

INITIATION A LA CARTE

A la carte : Prenez de bonnes habitudes

Si l'entame d'un As isolé n'existe pas (voir le cours correspondant), inversement :

L'entame d'un As dans As-Roi est excellente à la couleur

- A SA, il vaut mieux entamer l'As avec ARDx ou ARVx. Sinon, entamer sous AR sa quatrième meilleure. Le plus souvent, à SA, l'entame d'un As provient en fait d'ARx.
- Rappel : A SA, avec ARV10(x), ARDxx ou ARVxx, on entame du Roi pour demander (impérativement) un déblocage. Ceci vous localise la Dame (ou le Valet), et vous permet de savoir si vous devez continuer la couleur, ou attendre un retour de votre partenaire.
- A la couleur, avec AR(x)(x)... , on entame de l'As¹. C'est une entame trois étoiles***, meilleure encore qu'un singleton. Elle permet de voir le mort en toute (presque) sécurité et votre partenaire sait que vous avez le Roi (presque toujours).
- Aujourd'hui, nous ne parlerons que de l'entame d'un As à la couleur.

CONDITIONS D'ENTAME DE L'AS QUAND VOUS AVEZ AR(XX..) A LA COULEUR.

- Presque toujours, car l'entame est excellente. Un singleton peut être plus urgent, si vous savez qu'il y a une coupe dans votre couleur, par exemple. Mais c'est rare... Vous pouvez aussi refuser d'entamer si la couleur est la couleur secondaire du déclarant, pour ne pas aider à son affranchissement.

Changeons de côté de la table :

VOTRE PARTENAIRE ENTAME D'UN AS. COMMENT REAGISSEZ-VOUS ?

- Premier réflexe : « Tiens, mon partenaire A LE ROI » (de très loin, le plus souvent).
- Deuxième réflexe : Regardez le mort ! C'est la vue du mort qui va vous permettre de prendre la bonne décision, et de commencer une bonne signalisation.

Rappel : la signalisation en flanc.

- « Père, descendez ! ». Avec un nombre pair de cartes, plus grosse d'abord, puis plus petite. Avec un nombre de cartes impair, on « monte ».
- Une grosse carte² est encourageante, une petite décourageante...

Le mort a 3 cartes dont la Dame :

Il est essentiel (et urgent) que votre partenaire sache si vous coupez au 3^{ème} tour ou non, pour réaliser éventuellement les 3 premières levées en coupant la Dame de l'adversaire avant qu'il ne fasse tomber les atouts. Car affranchir cette Dame du mort serait par la suite facile pour le déclarant, qui sait que le Roi est à sa gauche !

- Une seule attitude par conséquent : **petite carte (décourageante)** si vous n'avez pas de doubleton. **Avec un doubleton, la plus grosse.**

¹ Pour les joueurs confirmés seulement, il existe deux exceptions :

➤ Avec AR secs, entamez du Roi.
➤ Avec un singleton (dans une autre couleur), entamez du Roi, et jouez ensuite votre singleton. Le partenaire, qui a localisé l'As chez vous, saura de façon certaine que votre « switch » se fait avec un singleton.

² Une carte est dite « grosse » quand 2 cartes inférieures ne peuvent être localisées. Donc, un 5 peut être une grosse carte. Inversement, si toutes les cartes (moins une éventuellement) inférieures sont vues, la carte est considérée comme « petite », même si c'est un 7.

Le mort a 3 cartes sans la Dame :

- Vous avez la Dame : Il faut encourager votre partenaire. Ne vous occupez pas de la parité. **Vous fournissez votre plus grosse carte « inutile »**. Vous réaliserez les trois premières levées, si le déclarant ne coupe pas (et ce sera alors de sa main longue, donc sans bénéfice pour lui, au contraire). Remarque : Dans le cas, étudié plus haut, du doubleton suivi d'une coupe de votre part, vous fournissiez aussi une « grosse » carte. Vous voyez que la même « grosse » carte est encourageante dans les deux cas !
- Vous n'avez pas la Dame : C'est peut-être le partenaire, mais plutôt l'adversaire qui la possède. Refusez la couleur en mettant **votre plus petite carte**. Tant pis pour la parité (de toute façon, vous avez au moins 3 cartes). Il est plus important de ne pas affranchir une Dame chez l'adversaire ! Et si votre partenaire a la Dame, il pourra toujours continuer la couleur avec le Roi, voire la Dame.

Le mort a 2 cartes :

Ces 2 cartes quelconques tomberont sous As et Roi. Cette fois, il importe à votre partenaire de connaître le compte précisément, pour être sûr de ne pas ultérieurement jouer en « coupe et défausse ». **Vous fournissez donc en pair-impair¹** (sauf avec un honneur second² qui peut « jouer ») : « grosse » puis « petite ».

Le mort est singleton :

Cette fois, il n'y a aucun intérêt pour votre partenaire à rejouer de la couleur, qui serait coupée de la main courte du mort (bénéfice, cette fois, pour l'adversaire). Votre partenaire jouera dans ce cas souvent atout, mais avant cela, sur l'entame, vous devez lui indiquer la couleur de votre reprise, si vous en avez une. **Il s'agit d'une « enchère préférentielle »** :

- Une « grosse » carte indique une reprise dans la couleur la « plus chère » des deux couleurs restantes, hors atout et couleur d'entame.
- Une « petite carte » indique :
 - soit une reprise dans la couleur la « moins chère » des deux couleurs restantes, hors atout et couleur d'entame,
 - soit « je n'ai rien à dire, je joue LPPDP » (= la plus près du pouce).
 - Votre partenaire ne doit pas croire automatiquement, dans ce cas d'une petite carte, qu'il s'agit d'un appel préférentiel.

Le mort a 4 cartes ou plus :

La règle générale du pair-impair s'applique, sauf si une urgence de refus ou d'encouragement se profile. Mais vous saurez diagnostiquer ces cas rares.

TABLEAU RECAPITULATIF

Nombre de cartes du mort	Attitude du partenaire de l'entameur
1	Préférentiel : Grosse = couleur chère, petite = couleur économique
2	Pair-impair : « Père, descendez ». Impair, montez.
3	Encouragement : Grosse = rejouez. Petite = arrêtez cette couleur.
4 et plus	Pair-impair . Rarement, encouragement.

¹ Pour les « champions », avec 4 cartes : la 2^{ème} meilleure sans honneur, la 3^{ème} meilleure avec un honneur.

² De façon générale, les honneurs (sauf le 10 second parfois, et rarement le Valet) ne doivent pas servir à marquer la parité.