

Après l'entame

3 types de signalisation. Toujours après avoir examiné le mort 😊 et réfléchi au plan de jeu probable de l'adversaire

- **Attitude**: grosse carte = encouragement; petite carte = découragement
- **Compte**: la plus petite avec un nombre impair de cartes (973) ; la plus grosse avec un nombre pair de cartes (63). Moyen mnémotechnique: **iM**pair **M**onte
- **Préférence**: grosse carte = la plus chère des couleurs restantes; petite carte = la moins chère des couleurs restantes

A SA ou à la couleur

Pour forcer le déclarant

En 3ème position, il faut en général fournir une **grosse** carte pour gagner la levée ou pour forcer le déclarant à mettre un honneur qui affranchira la couleur du partenaire.

Une notion difficile à assimiler pour les débutants au bridge est celle de **ne pas conserver ses honneurs**. Au bridge, souvenez-vous: **VOUS NE JOUEZ PAS SEUL.**

Ainsi, lorsque le mort n'a que de **petites cartes**, vous devez aider votre partenaire à affranchir la couleur. Même avec un seul honneur, **jouez-le**. Ex: entame du 5, mort 964, vous **R102**.

Jouez votre plus gros honneur, mais toujours en respectant la règle du **plus petit des honneurs équivalents**, la carte qui suffit. Le respect de cette règle est primordial.

Ex: mort 964, vous: **DV8**. Si le déclarant prend votre V avec le R, votre partenaire saura où se trouve la D, sauf jeu habile du déclarant qui aurait pris du R alors qu'il a également la D. Votre partenaire pourra par contre être **certain** que vous ne possédez pas le 10. Ceci en soi est déjà une signalisation.

Signalisation sur l'entame à SA

Règle de base: Si vous ne pouvez pas prendre la carte jouée par le mort, donnez le **compte**.

Cependant, parfois il sera plus indiqué de donner un signal d'**attitude** si vous possédez un honneur équivalent à celui qui est impliqué par l'entame du partenaire. Ex: l'entame de l'As, laissez supposer le R. Vous avez la D (**non seconde!**). Votre partenaire a sans doute entamé de **ARVx(x)**. Voyant votre encouragement, il jouera un x pour votre D et vous pourrez retourner la couleur lui laissant faire R, V et peut-être plus.

Il n'y a **jamais** de signal **Préférentiel** sur l'entame à SA.

Remarque: Lorsque vous jouez une carte haute pour encourager, jouez la plus haute de cartes équivalentes: si vous jouez par ex le 9, le partenaire saura que vous n'avez pas le 10, mais, attention, on ne signale jamais avec une carte gagnante!

Une remarque générale: débloquez toujours un honneur **second** dans la couleur entamée par le partenaire: **A8, D9**. Dans le dernier cas, même si le mort prend la levée, jouez la D.

Signalisation sur l'entame d'un honneur

Pour le moment, nous assimilerons le R à la D. Plus tard, nous verrons que l'entame du R est une entame qui promet une couleur forte et requiert un déblocage même d'un honneur 3ème. L'entame de la D devra alors être interprétée différemment

1. **As**: l'entame de l'As promet le R. L'entameur veut voir le mort et connaître l'attitude de son partenaire. Donc signal d'**attitude**. Grosse carte: encouragement, petite carte découragement

Attention, le joueur n°3 ne doit pas automatiquement envisager **uniquement** la couleur entamée. Il se peut qu'un changement de couleur (switch) soit plus intéressant que la continuation de la couleur. **Réfléchir au plan de jeu de la défense!**

2. **Roi**: Cette entame, plus compliquée, sera étudiée en détail plus tard. Pour le moment retenir que, sur l'entame du Roi, il faut craindre un "**coup de Bath**", situation assez fréquente qui sera expliquée lors de notre réunion.

En résumé, il s'agit de craindre que votre partenaire ait entamé d'une séquence incomplète (RD1064). Le déclarant possédant la fourchette As-Valet jouera une petite carte sur l'entame de façon à bloquer la couleur car votre partenaire ne pourra pas jouer la D sous peine de la voir tomber dans la fourchette. Il faudra continuer la couleur de votre main de façon à coincer l'A et le V du déclarant. Découragez votre partenaire.

Ne donnez donc le **compte** que si le partenaire peut être **certain** d'où se trouvent l'As et le Valet (par ex. visibles au mort). Sinon donnez **l'attitude** (refus) pour l'avertir d'un coup de Bath potentiel

- As et V au mort: donnez le **compte**. Votre partenaire sait que vous ne les avez pas
- V au mort: donnez le **compte**. Si le déclarant a l'As, il le mettra certainement. Si vous avez l'As doubleton, mettez-le bien entendu.
- Le mort n'a que des petites et vous un petit doubleton. Jouez **petit** (découragez) si vous n'avez ni A ni V. Le déclarant jouera petit, gardant la fourchette AV et empêchant ainsi votre partenaire de rejouer la couleur

3. **Dame**: promet le V. Si vous avez l'As ou le Roi, jouez-le pour débloquer la couleur et retournez la. Si non, **compte**
4. **V ou 10**: Prendre si vous avez un H sauf si, ce faisant, vous créez une gagnante chez le mort. Si non, **compte**

Signalisation sur l'entame à la couleur

Règle de base: Si vous ne pouvez pas prendre la carte jouée par le mort, donnez le **compte**. Cependant, parfois une **attitude** sera nécessaire

Mais attention, comme pour l'entame à SA, le joueur n°3 ne doit pas automatiquement et uniquement considérer la continuation ou non de la couleur entamée. Il se peut qu'un changement de couleur soit plus intéressant. Pensez, par ex. à coincer les honneurs du camp adverse.

Etablissez un plan de jeu de la défense

Cas où un signal d'attitude est nécessaire

1. **As**
 - 3 petites cartes au mort ou Valet 3ème, **Attitude : Refus** pour ne pas donner la D qui peut être chez le déclarant (V84). Par contre **appel** si on a soi-même la dame: D94
 - Montrer le doubleton: **Attitude** (appel: V8)
 - sinon **compte**

2. Roi

Ne donnez donc le **compte** que si le partenaire peut être **certain** d'où se trouvent l'As et le Valet (par ex. visibles au mort). Sinon donnez **l'attitude** (refus) pour l'avertir d'un coup de Bath potentiel (voir entame du R à SA)

Cas où un signal **préférentiel** est nécessaire:

- Singleton au mort. Si le joueur n°3 ne peut pas prendre le pli: **Préférentiel**
- Sur entame singleton évident de l'entameur: Si le joueur n°3 ne peut pas prendre le pli: **Préférentiel**
- Si le compte est connu (ex: soutien 2SA fitté->3 cartes) **Préférentiel**