

Lecture-interprétation de l'entame

Le tableau ci dessous tiré en partie du livre Jaïs et Lebel "(Le jeu de la carte contre le déclarant") résume quel est, pour le moment, les informations à déduire de la carte d'entame de votre partenaire..

Ex: S'il joue l'As, il a très probablement également le R. S'il joue le Valet, il a sans doute le 10 etc...

A la couleur	
<i>Carte d'entame</i>	<i>Signification</i>
As	AR
Roi	RD (ou AR secs)*
Dame	DV
Valet	V10
10	109
Une carte basse: 9, 8, 7...	Top of nothing, singleton, doubleton... A interpréter d'après votre jeu et celui du mort
H dans la couleur du partenaire	Doubleton? A interpréter en fonction du support fourni pendant les enchères
Petite dans la couleur du partenaire: 2, 3, 4...	Nombre impair (singleton, tripleton) A interpréter en fonction du support fourni

* Avec AR secs, on inverse le jeu: d'abord le R, puis l'A. Ceci permet au partenaire d'en saisir la signification ET de jouer sous l'As une carte indiquant la couleur à jouer au 3ème tour pour pouvoir fournir une coupe au partenaire qui joue l'As

A Sans Atout	
<i>Carte d'entame</i>	<i>Signification</i>
As	ARD ARV
Roi**	RDV RD10
Dame***	DV10 DV9 ADV
Valet	V109 V108 RV10
10	1098 1097
Une carte basse: 9, 8, 7...	Top of nothing A interpréter d'après votre jeu et celui du mort
Petite 2, 3, 4, 5, 6...	4ème meilleure et un honneur en tête
Honneur dans la couleur du partenaire	Doubleton? A interpréter en fonction du support fourni pendant les enchères
Petite dans la couleur du partenaire: 2, 3, 4...	Nombre impair (singleton, tripleton) A interpréter en fonction du support fourni

** et *** : à l'automne, nous verrons que l'entame du Roi a, en réalité, une signification particulière à **SA**. Elle garantit l'As ou la D et des cartes intermédiaires fortes. Elle demande un déblocage rapide de la couleur. L'entame de la D prend dès lors une autre signification. Gardons les choses au plus simple pour le moment.

Une fois cette interprétation faite, en observant le mort, vous songez au plan de jeu probable de l'attaquant et à comment le contrer. C'est votre plan de défense: couper les communications, affranchir une couleur pour votre camp, empêcher la coupe (jouer atout), couper de votre camp. Bref, établir votre plan de jeu de défense

En fonction de votre plan, vous déciderez alors s'il vaut mieux donner un signal d'appel/refus ou un signal de compte (pair-impair).

Vous voyez donc qu'**il n'y a pas de choix automatique**. Cela varie de jeu en jeu.

Une chose est certaine cependant: donnez un signal de compte uniquement dans les situations où **sans équivoque possible** pour votre partenaire, il n'y a pas de raison de faire un appel ou un refus (par ex. séquence d'honneurs au mort dans la couleur de l'entame. Cela arrive, choix malheureux...).

Retenez aussi que lorsqu'il n'y a pas d'honneur au mort, il faut jouer votre **plus forte carte pour prendre le pli** OU obliger le déclarant à utiliser un honneur clé, ce qui facilitera l'affranchissement de la couleur du partenaire. Cependant, il est important de ne jouer que la carte qui suffit (le V si vous avez D et V) et pas plus.

Le jeu du joueur n°3 en défense fera l'objet d'une leçon plus tard, de même que le jeu du n°2 au cours de la partie. Que jouer devant et derrière le mort sont deux chapitres importants de la défense.