

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

Entames d'honneurs à Sans-Atout

JEU DE LA CARTE



N°8



Version du 7/12/2021

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-----------|
| Introduction : les grands principes | 3 |
| Les principes de l'attitude du partenaire de l'entameur ... | 5 |
| | |
| Les entames qui déclenchent la parité | 9 |
| L'entame du Valet | 9 |
| Attitude du troisième | 9 |
| L'entame du 10 | 12 |
| Attitude du troisième | 12 |
| L'entame du Roi | 14 |
| Attitude du troisième | 15 |
| | |
| Les entames qui déclenchent l'appel-refus | 17 |
| L'entame de l'As | 17 |
| Attitude du troisième | 17 |
| L'entame de La Dame | 18 |
| Attitude du troisième | 19 |
| | |
| Les séquences d'honneurs courtes | 21 |
| | |
| Donnes d'application | 23 |

Dans les tableaux d'enchères,
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

Entames d'honneurs à Sans-Atout



INTRODUCTION : LES GRANDS PRINCIPES

Les contrats à Sans-Atout se résument bien souvent à une course à l'affranchissement entre le camp de la défense et celui du déclarant. La défense a certes un matériel moindre pour réaliser des levées mais peut compenser ce désavantage par le fait d'entamer dans sa couleur longue. Rappelons que l'on qualifie ici de « longues » les couleurs au moins cinquièmes qui rapporteront, la plupart du temps, deux levées de longueur une fois que l'adversaire n'en aura plus. Le fait de posséder plusieurs grosses cartes qui se suivent (on parle de séquence) vous procure un avantage certain dans votre affranchissement.

Prenons un exemple simple :

Avec RDV102, en entamant dans cette couleur, vous allez faire tomber l'As de l'adversaire si celui-ci le possède (sinon la tâche est facile), vos trois autres cartes équivalentes deviennent maîtresses et le 2 le deviendra aussi sauf si l'un des adversaires détient lui aussi cinq cartes dans cette couleur.

Bien entendu, ce ne sera pas toujours aussi simple. Ainsi, avec DV1032 vous êtes presque autonome, mais il faudra reprendre la main deux fois si votre partenaire ne peut pas vous aider.

Remarquez que si vous diminuez encore le nombre de cartes séquencées (par exemple : DV432), il vous faudra alors espérer trouver un honneur complémentaire chez le partenaire (au moins le 10) et vous préférerez entamer d'une petite carte.

En réalité, l'entame d'un honneur est une entame qui est faite pour affranchir des cartes par le rang. Pour entamer d'un honneur « tête de séquence », il faut donc posséder deux cartes qui se suivent mais en plus posséder une troisième carte jouante dans la couleur :

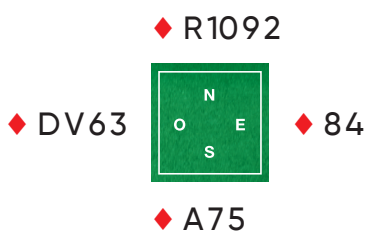
- ▶ soit un complément de séquence, c'est-à-dire la carte qui est immédiatement inférieure aux deux cartes en séquence, ou à la rigueur la carte juste en-dessous. L'attaque de la Dame peut provenir de DV1063 ou DV95, mais pas de DV74(2).
- ▶ soit un honneur supérieur. On attaque du Valet avec RV1073, par exemple.

Pourquoi ? L'expérience montre que l'entame de la plus forte carte avec seulement deux honneurs en séquence est plus souvent préjudiciable qu'utile. D'une part, elle provoque souvent un blocage de la couleur :



Si Ouest commence par jouer la Dame, fournir le Roi en Est coûte une levée. Est doit donc jouer le 8. Le déclarant peut laisser passer deux fois et la couleur n'est pas affranchie.

D'autre part, si l'entame « tombe mal », l'attaque d'un honneur peut occasionner de graves dégâts :



L'entame est malheureuse, mais commencer par une petite carte permet aux Nord-Sud de réaliser trois levées seulement dans la couleur, ce qui leur appartenait déjà. L'attaque de la Dame livre la quatrième.

Par convention, il est habituel de commencer par la plus forte des cartes qui se suivent, il s'agit d'une « tête de séquence ». Une séquence au bridge ne concerne que les honneurs. Pour entamer d'une tête de séquence, il faut donc qu'une des cartes de la séquence soit au moins le 10. Ainsi 98765 est une séquence en français mais ne correspond qu'à cinq petites cartes au bridge et ne permet pas l'entame de la carte la plus forte.



UN PEU DE VOCABULAIRE :

- ▶ Une séquence d'honneurs comportant trois cartes équivalentes (ou consécutives, c'est la même chose) est appelée une **séquence complète** : DV106
- ▶ Si la séquence comporte deux cartes consécutives et la carte non consécutive immédiatement inférieure, il s'agit d'une **séquence incomplète** : RD104.
- ▶ Enfin, une séquence composée de deux cartes épaulées par une carte supérieure non équivalente est une **séquence brisée** : R1095

— LES PRINCIPES DE L'ATTITUDE DU PARTENAIRE DE L'ENTAMEUR —

Selon les circonstances, le partenaire de l'entameur - celui qui joue en troisième - a le choix entre deux actions :

- Ou bien il est contraint de « mettre gros en troisième » pour empêcher l'adversaire de faire une levée indue et participer à l'affranchissement de la couleur entamée.
- Ou bien, libéré de cette contrainte, il fournit une petite carte à sa convenance et va se servir de cette petite carte pour transmettre un signal.

