

L'affranchissement d'une
couleur par la coupe

L'affranchissement par la coupe

Rappel : l'affranchissement de levées de longueur dans un contrat à Sans-Atout

♦ **A R 6 4 2**

♦ **D 10 3**  ♦ **V 9 7**

♦ **8 5**

♦ **A R 6 4 2**

♦ **D 10**  ♦ **V 9 7 3**

♦ **8 5**

A quelle condition réaliserez-vous 4 levées dans la couleur ?

si le résidu est réparti 3-3 en donnant une levée à la défense

A quelle condition réaliserez-vous 3 levées dans la couleur ?

si le résidu est réparti 4-2 en donnant 2 levées à la défense

L'affranchissement par la coupe

Affranchir des levées de longueur sans rendre la main à la défense

Le jeu à l'atout offre d'énormes possibilités :

- **Arrêter le défilé d'une couleur adverse**

♠ V 2

♥ R V 9 2



♠ A R D 10 7

♠ 6 5 3

♥ A D 10 4

- Dans un contrat à Sans-Atout, Ouest entame de l'As de Pique et réalise les cinq premières levées
- Dans un contrat à l'atout Cœur, le mort limite la défense à deux levées par son pouvoir de coupe

L'affranchissement par la coupe

Affranchir des levées de longueur sans rendre la main à la défense

Le jeu à l'atout offre d'énormes possibilités :

- Arrêter le défilé d'une couleur adverse
- Faire plus de levées dans la couleur d'atout qu'on ne possède de cartes dans la main la plus longue

♠ 2

♥ A D 9 8



♠ A 7 3

♥ R V 10 7 2

- Dans un contrat à Sans-Atout, Sud possède huit cartes maîtresses à Cœur qui ne fourniront que cinq levées
- Dans un contrat à l'atout Cœur, la coupe de deux Piques permettra de réaliser sept levées d'atout

L'affranchissement par la coupe

Affranchir des levées de longueur sans rendre la main à la défense

- Une nouvelle possibilité : l'affranchissement par la coupe

♠ R D 10 5		
♥ A R 6 4 2		
♠ 8 3	N O E S	♠ 6 2
♥ D 9		♥ V 10 7 3
♠ A V 9 7 4		
♥ 8 5		

Le contrat se joue à l'atout Pique
Ici le résidu des Cœurs est 4-2 (le plus probable)

Pouvez-vous affranchir une levée de Cœur sans rendre la main à l'adversaire ?

Oui, après l'As et le Roi, on coupe le troisième tour du 9 de Pique, on remonte au mort par le 10 de Pique et on coupe un Cœur du Valet de Pique (ou de l'As)

L'affranchissement par la coupe

Affranchir des levées de longueur sans rendre la main à la défense

Le jeu à l'atout offre d'énormes possibilités :

- **Arrêter le défilé d'une couleur adverse**
- **Faire plus de levées dans la couleur d'atout qu'on ne possède de cartes dans la main la plus longue**
- **Une nouvelle possibilité : l'affranchissement par la coupe**

Le nombre de levées qu'on peut affranchir par la coupe dépend de la répartition du résidu adverse

L'avantage du jeu à l'atout est d'affranchir des levées sans en concéder à la défense

La pratique de l'affranchissement par la coupe : couleurs affranchissables



Le déclarant ne possède que six cartes à Carreau alors que le flanc en possède sept

Vous ne possédez que cinq cartes à Carreau alors que les adversaires en possèdent huit maîtres.
Si vous parvenez à couper quatre fois les Carreau, le cinquième sera affranchi

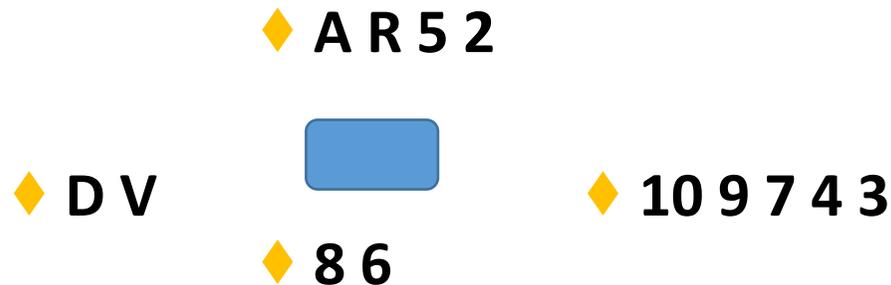
La pratique de l'affranchissement par la coupe : couleurs affranchissables



Est-il possible d'affranchir une levée à Carreau ?

- NON

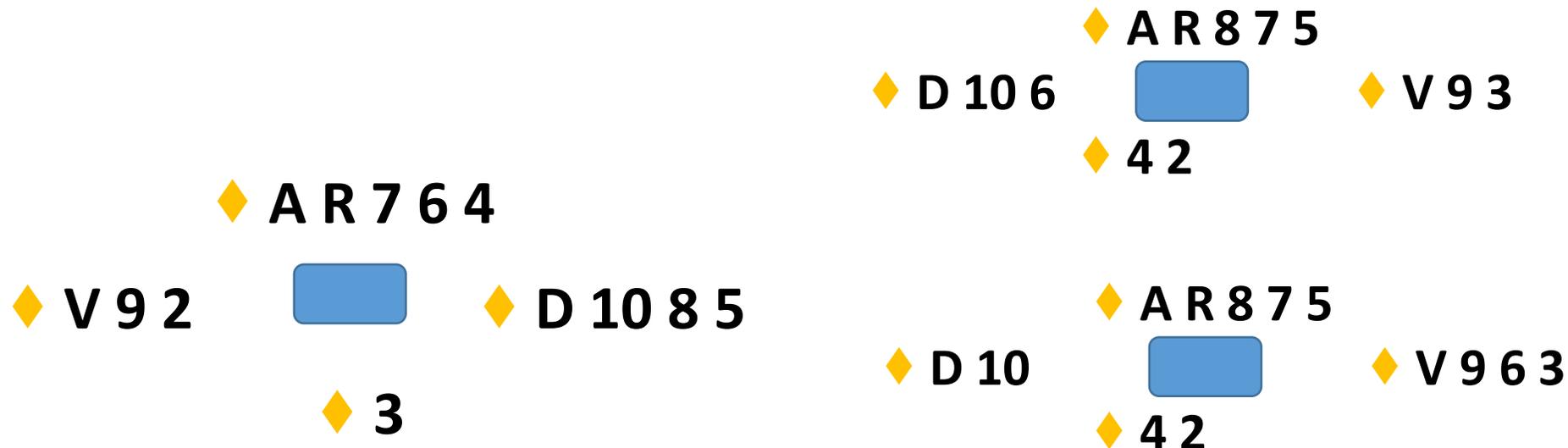
ou



Si l'on possède moins de cartes que l'adversaire, il en faut au moins cinq dans la main la plus longue pour espérer réaliser une levée de longueur

