

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

L'affranchissement de longueur par la coupe

JEU DE LA CARTE



N°6



Version du 26/10/2022

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Conditions générales : Principe de la manœuvre	3
Les affranchissements de longueur par la coupe :	
la technique.....	6
Gestion des communications	6
L'organisation du plan de jeu	12
 Donnes d'application	 15

Dans les tableaux d'enchères,
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

L'affranchissement de longueur par la coupe



Il s'agit de l'un des plans de jeu fondamentaux. Il consiste à utiliser les atouts pour couper les cartes maîtresses des adversaires dans une couleur afin de l'affranchir.

Exemple :



À Sans-Atout, on donnerait deux levées et deux fois la main, pour affranchir cette couleur. Dans un contrat à la couleur, il suffira de couper deux cartes pour affranchir une levée sans rendre la main. Les levées de coupe faites de la main longue ne rapportent rien. Mais la manœuvre permet d'établir une gagnante supplémentaire.

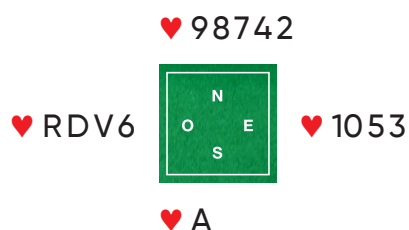
CONDITIONS GÉNÉRALES : PRINCIPE DE LA MANŒUVRE

À certaines conditions, toute longueur cinquième est affranchissable.



En coupant quatre fois la couleur en main, il sera possible, en cas de partage 4-4, d'établir une levée.

Ce sera souvent moins long de parvenir à ses fins :



Cette fois, couper seulement trois fois en main suffit à établir une levée.

Le plus souvent, il faudra commencer par créer une coupe (en donnant une ou plusieurs levées) avant de procéder à l'affranchissement proprement dit.

Exemple :



Après avoir joué As et petit dans la couleur, la coupe d'un Pique du mort procurera deux nouvelles levées parce que la couleur est répartie 3-3.

En fait, le nombre de levées affranchies sera dépendant de la répartition des cartes adverses.



- ▶ Trois levées sont affranchissables en cas de partage 3-3 (deux coupes à effectuer).
- ▶ Deux levées sont affranchissables en cas de partage 4-2 (trois coupes à effectuer).
- ▶ Une levée est affranchissable en cas de partage 5-1 (quatre coupes à effectuer).

Dans l'optique de maximiser les chances de réussite, il est souhaitable de manier correctement la couleur à affranchir pour utiliser au mieux les honneurs avant d'affranchir la longueur.

♥ ADV43



♥ 52

Si le Roi est placé, cinq levées sont réalisables si la couleur est répartie 3-3, quatre en cas de partage 4-2. Son maniement sera toujours le même : faire deux fois l'impasse, qu'il soit ou non nécessaire de couper une fois en main pour l'affranchir.

Un peu plus délicat :

♣ D10643



♣ R2

Pour profiter au mieux de la présence du 10, le meilleur jeu consiste à jouer vers le Roi puis, s'il fait la levée, à jouer vers le 10.

♣ D10643



♣ R2

Dans cette configuration de cartes, si le Roi est joué de la main, Est prend et tenter ensuite l'impasse au Valet est risqué. Si l'on a joué petit vers le Roi, jouer vers le 10 ne coûte rien et peut rapporter une levée, en l'occurrence trois levées faites au lieu de deux.



À RETENIR :

Le principe de ces maniements peut être résumé en deux phrases :

- ▶ Jouer vers les honneurs isolés en conservant les fourchettes.
- ▶ Tenter et répéter les impasses nécessaires.

Les affranchissements de longueur par la coupe : la technique

Trois problèmes principaux sont à résoudre :
les communications, le retrait des atouts, les dangers de surcoupe.

Nous l'avons vu précédemment, pour affranchir une couleur, il faut parfois couper un grand nombre de cartes. Pour cela, il est nécessaire de disposer d'un grand nombre de rentrées dans la main de la couleur longue.



RÈGLE D'OR : Lors d'un jeu d'affranchissement, il faut avoir dans la main de la couleur longue, **une rentrée de plus que vous avez de cartes à couper**.

