

L'ENTAME A LA COULEUR

A) Le choix de la couleur

1) Entames agressives

But : Affranchir une ou plusieurs levées dans une couleur

- Entame de l'As avec As /Roi
- Entame tête de séquence
- Entame sous un honneur (Sauf sous l'As)
- Entame dans la couleur du partenaire
- Entame d'un singleton (pour ouvrir une coupe dans la couleur)
- Entame atout (pour empêcher les coupes de la main courte chez l'adversaire)

A éviter :

- L'entame sous un As
- L'entame d'un singleton d'atout

2) Entames neutres

Vous ne possédez pas de couleur longue, votre partenaire n'a pas parlé et vos points d'honneur sont dispersés :

- Entamez neutre, là où vous ne possédez rien (y compris à l'atout)

B) Le choix de la carte

La meilleure entame est la tête de séquence (A partir de 2 honneurs qui se suivent) notamment avec As, Roi dans une couleur on entame de l'As sauf s'il s'agit d'un doubleton ; avec roi/dame on entame du roi etc....

Dans les autres cas on entame en pair/impair

- Avec un nombre impair on entame la plus petite carte.
- Avec un nombre pair on entame :
- Avec 2 cartes → la plus forte
- La 3^{ème} d'une couleur de 4 cartes avec 1 honneur
- La 2^{ème} d'une couleur de 4 cartes sans honneur

L'ENTAME A SANS ATOUT

A) Le choix de la couleur

1) Entames agressives

-Entame dans votre couleur longue surtout si elle est 5^{ème} ou plus. C'est une entame d'affranchissement. Entre 2 couleurs de même longueur choisissez de préférence la majeure plutôt que la mineure. La plus belle si elles contiennent plusieurs honneurs. Avec 1 seul honneur entamez sous l'honneur du plus petit rang.

- Entame dans la couleur du partenaire en pair/impair

2) Entames neutres

On entame neutre lorsque l'adversaire a nommé vos propres couleurs ou lorsque vous possédez une mauvaise couleur 4^{ème} et des honneurs éparpillés.

- 2 couleurs nommées par l'adversaire : entamez l'une des 2 autres :

- Plutôt celle de l'adversaire de gauche que celle de l'adversaire de droite.

- Plutôt dans 3 cartes que dans 2.

- 3 couleurs nommées entamez celle non déclarée par l'adversaire (couleur verte)

- 4 couleurs nommées entamez la 4^{ème} nommée

B) Le choix de la carte

Couleur longue

Avec une couleur longue on entame :

- tête de séquence (A partir de 3 honneurs qui se suivent) . Attention, l'entame du roi promet 3 honneurs et demande au partenaire de fournir l'un des honneurs restants s'il le possède, sauf si visiblement cela offre une levée à l'adversaire.
- La 4^{ème} meilleure. Elle promet 1 honneur dans la couleur mais dénie une tête de séquence . Sans honneur on entame de la 2^{ème} meilleure.

Exemples

R D 10 7 4

R V 8 4 2

R 9 8 2

9 8 6 2

Couleur courte

Pair impair dans la couleur nommée par le partenaire.

Si le partenaire n'a pas parlé :

Couleur sans honneur on entame la plus forte(top of nothing)

Couleur avec honneur on entame :

- l'honneur avec 2 cartes
- l'intermédiaire avec 3 cartes
- tête de séquence à partir de 2 cartes qui se suivent

Exemples

9 5 4 (dans la couleur nommée par le partenaire)

9 5 4 (le partenaire n'a pas parlé)

R 4

R 7 4 (le partenaire n'a pas parlé)

D V 5(le partenaire n'a pas parlé)