

## LE FLANC A LA COULEUR : L'ENTAME (2)

### Introduction :

- Les entames passives seront les plus fréquentes, surtout si l'on n'a aucun renseignement sur le plan de jeu du déclarant, avec une main le plus souvent régulière : loi générale (cf. cours précédent).
- Les entames actives (ou agressives) seront choisies dès qu'elles s'adapteront au plan de jeu probable du déclarant, qui peut en grande partie être déduit des enchères.

L'exemple suivant est inspiré (fortement) de l'excellent livre de Robert Berthe et Norbert Lébely : *Pas à pas, tome 4, défense à la couleur*, dont la lecture vous est vivement recommandée.

### Incidence des enchères :

Vous possédez la main suivante : ♠A42 ♥RV3 ♦9752 ♣V109. Contre 4♠, entame évidente : ♣V.

▶ C'est cette entame du ♣V (neutre..., donc passive) qui sera choisie le plus souvent.

Pourtant, avant de vous précipiter sur cette entame, écoutez les enchères ! 4 séquences possibles :

1)S	N	2)S	N	3)S	N	4)S	N
1♣	1♦	1♣	1♣	1♠	2♦	1SA	2♣
1♠	4♠	1♠	3♣	3♦	3♠	2♠	3♠
		3♠	4♠	4♠		4♠	

- 1<sup>ère</sup> séquence : il va y avoir un jeu de double coupe, ou 2 coupes d'un côté ! 2 couleurs nommées, puis une 3<sup>ème</sup> choisie comme atout, on voit presque le jeu étalé... Entame : ♠2, sous l'♠As.
  - Remarque : on n'entame **JAMAIS** sous un As, sauf à l'atout, bien entendu ! Cela permet d'éliminer un maximum d'atouts chez le déclarant :
    - ▶ Avec As 3<sup>ème</sup>, on entame petit sous l'As, on jouera ensuite l'As puis le dernier atout.
    - ▶ Avec As 2<sup>nd</sup>, il vaut mieux carrément entamer l'As puis jouer son 2<sup>ème</sup> atout.

**Principe : Lorsque deux couleurs ont été nommées,  
puis qu'une 3<sup>ème</sup> est choisie comme atout, il est bien joué d'entamer atout.**

- 2<sup>ème</sup> séquence : Les perdantes partiront évidemment sur la belle couleur ♣ du mort ! :
  - Il convient de battre le déclarant de vitesse, et de prendre nos levées d'honneurs :
    - ▶ La meilleure chance est de trouver un complément à ♥ chez le partenaire (♥As ou ♥D).
    - ▶ Il faut donc prendre son courage à deux mains et entamer d'urgence le ♥3 !
  - On pourrait jouer ♦, mais il serait extraordinaire que l'on puisse y trouver 2 levées :
    - ▶ Il faudrait ♦RDV(x) ou ♦AR(xx) chez le partenaire, ce qui est peu probable.
  - Vous avez ici un exemple où il faut bien entamer sous un Roi, de plus un Roi 3<sup>ème</sup> avec le Valet !
    - ▶ On n'entame **JAMAIS** sous un As, mais parfois sous un Roi...

**Principe : A la couleur, on n'entame jamais sous un As (sauf la couleur d'atout),  
mais on entame souvent sous un Roi (entame agressive)...**

- 3<sup>ème</sup> séquence : Le compte des ♦ à l'enchère indique un singleton ♦ chez votre partenaire :
  - De plus, votre partenaire ne possède que 2 atouts, il est donc le côté court. Entame : ♦7.
    - ▶ La main (prévisible !) de votre partenaire : ♠87 ♥A10975 ♦4 ♣76543.

**Principe : L'analyse soigneuse des enchères permet quelquefois  
de reconstituer la main de votre partenaire : profitez-en !**

- 4<sup>ème</sup> séquence : Les mains sont manifestement régulières, la vôtre aussi.
  - C'est le moment de faire une entame plutôt neutre.
    - ▶ Evidemment, si elle peut être en même temps active, tant mieux.
    - ▶ Ici, c'est le ♣V qu'il faut choisir, entame sûre (tête de séquence de 3 cartes) et peut-être active, si votre partenaire a le moindre « complément ».

**Principe : Avec des mains régulières, contre un jeu à la couleur,  
lorsque le plan de jeu du déclarant n'est pas clair, entamez neutre...**

Il nous reste encore quelques cas particuliers, que nous verrons bientôt...