Il existe deux types de signaux :

- **Le pair-impair**, qui renseigne sur le nombre (la parité) de cartes possédées dans la couleur.

Avec un nombre impair de cartes, le partenaire de l'entameur fournit la plus petite.

Avec un nombre pair de cartes, il fournit la plus forte avec deux cartes et la deuxième (meilleure) avec quatre cartes.

- **L'appel-refus** qui montre le désir de voir l'entameur continuer sa couleur, ou au contraire la préférence pour une contre-attaque dans une autre.

Pour refuser une couleur, le partenaire de l'entameur joue la plus petite carte.

Pour appeler dans une couleur, il fournit la plus forte carte inutile. « Inutile » se comprend dans le sens où vous ne mettez pas une carte qui donnerait une levée à l'adversaire.

Un cas particulier, le déblocage :

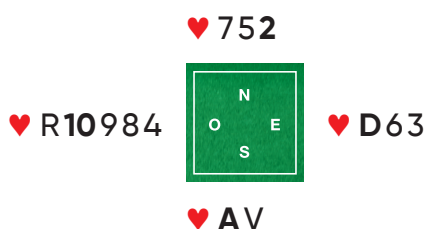
Avec un honneur second, il faudra le jouer le plus souvent, pour éviter de bloquer la couleur.

Quelques exemples (en gras les cartes jouées) :

1. Pour forcer



Le 10 situe le Valet dans la main du déclarant, mettez la Dame pour empêcher le Valet de se faire, votre partenaire peut très bien avoir R10984 et il serait mal joué de laisser le déclarant faire deux levées avec As-Valet secs ou même troisièmes.



2. Le Pair-impair

Le mort

♥ D2

♥ V



♥ 763

Le 3 pour indiquer un nombre impair de cartes.

♥ D2

♥ AV1085



♥ 763

♥ R94

Ouest connaît le Roi encore second chez le déclarant, il devra essayer de vous faire jouer la couleur au tour suivant.

Le mort

♥ 42

♥ V



♥ 9763

Mettez le 7 (la deuxième meilleure) pour montrer un nombre pair de cartes.

♥ 42

♥ AV1085



♥ 9763

♥ RD

Le déclarant prend l'entame du Roi. Ouest ne sait pas qui a la Dame mais il est capable de dire que si c'est Sud, elle est désormais soit sèche, soit encore troisième. En tout cas, jouer lui-même la couleur, dans l'optique de l'affranchir, ne peut pas être mauvais.

3. L'Appel sur l'entame de l'As

Le mort

♥ 752



Votre partenaire a touché le gros lot, appelez du 10 pour montrer votre joie.

♥ 752



♥ V8

Il suffit de continuer du Roi suivi du 9 pour faire les cinq premières levées.

4. Le refus sur l'entame de l'As

Le mort

♥ 752



Le 3 indique votre désintérêt de la couleur.

♥ 752



♥ DV104

Il est urgent pour Ouest de trouver autre chose.

5. Le déblocage

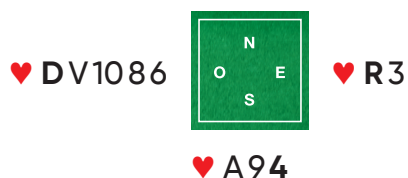
Le mort

♥ 752



Imaginez que vous fournissiez le 3 sur l'entame. Ouest rejoue la couleur et votre Roi est encore respecté par le déclarant. Vous n'aurez plus de carte à rejouer dans la couleur, qui n'est pas affranchie. Pour éviter ce désagrément, débloquez votre Roi !

♥ 752



Après avoir fait le Roi à l'entame, il suffit d'en rejouer pour affranchir la couleur.

Le mort

♥ 752



Il ne semble pas que jouer le Valet soit cette fois particulièrement utile. Si l'entameur ne possède aucun honneur supérieur, jouer le Valet n'a aucun intérêt. S'il possède la Dame ou le Roi de la couleur, il est exact qu'il sera capable de prendre votre Valet au second tour pour continuer son affranchissement. Mais observez :

♥ 752



Cette fois, il est indispensable de débloquer le Valet. Sud va prendre d'un honneur la première levée. Si vous reprenez la main, vous pourrez rejouer le 3 et toute la couleur pourra être encaissée d'emblée. Si vous avez conservé votre Valet, il suffira au déclarant de ne pas couvrir pour que la couleur soit bloquée.

Les entames qui déclenchent la parité

De façon très générale, le renseignement fourni sur l'entame est un renseignement de compte. Il sera donné sur la majorité des entames d'honneurs, comme nous allons le découvrir ci-dessous. Bien sûr, certaines situations feront exception.

— L'ENTAME DU VALET —

L'entame du Valet promet le 10 et au moins un complément qui peut être le 9, le 8 ou un honneur supérieur autre que la Dame.

Soit : **Valet-10-9-x...** **Valet-10-8-x...** **As-Valet-10-x...** **Roi-Valet-10-x...**

OUEST

♠ RV1098

♥ 74

♦ 965

♣ D32

| SUD | O | N | E |
|-----|-------|-----|-----|
| 1SA | passé | 3SA | fin |

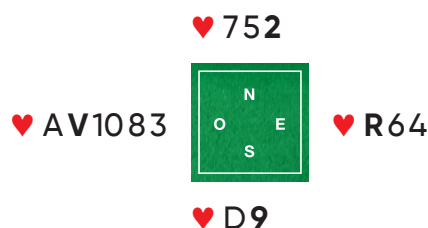
Malgré une main dépourvue de reprise, l'entame du Valet de Pique s'impose, si vous trouvez un honneur en face, c'est parfait, sinon il faudra que votre camp reprenne la main deux fois et que le déclarant ne puisse pas couper vos communications.

