

Que jouons nous en Flanc, à la couleur ?

A l' Entame

Système Pair Impair strict ou Tête de Séquence

Avec un nombre impair de cartes , la plus petite: R 8 5 9 8 6 8 5 4 3 2

Avec 2 cartes , la plus grosse : 8 2

Avec 4 cartes sans Honneur, la 2^{ème} en partant du haut : 9 8 7 4 10 6 4 2

Avec 4 cartes par un Honneur, la 3^{ème} meilleure : R 7 4 2 D 8 4 2

Avec des Honneurs en Séquence (2 H suffisent): la Tête de séquence

ARx Dvx V10x 109x RV10x RD9x D109x

Exception : AR sec , entame du Roi.

Entame en Pair-Impair dans la couleur du Partenaire

Sur l'entame du Roi : Pair-Impair

Sur l'entame de l'As : Parité, Appel Refus ou Préférence selon le nombre de cartes détenu par le Mort. Cette situation conditionne souvent la réussite ou la chute du contrat et doit être travaillée et maîtrisée par les deux Partenaires.

- Avec 3 petites cartes au Mort : **Appel - Refus** ou **Appel Direct**.
Gros : j'en veux, Petit : j'en veux pas. On signale que l'on possède la Dame ou que l'on coupe
- Avec 2, 4, 5 cartes ou plus au Mort ou avec la Dame au Mort :
Pair Impair
- Avec un singleton au Mort: **Appel de Préférence**

En Rejouant une nouvelle couleur

Pair Impair . Pas de " Petit prometteur". C'est le renseignement du nombre de cartes dans la couleur qui prime.

En Cours de Jeu

Le Signal que l'on utilisera le plus souvent (quand on ne pourra pas monter sur la carte du Partenaire) est le **Pair-Impair** pour renseigner le Partenaire sur le nombre de cartes restantes dans une couleur.(Avec 3 ou 5 cartes, la plus petite, avec 2 cartes, la plus forte et avec 4 cartes, la seconde plus forte en partant du haut).

Face à des menaces de défausses, quand il devient urgent de prendre des plis ou face à un choix, on utilisera l'**Appel - Refus** . Ex : Le Partenaire encaisse un As en cours de jeu , on appelle (le Roi ou la coupe) avec une grosse carte dans cette couleur ou on refuse par une petite carte. (Appel Refus ou Appel Direct).

Chaque fois que le compte de la couleur sera connu ou que le compte ne sera pas utile, on utilisera des cartes préférentielles pour guider le Partenaire sur le choix de la couleur à retourner ou lui localiser l'emplacement de nos Honneurs. La plus petite carte pour la couleur la moins chère et la plus grosse carte pour la couleur la plus chère.

Exemples de situations préférentielles : Sur l'entame de l'As, quand le Mort est singleton. Quand le Partenaire entame d'un singleton et que l'on ne peut prendre au premier tour, Quand on fait couper le Partenaire etc....

En Défaussant

(Mémo à venir) Pair-Impair et Appel direct en cas d'Urgence