Ceci est logique puisqu'une fois la couleur affranchie, il faudra pouvoir aller l'encaisser et c'est là que cette remontée supplémentaire servira. Une des clés de ce plan de jeu sera donc de savoir bien gérer les communications, notamment quant au retrait des atouts adverses.

— GESTION DES COMMUNICATIONS —

Regardons tout cela grâce à quelques exemples simples :

DONNE N°1

♠ A62
♥ AR653
♦ R62
♣ R6



Contrat : 7♠
Entame : Dame de Trèfle.

♠ RDV753
♥ 84
♦ A53
♣ A3

La treizième levée proviendra de l'affranchissement des Cœurs. Il faudra en couper deux (si les Cœurs adverses sont partagés 4-2) donc prévoir trois rentrées au mort. Quatre sont effectivement disponibles : une (seulement) à Cœur, une à Pique et les deux Rois mineurs.

Après avoir pris de l'As de Trèfle en main (pour conserver la rentrée du mort) vous pouvez donc retirer tous les atouts adverses avant de vous atteler à l'affranchissement des Cœurs.



REMARQUE 1 :

Nous avons compté une seule rentrée à Cœur alors qu'il y a As-Roi au mort. Cela tient à la définition même d'une rentrée dans ce contexte particulier.

DÉFINITION :

Une carte est une rentrée si elle sert à couper ou à encaisser la (ou les) levée(s) affranchie(s).



REMARQUE 2 :


Une fois que vous aurez fait tomber les atouts, c'est évidemment à l'affranchissement des Cœurs qu'il faudra s'atteler en priorité..



RÈGLE :

La première rentrée à utiliser dans un jeu d'affranchissement se situe dans la couleur à affranchir.

DONNE N°2

♠ A62		
♥ AR653		
♦ R62		
♣ 63		
♠ 1098		♠ 4
♥ V2		♥ D1097
♦ V987		♦ D104
♣ DV107		♣ 98542
♠ RDV753		
♥ 84		
♦ A53		
♣ AR		

Contrat : 7♠
Entame : Dame de Trèfle.

Il n'y a plus, cette fois, que trois rentrées. Rien de trop donc. Il ne faudra rien gaspiller. Cela signifie que l'As de Pique devra être utilisé comme rentrée et servir à couper un Cœur. Deux tours d'atout en gardant l'As au mort, As, Roi de Cœur et Cœur coupé gros, Pique pour l'As et un autre Cœur coupé. Il suffit maintenant de remonter au Roi de Carreau pour encaisser le cinquième Cœur.



CONSEIL :

Lors d'un jeu d'affranchissement, il ne faut pas retirer les atouts trop tôt si ceux-ci servent à communiquer vers la main de la couleur à affranchir.


Vous aurez remarqué par ailleurs que le troisième Cœur a été coupé du Valet de Pique pour éviter une surcoupe qui aurait été fatale.



CONSEIL :

Si le retrait total des atouts n'a pas pu être effectué, il faut penser à couper maître s'il existe des menaces de surcoupe et si la qualité de vos atouts le permet.

DONNE N°3

♠ AD2		
♥ AR653		
♦ 762		
♣ 63		
♠ 987		♠ 6
♥ V2		♥ D1097
♦ V954		♦ D108
♣ DV105		♣ 98742
♠ RV10543		
♥ 84		
♦ AR3		
♣ AR		

Contrat : 7♠
Entame : Dame de Trèfle.


Cette fois, les seules remontées au mort sont à l'atout. Il faudra donc être particulièrement soigneux pour mener à bien cet affranchissement.

Le bon minutage : Roi de Pique puis As et Roi de Cœur et Cœur coupé gros, 3 de Pique pour la Dame, deuxième Cœur coupé gros. Remontez au mort par l'As de Pique en retirant simultanément le dernier atout adverse, ce qui permet d'encaisser le Cœur affranchi sans être coupé.



RÈGLE :

Quand les remontées sont dans la couleur d'atout, il faut terminer le retrait des atouts dans la bonne main pour pouvoir encaisser la couleur affranchie au moment où les adversaires n'ont plus d'atout.

