

## THÈME1: CONTRAT et TABLE DE DÉCISION

Valeur des honneurs	
As	4 points
Roi	3 points
Dame	2 points
Valet	1 point

Table de décision		
Points détenus par le camp		Nombre de levées à faire
37	-38-39-40	13
33	-34-35-36	12
30	-31-32	11
27	-28-29	10
25	-26	9
23	-24	8
20	-21-22	7

Contrat demandé	Je m'engage à faire	Si je fait mon contrat je marque
1 SA	7 levées	90
2 SA	8 levées	120
<b>3 SA</b>	<b>9 levées</b>	<b>400</b>
4 SA	10 levées	430
5 SA	11 levées	460
<b>6 SA</b>	<b>12 levées</b>	<b>990</b>
<b>7 SA</b>	<b>13 levées</b>	<b>1520</b>

ET J'AJOUTE 30 POINTS PAR LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES (NON DEMANDÉE) !

SI JE CHUTE, L'ÉQUIPE ADVERSE MARQUERA 50 POINTS PAR LEVÉE DE CHUTE

UNE CARTE EST MAÎTRESSE LORSQUE LES ADVERSAIRES NE POSSÈDENT PAS DE CARTE SUPÉRIEURE DANS LA MÊME COULEUR.

## THÈME2: COMMUNICATIONS, AFFRANCHISSEMENT D'HONNEURS, AFFRANCHISSEMENT DE LONGUEUR

COMMENCER PAR JOUER LES HONNEURS DE LA MAIN COURTE.

♥ R 10 7 2



♥ D V 5 3

### CARTES ÉQUIVALENTES

DES CARTES D'UNE MÊME COULEUR SONT ÉQUIVALENTES SI L'ADVERSAIRE, QUELLE QUE SOIT LA CARTE JOUÉE, DOIT METTRE LA MÊME CARTE POUR REMPORTER LA LEVÉE

*R, D, V 10 sont équivalentes: quelle que soit la carte que l'on joue, l'adversaire devra mettre l'As pour remporter la levée.*

♥ R 10 7 2



♥ D V 5 3

### AFFRANCHISSEMENT D'HONNEUR

LORSQU'UN OU PLUSIEURS HONNEURS SONT DEVENUS MAÎTRES, ON DIT QU'ILS ONT ÉTÉ AFFRANCHIS

*Une fois l'As tombé, les honneurs restants sont affranchis.*

♥ A R D 2



♥ 5 4 3

### AFFRANCHISSEMENT DE LONGUEUR

UNE LEVÉE GAGNÉE AVEC UNE PETITE CARTE AFFRANCHIE EST UNE LEVÉE DE LONGUEUR

*Après avoir joué l'As, le Roi et la Dame, le 2 sera affranchi et fera la levée.*

ON ENTAME DANS SA COULEUR LA PLUS LONGUE

L'ENTAME TÊTE DE SÉQUENCE

- AVEC AU MOINS 3 CARTES ÉQUIVALENTES DONT UN HONNEUR, ON ENTAME DE LA PLUS FORTE DE CES CARTES ÉQUIVALENTES

ET DONC L'ENTAME D'UN HONNEUR PROMET LES 2 CARTES JUSTE EN DESSOUS, MAIS DÉNIE L'HONNEUR JUSTE AU DESSUS.

EN 3ÈME POSITION, IL FAUT AIDER SON PARTENAIRE EN JOUANT SA PLUS FORTE CARTE « UTILE ».

## THÈME2: MANCHE, CHELEMS et PALIERS INUTILES

- DÈS 25 POINTS DANS LE CAMPS, IL FAUT DEMANDER **LA MANCHE 3 SA**
- DÈS 33 POINTS, IL FAUT DEMANDER UN **PETIT CHELEM 6 SA**
- DÈS 37 POINTS, IL FAUT DEMANDER UN **GRAND CHELEM 7 SA**

EN REVANCHE 2SA, 4SA ET 5SA SONT DES **PALIERS INUTILES**

DEMANDER 1 SA ET RÉALISER 1 LEVÉE SUPPLÉMENTAIRE DONNE LE MÊME SCORE QUE 2SA. MIEUX VAUT NE PAS PRENDRE LE RISQUE DE CHUTER!

## THÈME3: L'ATOUT

### L'ATOUT

C'EST UNE COULEUR PLUS FORTE QUE LES AUTRES

QUAND ON N'A PLUS DE CARTE DANS LA COULEUR DEMANDÉE, ON PEUT « COUPER »

- ON NE PEUT COUPER QUE SI ON N'A PLUS LA COULEUR DEMANDÉE
- ET ON N'EST PAS OBLIGÉ DE COUPER

## LE SCORE

CONTRAT FAIT	1	2	3	4	5	6	7
♣ ♦	70	90	110	130	400	920	1440
♠ ♥	80	110	140	420	450	980	1510
SA	90	120	400	430	460	990	1520

### POINTS DE LEVÉES SUPPLEMENTAIRES

♣ ♦	20 pts/pli
♠ ♥	30 pts / pli
SA	40 pts le1er pli / 30 pts les suivants

LEVÉES DE CHUTE	1	2	3	4	5	6	7
– (passe)	50 / levée de chute						
X (contré)	100	200 / levée	300 /levée				
XX (surcontré)	200	400 / levée	600 /levée				