●● ATTITUDE DU TROISIÈME (LE PARTENAIRE DE L'ENTAMEUR)

► **Avec un honneur**, mettez-le sauf si vous pouvez empêcher un honneur du mort de se faire en le conservant.



Ne faites pas d'économie de bouts de chandelle, l'entame du Valet permet de situer la Dame chez le déclarant mais vous ne savez pas qui possède l'As. Il serait dommage de fournir une petite carte et de voir le déclarant réussir son contrat alors que son arrêt Cœur était une simple Dame seconde.





REMARQUE :

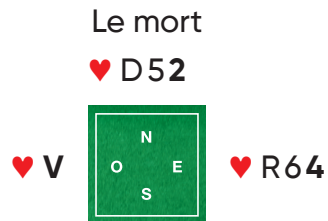
Autant fournir sur l'entame un honneur non équivalent à l'honneur entamé relève du bon sens, comme on vient de le voir, autant jouer un honneur équivalent ne présente pas toujours beaucoup d'intérêt si cet honneur est au moins troisième.



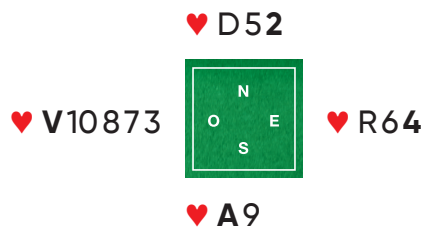
Fournir la Dame risque de rendre l'établissement de la couleur délicat, si la répartition dans les quatre mains est la suivante :



Sud va s'emparer de l'entame. Si Ouest reprend la main, il ne pourra pas rejouer la couleur sans offrir la levée du 9 au camp adverse.



Fournir le Roi ne présente aucun intérêt si ce n'est de libérer la Dame du mort, contentez-vous de donner le compte.



► **Sans honneur**, donnez simplement le compte.

Le mort
♥ 752
♥ V

| | |
|---|---|
| N | |
| O | E |
| S | |

 ♥ 93

Le 9 pour indiquer un nombre pair de carte, ici deux.

♥ 752
♥ AV1064

| | |
|---|---|
| N | |
| O | E |
| S | |

 ♥ 93
♥ RD8

Ouest ne jouera pas son As de Cœur mais il essaiera plutôt de rendre la main à son partenaire pour qu'il « traverse » le Roi du déclarant.

— L'ENTAME DU 10 —

On va retrouver les mêmes principes d'entame et de carte à fournir en troisième que sur l'entame du Valet. L'entame du 10 promet le 9 et au moins un complément qui peut être le 8, le 7 ou un honneur supérieur à l'exception du Valet.

Soit : 10-9-8-x... 10-9-7-x... As-10-9-x... Roi-10-9-x... Dame-10-9-x...

OUEST

♠ A10984
♥ A74
♦ 9654
♣ 2

| SUD | O | N | E |
|-----|-------|-----|-----|
| 1SA | passé | 3SA | fin |

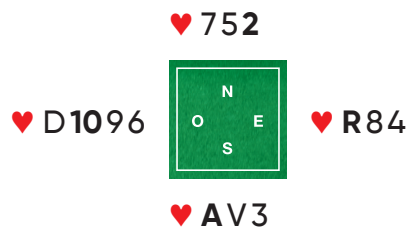
Une bonne entame du 10 de Pique.

●● **ATTITUDE DU TROISIÈME**

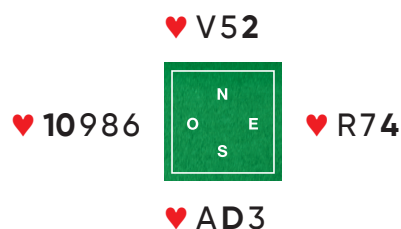
► **Avec un honneur**, comme sur l'entame du Valet, jouez-le sauf si vous pouvez empêcher un honneur du mort de se faire en le conservant.



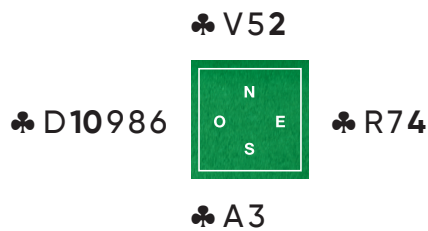
La présence du 8 dans votre main et du 7 au mort vous permet de connaître un gros honneur chez l'entameur à l'exception du Valet qui est chez le déclarant. Mettre le Roi permet d'éviter de donner une levée au camp adverse si celui-ci possède Dame-Valet secs ou As-Valet.



Le Roi pousse à l'As, il faudra maintenant que ce soit Est qui rejoue de la couleur.



En ne mettant pas le Roi, que vous conservez pour capturer le Valet du mort, vous limitez le déclarant aux deux levées naturelles qu'il possède dans la couleur.

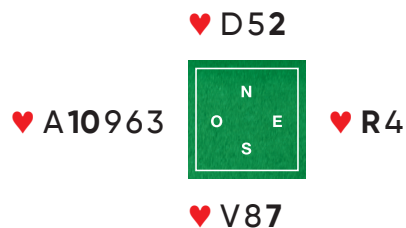


Cette fois, fournir un petit permet d'affranchir la couleur en un tour, jouer le Roi offrirait au déclarant un second arrêt dans la couleur.