♠ 762			
♥ A7653			
♦ R62			
♣ A5			
♠ V109		♠ 3	
♥ RV		♥ D1094	
♦ V985		♦ D104	
♣ D1063		♣ V9874	
			Contrat : 6♠
			Entame : Valet de Pique.
♠ ARD854			
♥ 82			
♦ A73			
♣ R2			

Trois rentrées au mort et deux Cœurs à couper, cela devrait aller. Mais attention ! L'As de Cœur ne sera une reprise que s'il permet d'effectuer une coupe. Pour que ce soit le cas, il est indispensable de donner **un coup à blanc à Cœur** pour préparer l'affranchissement de la couleur.

●● DÉROULEMENT DU COUP


Trois tours d'atout (ils ne servent pas de communication) et Cœur à blanc. On prend le retour en main, puis Cœur pour l'As (première rentrée), Cœur coupé, Trèfle pour l'As (deuxième rentrée) et Cœur coupé. Le Roi de Carreau permettra d'encaisser le Cœur affranchi.



CONSEIL :

Pour ne pas gaspiller une communication, il faut penser au coup à blanc pour ouvrir la coupe permettant l'affranchissement.

DONNE N°5

<p>♠ A84 ♥ ADV75 ♦ 762 ♣ 87</p>		<p>♠ 972 ♥ 93 ♦ V1094 ♣ 9543</p>	<p>Contrat : 7♠ Entame : Roi de Carreau.</p>
<p>♠ 103 ♥ R1062 ♦ RD8 ♣ V1062</p>			
<p>♠ RDV65 ♥ 84 ♦ A53 ♣ ARD</p>			

Au mauvais contrat de 7 Piques, il vous faut trouver le Roi de Cœur placé et parvenir à affranchir une levée de longueur à Cœur.

Quand les Cœurs sont répartis 4-2 il faut en couper un, donc bénéficier de deux rentrées au mort. Ceci signifie que l'As de Pique devra être conservé soigneusement et, par conséquent, qu'il faudra différer le retrait des atouts.

Le minutage sera le suivant : prenez l'entame de l'As de Carreau, faites une première impasse à Cœur, rentrez en main à l'atout, tirez la Dame de Pique et tentez une deuxième impasse à Cœur.

À ce stade, il faut couper un Cœur pour les affranchir. Attention à ne pas tirer l'As. Est en profiterait pour utiliser intelligemment son dernier atout, condamnant ainsi le contrat. Coupez un petit Cœur et remontez au mort à l'As de Pique pour encaisser l'As et le dernier Cœur affranchi.



CONSEIL :

Quand un problème de communication rend impossible le retrait total des atouts, il faut éviter de se faire couper ses levées maîtresses dans la couleur à affranchir ; ce qui conduit à les encaisser plus tard, quand tous les atouts seront tombés.

— L'ORGANISATION DU PLAN DE JEU —

Il arrivera souvent que vous ayez à combiner un jeu d'affranchissement avec un jeu de coupe. Une ou plusieurs rentrées au mort peuvent être des coupes de la main courte. En outre, quand les atouts ne seront pas de qualité suffisante, il y aura des risques de surcoupe non négligeables.

Pour les diminuer, il vous faudra souvent recourir à la technique des tours de débarras. Encore faut-il adopter le bon minutage.

Regardons tout cela à travers un exemple :

DONNE N°6

	♠ 1064	
	♥ A8763	
	♦ A65	
	♣ 76	
♠ V8		♠ D95
♥ D10		♥ V954
♦ RV93		♦ 1082
♣ RD1054		♣ V93
	♠ AR732	
	♥ R2	
	♦ D74	
	♣ A82	

Contrat : 4♠
Entame : Roi de Trèfle.

Pour gagner votre contrat avec le Roi de Carreau mal placé, il faut que vous parveniez à affranchir un Cœur. Pour cela, il sera nécessaire d'en couper deux donc de disposer de trois rentrées au mort. Elles sont là : l'As de Cœur, la coupe d'un Trèfle, l'As de Carreau. Il serait par ailleurs fâcheux de vous faire surcouper par une main qui ne détiendrait que deux atouts. Ainsi, il faudra tirer As et Roi de Pique au moment opportun : quand vous n'aurez plus à donner la main à l'adversaire qui pourrait retirer votre dernier atout.

