

LES ENTAMES

ENTAMER après une ouverture de 4♥ ou de 4♠ de votre adversaire de droite

> PAR FRÉDÉRIC VOLCKER

Il est toujours délicat d'entamer après une séquence courte et peu précise des adversaires.

Imaginez, en effet, que vous deviez entamer après une séquence descriptive du style :

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	4♠	-

Vous connaissez beaucoup de choses : les adversaires possèdent un atout huitième réparti 4-4, le futur mort a au moins quatre Cœurs, le déclarant détient au moins quatre Carreaux et n'a pas quatre Cœurs. Toutes ces informations ont beaucoup d'influence sur le choix de votre entame. En revanche, vous disposez de bien peu d'éléments quand votre adversaire de droite ouvre en barrage de 4♥ ou 4♠ et conclut les enchères du même coup. Que savez-vous des jeux adverses ?

Le déclarant : il devrait détenir 8 cartes dans la couleur annoncée et un jeu d'une relative faiblesse, avec peu d'honneurs extérieurs à l'atout.

Le mort : on ne sait strictement rien de son jeu... mais on peut essayer d'émettre des hypothèses. Il est probablement court dans la couleur d'atout et pourrait tout à fait détenir une voire deux couleurs productrices de levées...

C'est pour cette raison qu'il est judicieux d'entamer de manière assez agressive après une séquence de ce genre...

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ V9852 ♥ V83 ♦ V83 ♣ A7	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>4♥</td></tr> </table>	S	O	N	E	-	-	-	4♥	2 ♠ 10852 ♥ 963 ♦ DV108 ♣ A8	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>4♥</td></tr> </table>	S	O	N	E	-	-	-	4♥
S	O	N	E																
-	-	-	4♥																
S	O	N	E																
-	-	-	4♥																
3 ♠ D852 ♥ 1053 ♦ 95 ♣ D875	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>4♥</td></tr> </table>	S	O	N	E	-	-	-	4♥	4 ♠ RV85 ♥ 82 ♦ 852 ♣ AD82	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>4♥</td></tr> </table>	S	O	N	E	-	-	-	4♥
S	O	N	E																
-	-	-	4♥																
S	O	N	E																
-	-	-	4♥																

SOLUTIONS

1 As de Trèfle. En poursuivant un double objectif : si vous trouvez le Roi de Trèfle en face, vous pouvez espérer bien vite trois levées : deux levées d'honneur et une levée d'atout, en coupe ou promotion d'atout grâce à votre Valet troisième. Sinon, vous saurez sans doute quoi rejouer à la vue du mort...

2 Dame de Carreau. Le contexte est bien différent de la donne n°1. Vous avez une entame agréable à Carreau, restez calme et entamez de votre belle tête de séquence. À la vue du mort, si vous gardez la main, vous pourrez toujours vous orienter vers une coupe à Trèfle...

3 9 de Carreau. Avec une main aussi faible et pas d'entame évidente, la meilleure chance de valoriser votre jeu est de tenter de prendre une coupe à Carreau. L'entame est moins dangereuse que d'habitude à cause de la faiblesse supposée du déclarant. Et les entames noires sous vos Dames quatrième pourraient mal tomber...

4 8 de Pique. En excluant l'entame dans As-Dame de Trèfle, il vous reste à choisir entre vos trois petits Carreaux (entame a priori la moins dangereuse... mais est-ce vraiment sûr ?) et votre fourchette Roi-Valet de Pique. Donnez la préférence à l'entame agressive, dans l'optique d'encaisser ou d'affranchir rapidement des plis dans cette couleur avant que l'adversaire ne profite des beaux Carreaux du mort...