Prévoir le nombre de coupes nécessaires

Le nombre de coupes à réaliser pour affranchir des levées de longueur dépend du nombre de cartes que détient l'adversaire le plus long, mais aussi du nombre de cartes maîtresses qu'il détient.



Prévoir le nombre de coupes nécessaires

Le déclarant qui ne connaît pas la répartition des adversaires, doit établir son plan de jeu en considérant, dans un premier temps, la répartition la plus probable

Les adversaires possèdent	La répartition la plus fréquente du résidu est
quatre cartes	3 - 1
cinq cartes	3 - 2
six cartes	4 - 2
sept cartes	4 - 3
huit cartes	5 - 3

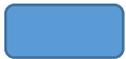
Quand le résidu est **pair**, la répartition la plus probable est **déséquilibrée**.

Quand le résidu est **impair**, la répartition la plus probable est la plus **équilibrée**.

Prévoir le nombre de coupes nécessaires

Moins vous possédez de cartes maîtresses dans la couleur, plus il faudra de coupes pour affranchir des levées de longueur

♦ **A R D 6 4**



♦ **3**

Quelle est la répartition la plus probable du résidu ?

4 – 3

Vous possédez trois cartes maîtresses. Combien faudra-t-il de coupes pour affranchir une levée de longueur ?

Une seule

Prévoir le nombre de coupes nécessaires

Moins vous possédez de cartes maîtresses dans la couleur, plus il faudra de coupes pour affranchir des levées de longueur

♦ A R 7 6 4



♦ 3

Quelle est la répartition la plus probable du résidu ?

4 – 3

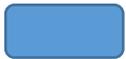
Vous possédez deux cartes maîtresses. Combien faudra-t-il de coupes pour affranchir une levée de longueur ?

Deux

Prévoir le nombre de coupes nécessaires

Moins vous possédez de cartes maîtresses dans la couleur, plus il faudra de coupes pour affranchir des levées de longueur

♦ A 9 7 6 4



♦ 3

Quelle est la répartition la plus probable du résidu ?

4 – 3

Vous possédez une seule carte maîtresse.

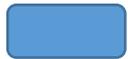
Combien faudra-t-il de coupes pour affranchir une levée de longueur ?

Trois

Prévoir le nombre de coupes nécessaires

Moins vous possédez de cartes maîtresses dans la couleur, plus il faudra de coupes pour affranchir des levées de longueur

♦ 9 8 7 6 4



♦ 3

Quelle est la répartition la plus probable du résidu ?

4 – 3

Vous ne possédez aucune carte maîtresse.

Combien faudra-t-il de coupes pour affranchir une levée de longueur ?

Quatre

Prévoir les communications

La pratique de l'affranchissement par la coupe

♠ D 4 2

♥ A 7

♦ V 6 4

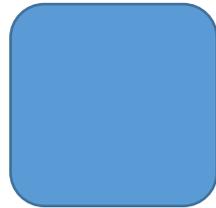
♣ A D 8 4 2

♠ 9 8

♥ V 10 2

♦ A R D 7

♣ V 10 7 5



♠ 7 6 3

♥ R 9 6 4 3

♦ 8 5 3

♣ 9 3

♠ A R V 10 5

♥ D 8 5

♦ 10 9 2

♣ R 6

Vous jouez 4♠ en Sud.
Ouest encaisse ARD de ♦
et rejoue le Valet de ♥

Pour mener un affranchissement par la coupe, il faut détenir dans la main qui possède la couleur à affranchir une remontée de plus que de coupes à effectuer

Prévoir les communications

La pratique de l'affranchissement par la coupe

♠ A 7 5 4 2

♥ R 10

♦ 9 7 3

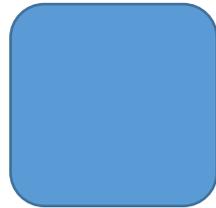
♣ R 8 6

♠ D 9 6

♥ 5 3

♦ A R D 6

♣ V 10 9 2



♠ R V 10 8

♥ 7 6 4

♦ 8 4 2

♣ D 9 3

♠ 3

♥ A D V 9 8 2

♦ V 10 5

♣ A 7 4

Vous jouez 4 ♥ en Sud.
Ouest encaisse ARD de ♦
et rejoue le Valet de ♣

Pour mener un affranchissement par la coupe, il faut détenir dans la main qui possède la couleur à affranchir une remontée de plus que de coupes à effectuer

Couper maître pour éviter une surcoupe désagréable

Plus on joue d'une couleur, plus le risque de se faire surcouper augmente. Il faudra donc couper d'abord avec des petits atouts puis **couper maître**, c'est-à-dire couper avec des cartes maîtresses.

