

Séance 2.2

L’AFFRANCHISSEMENT D’HONNEURS

Programme de la séance

- Notion de cartes équivalentes
- Créer des levées : l’affranchissement d’honneurs
- Entamer dans sa couleur longue "tête de séquence "

Pour cette séance encore, les notions abordées seront découvertes cartes sur table. Vous aurez donc un grand nombre de distributions à préparer à l’avance pour cette séance, courage !!

Cartes équivalentes et affranchissement d’honneurs

♥ R 10 7 2 □ ♥ D V 5 3	Vous possédez entre les deux mains quatre cartes qui se suivent : le Roi, la Dame, le Valet et le 10. Cela veut dire qu’en jouant n’importe laquelle de ces cartes, l’adversaire, pour faire la levée, devra mettre la même carte, ici l’As. Ce sont des 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.

A partir du même exemple, faites découvrir comment créer des levées en affranchissant des honneurs.

♥ R 10 7 2 □ ♥ D V 5 3	Si on joue le Roi (carte équivalente à la Dame, au Valet et au 10), deux possibilités : - l’As tombe et les trois autres cartes équivalentes deviennent maîtresses, - l’As ne tombe pas, mais vous faites la levée. On continue alors la même manœuvre.
------------------------------	---

♦ D V 2 □ ♦ 10 9 5	L’adversaire possède deux cartes maîtresses, il faudra donc jouer deux fois en sacrifiant à chaque fois une des cartes équivalentes, pour gagner une levée.
--------------------------	---



Lorsqu’un ou plusieurs honneurs sont devenus maîtres, on dit qu’ils ont été affranchis.

Avec ces nouvelles distributions, demandez à vos élèves combien de levées ils peuvent affranchir dans les exemples suivants :

①	②	③	④
♠ R V 4 □ ♠ D 2	♠ R D 4 □ ♠ V 10 9 5 3	♠ V 9 2 □ ♠ D 10 6 3	♠ D V 4 □ ♠ 10 9 3

- ① Vous avez trois cartes équivalentes et une seule carte maîtresse chez les adversaires. Vous allez pouvoir affranchir deux levées.
- ② Les adversaires ne possèdent que l’As et vous possédez cinq cartes équivalentes (avec cinq cartes dans la main la plus longue). Vous pouvez donc affranchir quatre levées.

- ③ Deux cartes maîtresses chez les adversaires, vous possédez quatre cartes équivalentes, soit deux levées à affranchir.
- ④ Ici vous possédez quatre cartes équivalentes mais vous avez seulement trois cartes dans chacune des mains. L'adversaire possède deux cartes maîtresses. Vous ne pourrez réaliser qu'une seule levée.

Première donne de la séance (2.2.1)

Affranchir sa couleur avant d'encaisser ses levées maîtresses

Donne 2.2.1.	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 13			
	♠ R 4 3 2 ♥ 8 6 3 ♦ 9 2 ♣ D V 10 6	Sud	Ouest	Nord	Est
				Je passe	Passé
		J'ouvre		J'ai 6 pts	
		Je joue 1SA			
♠ 9 7 5 ♥ R D V 10 ♦ R V 10 ♣ 9 7 5		♠ D V 10 8 ♥ 9 4 2 ♦ D 8 4 3 ♣ A 8	Sud peut affranchir des levées à Trèfle : il doit le faire immédiatement, avant d'encaisser ses levées dans les autres couleurs.		
Entame : Roi de Cœur	♠ A 6 ♥ A 7 5 ♦ A 7 6 5 ♣ R 4 3 2	Score : 1SA = : 90 NS.			

L'entame tête de séquence

A la fin de la donne, demandez à celui qui a entamé d'étaler son jeu.

Faites trouver la bonne entame. Vous aurez différentes réponses.

Certes il faut entamer d'un des quatre honneurs pour faire tomber l'As mais maintenant, il faut expliquer qu'en défense on ne voit pas le jeu de son partenaire et qu'il faut dialoguer avec lui (non pas par la parole mais grâce aux cartes).

