

Le jeu de la carte à la couleur est beaucoup plus varié qu'à Sans-Atout.

Il est donc logique que la défense, dont l'entame fait partie, soit plus difficile. Pour essayer d'avoir un bon rendement à l'entame, il faut écouter la séquence adverse encore plus soigneusement qu'à Sans-Atout, mais il faut aussi connaître quelques

Principes Fondamentaux

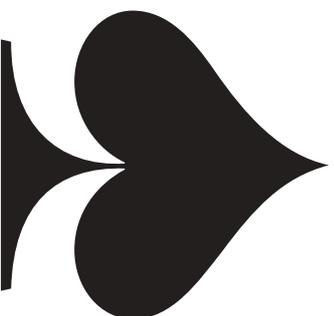
le

On n'entame pas sous l'As !

JEU de la CARTE

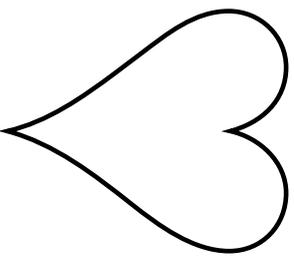
en

DEFENSE



Cours n° 30 :

Entame à la Couleur (1)



Marc Kerlero

Nous avons déjà vu qu'il était le plus souvent mal venu d'entamer sous un As seulement quatrième à Sans-Atout, parce qu'on laisserait trop souvent le déclarant faire la première levée avec un honneur qu'on aurait dû lui prendre, sans réel espoir de contre-partie en levées de longueur.
A la couleur, cette réticence s'est muée en interdiction, puisqu'il n'est ici pas question de levée de longueur.
Le partenaire peut souvent en tirer des conclusions intéressantes :

<p>♠ 5 ♥ 10 ♦ 96 ♣ 872</p>	<p>♠ 862 ♥ AD4 ♦ RD1042 ♣ V6</p>	<p>♠ RV9 ♥ RV5 ♦ 832 ♣ 10543</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1♥ - 2♦ - 2♠ - 4♥ Fin</p> <p>Entame : 5♠</p>
--	--	--	---



Est doit monter ici du Valet de Pique et pas du Roi !
L'As étant forcément en Sud, il n'y a pas de mauvais cas à agir ainsi. L'intérêt de la manœuvre est de connaître tout de suite l'emplacement de la Dame, selon que Sud prendra le Valet de l'As ou de la Dame. En main à l'atout, Est saura ainsi dans quelle couleur trouver la chute :

A Pique si Ouest possède : A Trèfle s'il a :

♠ D1053	♠ 7543
♥ 102	♥ 102
♦ 96	♦ 96
♣ D9872	♣ AD872

Bien entendu, dans la presse, on trouve parfois des exemples d'entames « géniales » sous l'As... laissez ça aux autres !

Bon, allez, d'accord, pour le « fun », une petite exception facile, logique et compréhensible :

Ouest		Quest Nord	Est	Sud
♠ 85				1♠
♥ ARDV862	4♥	4♠	5♥	6♠
♦ 8642	Fin			
♣ -				

2 de Cœur !!! On espère ainsi donner la main à Est pour recevoir une coupe à Trèfle !

Si'il réalise, après avoir fait son 10, qu'on a entamé petit sous ARDV, il devrait trouver !!!

On a parfaitement le droit d'entamer sous les Rois ou sous les fourchettes !

Ne soyez pas trop frileux à l'entame. En effet, le plan de jeu le plus fréquemment utilisé par le déclarant est la défausse des perdantes, qui réclame un flanc « actif », où la défense doit s'efforcer d'encaisser ou d'affranchir VITE des levées, avant que le déclarant n'ait eu le temps de défausser les perdantes correspondantes. Or, plus l'entameur possède d'honneurs dans une couleur, plus il a de chances d'y libérer rapidement une ou deux levées :

Quest		Quest Nord	Est	Sud
♠ D1042		1♣	-	1♥
♥ R6		-	2♥	-
♦ 7632	Fin			4♥
♣ A85				

4 de Pique : le mort n'ayant pas toujours trois petits Trèfles, Sud risque de défausser des Piques ou des Carreaux perdants. A Pique, il suffit de trouver le Roi ou le Valet en Est (voire l'As) pour que l'entame soit bonne. A Carreau, il faudrait qu'Est possède au moins deux honneurs, si ce n'est trois, ce qui est infiniment moins probable.

