

La carte à fournir après l'entame de l'As

Quelques rappels:

1. Les 3 types de signalisation les plus fréquents sur l'entame sont:

- ◆ le compte: donne le nombre de cartes paires ou impaires détenues: impair "monte", pair "descend" (ou "plonge" avec un "p" pour aider à s'en souvenir)
- ◆ directe: "appelle" ou "refuse" la couleur jouée
- ◆ préférentielle: indique une couleur de préférence

2. En cas d'AR **doubleton** (secs), on joue d'abord le R et ensuite l'As. Nous aborderons cet aspect particulier lorsque nous verrons la signalisation après l'entame du Roi. Donc lorsque le partenaire entame de l'As, il promet le Roi

3. On ne signale **jamais** avec une carte qui pourrait faire un pli

4. A SA, on n'entame pas de l'As avec ARxxx (plus que 4 cartes). On n'entame alors de la 4ème meilleure.

Pourquoi? Parce que si l'on a 5 cartes dans la couleur, la force de la couleur se situe non pas tant dans les honneurs mais plutôt dans la **longueur**. L'A et le R serviront à reprendre la maîtrise de la couleur.

L'entame dans ARxx à SA

L'entame dans une séquence à SA se fait en général si la séquence comporte 3 cartes (ex:DV10). La signalisation sera alors celle du **compte**.

Cependant, il n'est pas rare que l'entameur joue l'As d'une séquence d'une couleur de **4** cartes où la séquence ne comporte que l'As et le Roi dans un but d'exploration. L'entameur attend alors de son partenaire une signalisation **d'appel ou de refus**. Le partenaire encouragera s'il possède la dame ou une couleur longue (5 cartes ou plus).

L'entame dans ARxx (x) à la couleur

A la couleur, l'entame peut se faire dans une séquence de 2 cartes, peu importe la longueur de la couleur. L'entame de l'As dans AR xx (s), très fréquente à la couleur, est une des meilleures entames. La signalisation la plus fréquemment utilisée pour y répondre est celle du **pair-impair**.

Parfois cependant, il sera plus indiqué de faire un autre type d'appel

Voici trois situations relativement fréquentes où donner la parité n'aide pas le joueur n°1 et où il vaudra mieux ne pas automatiquement donner un signal de compte:

1. Si le mort montre un singleton

De toute évidence, un appel préférentiel est indiqué: une "grosse petite" pour la couleur la plus chère restante, une "petite petite" pour la couleur la moins chère)

2: Si le mort montre deux cartes:

Ici, c'est la parité qui prime.

Elle permet d'éviter que l'entameur n'offre au déclarant l'occasion de jeter une perdante pendant que le mort coupe. Ce serait une grosse erreur! Si l'entameur sait que le déclarant ET le mort n'ont plus la couleur, **surtout ne plus la jouer!** N'invoquez pas le prétexte de "ainsi je fais tomber un atout". C'est justement dans ce cas que les atouts sont le plus utiles au déclarant!

3. Si le mort montre 3 petites cartes dans la couleur

- ~ Le partenaire de l'entameur jouera une carte qui sera un signal **d'appel** ou de **refus** suivant qu'il n'a ou n'a pas la Dame. Pourquoi? Parce que si la Dame est dans la main du n°3, une 3ème levée est très probable, à moins d'un doubleton chez le n°4. Mais même alors, en obligeant le n°4 à couper, on le raccourcira à l'atout. S'il le n°3 n'a pas la Dame, il doit "refuser" la couleur. Ce serait dommage de l'offrir au joueur n°4!
- ~ Si le partenaire de l'entameur possède un doubleton dans la couleur il fera également un signal **d'appel**. Pourquoi? Parce que en jouant une troisième fois la couleur, l'entameur pourra offrir une coupe à son partenaire (signal **d'appel**: une "grosse" petite carte)

Résumé:

Carte (s) au mort	Signalisation
1	Préférence
2	Parité
3 petites	Appel/Refus

Quelques considérations supplémentaires sur la signalisation en général

- **La plupart des cartes ne sont pas des signaux**, elles sont simplement des cartes sans signification particulière autre que le simple jeu de la carte
- Les signaux les plus importants se donnent sur l'entame, à la **première** défausse, et lorsque l'on fournit une coupe (quelle couleur jouer après la coupe).
- Ne donnez jamais un signal avec une carte qui pourrait être utile à autre chose Ex. avec un 8 qui pourrait prendre un 7 du mort.
- Une carte qui doit être jouée pour gagner la levée ou pour empêcher le déclarant de gagner trop facilement une levée **n'est pas un signal**. Ex: si votre partenaire joue le 4 à l'entame à SA, le 6 est joué au mort et vous jouez le 9 (votre plus haute carte), ce 9 ne peut pas être interprété comme un signal de compte ni de préférence.
- Aucune carte qui informe le partenaire sur ce qu'il sait déjà n'est un signal. Ex: un signal de compte est inutile si vous avez supporté votre partenaire. Il sait que vous avez déjà au moins trois cartes dans sa couleur