Avec au moins trois cartes équivalentes, dont un honneur, il faut entamer de la plus forte de ces cartes équivalentes, la "tête de séquence".

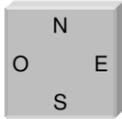
Les exemples suivants sont très importants. Les élèves doivent expliquer à tour de rôle la signification de la carte d'entame, ce qu'elle promet, ce qu'elle dénie. Posez les cartes sur la table, demandez quelle est la carte d'entame et faites découvrir ce qu'on peut en déduire.

Avec :	Entamez :	Vous indiquerez à votre partenaire que vous avez aussi :	Mais que vous n'avez pas :
R D V 7 5	du Roi	la Dame et le Valet	l'As
D V 10 6 2	de la Dame	le Valet et le 10	le Roi
V 10 9 5 3	du Valet	le 10 et le 9	la Dame
10 9 8 7 2	du 10	le 9 et le 8	le Valet

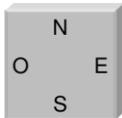
L'entame d'un honneur promet les deux cartes juste en dessous, mais dénie l'honneur juste au dessus.

L'affranchissement d'honneurs existe aussi en défense et notamment à l'entame.
Le joueur qui est à l'entame devra d'abord choisir la couleur d'entame (la couleur la plus longue) et ensuite choisir la carte à entamer.

Deuxième donne de la séance (2.2.2)

Donne 2.2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 14			
<p>♠ 7 6 5 ♥ 5 4 2 ♦ A R 3 2 ♣ A 6 5</p> <p>♠ R D V 4 3 ♥ A 6 ♦ 9 8 6 4 ♣ 10 7</p> <p>Entame : Roi de Pique</p>	<p>♠ 9 8 2 ♥ 9 8 7 3 ♦ 10 7 ♣ R V 8 4</p> <p>♠ A 10 ♥ R D V 10 ♦ D V 5 ♣ D 9 3 2</p> 	Sud	Ouest	Nord	Est
		J'ouvre Je joue 3SA		J'ai 11 pts	Je passe
		Lorsqu'Ouest prendra la main à l'As de Cœur, il pourra faire tous ses Piques. Une levée de chute !			
		Score : 3SA -1 : 50 EO.			

Troisième de la séance (2.2.3)

Donne 2.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 15			
<p>♠ A 6 3 2 ♥ A R 8 5 ♦ 10 9 8 ♣ 7 2</p> <p>♠ V 8 ♥ 9 6 2 ♦ A 7 2 ♣ D V 10 5 3</p> <p>Entame : Dame de Trèfle</p>	<p>♠ D 10 9 5 ♥ D 10 7 3 ♦ R 3 ♣ 8 6 4</p> <p>♠ R 7 4 ♥ V 4 ♦ D V 6 5 4 ♣ A R 9</p> 	Sud	Ouest	Nord	Est
		J'ouvre Je joue 3SA		J'ai 11 pts	
		Le déclarant doit affranchir ses Carreaux. Les deux joueurs de la défense devront rejouer Trèfle quand ils reprendront la main.			
		Score : 3SA -1 : 50 EO.			

Quatrième donne de la séance (2.2.4)

Donne 2.2.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 16			
<p>♠ A 8 6 ♥ D 9 2 ♦ 7 3 2 ♣ R 10 6 4</p> <p>♠ 10 7 3 ♥ A 7 4 ♦ 10 9 8 6 4 ♣ 9 5</p> <p>Entame : 10 de Carreau</p>	<p>♠ 9 4 2 ♥ R 6 5 ♦ D 5 ♣ A V 7 3 2</p> <p>♠ R D V 5 ♥ V 10 8 3 ♦ A R V ♣ D 8</p> 	Sud	Ouest	Nord	Est
		J'ouvre Je joue 3SA	Je passe	Je passe J'ai 9 pts	Je passe
		Sud joue tout de suite Cœur vers la Dame pour affranchir deux levées d'honneurs. Rejouer un tour de Cœur fera plus tard tomber le deuxième honneur adverse et affranchira deux levées.			
		Score : 3SA +1 : 430 NS.			