●● MINUTAGE

- ▶ Laissez passer l'entame pour ouvrir rapidement la coupe.
- ▶ Prenez le retour et tirez As et Roi de Pique.
- ▶ Jouez Roi de Cœur, Cœur pour l'As et Cœur coupé. Si vous étiez surcouper, ce ne serait pas bien grave.
- ▶ Rejoignez le mort en coupant un Trèfle.
- ▶ Coupez un deuxième Cœur.
- ▶ Remontez au mort par l'As de Carreau et encaissez votre cinquième Cœur affranchi en défaussant un Carreau de la main même si Est coupe (maître).

Ce genre de plan de jeu sera très fréquemment utilisé. Dans la grande majorité des cas, le schéma d'organisation de l'ordre des rentrées sera le même.
Si vous voulez, mémorisez le schéma suivant :



À RETENIR : Le C.C.A.R.

Gestion des rentrées :

- ▶ **C** comme **Couleur à affranchir** (l'As de Cœur dans l'exemple)
- ▶ **C** comme **Coupe** (la coupe du Trèfle dans l'exemple)
- ▶ **A** comme **Atout** (il n'y en avait pas dans l'exemple)
- ▶ **R** comme **Reste** (l'As de Carreau dans l'exemple)



REMARQUE :

S'il y a des tours de débarras à donner, cette opération devra être effectuée quand il n'est plus nécessaire de donner la main à l'adversaire.

Compléments sur l'utilisation d'un coup à blanc

Considérons la donne suivante :

DONNE N°7

	♠ AR742										
	♥ R42										
	♦ A10										
	♣ 654										
♠ V9		♠ D1086	Contrat : 6♥								
♥ 73		♥ 5									
♦ RDV96		♦ 85432									
♣ R873	<table border="1"><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		♣ DV9
	N										
O		E									
	S										
	♠ 53										
	♥ ADV10986										
	♦ 7										
	♣ A102										

► Premier cas : Ouest entame Trèfle.

Si les Piques sont partagés 4-2, il faut en couper deux. Vous avez donc besoin de trois rentrées pour pouvoir encaisser la douzième levée. Vous les avez : une à Pique, une à Cœur, une à Carreau.

Prenez l'entame, tirez As et Dame de Cœur en conservant le Roi du mort, puis As, Roi de Pique et Pique coupé. Remontez au mort à Cœur. Coupez un deuxième Pique. Il reste l'As de Carreau pour aller encaisser le Pique affranchi.

► Deuxième cas : Ouest entame Carreau.

Une rentrée vient de disparaître. Il n'y en a donc plus que deux. Vous pouvez néanmoins surmonter un partage 4-2 des Piques. Comme vous ne pouvez en couper qu'un seul (faute de reprises), commencez (après deux tours d'atout) par Pique à blanc.

Vous donnez certes un pli dans une couleur où vous n'aviez pas de perdante mais cette manœuvre vous a permis de gagner une communication.

Est prend et rejoue Trèfle. Vous prenez de l'As, jouez votre Pique soigneusement préservé pour l'As du mort, et coupez un Pique.

Le Roi de Cœur est toujours là pour vous permettre d'encaisser votre douzième levée (vous défaussez un Trèfle sur le Roi de Pique et un autre Trèfle sur le Pique affranchi).




À RETENIR :

Un coup à blanc dans une couleur peut permettre d'affranchir la couleur en épargnant une communication.

Donnes d'application



DONNE N°1

♠ V42		
♥ R92		
♦ A10		
♣ AV872		
♠ D873		♠ R105
♥ 85		♥ 73
♦ RDV96		♦ 8732
♣ R6		♣ D1093
		
♠ A96		
♥ ADV1064		
♦ 54		
♣ 54		

SUD	O	N	E
1♥	passé	2♣	passé
2♥	passé	4♥	fin

Entame : Roi de Carreau.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Une levée à Pique, six levées à Cœur, un Carreau et un Trèfle, cela fait neuf plis.