Il suffit de deux honneurs consécutifs pour entamer du plus gros

Autrement dit, l'entame du Roi promet la Dame, mais pas forcément le Valet ou le 10 en appui, l'entame de la Dame ne promet que le Valet, etc. Contrairement à ce qui se passait à Sans-Atout, l'idée n'est plus d'affranchir toute une couleur, mais simplement une levée, voire deux.

Quest		Quest Nord	Est	Sud
♠ V762				1♥
♥ 85		2♦	-	2♥
♦ 762		-	4♥	Fin
♣ RD43				

Roi de Trèfle : sans deuxième choix.

Cet exemple n'est pas un problème d'entame !!!

Bien entendu, il arrivera que le Valet de Trèfle soit troisième au mort, l'As troisième en Sud et que le déclarant ne dispose d'aucune défausse sur les Carreaux... tant pis ! D'ailleurs, cette hypothèse est bien peu vraisemblable.

Evitez les couleurs adverses

Comme à Sans-Atout, il vaut mieux éviter de « faire le boulot » de l'adversaire. A priori, si une couleur a été nommée (comme vraie longueur) par le mort ou le déclarant, celui-ci va avoir besoin de la manœuvrer lui-même. Si la défense a des levées à y faire, le mieux est de les attendre paisiblement :

Quest		Quest Nord	Est	Sud
♠ A52				1♠
♥ V962		-	2♦	-
♦ 86		-	4♠	Fin
♣ A642				

6 de Cœur : avec leur contrôle à l'atout, de nombreux joueurs vont être tentés par l'entame du doubleton à Carreau... mais ils feront bien rarement une coupe efficace. En revanche, ils tomberont souvent sur

5 de Pique : visiblement, notre camp tient plus que solidement les trois autres couleurs et Sud ne pourra créer que des levées d'atout : essayons d'en limiter le nombre.

Avec quatre atouts, il est souvent préférable d'entamer dans sa propre couleur longue dans le but de raccourcir l'adversaire en l'obligeant à couper.

Ouest	Quest Nord	Est	Sud
♠ A R 3 2	-	2♣	1♠
♥ D 10 2	-	4♠	2♦
♦ A 8 6 3 2	-	4♠	Fin
♣ 2			

As de Carreau ! Pourquoi risquer de faire capturer une Dame ou un Valet du partenaire en entamant à Trèfle, alors que si Est prend la main pour nous donner une coupe, c'est que le contrat aura déjà chuté ! Mieux vaut chercher à faire couper Sud : avec ce double contrôle des atouts, les chances de le faire exploser sont assez bonnes.

Une fois ces bons principes connus, l'entameur doit soigneusement analyser la séquence d'enchères, afin de deviner le probable plan de jeu adverse. Bien entendu, comme à Sans-Atout, l'entameur n'oubliera pas d'**estimer la force en points H qu'il peut espérer chez son partenaire**, car cet élément influencera souvent son choix.

L'état d'esprit de l'entameur sera alors exactement le même que celui du défenseur :

1) Lutter contre le déclarant :

- jeux de coupes : atout.
- *mort faible, atout réparé plutôt 5-3,*
- *sacrifice à haut palier,*
- *contre punitif du partenaire à bas palier.*
- défausses des perdantes : agressif, sous les honneurs et les fourchettes.
- *le mort est fort et a promis une couleur longue.*
- *contre les PETTIS chelems (à la couleur - mains irrégulières)*

- impasses, jeux d'honneurs : neutre.
- *les jeux ont l'air réguliers,*
- *le partenaire n'a pas grand-chose...*
- *atout dans deux ou trois petits, lorsque les adversaires n'ont nommé aucune couleur autre que l'atout.*

2) Mettre en place son propre plan de jeu :