Ce principe peut être battu en brèche pour des questions de communications :

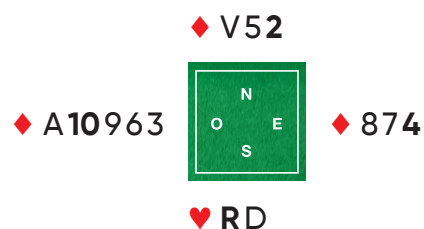


Le Valet est connu en Sud. Le Roi est condamné quoiqu'il arrive si le déclarant possède l'As. Si c'est votre partenaire, évitez de bloquer la couleur en jouant un petit, mettez courageusement votre Roi.



Après avoir joué Roi, As et petit, Ouest possédera deux Cœurs maîtres à encaisser. Il lui suffira d'une reprise pour en profiter. Si Est avait fourni un petit Cœur sur l'entame, il aurait fallu deux rentrées en défense pour exploiter la couleur.

► **Sans honneur**, encore une fois, donnez le compte.



Ouest, vous connaissant trois cartes, pourra donner un coup à blanc dans la couleur pour l'affranchir tout en gardant les communications ouvertes avec son partenaire.



À RETENIR : Sur l'entame du 10 ou du Valet :

► Mettez un honneur s'il n'y en a pas au mort. Donnez le compte sinon.

— **L'ENTAME DU ROI** —

Pour des raisons de simplification des actions défensives, l'entame du Roi à Sans-Atout demande au partenaire de débloquer un éventuel honneur en sa possession ou de donner le compte de la couleur sinon.

Cette convention efficace nécessite une couleur solide pour pouvoir entamer du Roi. L'idéal est de détenir trois honneurs au moins cinquièmes ou l'équivalent de quatre honneurs si la couleur n'est que quatrième.

Soit : A-R-V-5-4... R-D-V-8-2... R-D-10-9

OUEST

♠ ARV82
♥ 975
♦ 10872
♣ 8

| SUD | O | N | E |
|-----|-------|-----|-----|
| 2SA | passé | 3SA | fin |

Avec ce jeu, vous rêvez de voir votre partenaire mettre sa Dame sur la table s'il la possède ; à défaut vous connaîtrez son nombre de cartes ce qui vous permettra de savoir si vous pouvez jouer l'As (la Dame est maintenant sèche chez le déclarant) ou essayez de le retrouver ailleurs pour qu'il rejoue de la couleur (si la Dame est encore seconde chez le déclarant).

En réalité, la couleur entamée doit supporter le déblocage sans danger. C'est le cas de Roi-Dame-10-9, vous serez ravi que votre partenaire contribue du Valet.

Si votre couleur est quatrième, il faut être un peu plus prudent, surtout si le déclarant peut posséder quatre cartes dans la couleur.

Deux exemples :

OUEST

♠ 872
♥ RD104
♦ A972
♣ 105

| SUD | O | N | E |
|-----|-------|-----|-----|
| 1SA | passé | 3SA | fin |

Entamer Cœur est indiscutable. Mais comme il est possible que l'ouvreur possède quatre cartes à Cœur, mieux vaut ne pas entamer du Roi pour ne pas risquer un déblocage intempestif si les Cœurs sont répartis ainsi :



Mais regardez :

OUEST

♠ RD105

♥ R6

♦ 8743

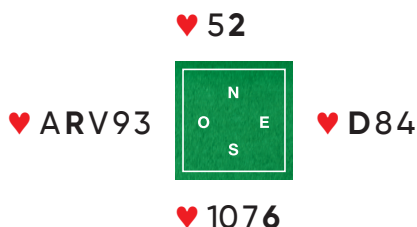
♣ 1052

| SUD | O | N | E |
|-----------|----------------|-----------|--------------|
| 1♣ 1SA | passe passe | 1♥ 3SA | passe fin |

Cette fois, Sud a dénié quatre cartes à Pique, l'entame du Roi est sans danger.

●● ATTITUDE DU TROISIÈME

► **Avec un honneur**, (As-Dame ou Valet), mettez-le sur la table.



L'heure n'est pas à la réflexion ! L'entame vous demande de débloquent... Vous avez la chance d'avoir la Dame, posez-la vite sur la table. Ouest n'a plus de problème pour défilier sa couleur.

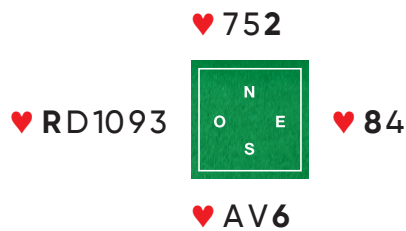


Encore une fois, le déblocage du Valet permet à l'entameur de continuer l'affranchissement de sa couleur sans souci.

► **Sans honneur**, encore une fois, donnez le compte.



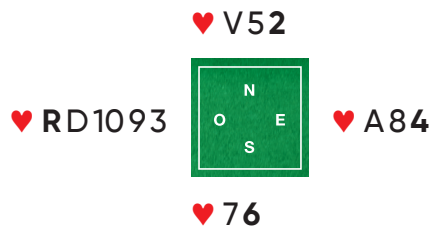
Ce 8 est d'une extrême précision ! Il indique l'absence de gros honneur chez vous en plus d'un nombre pair de cartes. Ici, Ouest ne peut rejouer la couleur sans donner la Dame à l'adversaire.



