

# L'ENTAME A LA COULEUR (COMPLEMENTS 1)

## Principes :

- Ici, l'affranchissement d'une longue n'a pas d'intérêt, car les atouts adverses l'empêcheront.
- Essentiellement, deux sortes de possibilités lors de l'entame et du plan de jeu de la défense :
  - Affranchir des levées d'honneur rapides, grâce à ses cartes et/ou celles de son partenaire.
  - Utiliser ses quelques atouts pour réaliser une ou plusieurs coupes.

## Rappel sur le choix de la carte à entamer : le pair-impair

- Deux honneurs suffisent (à la couleur) pour constituer une séquence (3 honneurs à SA).
  - Rappel : le 10 est un honneur, le 9 ne l'est pas : ♥109 est une séquence, ♠98 ne l'est pas.
- Exemples d'entames : 

<u>RD</u> 4	<u>DV</u> 2	<u>V</u> 1053	<u>AR</u> 764
9763	V942	R63	972
			D10743

  - Avec 4 cartes : sans honneur, 2<sup>ème</sup> meilleure (9863) ; avec un honneur, 3<sup>ème</sup> meilleure (10752).

Principe : pour l'entame à la couleur, 2 honneurs (ou 109) en séquence suffisent.

## Les entames pour couper :

### Le singleton :

- Très efficace si le partenaire possède l'As dans cette couleur OU un arrêt dans la couleur d'atout :
  - Dans ce cas, en effet, l'adversaire ne pourra pas faire tomber les atouts avant la coupe.
  - Ex. : Vous : ♠865 ♥862 ♣4..., partenaire : ♠V7 ♥A74 ♣A8653... Sud déclare 4♠ :
    - ▶ Sur entame du ♣4, votre camp : ♣A, coupe, retour ♥, recoupe = 4♠ chuté d'emblée !
  - Ex. : Vous : ♠864 ♥A93 ♣4..., partenaire : ♠A5 ♥1074 ♣RD973... Contrat 4♠ :
    - ▶ Entame ♣4 (♣D prise par Sud), ♠ pris par partenaire, ♣R, puis coupe ♣, enfin ♥A : chute !
    - ▶ Ici, c'est le précieux contrôle à l'atout qui a permis la coupe.

Principe : l'entame singleton est excellente, si l'on peut donner la main au partenaire.

### Ne pas entamer de son singleton :

Cf. ci-dessus : l'entame n'est efficace que si le partenaire peut prendre la main !

- TROP DE JEU : La prise de main par le partenaire est lointaine, l'entame singleton inefficace.
  - Ex. : 4♠ en Sud (camp N/S : au moins 27HLD, 25H), Ouest : ♠A82 ♥3 ♦A1042 ♣RDV32.
    - ▶ Est possède au plus un V ou à la rigueur une D. Il ne prendra jamais la main en temps utile !
    - ▶ Laissez tomber l'entame singleton et entamez tête de séquence (♣R).
- NE PAS COUPER AVEC SON ARGENT : Si on coupe avec un atout qui aurait procuré une levée de toutes façons, il n'y a évidemment aucune rentabilité à le faire.
  - Ex. : 4♥ en Sud, Ouest à l'entame : ♠4 ♥AD10 ♦V1086 ♣V9762. Entame tentante : ♠4.
    - ▶ Cependant, on fera très probablement 3 atouts (♥RV sûrement en Sud) de toutes façons.
    - ▶ Alors, affranchissons plutôt un ♦ si possible, meilleure chance à long terme : entame ♦V.

Principe : l'entame singleton est exécrable si l'on ne peut donner la main au partenaire !  
Comme la langue d'Esopé, l'entame singleton est la meilleure et la pire des choses.

### Le doubleton :

- L'entame est évidemment beaucoup moins efficace que celle d'un singleton. Le déclarant aura le plus souvent le temps de faire tomber les atouts avant que les défenseurs puissent couper.
- Autre inconvénient, et non des moindres (vaut aussi pour le singleton !) :
  - Entamer dans une courte risque d'aider à l'affranchissement d'une couleur secondaire du déclarant.
- Pour l'entame d'un doubleton, il vaut mieux posséder soi-même un arrêt à l'atout.
  - Ex. : Contrat 4♠ : Vous avez ♠A72 ♥94 ♦D1083 ♣V1092. Vous serez en main à l'As d'atout.
    - ▶ Vous aurez alors une chance de rendre la main, à ♥, à votre partenaire qui vous fera couper.
- Dernière remarque : « Entame doubleton = entame de c... » n'a aucun sens. Observez votre jeu !
  - L'entame doubleton fait partie des entames « pas géniales, mais possibles »...

L'entame doubleton n'est pas à bannir, si aucune autre entame n'est meilleure  
(merci, Monsieur Jacques de Chabannes, seigneur de La Palice) !