Il faut affranchir la longueur à Trèfle. En cas de partage 4-2 de la couleur, il faut couper deux fois en main donc posséder trois rentrées au mort. Elles sont là : l'As de Trèfle, le 9 et le Roi de Cœur.

Pour que l'As de Trèfle fasse office de rentrée, il faut qu'il serve à couper. Un coup à blanc dans la couleur est donc nécessaire.

●● RÉALISATION

- ▶ As de Carreau, petit Trèfle..
- ▶ Prenez le retour à Pique puis Trèfle pour l'As, Trèfle coupé gros.
- ▶ As de Cœur, Cœur pour le 9, Trèfle coupé.
- ▶ Et Cœur pour le Roi.

♠ 8		♠ V7
♥ RV872		♥ 43
♦ D8		♦ 76543
♣ AR1042		♣ V975
♠ 965	♠ V7	
♥ D1065	♥ 43	
♦ R1092	♦ 76543	
♣ D8	♣ V975	
	♠ ARD10432	
	♥ A9	
	♦ AV	
	♣ 63	



S	O	NORD	E
		1♥	passe
2♠	passe	3♣	passe
3♠	passe	4♣	passe
4♦	passe	4♥	passe
4SA	passe	5♦	passe
5SA	passe	7♠	fin

Entame : 5 de Pique.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Sept Piques, deux Cœurs, un Carreau et deux Trèfles : douze levées.

C'est le cinquième Cœur qu'il faut affranchir et pas le cinquième Trèfle. Vous avez en effet besoin de trois rentrées pour mener à bien l'opération. Elles sont là : le Roi de Cœur, l'As de Trèfle et le Roi de Trèfle. Si vous jouez sur les Trèfles, vous n'avez que deux rentrées : une seule à Trèfle (eh oui !) et une à Cœur.

Les atouts doivent être purgés puisqu'ils ne servent pas de communication.

●● RÉALISATION

- ▶ Trois tours de Pique.
- ▶ As de Cœur, Cœur pour le Roi et Cœur coupé.
- ▶ Trèfle pour le Roi et Cœur coupé.
- ▶ Et Trèfle pour l'As.

DONNE N°3

♠ RD7
 ♥ DV632
 ♦ A6
 ♣ RV3
 ♠ 103
 ♥ A954
 ♦ DV102
 ♣ 876
 ♠ 54
 ♥ R107
 ♦ 9875
 ♣ D1092
 ♠ AV9862
 ♥ 8
 ♦ R43
 ♣ A54



SUD	O	N	E
1♠	passe	2♥	passe
2♠	passe	3♠	passe
4♣	passe	4♦	passe
4♥	passe	4SA	passe
5♥	passe	6♠	fin

Entame : Dame de Carreau.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Six levées à Pique, deux à Carreau et deux à Trèfle : dix levées.

La coupe d'un Carreau au mort sera le onzième pli. La douzième viendra de l'affranchissement des Cœurs qui doit être entrepris tout de suite.

Les rentrées sont l'As de Carreau, le Roi et la Dame de Pique, la coupe d'un Carreau et le Roi de Trèfle : cinq en tout. Il n'y a que trois Cœurs à couper, c'est confortable, vous pouvez même en gaspiller une pour tester les atouts.

●● RÉALISATION

- ▶ Roi de Carreau, Cœur vers le mort.
- ▶ Retour atout (par exemple) pour le Roi, Cœur coupé.
- ▶ Carreau pour l'As, Cœur coupé.
- ▶ Pique pour la Dame, Cœur coupé.
- ▶ Carreau coupé et le dernier Cœur du mort est maître.

♠ R103		♠ 6									
♥ 873		♥ D1052									
♦ A10876		♦ V942									
♣ V4		♣ 7653									
♠ 542	<table border="1"> <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		♠ ADV987
	N										
O		E									
	S										
♥ V94		♥ AR6									
♦ 53		♦ RD									
♣ RD1098		♣ A2									

SUD	O	N	E
2♦	passé	3♦	passé
3♠	passé	4♦	passé
4♥	passé	5♠	passé
7♠	fin		

Entame : Roi de Trèfle.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Douze levées sûres. Il faut affranchir un Carreau pour en réaliser treize.