Sur cette donne, le déclarant utilise le « coup de Bath », mais le fait de ne pas voir d'honneur débloqué permet à Ouest de situer les deux honneurs manquants. Il ne devra pas rejouer la couleur sous peine de donner le Valet.

Il existe deux exceptions notables :

- Si le mort possède une carte (souvent un honneur) susceptible de devenir maîtresse, il faut donner le compte.



Vous connaissez R-D-10 à l'entame, mettre l'As pour suivre la règle affranchirait le Valet, faites appel à votre bon sens et donnez le compte. Voyant le Roi faire la levée, l'entameur devrait comprendre que c'est vous qui possédez l'As puisqu'il qu'il suffirait au déclarant, s'il l'avait, de prendre le Roi pour s'assurer deux levées dans la couleur.

- Si le mort possède au plus une carte dans la couleur, il faut revenir à l'appel direct.



La présence de la Dame dans votre main vous indique que l'entame provient d'As-Roi-Valet (sûrement cinquième si la séquence a dénié la présence de cinq cartes dans la couleur chez l'ouvreur), si vous débloquez la Dame vous risquez d'affranchir un 10 quatrième chez le déclarant. Appelez du 8.



À RETENIR : Sur l'entame du Roi :

- Débloquez un honneur (As-Dame ou Valet). Donnez le compte sinon.

Exceptions :

- Si le mort possède le Valet au moins troisième (ou le 10 quatrième) : donnez le compte
- Si le mort possède un singleton (ou une chicane) : appel / refus.

Les entames qui déclenchent l'appel-refus

Parmi les entames d'honneurs, deux entames spécifiques vont donner lieu a priori à une signalisation différente.

— L'ENTAME DE L'AS —

Une entame assez rare qui est plutôt réservée aux couleurs courtes (As-Roi troisièmes, éventuellement As-Roi quatrièmes). En effet, avec As-Roi cinquièmes, il vaut mieux entamer d'une petite carte et avec As-Roi-Valet cinquièmes, du Roi.

OUEST

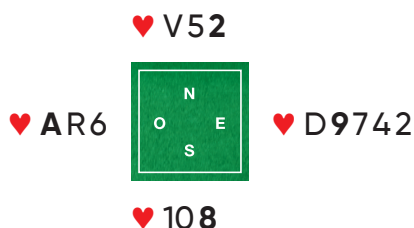
♠ AR6
♥ 64
♦ V865
♣ V654

| SUD | O | N | E |
|-----|-------|-----|-----|
| 1SA | passé | 3SA | fin |

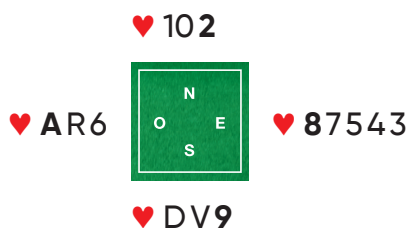
Vous n'avez pas d'entame satisfaisante, jouez l'As de Pique, votre retour dépendra du mort et de la carte fournie par le partenaire.

●● ATTITUDE DU TROISIÈME

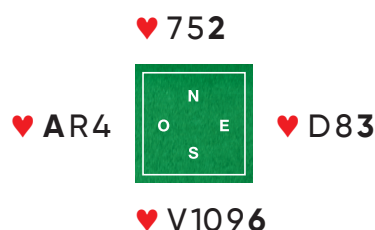
Si l'entame tombe dans votre couleur longue, appelez avec votre plus grosse carte inutile. Sinon, refusez en mettant votre plus petite carte.



Quel bon partenaire ! L'entame vous permet de prendre rapidement les cinq premières levées, appelez clairement en jouant le 9.



Cela peut sembler surprenant mais la couleur vous intéresse à plus d'un titre. Si par hasard, l'entameur possède quatre cartes, il jouera son Roi provoquant la chute de la Dame et s'il possède As-Roi troisièmes la continuation de la couleur vous affranchit deux levées de longueur. Appelez avec le 8.



A priori, continuer de la couleur risque d'affranchir un Valet quatrième, refusez la couleur dans un premier temps.

— L'ENTAME DE LA DAME —

Il s'agit à coup sûr de la plus complexe des entames d'honneur à Sans-Atout. En effet, la Dame peut résulter de deux teneurs exclusives l'une de l'autre, que le partenaire de l'entameur aura parfois du mal à distinguer :

- ▶ Soit c'est une classique tête de séquence, elle promet alors le Valet et une carte de complément : **D-V-10-5...** **D-V-9-3...** **A-D-V-7-4.**
- ▶ Soit elle provient d'une couleur comportant le Roi mais d'une qualité telle qu'elle ne permet pas de demander le déblocage.

R-D-10-x

R-D-9-8-x (l'entame permet de ne pas offrir la levée d'un petit honneur second au déclarant)

On peut aussi entamer de la Dame avec A-R-D-x pour essayer de localiser le Valet chez le partenaire.

Notons déjà qu'on entamera aussi de la Dame avec Roi-Dame troisième si vous devez entamer dans cette couleur (voir les entames dans trois cartes).

QUEST

♠ DV1075

♥ 64

♦ A102

♣ D62

| SUD | O | N | E |
|-----|-------|-----|-----|
| 1SA | passe | 3SA | fin |

Une tête de séquence tout ce qu'il y a de plus classique.

QUEST

♠ RD104

♥ V842

♦ A7

♣ 962

| SUD | O | N | E |
|-----|-------|-----|-----|
| 1SA | passe | 3SA | fin |

Comme on l'a dit précédemment, l'entame du Roi est dangereuse. Entamer de la Dame permet d'éviter un éventuel déblocage coûteux.