♠ R V 5
♦ A 7 5 4 3

♠ A D 6 4 2
♦ 2

Sud devra couper le deuxième et le troisième tour de Carreau du 2 et du 4 de Pique et le quatrième de l'As ou de la Dame d'atout

L'affranchissement par la coupe de la couleur secondaire du déclarant

♠ 8 6 4

♦ 5

♠ V 5

♦ V 9 3 2



♠ 10 9 3

♦ D 10 8

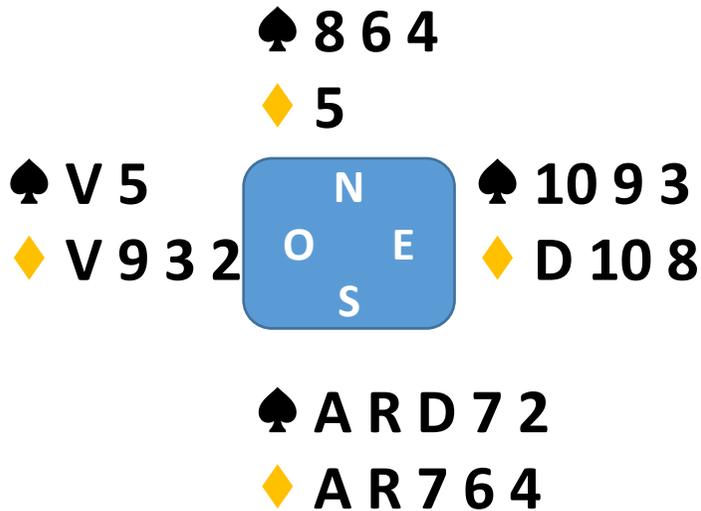
♠ A R D 7 2

♦ A R 7 6 4

Dans un contrat à SA, le déclarant pourra affranchir une levée de longueur à ♦ en concédant deux levées à la défense.

Dans un contrat à l'atout ♠, il pourra couper deux fois les ♦ avec des atouts de la main courte pour affranchir le cinquième sans concéder de levées à la défense.

L'affranchissement par la coupe de la couleur secondaire du déclarant



- Atout ♠. Le déclarant a besoin de couper deux fois les ♦. Il doit donc différer le retrait des atouts adverses.
- Pour affranchir les ♦, le résidu doit être réparti 4-3. Le joueur qui ne possède que trois ♦ sera en mesure de couper au quatrième tour de la couleur.
- Sud doit donc couper le **deuxième** et le **troisième** tour de la couleur (il n'encaisse qu'une seule levée avant de couper)

Prévoir une surcoupe éventuelle

L'affranchissement par la coupe de la couleur secondaire du déclarant

Suivant le nombre de cartes qu'il possède dans la couleur à affranchir et la répartition la plus probable du résidu, le déclarant peut prévoir le moment où le flanc le plus court sera en mesure de surcouper.

Le déclarant possède six cartes dans la couleur à affranchir

♠ D 7 6 2

♦ 5



♠ A R V 9 5

♦ A 8 7 4 3

- La répartition la plus probable du résidu est 4-3
- Pour affranchir une levée, il faudra couper trois fois après avoir tiré l'As
- Le risque de surcoupe se produira au quatrième tour
- Le déclarant doit donc prévoir de couper le deuxième et le troisième tour avec des petits atouts et le quatrième de la Dame

Prévoir une surcoupe éventuelle

L'affranchissement par la coupe de la couleur secondaire du déclarant

Suivant le nombre de cartes qu'il possède dans la couleur à affranchir et la répartition la plus probable du résidu, le déclarant peut prévoir le moment où le flanc le plus court sera en mesure de surcouper.

Le déclarant possède sept cartes dans la couleur à affranchir

♠ R V 6

♦ R 7



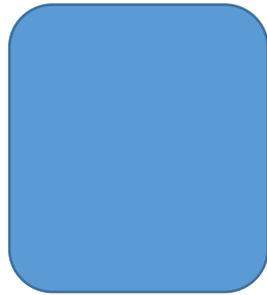
♠ A D 10 9 5

♦ A 8 6 5 2

- La répartition la plus probable du résidu est 4-2
- Pour affranchir une levée, il faudra couper le troisième et le quatrième tour de la couleur en sachant que le flanc le plus court pourra surcouper.
- Le déclarant doit donc prévoir ces surcoupes éventuelles, et, après avoir encaissé le Roi et l'As de ♦, il devra couper deux fois avec le Valet et le Roi de ♠.

Couper le plus tôt possible

♠ 8 6 4
♥ R 7 6 3
♦ 5
♣ D 10 8 5 2



♠ A R 7 5 2
♥ 5 4
♦ A R 7 6 4
♣ A

♠ D V 3
♥ V 10 8
♦ V 9 3 2
♣ R V 9

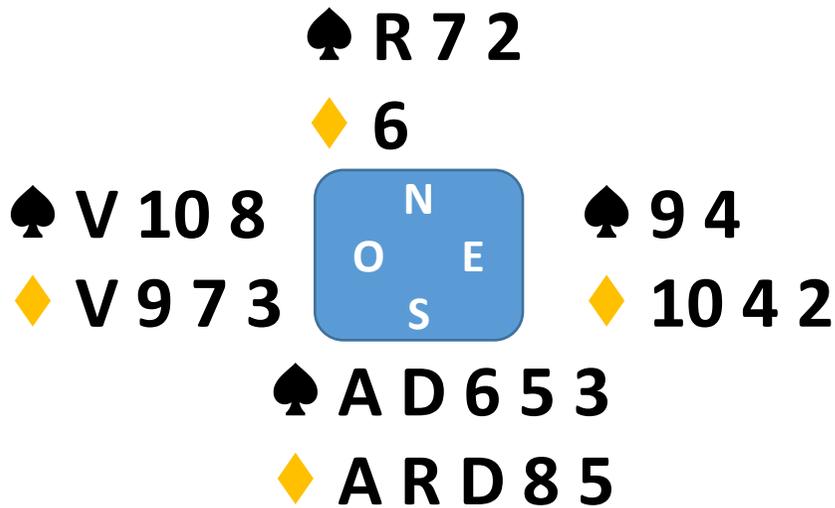
♠ 10 9
♥ A D 9 2
♦ D 10 8
♣ 7 6 4 3

Sud joue le contrat de 4 ♠.
Ouest entame du Valet de ♥
pour le Roi du mort et l'As
d'Est. Celui-ci encaisse la
Dame et rejoue le 9 que vous
coupez.
A vous !

