

Jeux de la carte et communications:

Laisser traîner un atout maître

Coupe de la main courte

Déblocage

Jouer les honneurs du côté court

Réserver l'As pour prendre le Roi

Impasses

Défausse urgente

Conserver une fourchette

Affranchissement

Couper maître

Couper gros pour préserver une communication au mort.

Levées de longueur

Affranchissement de longueur

Affranchissement par la coupe

Coup à blanc

La plus forte en 3eme

Choix de l'impasse directe

Fournir en pair-impair sur l'entame

Entamer en pair-impair

Montrer son doubleton

Perdante sur perdante

Analyse de la carte d'entame

Communications et impasse répétée

Pair-impair du résidu, coup à blanc

Eviter de l'adversaire dangereux

Laisser passer et impasse orientée

Appel direct par une « grosse » carte à la couleur.