OUEST

♠ RD2
♥ V864
♦ V853
♣ D4

| SUD | O | N | E |
|-----------|----------------|-----------|--------------|
| 1♦ 1SA | passe passe | 1♥ 3SA | passe fin |

Entamer dans les couleurs rouges nommées par l'adversaire semble sans avenir en plus d'être dangereux, laissons l'entame de la Dame de Trèfle aux amateurs de roulette russe, il ne reste plus que l'entame Pique et encore une fois, on préférera la Dame.

●● ATTITUDE DU TROISIÈME

Dans un premier temps, il va falloir essayer de lever l'ambiguïté de l'entame, cette Dame promet-elle le Valet ou bien le Roi ?

Pour cela, vous devez tenir compte des indications fournies par vos cartes et celles du mort. Si le Roi ou le Valet sont visibles, le mystère est levé, sinon il va falloir être attentif aux cartes intermédiaires (le 10, le 9) pour essayer de deviner.

Si vous avez compris qu'il s'agit d'une tête de séquence classique :

- Donnez le compte sans honneur.
- Jouez votre honneur si cela ne donne pas de levée à l'adversaire.

Si vous avez déduit que l'entame provenait de Roi-Dame :

- Appelez si vous possédez l'As ou le Valet
- Refusez sans honneur

Si le mystère reste entier :

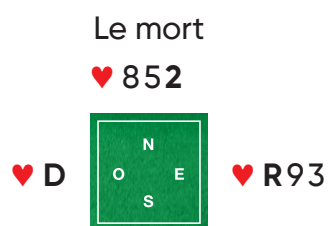
- Appelez si la couleur vous intéresse
- Refusez sinon.



Le Roi visible au mort lève toute ambiguïté, votre 9 indique un nombre pair de cartes.



Pas de notion d'appel, le 3 montre un nombre impair, faire sa Dame devrait inciter l'entameur à continuer la couleur.



Couvrir du Roi enlèvera tout problème à Ouest.



Encore une fois, la situation est claire : grâce au Valet dans votre jeu, vous êtes en situation d'appel, mettez le 9 pour signaler un honneur complémentaire.



Le 10 du mort et votre 9 militent pour une entame de la Dame avec le Roi, vous êtes en situation d'appel-refus, mettez votre plus petite carte pour décourager votre partenaire.



Rien ne vous permet de savoir de quelle configuration provient l'entame, refusez la couleur en mettant la plus petite.

Les séquences d'honneurs courtes

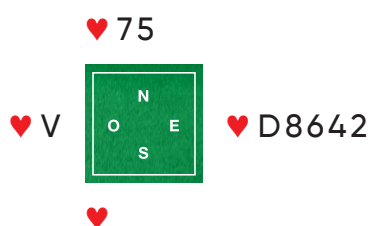
Comme on a pu le voir dans le chapitre sur la Dame, il arrive que l'on entame dans trois cartes dont deux composent une tête de séquence. La tête de séquence reste une priorité : D-V-x, V-10-x, 10-9-x. Ces entames sont souvent faites quand l'adversaire a nommé les autres couleurs ou plus prosaïquement quand il s'agit de la couleur nommée par le partenaire. Dans ce cas, ou dans le cas plus délicat où le partenaire repère qu'il s'agit d'une entame courte, il ne va pas utiliser la même signalisation. D'une part il évitera de débloquer pour ne pas perdre de levée ni bloquer la couleur.

EXEMPLE 1

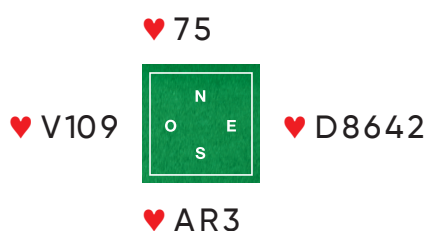


Le Roi au mort vous éclaire sur la présence du Valet à l'entame. Si les enchères ont montré une main régulière en Sud, il n'est nullement exclu que l'entame provienne de Dame-Valet troisième. Pas question de débloquer le 10, une action qui coûte une levée si le déclarant possède As-9-x. La bonne carte à jouer est le 6, un appel dans la couleur. En effet, le premier désir du partenaire qui a entamé d'une couleur courte est de savoir si son entame est bonne et s'il doit continuer à jouer cette couleur, ou plutôt s'il doit chercher fortune ailleurs. Exactement le rôle que joue l'appel-refus.

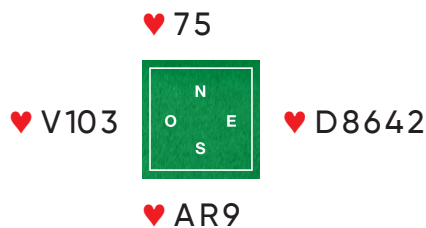
EXEMPLE 2



Si le jeu de Sud est régulier, il est probable que l'entame provienne de Valet-10 troisième. Fournir la Dame empêcherait l'exploitation de la couleur dans les deux cas suivants :



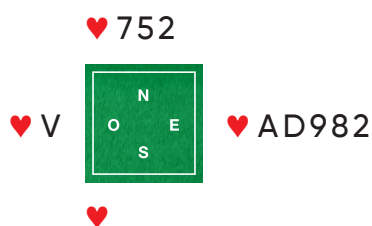
Si vous vous démunissez de votre Dame, Sud pourra bloquer la couleur en prenant au second tour.