Comptez vos levées :
4 à ♠ si le résidu est 3/2
2 à ♦
1 à ♣
+ 2 coupes ♦ et 1 ♦ affranchi

Déroulement : A♦, ♦ coupé, A♠, ♦ coupé, A♣, R♠, R♦, 1 ♦ affranchi => le flanc coupe quand il veut de son atout maître

Couper maître pour éviter une surcoupe ??



- Si vous tirez ARD de ♦, et que vous coupez le quatrième du 2 ou du 7, vous allez vous faire surcouper.
- Et si vous coupez du Roi, vous allez affranchir le Valet de la défense.
- Il faut tirer un seul tour de ♦, couper le second et les ♦ seront tous affranchis.

Conclusion : vérifiez si vous pouvez vous permettre de couper maître, ou si cette coupe promet un atout de la défense

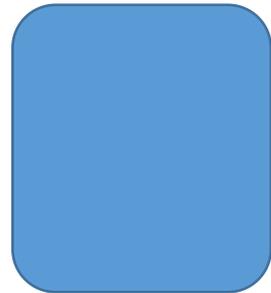
Couper maître pour éviter une surcoupe

♠ D 7 2

♥ 4

♦ 10 6 3 2

♣ R V 8 4 3



♠ A R V 6 5

♥ A 7 6 5 2

♦ A R

♣ 10

♠ 8 4 3

♥ R V 9 3

♦ D V 9

♣ 9 7 5

♠ 10 9

♥ D 10 8

♦ 8 7 5 4

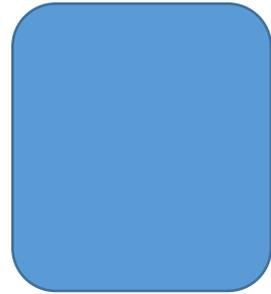
♣ A D 6 2

sud	ouest	nord	est
1♠	passe	2♠	passe
4♠	fin		

Entame : Dame ♦

Couper maître pour éviter une surcoupe

♠ 7
 ♥ A R V 2
 ♦ R 6 3
 ♣ A 10 8 7 4



♠ R 10 5 3 2
 ♥ 9 8 4
 ♦ D V 9
 ♣ V 2

♠ D V 9
 ♥ 7 6
 ♦ A 10 7 4
 ♣ D 9 5 3

♠ A 8 6 4
 ♥ D 10 5 3
 ♦ 8 5 2
 ♣ R 6

sud	ouest	nord	est
		1♣	passe
1♥	passe	3♥	passe
4♥	fin		

Entame : Dame ♦

Les tours de débarras

Une autre façon de limiter le risque de surcoupe consiste à jouer un certain nombre de tours d'atout, avant d'entreprendre la manœuvre d'affranchissement par la coupe.

Cette technique est connue sous le nom de « **tours de débarras** »

Attention : prévoyez bien le nombre de coupes qu'il vous faut et la possibilité ou non d'effectuer des tours de débarras !

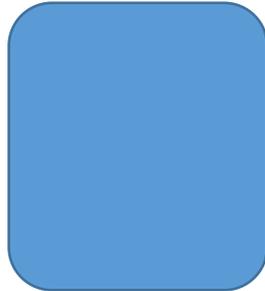
Les tours de débarras

♠ 8 5 4 3

♥ A 8 4 2

♦ R 7 6

♣ R 5



♠ V 9 7

♥ V 7

♦ D V 10 4

♣ V 9 8 3

♠ D 10

♥ D 10 9 6 3

♦ A 9 5 2

♣ 10 4

♠ A R 6 2

♥ R 5

♦ 8 3

♣ A D 7 6 2

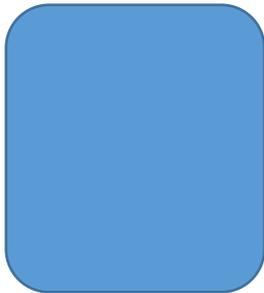
sud	ouest	nord	est
1♣	passe	1♥	passe
1♠	passe	3♠	passe
4♠	fin		

Entame : Dame ♦

Suivent 3 tours dans
cette couleur

Les tours de débarras

♠ R 8 4 3
 ♥ R D 7 5 4
 ♦ 7 2
 ♣ 9 8



♠ 10 6
 ♥ 10 2
 ♦ R V 9 6
 ♣ D V 10 4 3

♠ D V 9
 ♥ V 9 6 3
 ♦ D 5 3
 ♣ A 6 5

♠ A 7 5 2
 ♥ A 8
 ♦ A 10 8 4
 ♣ R 7 2

sud	ouest	nord	est
1SA	passe	2♣!	passe
2♠	passe	4♠	fin

Entame : Dame ♣

Prise de l'As, retour ♦

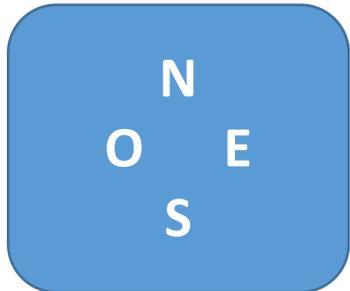
Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ A 5 4 3 2

♥ R 10 4

♦ 7 6

♣ R 6 3



♠ 7

♥ A D V 8 7

♦ A 5 2

♣ A 7 5 2

Contrat : 4♥

Entame : Roi de Carreau

- Couleur permettant d'affranchir une levée de longueur :
- ♠
- Répartition la plus probable du résidu :
- 4 - 3
- Nombre de coupes à réaliser :
- 3
- Prévoir les rentrées dans la main de la couleur à affranchir :
- une de plus que le nombre de coupes , donc quatre : As de ♠, Roi et 10 d'atout et Roi de ♣

Dans certains cas, il faudra aussi prévoir les **tours de débarras**

Avancer le pouvoir de coupe

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D 9 3

♥ A R

♦ A 7 6 5 4

♣ 9 8 2



♠ A R V 10 6 4

♥ D

♦ V 8

♣ A 7 4 3

Sud joue le contrat de 4 ♠ et Ouest entame du Roi de ♣.

Combien de levées sûres ? :

10 , 6 à Pique, 2 à Cœur et les 2 As mineurs

Comment faire 11 levées :

- En coupant un ♣ de la main courte
- Ou en affranchissant les Carreaux du mort sans rendre la main à l'adversaire

Quelle est la manœuvre la plus intéressante ?

