

Sauf les 4 gros honneurs, on dispose dans chaque couleur de 9 cartes pour transmettre des informations à son partenaire :

4 cartes impaires : 3 – 5 – 7 – 9

5 cartes paires : 2 – 4 – 6 – 8 – 10

L'avantage de cette méthode est qu'avec une seule carte jouée, vous donnez 2 renseignements :

REFUS d'une couleur et **APPEL** dans une autre

IMPAIR → **impératif**

PAIR → **refus**

3 – 5 – 7 – 9 appellent dans la couleur jouée ou défaussée

Exemple :

*Votre partenaire joue ♣. Vous souhaitez qu'il continue.
Vous fournissez un petit ♣ impair.*

*Vous ne pouvez fournir ♣. Vous jouez une petite
impaire d'une autre couleur qui lui demande de venir
dans cette couleur*

2 – 4 – 6 – 8 – 10 refusent dans la couleur jouée
ou défaussée

Mais la hauteur de ces cartes indique une préférence
pour une des 2 couleurs restantes, **l'atout étant exclu**

2 et 4 refusent la couleur mais appellent dans la plus
faible des 2 restantes

6 est ambiguë mais c'est toujours un refus

8 et 10 refusent la couleur mais appellent dans la plus
forte des 2 restantes

Exemple : atout ♦

*Une défausse du 2 ou 4 de ♠ refuse les ♠ et appelle
à ♣ (la plus faible de ♥ et ♣)*

*Une défausse du 8 ou 10 de ♠ refuse les ♠ et appelle
à ♥ (la plus forte de ♥ et ♣)*