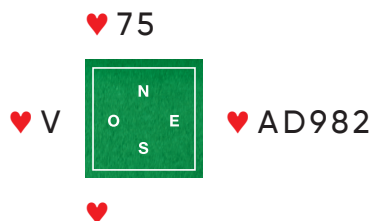
Pire, cette fois, Ouest sera dans l'impossibilité de continuer la couleur sans offrir une levée au déclarant.

Enfin, vous pouvez vouloir laisser passer l'entame pour une raison ou pour une autre :

EXEMPLE 3



Vous êtes intervenu à 1♥ sur l'ouverture de Nord et votre partenaire entame dans votre couleur. Ne pas prendre le Valet de l'As est impératif : si Sud possède Roi-10-x, prendre de l'As lui offrirait une levée. En enlevant un Cœur au mort :



Cette fois, vous espérez que l'entame provient de V-10-x, laisser passer conservant la communication dans la couleur. Dans ce cas et le précédent, fournir le 9 de Cœur sur l'entame confirme l'intérêt que vous portez à cette couleur. Si votre couleur d'intervention n'était pas prometteuse, vous pourriez la refuser en contribuant du 2.

Donnes d'application



DONNE N°1

| | | | | | |
|----------|---|--------|-----|---|--------|
| ♠ RDV5 | | ♠ 1063 | | | |
| ♥ DV95 | | ♥ A862 | | | |
| ♦ A6 | | ♦ 9873 | | | |
| ♣ 962 | | ♣ 73 | | | |
| ♠ 872 | <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> | N | O E | S | ♠ 1063 |
| N | | | | | |
| O E | | | | | |
| S | | | | | |
| ♥ R74 | | ♥ A862 | | | |
| ♦ D5 | | ♦ 9873 | | | |
| ♣ AV1085 | | ♣ 73 | | | |
| ♠ A94 | | | | | |
| ♥ 103 | | | | | |
| ♦ RV1042 | | | | | |
| ♣ RD4 | | | | | |

| SUD | O | N | E |
|-----------|----------------|-----------|--------------|
| 1♦ 1SA | passe passe | 1♥ 3SA | passe fin |

Entame : Valet de Trèfle.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Possédant cinq belles cartes dans une couleur non annoncée, Ouest doit absolument l'entamer. Il détient Valet-10-8 dans la couleur, une séquence d'honneurs. Il choisit donc d'entamer du Valet, la présence de l'As formant ce qu'on appelle une **séquence brisée**. Sur le Valet de Trèfle, Est fournit le 7 et Sud prend du Roi. Ouest est alors en mesure de reconstituer la répartition de la couleur. Les cartes manquantes sont les suivantes : le 3, le 4 et la Dame. Si Est avait possédé trois cartes à Trèfle, il aurait obligatoirement fourni le 3. S'il avait eu la Dame seconde, il l'aurait jouée sur le Valet. En conclusion, Est possède le 7 doubleton et le déclarant Roi-Dame troisièmes.

Sud joue Carreau pour l'As à la seconde levée puis Carreau pour son Valet. Ouest prend de la Dame et doit rejouer.

De son point de vue, il y a fort à parier que le déclarant vient de jouer une couleur cinquième et qu'il dispose maintenant de trois levées de Carreau supplémentaires. La position connue des Trèfles exige qu'Ouest rende la main à son partenaire, ce qui nécessite un As majeur en Est. Mais lequel ?

Si Est possède l'As de Pique, le déclarant ne peut pas gagner. Quel que soit le retour d'Ouest, Sud pourra réaliser quatre Carreaux, un Trèfle et un maximum de trois Cœurs mais devra affranchir ses Piques. Est prendra la main et rejouera Trèfle pour la chute.

Cependant, si Sud détient l'As de Pique et Est l'As de Cœur, il y a grand danger à rejouer Pique. Sud sera alors à la tête de quatre Carreaux, quatre Piques et un Trèfle, un total suffisant pour son contrat. Tandis qu'un retour à Cœur en Ouest permet d'encaisser trois levées de chute ! En conclusion, il faut absolument rejouer Cœur après la Dame de Carreau.

| | | | | | | | | | | | |
|---------|--|---------|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | ♠ R8 | | | | | | | | | | |
| | ♥ 96 | | | | | | | | | | |
| | ♦ D10982 | | | | | | | | | | |
| | ♣ RV94 | | | | | | | | | | |
| ♠ 653 | | ♠ AD942 | | | | | | | | | |
| ♥ AR3 | | ♥ D842 | | | | | | | | | |
| ♦ V74 | | ♦ 53 | | | | | | | | | |
| ♣ 10873 | | ♣ 62 | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| | ♠ V107 | | | | | | | | | | |
| | ♥ V1075 | | | | | | | | | | |
| | ♦ AR6 | | | | | | | | | | |
| | ♣ AD5 | | | | | | | | | | |

| SUD | O | N | E |
|-----|-----|-----|-----|
| 1SA | pas | 3SA | fin |

Entame : As de Cœur.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Sans couleur longue affranchissable, Ouest a intérêt à entamer de l'As de Cœur. Si les Cœurs constituent la couleur longue de son camp, il pourra facilement les encaisser ou au moins les affranchir. Sinon, la vue du mort pourra lui permettre de découvrir la meilleure défense.

Sur l'entame de l'As à Sans-Atout, il convient d'appeler ou de refuser. Ici, Est sait que s'il n'encaisse que trois levées de Cœur en plus de son As de Pique, cela ne suffit pas pour faire chuter.

En revanche, les deux levées de Pique visibles si Ouest rejoue Pique suffisent, ajoutées aux trois levées de Cœur disponibles, pour battre le contrat.