La deuxième manœuvre est plus intéressante car elle permet de faire 12 levées si les Carreaux sont répartis 3-3

Avancer le pouvoir de coupe

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D 9 3

♥ A R

♦ A 7 6 5 4

♣ 9 8 2

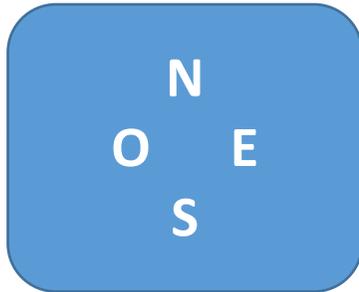
- On prend l'entame de l'As de ♣

♠ 8

♥ V 10 8 5 3 2

♦ 10 9 2

♣ R D V



♠ 7 5 2

♥ 9 7 6 4

♦ R D 3

♣ 10 6 5

♠ A R V 10 6 4

♥ D

♦ V 8

♣ A 7 4 3

Avancer le pouvoir de coupe

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D 9 3

♥ A R

♦ A 7 6 5 4

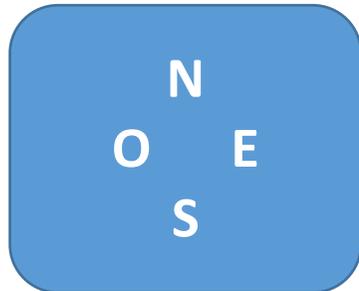
♣ 9 8

♠ 8

♥ V 10 8 5 3 2

♦ 10 9 2

♣ D V



♠ 7 5 2

♥ 9 7 6 4

♦ R D 3

♣ 10 6

♠ A R V 10 6 4

♥ D

♦ V 8

♣ 7 4 3

- On prend l'entame de l'As de ♣
- On joue AR de ♥ en défaussant un

Avancer le pouvoir de coupe

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D 9 3

♥

♦ A 7 6 5 4

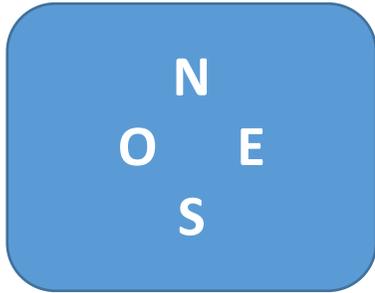
♣ 9 8

♠ 8

♥ V 10 8 5

♦ 10 9 2

♣ D V



♠ 7 5 2

♥ 9 7

♦ R D 3

♣ 10 6

♠ A R V 10 6 4

♥

♦ V

♣ 7 4 3

- On prend l'entame de l'As de ♣
- On joue AR de ♥ en défaussant un
♦
- On joue As de ♦ et ♦ coupé maître

Avancer le pouvoir de coupe

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D 9 3



♦ 7 6 5

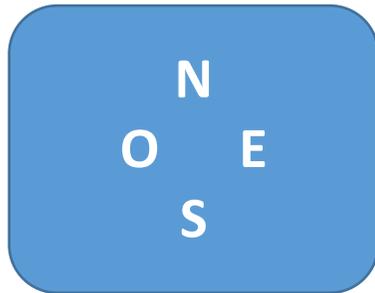
♣ 9 8

♠ 8

♥ V 10 8 5

♦ 10

♣ D V



♠ 7 5 2

♥ 9 7

♦ R

♣ 10 6

♠ R V 10 6 4

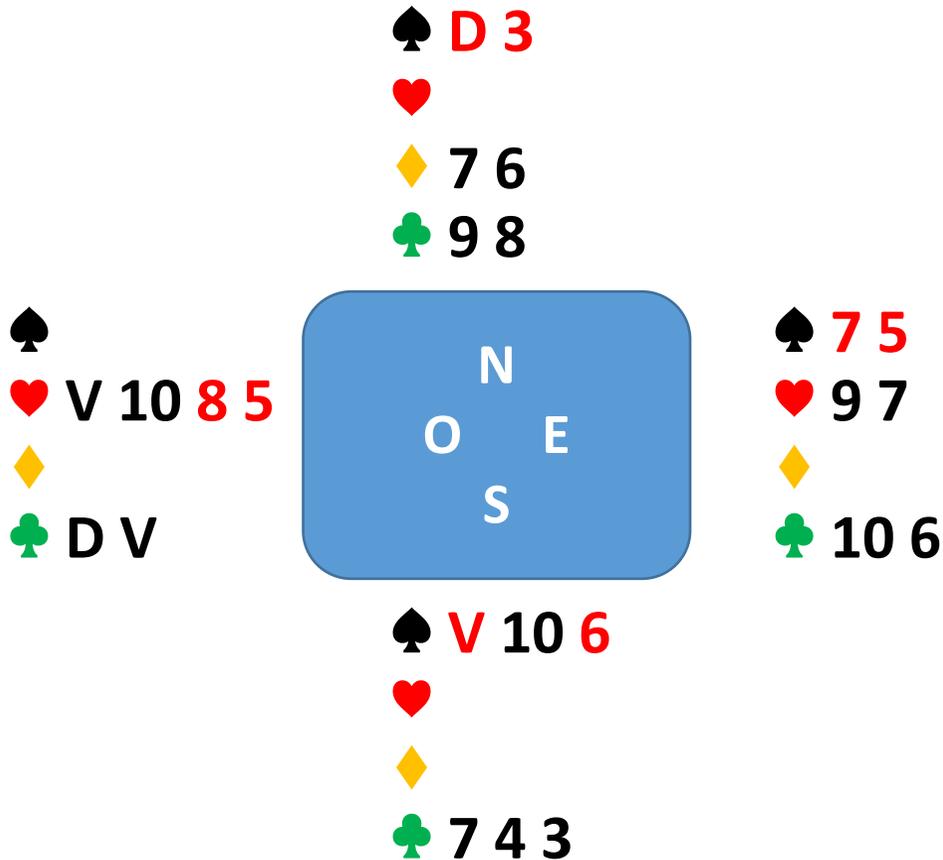


♣ 7 4 3

- On prend l'entame de l'As de ♣
- On joue AR de ♥ en défaussant un ♦
- On joue As de ♦ et ♦ coupé maître
- On joue atout pour le 9 et ♦ coupé maître

