

L'entame à sans-atout

- L'entame est le domaine le plus mystérieux du jeu de la défense, puisque la carte choisie est exposée avant que le mort ne s'étale sur la table. Elle possède une part irréductible d'**aléatoire**. Les **enchères** et la forme de la main de l'entameur guideront son choix qui sera le plus souvent déterminant pour la suite du contrat.

- On entame, en priorité **sa longue** (ou celle annoncée par le partenaire), idéalement **5ème**. On profite de ce temps d'avance donné à la défense pour gagner la course à l'affranchissement.

Tête de séquence

Une séquence est une suite de 3 grosses cartes dont une peut être décalée. On entame la plus forte carte de celles qui se suivent (qui doit être un honneur).

- Les séquences simples : Entamez de la plus forte.

ARD..

RDV..

DV10..

V109..

1098..

- Les séquences brisées : Entamez la plus forte de celles qui se suivent.

ARV..

RD10..

DV9..

V108..

1097..

ADV..

RV10..

D109..

AV10..

A109..

R109..

4ème meilleure

- Si vous n'avez pas de séquence entamez la 4^{ème} de votre longue (la 1^{ère} étant la plus forte).

Exemples : R10863, D972, AD987, V65432

- La 4ème est prometteuse, elle montre à minima, un honneur dans la couleur d'entame. Sans honneur, on entame la deuxième. Pour montrer un désintérêt dans la couleur. (9753, 76542)
- Si les enchères vous obligent à entamer dans 3 cartes, entamez la plus forte dans trois petits (953) et la seconde dans un honneur troisième (V53).

□ On entame en pair-impair dans une couleur annoncée par son partenaire (953).

Choisir entre 2 couleurs 4ème.

- ❑ Evitez d'entamer dans une couleur annoncée par les adversaires.
- ❑ Entamez de préférence dans une couleur où vous possédez une séquence.
- ❑ Entamez de préférence dans une couleur où vous possédez des cartes intermédiaire (7, 8, 9)
- ❑ Entamez de préférence en majeure.
- ❑ Entamez sous l'honneur de plus petit rang. (R642 V642)
- ❑ Contre 3SA, évitez d'entamer dans l'As 4ème (Axxx, ADxx, AVxx, A10xx)

L'entame du Roi ou de la Dame

- Le Roi montre une couleur puissante d'au moins 4 cartes et comportant au moins 3 honneurs.

Exemples : ARVxx, RD10xx, ARDxx, RD109, RDV9

- Inférence : on entame de la D ou de l'As avec : RDx, ARx,
- Sur l'entame du Roi, le partenaire déblocuera son honneur. Sinon, il fournit en pair-impair (Dxx, Vx, xxx, xx).
- Sur l'entame de l'As ou de la D, le partenaire appellera si possible avec un honneur dans la couleur. (D9752, V8642, 543, 8632).

Entamer neutre

Parfois vous devrez renoncer à entamer votre longue ou celle de votre partenaire. Parce que vous ne pensez pas gagner la course à l'affranchissement. Il faudra alors choisir une entame neutre, une entame qui ne facilite pas la tâche du déclarant.

.Quand entamer neutre ?

- .- Lorsque votre longue a été annoncée par vos adversaires.
- .- Lorsque vos adversaires font des enchères de chelem.
- .- En tournoi par paires pour éviter de donner une surlevée.

.Comment entamer neutre ?

- .- Entamer dans une couleur sans honneur.
- .- Entamer dans une séquence simple.

Analyser la carte d'entame.

Maîtriser la technique d'entame est riche d'enseignement pour le déclarant et le partenaire de l'entameur.

□ LA REGLE DES 11

- Comptez le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame que vous voyez (entre le mort et votre jeu).
- Ajoutez le nombre obtenu à la hauteur de la carte d'entame et retranchez de 11
- Le chiffre que vous obtenez est égal au nombre de cartes supérieures à la carte entamé détenu par le 4ème joueur.

98

DV

AV62

5 □

DV6

6 □

R107

7 □

R93

AR83

A102

532