Est doit donc refuser les Cœurs malgré sa Dame quatrième en fournissant le 2. À la vue du mort, Ouest ne devrait pas avoir de difficulté à sélectionner le bon retour.

♠ R
 ♥ 103
 ♦ D87
 ♣ AR108732
 ♠ D9542
 ♥ AR6
 ♦ V952
 ♣ 5
 ♠ V108
 ♥ 87542
 ♦ R3
 ♣ D64
 ♠ A763
 ♥ DV9
 ♦ A1064
 ♣ V9



| S | O | NORD | E |
|-----------|------------|----------|------------|
| 1♠ 3SA | pas fin | 1♣ 2♣ | pas pas |

Entame : As de Cœur.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Les Piques ayant été nommés par Sud dans la séquence, Ouest doit préférer l'entame de l'As de Cœur à celle de sa quatrième meilleure.

L'entame réjouit Est qui voit que le déclarant va être contraint de lui donner la main s'il veut exploiter les Trèfles du mort. Si ses Cœurs sont affranchis à ce moment-là, le contrat va chuter. Il doit donc appeler à la première levée en fournissant le 8.

Ouest n'a plus qu'à continuer la couleur pour faire chuter. Si Est fournit le 2 de Cœur à l'entame, il y a toute chance qu'Ouest contre-attaque à Pique à la deuxième levée, espérant As-10-x en Est pour faire chuter immédiatement.

| | | |
|----------|--|---------|
| ♠ 8 | | |
| ♥ 742 | | |
| ♦ V962 | | |
| ♣ ARDV10 | | |
| ♠ RD109 | | ♠ V6432 |
| ♥ D986 | | ♥ V105 |
| ♦ 854 | | ♦ A7 |
| ♣ 85 | | ♣ 432 |
| | | ♠ A75 |
| | | ♥ AR3 |
| | | ♦ RD103 |
| | | ♣ 976 |

| SUD | O | N | E |
|-----|-------|-----|-----|
| 1SA | passe | 3SA | fin |

Entame : Roi de Pique.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Sur l'entame du Roi à Sans-Atout, il est d'usage de débloquent ou de donner le compte en l'absence d'honneur complémentaire. Une exception : quand il y a un singleton au mort, on en revient à l'appel-refus, le déblocage d'un honneur étant trop souvent coûteux.

Ici, le problème est celui des communications entre les défenseurs. Si Est fournit le Valet à la première levée, les Piques de la défense sont bloqués, Ouest ne possédant pas une petite carte permettant de passer la main à Est. Une fois qu'il a joué son As de Carreau, celui-ci est démuné de rentrée et le contrat ne peut plus chuter.

Pour induire une continuation à Pique, Est doit donc appeler en fournissant le 6 de Pique. Mais son travail n'est pas terminé. En effet, l'appel peut être motivé aussi bien par la possession du Valet que de l'As. Ouest va donc rejouer le 9 de Pique à la seconde levée, continuer de la Dame risquant de libérer un Valet quatrième en Sud. Sur le 9, Est est de nouveau capable de comprendre la situation : l'entame du Roi promettait trois honneurs, donc Roi-Dame-10 quand il possède le Valet. Le 9 complète la séquence et il n'est nul besoin de fournir le Valet. Le déclarant va sans doute encore laisser passer, de toute façon Ouest est désormais capable de jouer la Dame au tour suivant, la couleur est déblocuée !

| | | |
|---------|--|----------|
| ♠ ARV4 | | ♠ D75 |
| ♥ 75 | | ♥ 108642 |
| ♦ V1043 | | ♦ A97 |
| ♣ DV9 | | ♣ A5 |
| ♠ 1086 | | ♠ 932 |
| ♥ RD9 | | ♥ AV3 |
| ♦ 865 | | ♦ RD2 |
| ♣ 8742 | | ♣ R1063 |

| SUD | O | N | E |
|-----------|------------|-----------|------------|
| 1♣ 1SA | pas pas | 1♠ 3SA | pas fin |

Entame : Dame de Cœur.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Entre les deux couleurs non annoncées par le camp adverse, il est logique de privilégier les Cœurs, l'apport qu'Ouest fournit à son partenaire dans cette couleur étant tellement plus productif qu'à Carreau. Afin d'éviter un déblocage intempestif, il doit choisir l'entame de la Dame de Cœur, pas du Roi.

Est ne sait pas si l'entame provient de Dame-Valet-9 quatrièmes, de Dame-Valet troisièmes ou de Roi-Dame troisièmes. Pour autant, il doit indiquer s'il trouve intérêt à la continuation de la couleur en appelant ou s'il préfère que son partenaire joue autre chose, en refusant cette fois. Avec cinq cartes à Cœur et trois reprises potentielles, il peut accepter que la défense fasse cadeau d'une levée au déclarant. Certain qu'il y a urgence à affranchir les Cœurs, Est appelle du 8 de Cœur sur l'entame.

Sud laisse passer mais Ouest rejoue le Roi. À ce stade, Sud peut affranchir l'une de ses mineures. Est prend, établit ses Cœurs et attend avec son autre As d'encaisser la chute. Si Est refuse les Cœurs, Ouest va s'arrêter et rejouer Pique, par exemple. Sud prend de l'As et joue Trèfle. Est rejoue Cœur après l'As, mais Sud peut plonger de l'As et déloger l'As de Carreau. Il est alors à la tête de neuf levées alors que le flanc n'en dispose que de quatre.