Avancer le pouvoir de coupe

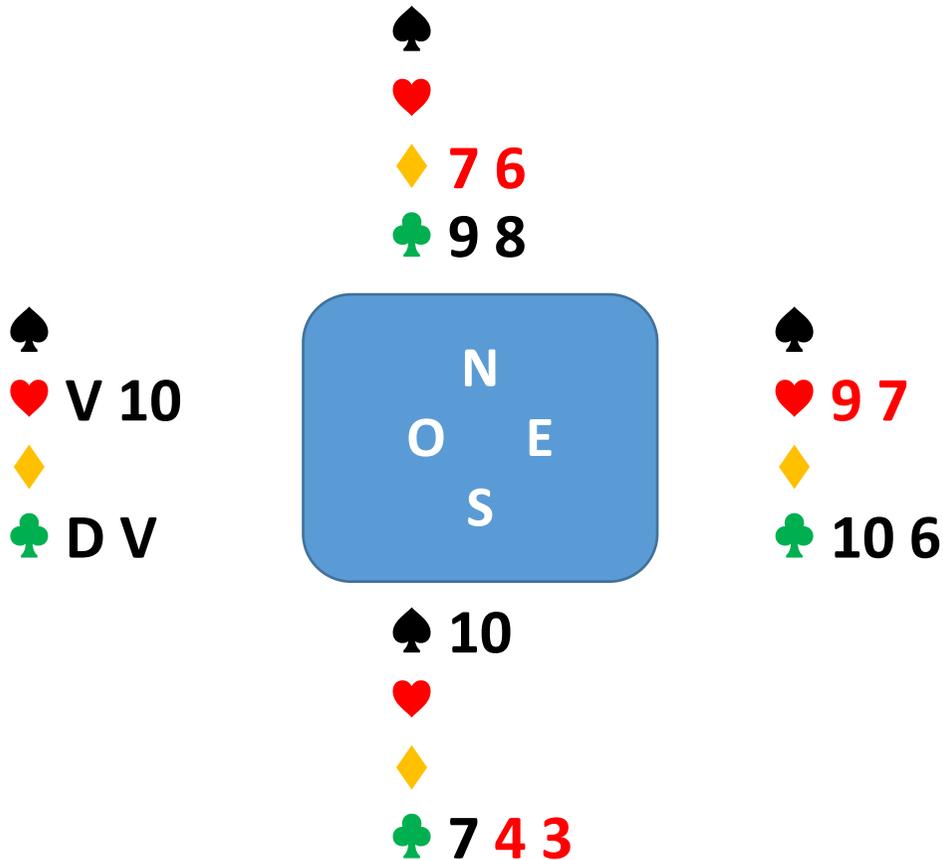
Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe



- On prend l'entame de l'As de ♣
- On joue AR de ♥ en défaussant un ♦
- On joue As de ♦ et ♦ coupé maître
- On joue atout pour le 9 et ♦ coupé maître
- On enlève les atouts en finissant au mort

Avancer le pouvoir de coupe

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

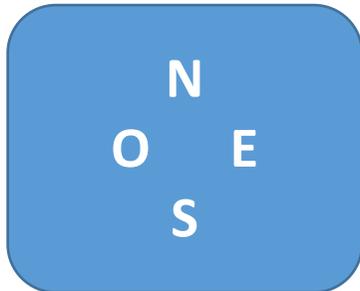


- On prend l'entame de l'As de ♣
- On joue AR de ♥ en défaussant un ♦
- On joue As de ♦ et ♦ coupé maître
- On joue atout pour le 9 et ♦ coupé maître
- On enlève les atouts en finissant au mort
- On tire les deux Carreaux maîtres en défaussant deux ♣ et on ne concédera qu'une levée à ♣

Le coup à blanc

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ A 5
♥ D 9 2
♦ 7 5 4
♣ A 7 6 5 2



♠ 8 4
♥ A R V 10 8 7
♦ A V 3
♣ 9 3

Sud joue 4 ♥ et Ouest entame du Valet de ♠.

- Combien de levées sûres ? :
- 9 , 6 à l'atout et 3 As
- Où trouver la dixième levée ? :
- en affranchissant un ♣ du mort
- Si la répartition est 4-2, combien faudra-t-il de coupes ? :
- 2
- Avez-vous suffisamment de rentrées au mort ? :
Il en faut 3, deux pour les coupes et une pour rentrer au mort. Si on joue As de ♣ et ♣, on n'aura plus que deux rentrées. Il faut commencer par **un coup à blanc à ♣** en préservant la rentrée par l'As

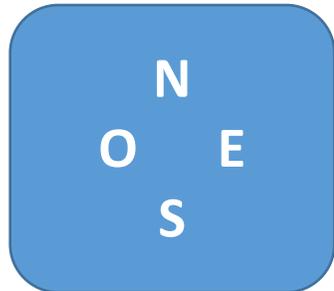
Le coup à blanc

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ A 5
♥ D 9 2
♦ 7 5 4
♣ A 7 6 5 2

- On prend l'entame de l'As et on joue un petit ♣ des deux mains

♠ V 10 9 7
♥ 6 3
♦ R 6 2
♣ D 10 8 4



♠ R D 6 3 2
♥ 5 4
♦ D 10 9 8
♣ R V

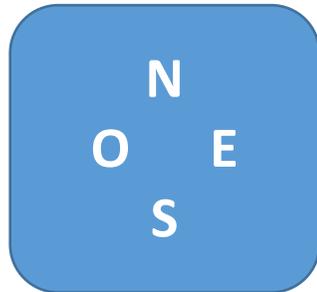
♠ 8 4
♥ A R V 10 8 7
♦ A V 3
♣ 9 3

Le coup à blanc

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ 5
♥ D 9 2
♦ 7 5 4
♣ A 7 6 5

