

Entame

A Sans Atout

Quelle couleur?

Par ordre de priorité

- Couleur du partenaire
- Une couleur qui n'a pas été mentionnée dans les enchères d'au moins 5 ou 4 cartes. Le but est **d'affranchir** la couleur. Plus elle est longue, au mieux c'est.
- Une couleur commandée par une séquence de 3 honneurs (complète, incomplète, brisée (=trouée), voir plus bas)
- A égalité (force, longueur) choisir la **majeure** si non enchérie, ou si il n'y a pas eu de Stayman
- Avec deux couleurs égales, choisir celle qui n'a **pas** d'As. L'as de **l'autre** couleur vous permettra de reprendre la main pour continuer à établir la couleur entamée
- Avec deux couleurs égales, choisir celle avec l'honneur le plus faible
- Si vous soupçonnez que les adversaires ont une **belle longueur qu'ils vont pouvoir faire défiler**, choisissez une entame plus agressive. Entamez les gros honneurs, même s'ils ne sont pas dans une série parfaite (AD) et/ou même si la couleur est courte (ADx). Vous n'aurez peut-être plus l'occasion de les encaisser!
- Ne **jamais** entamer dans un doubleton, sauf si c'est la couleur du partenaire. Ne **jamais** entamer un singleton, **même s'il s'agit de la couleur de votre partenaire**. Les opposants possèdent le reste des cartes (peut-être plus que lui!) dans cette couleur et vous lui rendrez la vie difficile.

Quelle carte?

Remarque: le 10 dans le contexte de l'entame est considéré un honneur. A SA, une séquence est faite de 3 honneurs, contrairement à la couleur où elle est de 2.

1. La couleur du partenaire

Ici, on ne parle **pas** de 4ème meilleure

- La plus haute des honneurs. A l'entame, à SA, dans la couleur du partenaire, **oubliez "petit promet un honneur"**. Soit vous jouez les honneurs pour **affranchir les siens** ou débloquent la couleur, soit vous lui donnez le **compte** en suivant la règle du pair impair. Donc avec un doubleton honneur, vous jouez l'honneur.
- Sans honneurs règle du **pair-impair**: la plus petite avec un nombre impair de cartes (97**3**) , la plus grosse avec un nombre pair de cartes (**6**3). Moyen mnémotechnique: i**M**pair **M**onte

2. Couleur avec une séquence

- La tête d'une séquence parfaite (**A**RD, **R**DV...)
- La tête d'une séquence "incomplète" (**A**RV, **R**D10...)
- La plus haute des 2 cartes qui se touchent dans une séquence "brisée" (**A**DV, **R**V10)

Remarque: en respectant ces règles votre partenaire saura que vous avez l'honneur immédiatement en dessous

3. Couleur sans séquence

- La quatrième meilleure carte d'une couleur commandée par un honneur: D108**532**, RD**86**.

- **Remarques:**

1. Avec AR10**53**: entamez du 5, pas de l'As, vous risqueriez de bloquer la couleur si votre partenaire possède un honneur doubleton
2. Eviter d'entamer sous une fourchette dans une couleur 4ème (AD89). Vous donnez très probablement un pli à l'adversaire. Si vous êtes forcé d'entamer dans cette couleur, jouez le plus gros des honneurs, l'As dans l'exemple.

- Top Of Nothing: la plus haute de **trois** petites cartes dans une couleur que vous ne souhaitez pas voir retournée: **953**
- La **deuxième** d'une couleur de plus de 3 cartes que vous ne souhaitez par retournée **87532**, mais 4ème meilleure **87532** si vous souhaitez cette couleur retournée. Il se peut, dans le deuxième cas, que vous estimiez, après avoir écouté les enchères, que malgré l'absence d'honneur, cette couleur est prometteuse.
Pourquoi cette différence? Pour que votre partenaire, **en observant les cartes que vous jouez par la suite**, sache s'il doit retourner ou non la couleur d'entame. La règle des 11 lui permettra aussi de déchiffrer l'entame
- La deuxième d'une couleur de 3 cartes commandée par un honneur et que vous êtes forcé d'entamer (par ex. parce que toutes les autres couleurs ont été nommées au cours des enchères): **D85**. La lecture sera plus claire pour le partenaire que si vous entamiez de la D

Dans ce dernier type d'entame, il est très important au tour suivant, de jouer correctement le pair-impair du **résidu**. Ainsi dans l'exemple ci-dessus, vous jouerez au 2ème tour la D (résidu **D5** pair, on "**d**escend")

Remarque: La question de l'entame du Roi sera abordée plus tard. A SA, elle implique le déblocage de la couleur. Pour le moment, nous ignorerons cette particularité.

A la Couleur

Quelle couleur?

Le choix de la couleur suit une logique totalement différente de l'entame à SA. Elle se base **sur le plan de jeu présumé** de l'adversaire. **Bien écouter les enchères!**

Deux types d'entame possibles: **active** ou **passive**.

