

# LE FLANC A LA COULEUR : L'ENTAME (1)

## Rappels des entames « standards » :

- Tête de séquence : à la couleur, 2 cartes suffisent. Ex. : ♦DV75, ♦1093, etc. Rappel :
  - Le 9 n'est pas une tête de séquence, mais une petite carte. Ex. : ♠983, ♠9872.
- Le **choix de la couleur** d'entame est ici beaucoup plus délicat qu'à SA :
  - Il dépend essentiellement du plan de jeu contre lequel vous luttez.

## Quelques définitions :

### Entame active :

Une ENTAME ACTIVE s'oppose directement au plan de jeu (présumé...) du déclarant. Ex. :

- **Tête de séquence**, destinée à affranchir une levée ou plus dans la couleur.
- **Singleton**, dans l'espoir d'établir une ou deux levées par la coupe.
- **Couleur longue**, si on est long soi-même à l'atout, pour raccourcir le déclarant et le déborder :
  - Cette entame, active, se fait le plus souvent sous un honneur, Dame ou surtout Roi :
    - ▶ Bannissez de votre vocabulaire : « Je n'ai pas pu entamer sous un Roi, tout de même ! ».
    - ▶ Dites plutôt : « Je n'ai pas voulu, compte tenu du contexte, faire un entame active ».
  - Rappel : n'entamez pas tout de même pas sous un As ! Ça, c'est constamment mauvais...
- **Atout**, pour lutter contre un plan de jeu n°1 (coupe de la main courte).

### Entame passive :

Une entame PASSIVE, au contraire s'efforce de « ne rien donner à l'entame ». On voit venir...

- Couleur de longueur moyenne, 3 ou 4 cartes, sans honneur. Entame fréquente.
- Certaines entames atout, neutres, lorsqu'on ne veut pas jouer sous un honneur.

**Principe : A la couleur, on choisit entre 2 types d'entames, ACTIVE ou PASSIVE, en fonction de l'objectif de lutte contre le plan de jeu du déclarant.**

## Le choix de la couleur d'entame :

Souvent, il existe une bonne entame (tête de séquence de 3 cartes), ou une moins bonne mais acceptable (doubleton, par exemple). Vous connaissez bien (en principe...) ce type d'entames. Occupons-nous surtout des entames dites actives, et notamment du singleton, bien souvent mal utilisé.

### L'entame d'un singleton :

Entame active, adorée des débutants : attention à ce qu'elle ne se retourne pas contre vous !

- Le **principal danger** : aider le déclarant dans l'affranchissement d'une couleur secondaire :
  - ▶ C'est le plan de jeu n°2, et cette entame, dans ce cas, lui fait gagner un temps...
  - Et si en plus, vous ne pouvez pas prendre votre coupe, le désastre est complet.
- Les **conditions de l'entame singleton** :
  - Vous devez pouvoir prendre la main rapidement à l'atout et donc posséder l'As ou le Roi.
    - ▶ A défaut, vous ne pouvez qu'espérer que votre partenaire arrêtera le défilé des atouts.
  - Bien évidemment, il ne faut pas avoir de levée « naturelle » à l'atout : DVx, Rx, AVx, etc... :
    - ▶ Si vous coupez alors, vous le ferez « avec votre argent », et au bénéfice du déclarant !
  - Même avec 3 petits atouts seulement, méfiez-vous, car vous couperez de la main longue.
    - ▶ Vous aurez alors permis au déclarant de purger les atouts avec un tour de moins.
    - ▶ L'entame singleton est pourtant ici souvent bonne.
  - Plus votre main sera faible, plus elle se prêtera à l'entame singleton :
    - ▶ En effet, votre partenaire a plus de chance d'avoir des reprises pour vous donner la coupe.

**Principe : l'entame d'un singleton est dangereuse et doit obéir à plusieurs conditions : ne pas couper avec un atout naturel, main faible, contrôle de l'atout...**

Le problème de l'entame, comme vous le savez maintenant, est crucial. Alors, la suite bientôt...