

LES ENTAMES

LES ENTAMES après la séquence 1♠ passe 2♣ passe 2♥ passe 4♠

> PAR FRÉDÉRIC
VOLCKER

Que savons-nous des jeux adverses ?

Le déclarant a un jeu bicolore avec au moins cinq Piques et au moins quatre Cœurs. Il est donc a priori court dans les autres couleurs.

Le mort, de son côté, peut détenir deux types de mains :

- > un fit à Pique (3 cartes) avec une longue à Trèfle,
- > un fit à Pique (4, voire 5 cartes) et un jeu plat sans forcément de longue à Trèfle.

Maintenant que l'on a déchiffré la séquence, nous pouvons dégager plusieurs principes :

1. Il est peu recommandable d'entamer dans les couleurs adverses, sauf en cas de singleton.
2. L'entame à Carreau paraît la plus prometteuse pour établir des levées.
3. L'entame dans la couleur d'atout peut être efficace si l'on pense que le plan de jeu du déclarant va être de couper ses Cœurs perdants au mort.

Faut-il être agressif ou passif ?

L'élément principal à considérer est votre teneur à Trèfle.

Si vous détenez trois ou quatre petites cartes à Trèfle, le risque d'utilisation de cette couleur par le déclarant est grand.

Il vous faut alors affranchir au plus vite vos plis extérieurs.

Le choix de l'entame passive à l'atout est à privilégier quand vous possédez des oppositions dans les couleurs adverses.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 852 ♥ RV93 ♦ 73 ♣ V1082	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>4♠</td> <td>-</td> <td>2♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♣	-	1♠	-	4♠	-	2♥	2 ♠ A82 ♥ 10 ♦ DV753 ♣ R1092	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>4♠</td> <td>-</td> <td>2♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♣	-	1♠	-	4♠	-	2♥
S	O	N	E																								
-	2♣	-	1♠																								
-	4♠	-	2♥																								
S	O	N	E																								
-	2♣	-	1♠																								
-	4♠	-	2♥																								
3 ♠ V82 ♥ AD9 ♦ V85 ♣ DV109	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>4♠</td> <td>-</td> <td>2♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♣	-	1♠	-	4♠	-	2♥	4 ♠ R742 ♥ 8 ♦ RD952 ♣ D82	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>4♠</td> <td>-</td> <td>2♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♣	-	1♠	-	4♠	-	2♥
S	O	N	E																								
-	2♣	-	1♠																								
-	4♠	-	2♥																								
S	O	N	E																								
-	2♣	-	1♠																								
-	4♠	-	2♥																								

SOLUTIONS

1 5 de Pique. Vous avez ici des oppositions dans chacune des couleurs adverses et tout particulièrement à Cœur. Le déclarant essaiera bien souvent de couper au mort les perdantes qu'il a dans cette couleur. Le moyen de mettre à mal ce plan de coupe est d'entamer à l'atout.

2 10 de Cœur. Vous pouvez hésiter entre l'entame de la tête de séquence à Carreau et celle de votre singleton à Cœur. Même si, une fois de temps en temps, vous allez aider le déclarant à manier les Cœurs, il est préférable, avec l'As d'atout pour reprendre la main, d'entamer de votre singleton. Il ne restera plus qu'à trouver une rentrée en Nord pour obtenir votre coupe...

3 Dame de Trèfle. Rappelez-vous bien que cette enchère de 2♣ faite par le mort ne promet pas forcément une couleur longue. Par conséquent n'hésitez pas à entamer de cette couleur avec une séquence d'une telle qualité.

4 Roi de Carreau. Avec quatre atouts commandés par le Roi et une séquence d'honneur à Carreau, cette entame poursuit un double objectif : affranchir rapidement un Carreau et entreprendre un raccourcissement de la main du déclarant.