1. **Entame active** (dite aussi "agressive"): opposition directe au plan de jeu du déclarant

- **Couleur du partenaire** (voir plus bas pour la carte à choisir)
- **Séquence d'honneurs**: **RDV, DVxxx** (à la couleur, 2 honneurs sont une séquence). L'entame **ARx(xx)** est la meilleure de toutes les entames, après l'entame dans la couleur du partenaire.
- **Singleton**: oui, **mais** uniquement si
 1. vous ou votre partenaire avez de quoi reprendre la main (As d'atout, honneurs chez le partenaire pour reprendre rapidement la main). Sinon, vous risquez simplement d'aider le déclarant à affranchir une couleur longue.
 2. Vous n'avez pas une levée **naturelle** (DVx, Rx, AVx...). à l'atout. Obligé de couper, vous perdrez votre levée naturelle!
- **Couleur longue** si vous êtes vous même long à l'atout dans le but de faire perdre le contrôle de l'atout au déclarant. Si non, pas utile.
- **Sous un roi**: Si vous devinez un probable plan de jeu d'affranchissement d'une couleur au mort que vous ne contrôlez pas: optez pour une attaque **active**
Ex: 1♥-p-2♦-p-2♥-p-3♦-p-3♥-p-4♥. Vous ne contrôlez pas les ♦, il faut rapidement attaquer dans une couleur où vous espérez trouver des honneurs chez le partenaire, par exemple sous un roi: ♠R72. en espérant trouver des honneurs complémentaires à ♠ chez le partenaire.
Attention cependant: **jamais** sous un as!
- **Atout**

Sous certaines circonstances. Ne pas en abuser. Quelques information d'enchères qui devraient vous guider:

L'ouvreur a montré un jeu **bicolore** et le répondant a préféré la seconde couleur.

Ex: 1♠-p-1SA-p-2♥-p-p-p. Le répondant a préféré les ♥ du **2ème** tour d'annonce. Vous avez vous même des honneurs en ♠. Vous vous attendez à ce que ces honneurs soient coupés par le répondant qui n'a pas plus de 2 cartes dans cette couleur puisqu'il n'a pas soutenu l'ouvreur.

Jouez atout. C'est une excellente entame qui raccourcira le mort.

Lorsque le camp adverse est faible en points H, que votre camp a la majorité des points (par ex. lors d'un "sacrifice" de la partie adverse). L'adversaire espère probablement faire des coupes de vos honneurs, **jouez atout**

2. **Attaque passive** (=neutre): ne rien donner aux opposants

A choisir si les enchères ne sont pas explicites.

- Une couleur de 3 ou 4 petites cartes. Attention au choix de la carte d'entame (voir plus bas)
- **Atout** si vous avez des honneurs à protéger. Mais attention, **jamais avec un singleton d'atout**. Vous risquez de mettre en danger la teneur en atout du partenaire. Si vous avez qu'un seul atout, lui en a probablement 4, dont un honneur que vous risquez de coincer entre le mort et le déclarant.

Quelle carte?

Couleur du partenaire

Si vous avez soutenu

Votre partenaire sait déjà que vous avez au moins 3 cartes de la couleur. Plus besoin de lui donner le compte.

- Petite sous un honneur (attention ≠ de SA!)
- Top of nothing (TON) si aucune valable
- Tête d'une séquence d'honneurs ou de séquence trouée : **♦R-D-7**, **♠K-J-10-4**.

Si vous ne l'avez pas soutenu :

Si vous n'avez pas eu l'occasion de le soutenir et que vous avez 3 cartes dans sa couleur: jouez la plus petite, **même avec un honneur**. Si vous jouez un honneur, le partenaire ne saura pas s'il s'agit d'un doubleton ou de la plus haute de trois quarts

- Tête de doubleton : **♠Q-5**, **♥7-3**
- Une petite : **♥Q-8-5**, **♣8-7-3**, **♠10-7-5-4**

Autres couleurs

- **Pas d'entame Top Of Nothing avec 3 petites cartes**. Votre partenaire l'interprétera sans doute comme la plus haute d'un doubleton ou comme singleton. Jouez pair-impair (petit avec nombre impair, 2ème meilleure avec 4 cartes insignifiantes)
- Séquence de 2 honneurs, la plus haute: **DVxx**
- Couleur longue: 4ème meilleure si vous souhaitez qu'elle vous soit retournée
- La deuxième d'une couleur de 3 cartes commandée par un honneur et que vous êtes forcé d'entamer: **D85**. La lecture sera plus claire pour le partenaire que si vous entamiez de la D. Voir remarque plus haut sur le respect du pair-impair du **résidu**.

Interdits :

Entame sous un as (quasi certain de donner le Roi au déclarant)

As sans Roi (Axx) ou Roi (Rxx) sans Dame : cet As ou ce Roi que vous joueriez à l'entame serait bien mieux utilisé à reprendre la main en cours de jeu.

. Cependant, lors d'entame agressive, il est permis d'entamer **sous** un Roi (voir plus haut), alors qu'**il ne faut jamais le faire sous un As**.