♠ 10 9 7
♥ 6 3
♦ R 6 2
♣ D 10 8



♠ R D 6 3
♥ 5 4
♦ D 10 9 8
♣ R

♠ 8
♥ A R V 10 8 7
♦ A V 3
♣ 9

- On prend l'entame de l'As et on joue un petit ♣ des deux mains
- La défense encaisse son ♠ maître et contre-attaque ♦ que vous prenez de l'As

Le coup à blanc

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe



♥ D 9 2

♦ 7 5

♣ A 7 6 5

♠ 10 9

♥ 6 3

♦ R 6

♣ D 10 8



♠ D 6 3

♥ 5 4

♦ D 9 8

♣ R



♥ A R V 10 8 7

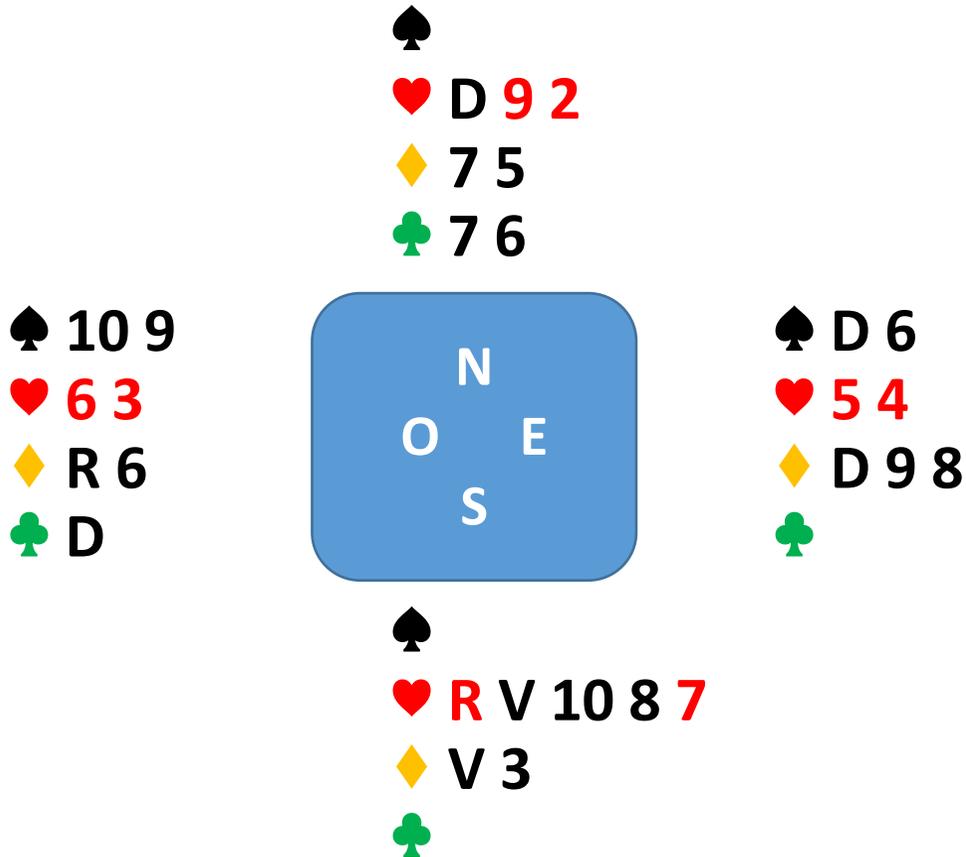
♦ V 3

♣ 9

- On prend l'entame de l'As et on joue un petit ♣ des deux mains
- La défense encaisse son ♠ maître et contre-attaque ♦ que vous prenez de l'As
- Vous jouez ♣ pour l'As et ♣ coupé en constatant la répartition 4-2

Le coup à blanc

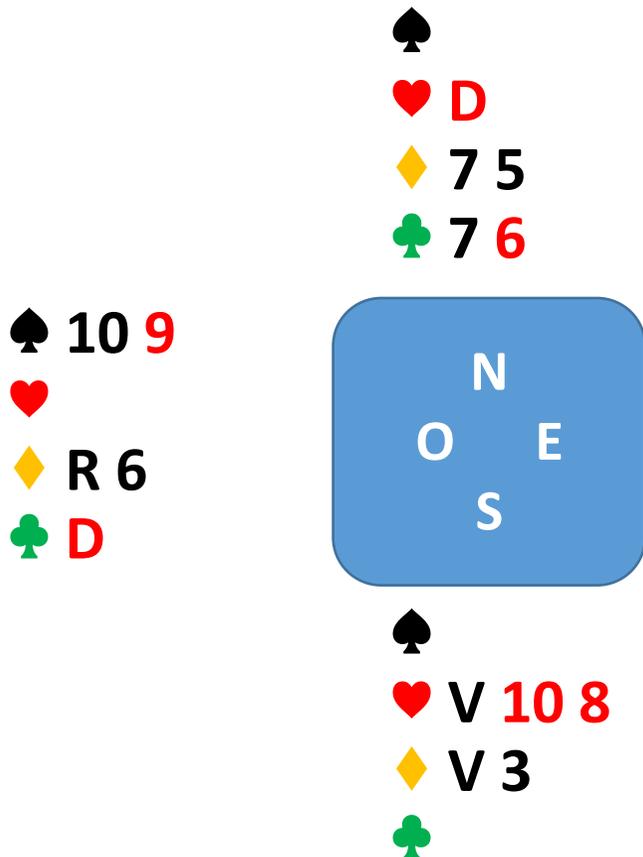
Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe



- On prend l'entame de l'As et on joue un petit ♣ des deux mains
- La défense encaisse son ♠ maître et contre-attaque ♦ que vous prenez de l'As
- Vous jouez ♣ pour l'As et ♣ coupé en constatant la répartition 4-2
- On tire le Roi d'atout et petit atout pour le 9