- entamer pour couper :
- *précipitez-vous sur les singletons... si vous avez envie de couper (évitiez avec DV10x à l'atout !) et si vous pouvez espérer des reprises chez votre partenaire (moins vous avez de jeu, mieux c'est !)*
- *méfiez-vous des doubletons : il est bien rare de parvenir à réaliser une coupe avant que le déclarant n'ait purgé les atouts. Il est en revanche très fréquent d'avoir ainsi aidé l'adversaire à manœuvrer une couleur répartie 4-3 chez lui.*
- entamer pour raccourcir :
- *vous avez au moins quatre atouts,*
- *vous êtes très court à l'atout et la séquence adverse vous laisse espérer quatre atouts chez votre partenaire.*

Entame à la Couleur (1)**Niveau 5***Quelle est votre entame, en Ouest ?*

1)	O	N	E	S	Alain Lévy Le BridgEUR
♠ 10 8 2	-	2♠	-	1♠	
♥ A 3	-	3♥	-	2SA	
♦ D 10 8 3	-	4♦	Fin	3♠	
♣ 10 6 5 2					

2)	O	N	E	S	
♠ 10 8 2	-	2♥	-	1♠	
♥ A 3	-	4♥	Fin	2♠	
♦ D 10 8 3					
♣ 10 6 5 2					

3)	O	N	E	S	
♠ R 8	-	2♣	-	1♠	
♥ 8 5 4	-	4♠	Fin	2♠	
♦ RV 9 7 5					
♣ A 4 2					

4)	O	N	E	S	
♠ R 8	-	2♥	-	1SA	
♥ 8 5 4	-	RV 9 7 5	Fin	2♠	
♦ RV 9 7 5					
♣ A 4 2					

5)	O	N	E	S	Alain Lévy Le BridgEUR
♠ R 8	-	2♥	-	1SA	
♥ D 5 4	-	RV 9 7 5	Fin	2♠	
♦ RV 9 7 5					
♣ A 4 2					

Entame à la Couleur (1)**Niveau 5***Quelle est votre entame, en Ouest ?*

1)	O	N	E	S	
♠ 10 8 2	-	2♠	-	1♠	
♥ A 3	-	3♥	-	2SA	
♦ D 10 8 3	-	4♦	Fin	3♠	
♣ 10 6 5 2					

2 de Pique : une séquence typique d'entame à l'atout : un mort faible, des atouts 5-3, tout pour faire des coupes de la main courte, d'autant plus que la force à Cœur du mort n'a pas eu l'air d'intéresser beaucoup Sud.

2)	O	N	E	S	
♠ 10 8 2	-	2♥	-	1♠	
♥ A 3	-	4♥	Fin	2♠	
♦ D 10 8 3					
♣ 10 6 5 2					

8 de Carreau : cette fois, les perdantes mineures de Sud risquent d'être défautées sur les Cœurs du mort et il faut entamer pour affranchir ou encaisser VITE des levées.

3)	O	N	E	S	
♠ R 8	-	2♣	-	1♠	
♥ 8 5 4	-	4♠	Fin	2♠	
♦ RV 9 7 5					
♣ A 4 2					

5 de Carreau : même principe. Si Sud possède As-Dame de Carreau, le plus souvent, il ne tentera pas l'impasse, mais défautera ses Carreaux sur les Trèfles. Alors, autant espérer la Dame de Carreau en Est (voire l'As).

4)	O	N	E	S	
♠ R 8	-	2♥	-	1SA	
♥ 8 5 4	-	RV 9 7 5	Fin	2♠	
♦ RV 9 7 5					
♣ A 4 2					

4 de Cœur : deux choses ont changé : le mort est faible et le déclarant fort régulier (beaucoup moins de risques de défautées, donc, mais plus souvent As-Dame de Carreau en Sud). De plus, on joue une partielle : Est a un peu de jeu et prendra la main pour réjouer Carreau.

5)	O	N	E	S	
♠ R 8	-	2♥	-	1SA	
♥ D 5 4	-	RV 9 7 5	Fin	2♠	
♦ RV 9 7 5					
♣ A 4 2					

5 de Carreau 1 Entre deux maux... puisqu'entre Trèfle et Pique sont exclus, on est obligé de choisir une entame agressive, même si la séquence ne s'y prête pas. Or, Carreau sous Roi-Valet longs est beaucoup moins « responsable » que Cœur sous une Dame troisième isolée.