

C'est surtout dans la première moitié du coup que les Impasses sont utiles. Cependant, lorsque, par les cartes que l'on a dans la main, ou par les levées déjà effectuées, on est certain du Trick, on peut hasarder plus d'Impasses.

Quand le partenaire joue une Dame faites l'Impasse de l'As ; faites également l'Impasse du Roi s'il joue le Valet ou le Dix.

En d'autres termes, ne prenez un honneur, ou même le Dix joué par votre partenaire, que lorsque vous avez un intérêt évident à rester maître du jeu.

Cette règle s'applique à toutes les couleurs, mais spécialement à celle de l'Atout.

8e MAXIME.

L'usage seul apprend à Couper à propos ;
Mieux vaut laisser la main que de Couper à faux.

Quand vous avez d'emblée renoncé à une couleur à laquelle invite l'adversaire de droite, il faut couper, parce que si votre partenaire a la carte maîtresse, il la fera plus tard.

Il convient de même de couper la seconde inconnue, surtout si vous avez coupé la première.

Lorsqu'on revient trois fois à la même couleur, si rien ne vous a indiqué où se trouve la Carte-Roi, il est préférable, en général, de ne pas couper cette troisième inconnue, parce que votre partenaire peut l'avoir, ou même renoncer et couper, et que, si c'est votre adversaire de gauche, vous voyez venir dans une autre couleur.

Toutefois, s'il s'agit d'assurer le Trick, ou bien si vous n'avez que deux ou trois petits Atouts dont vous ne prévoyez pas pouvoir faire meilleur usage, il convient alors de couper.

Les coupes dépendent beaucoup au surplus du nombre d'Atouts que l'on possède : faible en Atouts, on coupe souvent pour ménager ceux du partenaire ; ayant au contraire quatre Atouts, dont un honneur, avec une longue couleur, on évite de couper une carte incertaine, et surtout de surcouper l'adversaire de droite, pour rester plus tard maître en Atout, et faire passer sa bonne couleur.

Souvent aussi, au lieu de couper, on préfère jeter une carte qui fait une renonce, principalement au commencement du jeu.

On ne doit pas forcer son partenaire à couper si l'on n'est pas soi-même fort en Atout, à moins d'avoir la chance d'établir une navette, ou de sauver la partie compromise. Quand vous n'avez plus d'Atouts, tâchez de forcer les adversaires à couper, afin d'épuiser les leurs, et de les obliger d'entamer de nouvelles couleurs.

Forcez surtout à couper celui des adversaires qui est le plus fort en Atout, rarement le faible ; évitez particulièrement de jouer une couleur à laquelle les deux adversaires renoncent, car l'un se défait de ses cartes inutiles alors que l'autre coupe, et ils font ainsi séparément leurs Atouts.

Lorsque vous êtes second à jouer, ne coupez pas une treizième carte si vous êtes fort en Atout ; coupez-la de votre plus haut si vous y êtes faible, pour épargner les Atouts du partenaire, et secondé efficacement son jeu.

S'il s'agit de rompre la longue série d'un adversaire, ne craignez pas de couper d'un fort Atout, fût-il maître et seul dans votre jeu, afin d'empêcher que l'autre ne se défait de ses cartes perdantes.

Il ne convient pas toujours de surcouper l'adversaire de droite ; il vaut souvent mieux jouer une carte insignifiante, pour garder le Voir-Venir, ou pour conserver l'Atout-Roi et rester maître du jeu, ce qui est très important.

Ayant refusé de couper à une couleur, si votre partenaire y revient par une carte perdante, coupez, car il doit être lui-même fort en Atout.

Lorsque l'adversaire ne coupe pas une Carte-Roi, gardez-vous de jouer Atout ; vous feriez son jeu.

Si c'est votre partenaire qui refuse de couper la Carte-Maîtresse, il vous indique par là de jouer Atout, ce que vous devez, en ce cas, faire de votre plus fort.

9e MAXIME.

Observez de chacun l'Invite et la Réponse,
Et la carte qu'on jette ayant une Renonce.

S'il est nécessaire d'indiquer votre jeu au partenaire, et de chercher à connaître le sien, il n'est pas d'un moindre intérêt de discerner le fort ou le faible de vos adversaires en toutes les couleurs. Vous y parviendrez surtout en remarquant leurs Invites et leurs Réponses ; la combinaison de ces divers éléments sert successivement à diriger la marche de votre jeu.

Si, par exemple, votre adversaire de droite n'a pu forcer sur l'Invite de celui de gauche, vous en concluez qu'il est faible dans la couleur, et vous y revenez, afin de mettre ce dernier sous la main de votre partenaire, qui, s'il y a lieu, fait l'Impasse.

Jamais on ne doit jouer une carte au hasard ; il y a toujours quelque raison de jouer l'une plutôt que l'autre. Ainsi, supposez que vous ayez deux basses cartes qui se suivent, il n'est pas indifférent