

## 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 retenez 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**