Le coup à blanc

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

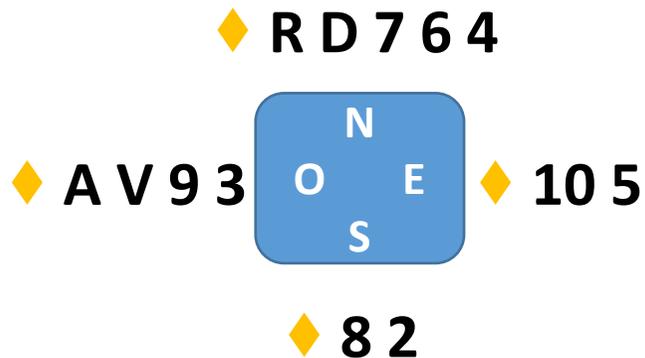


- On prend l'entame de l'As et on joue un petit ♣ des deux mains
- La défense encaisse son ♠ maître et contre-attaque ♦ que vous prenez de l'As
- Vous jouez ♣ pour l'As et ♣ coupé en constatant la répartition 4-2
- On tire le Roi d'atout et petit atout pour le 9
- On coupe un ♣ et on rejoint le mort par la Dame d'atout pour tirer le ♣ affranchi en défaussant un ♦ de Sud

Affranchissement et impasses

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

Certaines couleurs permettent de fabriquer des levées d'honneur en effectuant une ou plusieurs impasses, mais aussi des levées de longueur grâce à un affranchissement par la coupe.



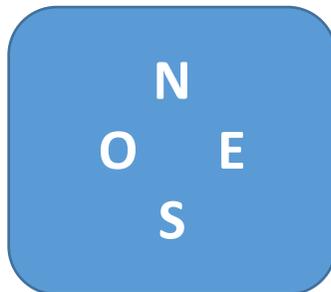
Dans un contrat à l'atout, le déclarant pourra :

- Réaliser deux levées d'honneur à ◆ en jouant deux fois de sa main vers le mort
- Affranchir une levée de longueur par la coupe avec le résidu 4-2

Préserver ses honneurs

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D 6 4
♥ 3 2
♦ R 7 4
♣ A R D 5 3



♠ A R 8 7 3
♥ A V 8 4
♦ 6 3 2
♣ 2

Sud joue le contrat de 4 ♠ et Ouest entame de la Dame de ♦. La défense réalise les trois premières levées de et contre-attaque ♥

- Combien de levées sûres ? :
- 5 probables à l'atout (sinon le contrat sera chuté), l'As de ♥ et 3 ♣
- Où trouver la dixième levée ? :
- en affranchissant un ♣ du mort par la coupe
- Si la répartition est 4-2, combien faudra-t-il de coupes ? :
- une seule
- Avez-vous suffisamment de rentrées au mort ? Il en faut 2, une pour la coupe et une pour rentrer au mort. On a bien l'As de ♣ et la Dame d'atout.

Préserver ses honneurs

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D 6 4

♥ 3 2

♦

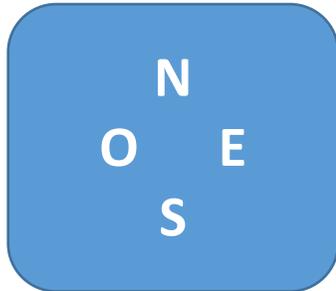
♣ A R D 5 3

♠ V 9 5

♥ 10 9 6

♦ 9

♣ V 9 6



♠ A R 8 7 3

♥ A V 8 4

♦

♣ 2

♠ 10 2

♥ R D 7 5

♦

♣ 10 8 7 4

- Vous prenez de l'As et encaissez deux tours d'atouts de débarras (As et Roi)

Préserver ses honneurs

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D

♥ 3

♦

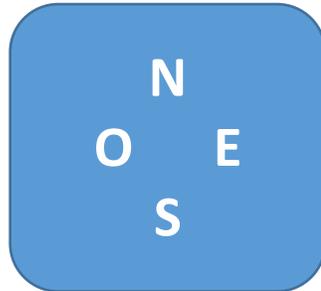
♣ A R D 5 3

♠ V

♥ 10 9

♦ 9

♣ V 9 6



♠

♥ D 7 5

♦

♣ 10 8 7 4

♠ 8 7 3

♥ V 8 4

♦

♣ 2

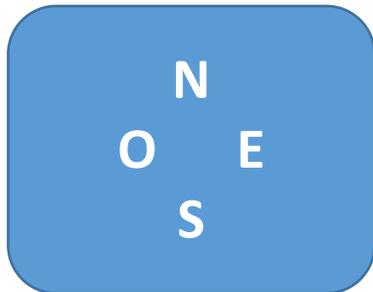
- Vous prenez de l'As et encaissez deux tours d'atouts de débarras (As et Roi)
- Vous jouez ♣ pour l'As et ♣ coupé

Préserver ses honneurs

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ D
♥ 3
♦
♣ R D 5

♠ V
♥ 10 9
♦ 9
♣ V



♠ 8 7
♥ V 8 4
♦
♣

♠
♥ D 7 5
♦
♣ 10 8

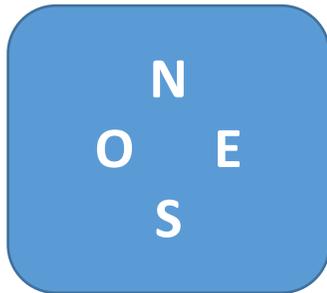
- Vous prenez de l'As et encaissez deux tours d'atouts de débarras (As et Roi)
- Vous jouez ♣ pour l'As et ♣ coupé
- Vous remontez au mort par la Dame d'atout en enlevant le dernier atout de la défense pour encaisser vos trois ♣, sur lesquels vous pourrez défausser vos trois ♥

La donne de la fin !

Problèmes liés à l'affranchissement par la coupe

♠ V 7
 ♥ A D V 10 5
 ♦ V 2
 ♣ 8 6 5 3

♠ 10 9 8 6
 ♥ 9 8 4
 ♦ D 10 9
 ♣ R 7 2



♠ R D 5 3 2
 ♥ 7 2
 ♦ R 6 4
 ♣ D 10 9

♠ A 4
 ♥ R 6 3
 ♦ A 8 7 5 3
 ♣ A V 4

sud	ouest	nord	est
1SA	passe	2♦	passe
2♥	passe	3SA	passe
4♥	fin		

Entame : 10♠