud, donc la seconde avec l'As de Nord. Il devra souvent exercer ce choix en prévision de ses actions dans les autres couleurs.

La réalisation de levées

Dès l'entame (envisageons celle du Roi de Carreau), le déclarant va devoir procéder avec méthode et en se posant les bonnes questions .

Première question: combien ai-je de levées?

Pour répondre, il dénombrera toutes les cartes maîtresses en associant celles du mort à celles de sa propre main, ceci en procédant couleur par couleur et en regardant de très près si ces cartes maîtresses produiront toutes des levées (se souvenir de l'importance du nombre de cartes, donc des petites cartes).

	A R 3	Pique Nord possède l'As et le Roi; Sud la Dame. Nous avons trois cartes maîtresses. Elles produiront trois levées car il y a une petite carte en face de chaque carte maîtresse.
	D V 9	
	A 5 2	Nombre de levées : 3
	V 7 4 3	Cœur Nous n'avons pas l'As. Nous n'avons pas de levées.
		Nombre de levées : 0
	D 9 4	Nombre de levées : 1
	R 10 8	Trèfle As, Roi, Dame en Sud, sont autant de cartes maîtresses; le Valet en Nord en est une quatrième. Elles produiront quatre levées car il y a une petite carte en face de chaque carte maîtresse.
	7 6 3	
	A R D 2	Nombre de levées : 4

2ème question : où se situent ces cartes maîtresses ?

L'As et le Roi de Pique sont en Nord, de même le Valet de Trèfle et l'As de Carreau

=> **La main sera quatre fois en Nord.**

La Dame de Pique est en Sud; As, Roi et Dame de Trèfle sont aussi en Sud

=> **La main sera quatre fois en Sud.**

3e question : à quel moment vais-je devoir me trouver en Nord ou en Sud ?

Dans le diagramme tel qu'il est présenté, toutes les couleurs sont symétriques. Prenons, à titre d'exemple, les Piques. Il est possible de décider de jouer:

L'As suivi de la Dame, puis le Roi. Ou encore l'As suivi du Roi, puis de la Dame. De même, le Roi, puis la Dame, puis l'As. Et ainsi de suite ...

En fait, il y a six possibilités qui, quel que soit l'ordre dans lequel les trois cartes maîtresses seront jouées, aboutiront au même résultat : le déclarant réalisera à l'arrivée trois levées. En effet, la couleur étant symétrique, il n'y a aucun risque qu'elle soit bloquée.

En revanche, modifions légèrement le diagramme =>

Le 4 de Pique a disparu et a été remplacé par le 4 de Cœur. Les Piques ne sont plus symétriques.




Nous avons donc à Pique AR3 / D9, et il est possible de jouer l'As, puis la Dame. Mais dans ce cas, il n'y a plus de petite carte pour venir en Nord réaliser le Roi. Il est possible aussi de jouer le Roi, puis la Dame, et se pose alors le même problème pour encaisser l'As. Autre possibilité, commencer par l'As et le Roi; en jouant ainsi, la Dame (carte maîtresse) sera jouée en même temps que le Roi (ou l'As) et ne produira pas de levée.

Enfin jouer la Dame, puis l'As ou le Roi est une façon de procéder qui permet de réaliser le dernier honneur de Nord.

Il en résulte que fournir la Dame d'abord est la bonne façon de jouer. Ceci met en évidence, pour les couleurs asymétriques, l'importance de la notion de temps: il faut être au bon moment dans la bonne main.

Principe: pour réaliser toutes les levées d'une couleur asymétrique, il faut qu'au moment où la main courte joue sa dernière carte, la levée soit remportée par la main longue.

	A R 3									
	D V 9									
	A 5 2									
	V 7 4 3									
<table border="1" style="background-color: #00FF00; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>			N		O		E		S	
	N									
O		E								
	S									

	D 9
	R 10 8 4
	7 6 3
	A R D 2

En résumé

1- Vous devez immédiatement

- recenser vos cartes maîtresses,
- établir dans quelles mains elles se situent.

2- Si la couleur est asymétrique, vous devez penser au moment où il faudra être dans une main plutôt que dans l'autre.

En effet lorsque la main la plus courte joue sa dernière carte, celle-ci doit être inférieure à celle de la main la plus longue afin de pouvoir la rejoindre.

La prime de manche

Les points de levées comptabilisés dans le chapitre précédent (voir page 15) ne sont qu'une des composantes du score attaché à la réussite du contrat. Une prime est, en outre, attribuée pour chaque contrat demandé et réussi, en plus de la valeur de chaque levée.

Les contrats qui rapportent 100 points et plus correspondent à la réalisation d'au moins neuf levées. Si ces contrats ont été demandés, la prime accordée (dite prime de manche) est de 300 points. Les contrats inférieurs sont beaucoup moins lucratifs puisque la prime allouée n'est que de 50 points.

Demander sept levées (c'est-à-dire le contrat d'1SA) et réaliser sept levées rapportent 50 (prime de contrat partiel) + 40 (coût de la première levée à SA) soit 90 points.

De même demander sept levées et en réaliser neuf vaudra :

$50 + 40 + 2 \text{ fois } 30$ (valeur de chaque levée supplémentaire) soit un total de 150.

En revanche, s'engager à en faire neuf (c'est-à-dire demander la manche) rapporte beaucoup plus, puisque la prime allouée sera de 300 points, soit dans l'exemple précédent un total de 400 points ($40 + 30 + 30 + 300$).

Table de Décision numéro 2

Points d'honneurs du camp	Nombre de levées demandées	Score
37 - 38 - 39 - 40	13 levées -> 7SA	520
33 - 34 - 35 - 36	12 levées -> 6SA	490
30 - 31 - 32	11 levées -> 5SA	460
27 - 28 - 29	10 levées -> 4SA	430
25 - 26	9 levées -> 3SA	400
23 - 24	8 levées -> 2SA	120
20 - 21 - 22	7 levées -> 1 SA	90

Il existe donc une énorme différence de marque. C'est cette différence qui justifie le fait qu'avec le matériel nécessaire, il faille impérativement demander neuf levées, c'est-à-dire la manche.