

## LES ENTAMES

# L'ENTAME après la séquence 1♠ - 4♠

> PAR PHILIPPE CRONIER

**Entamer contre une manche à la couleur déclarée rapidement est aussi fréquent que difficile.**

Le moment de garder à l'esprit quelques principes fondamentaux !

**Il vous faut aujourd'hui entamer après la séquence :**

S	O	N	E
1♠	-	4♠	

Revenons une seconde sur votre stratégie de défense contre les contrats à la couleur. Déjà, vous devez essayer d'encaisser des levées rapides, sans offrir à l'adversaire des levées indues. C'est la raison pour laquelle **vous privilégiez les entames de séquences d'honneurs :**

♠ 4				
♥ 108532	S	O	N	E
♦ AR94	1♠	-	4♠	
♣ V53				

L'entame de l'As de Carreau permet de réaliser une levée sans grand risque d'affranchir une levée chez l'adversaire. De plus, vous allez garder la main et vous pourrez décider de la suite à donner à la vue du mort. C'est une entame idéale.

Vous entamerez aussi dans des séquences d'honneurs moins élevés : du Roi dans Roi-Dame, de la Dame dans Dame-Valet, etc. Notez que contrairement à Sans-Atout, deux honneurs consécutifs sont suffisants pour entamer du plus élevé des deux. Par ailleurs, vous devez chercher à

créer des levées d'atout dans votre camp. Ce sera possible quand vous posséderez une courte et que vous pourrez envisager de couper une levée maîtresse de l'adversaire. **La meilleure courte à entamer est le singleton.** Il peut être envisageable aussi d'entamer d'un doubleton, surtout si vous disposez d'une reprise à l'atout. Hormis ces deux cas, le principe que vous devez respecter est de ne pas compromettre à l'aveuglette vos chances de levées d'honneurs. Il vous faut éviter d'entamer sous des honneurs isolés, le risque étant d'autant plus grand que l'honneur considéré est d'un rang élevé. **Privilégiez alors l'entame dans des couleurs formées de plusieurs petites cartes.**

Que nous apprend la séquence adverse ? Nous avons très peu d'indications sur le jeu de l'ouvreur, qui détient cinq Piques et au moins 12 points d'honneurs. Quant au reste... Le répondant, lui, a le plus souvent un jeu faible et irrégulier avec au moins quatre atouts. Le seul plan de jeu adverse que nous sommes capables d'identifier est le plan de jeu de coupe, **n'hésitons donc pas à entamer atout** si nous pouvons !

**Pour terminer, rappelons l'ordre vos priorités dans cette séquence :**

- 1- Entamer de l'As avec As et Roi et regarder le mort
- 2- Entamer d'un singleton pour couper
- 3- Entamer d'une autre tête de séquence
- 4- Sinon, protéger vos honneurs, entamer neutre et penser à entamer atout.

## À VOUS DE JOUER !

<b>1</b>	♠ A4 ♥ 10853 ♦ 96 ♣ V9752	S O N E 1♠ - 4♠	<b>2</b>	♠ 84 ♥ RD83 ♦ DV54 ♣ 1052	S O N E 1♠ - 4♠
<b>3</b>	♠ 854 ♥ R72 ♦ A972 ♣ V64	S O N E 1♠ - 4♠	<b>4</b>	♠ R4 ♥ V5 ♦ D8743 ♣ D842	S O N E 1♠ - 4♠

## SOLUTIONS

**1 9 de Carreau.** Vous avez un jeu faible et une reprise à l'atout. Vous pouvez espérer construire une levée de coupe en entamant de votre doubleton : n'hésitez pas !

**2 Roi de Cœur.** Cette fois, vous détenez deux séquences d'honneurs, à Cœur et à Carreau. Dans ce cas il faut choisir la séquence la plus haute, c'est celle où vous avez le plus de chances de créer des levées.

**3 5 de Pique.** Vous devez éviter de lancer dans la bataille vos honneurs

isolés. La seule couleur où vous ne risquez rien est l'atout, où vous détenez trois petites cartes. De plus, si le déclarant envisageait un plan de coupe, vous pourrez peut-être jouer trois fois atout pour l'en empêcher.

**4 3 de Carreau.** Ici, toutes vos entames comportent un risque. Il est évidemment exclu d'attaquer atout et l'entame d'un honneur doubleton fait partie des « horreurs » tant le nombre de levées qu'on donne en attaquant de telles couleurs est élevé. Restent les deux mineures. Le moins dangereux est alors d'entamer sous l'honneur le plus long, donc Carreau !