Un Carreau à couper, donc deux rentrées nécessaires : le 10 et le Roi de Pique.

Le retrait total des atouts n'étant pas possible avant que les Carreaux soient affranchis, il ne faut pas risquer de se faire couper l'As de Carreau.

●● RÉALISATION

- ▶ As de Trèfle, As de Pique, Roi et Dame de Carreau.
- ▶ Pique pour le 10, **petit** Carreau coupé.
- ▶ Et Pique pour le Roi.

DONNE N°5

<p>♠ AR ♥ R73 ♦ R84 ♣ AV742</p> <p>♠ 8 ♥ DV109 ♦ D1092 ♣ 10653</p> <p>♠ V1076532 ♥ 65 ♦ AV7 ♣ 8</p>		<p>♠ D94 ♥ A842 ♦ 653 ♣ RD9</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%; text-align: center;">S</th> <th style="width: 25%; text-align: center;">O</th> <th style="width: 25%; text-align: center;">NORD</th> <th style="width: 25%; text-align: center;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1♠ 4♠</td> <td style="text-align: center;">passe fin</td> <td style="text-align: center;">1♣ 2SA</td> <td style="text-align: center;">passe passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Dame de Cœur .</p>	S	O	NORD	E	1♠ 4♠	passe fin	1♣ 2SA	passe passe
S	O	NORD	E								
1♠ 4♠	passe fin	1♣ 2SA	passe passe								

● ● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Il y a neuf levées sûres. Il faut tenter d'affranchir le cinquième Trèfle. Trois coupes à effectuer donc quatre rentrées nécessaires.

Si l'adversaire joue trois fois Cœur, vous coupez, il reste les quatre rentrées ; tout va bien si les Trèfles sont 4-3.

Si les adversaires, diaboliques, jouent atout après deux tours de Cœur, ils enlèvent une reprise au mort. Mais ici vous pouvez surmonter cet écueil car Roi-Dame de Trèfle étant troisièmes, il vous suffit de couper deux Trèfles pour affranchir le Valet de Trèfle et toute la couleur du même coup.

● ● RÉALISATION

- ▶ Dame de Cœur, Valet de Cœur et atout.
- ▶ As de Pique, As de Trèfle et Trèfle coupé (la Dame tombe).
- ▶ Pique pour le Roi, Trèfle coupé.
- ▶ Vous concédez la Dame de Pique et rejoignez le mort à Carreau.

NB. Il est bien joué de ne pas couvrir à Cœur pour ne pas qu'Est prenne la main et détruise la fourchette à Carreau.

DONNE N°6

♠ 83					
♥ AR975					
♦ V93					
♣ 972					
♠ R942	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ 765
N					
O E					
S					
♥ V642		♥ D1083			
♦ 7		♦ 54			
♣ DV105		♣ 8643			
♠ ADV10					
♥ -					
♦ ARD10862					
♣ AR					

SUD	O	N	E
2♦	passe	2♠	passe
3♦	passe	3♥	passe
3♠	passe	4♦	passe
4SA	passe	5♥*	passe
7♦	fin		

* Roi de Cœur.
Entame : Dame de Trèfle.

● ● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Douze levées sûres. Avant de tenter l'impasse à Pique, il faut tenter d'affranchir le cinquième Cœur si la couleur est répartie 4-4.

Puisqu'il faut couper deux Cœurs, vous avez besoin de trois rentrées. Elles sont là mais il faut une bonne vue : le Valet, le 9 et... le 3 de Carreau !

● ● RÉALISATION

- ▶ As de Trèfle, 10 de Carreau pour le Valet, Cœur coupé (pas du 2 !)
- ▶ Carreau pour le 9 (pas le 2), Cœur coupé (pas du 2).
- ▶ 2 de Carreau pour le 3, As de Cœur, Roi de Cœur et le dernier Cœur affranchi : treize levées. Si les Cœurs n'avaient pas été partagés 4-4 vous vous seriez rabattu sur l'impasse au Roi de Pique.