

Leçon 9 : L'entame

L'entame

C'est le camp de la défense qui a le privilège de jouer la première carte de la donne. A l'issue des enchères, une fois le contrat déterminé, le joueur placé à gauche du déclarant choisit une carte dans son jeu, avant que le mort ne soit étalé.

Ce choix se fait en deux temps. Tout d'abord, l'entameur va devoir déterminer la couleur à entamer. Il retiendra celle qui compte le plus grand nombre de cartes, car c'est elle qui lui donne les meilleures chances de se procurer des levées.

Une fois fixée la couleur d'entame, encore faut-il y sélectionner la carte à entamer. Le choix de cette carte obéira à des règles qui aideront le partenaire à reconstituer (au moins partiellement) la composition de la couleur chez l'entameur. Ces règles font partie de la signalisation.

Avec une séquence d'honneurs

La situation est différente selon que l'entameur possède ou non une séquence d'honneurs dans la couleur sélectionnée.

On appelle séquence d'honneurs une suite de trois cartes équivalentes, dont l'une au moins est un honneur.

Par exemple : R D V 6, D V 10 5, 10 9 8 6 4.

Chacune de ces trois couleurs possède une séquence d'honneurs, y : compris la dernière, puisqu'on y constate la présence du 10 et de deux cartes qui lui sont équivalentes. En revanche, 98753 n'est pas une séquence d'honneurs: il y a bien trois cartes équivalentes, mais le 9 n'est pas un honneur.

Nanti d'une séquence d'honneurs, l'entameur sélectionne, par convention, la plus forte carte de celle-ci:

- avec R D V 6, le Roi
- avec D V 10 5, la Dame
- avec 10 9 8 6 4, le 10

On dit qu'on entame de la «**tête de séquence**».

Cette façon de procéder présente plusieurs avantages :

- Celui d'indiquer à son partenaire la possession des cartes équivalentes inférieures. Lorsque celui-ci voit apparaître le Roi, il en déduit que l'entameur possède la Dame et le Valet. S'il voit la Dame, c'est que son partenaire détient le Valet et le 10 (mais pas le Roi).
- Celui de ne pas donner de levée illégitime à l'adversaire; en effet un déclarant muni de A 10 2 réaliserait le 10 si le joueur à l'entame choisissait le 6 dans R D V 6 3.
- Celui de déloger les honneurs de l'adversaire.

Il est important de noter ici la similitude entre le jeu de la défense et celui du déclarant. Si celui-ci possède dans une couleur R D V 6 3, il va chercher à obliger l'adversaire à jouer son As, ce qui lui permet, ensuite, de réaliser plusieurs levées. Le joueur qui entame et qui détient la même combinaison (R D V 6 3) va procéder exactement de la même façon. Il existe toutefois une différence dans le choix de l'honneur à fournir : avec le mort n'importe lequel fera l'affaire alors qu'en défense jouer la plus forte de ces cartes relève du domaine de la signalisation.

Sans séquence d'honneurs

Le cas le plus fréquent est celui où l'entameur ne possède pas de séquence d'honneurs. Il va alors choisir une petite carte, en appliquant une autre convention : la règle de la **quatrième meilleure**.

Il suffit de classer les cartes de sa couleur longue en ordre décroissant pour déterminer sans difficulté cette «quatrième meilleure».

Par exemple, dans la couleur suivante : **R V 6 5 4**

- le Roi est la plus forte
- le Valet est la deuxième meilleure
- le 6 est la troisième meilleure
- le 5 est la quatrième meilleure, c'est donc la carte à entamer.

PRINCIPES A SUIVRE POUR ENTAMER

CHOIX DE LA COULEUR : la plus longue


CHOIX DE LA CARTE :

- Avec trois équivalentes dont un honneur (= une séquence d'honneurs) : la plus forte, c'est-à-dire "**tête de séquence**".
- Sans séquence: la quatrième carte en partant de la plus forte : "**quatrième meilleure**".

L'action de la défense ne va toutefois pas se limiter au choix d'une carte d'entame. Elle va se poursuivre grâce à l'aptitude des deux joueurs à analyser la situation.


La course de vitesse

L'entameur, tout d'abord, devra profiter de son temps d'avance pour tenter d'affranchir sa couleur avant celle du déclarant (puisque une fois de plus l'action du déclarant sera identique). En fait, il s'agit d'une véritable "course de vitesse", et l'avantage pris par la défense (grâce à la possibilité d'entamer) est souvent décisif.

	♠ 7 5		
	♥ 8 6 5		
	♦ D V 6 4		
	♣ R 7 6 5		
♠ A 4 2		♠ 8 6 3	Sud joue 3SA, Ouest entame du Roi de Cœur (tête de séquence).
♥ R D V 10 9		♥ 7 4 2	
♦ 7 5 2		♦ 10 8 3	
♣ D 3		♣ V 10 9 8	
	♠ R D V 10 9		
	♥ A 3		
	♦ A R 9		
	♣ A 4 2		


Il est tout d'abord en mesure de déduire la position de tous les honneurs, y compris ceux qui sont cachés.

7 4 2



L'entameur possède en plus de la Dame, le Valet et le 10. Mais si l'entame d'un honneur promet les deux cartes équivalentes **A 8 3** inférieures, elle dénie aussi la possession de la carte supérieure. Il n'a donc pas le Roi qui est dans la main de Sud.

7 4 2



L'entameur possédant, outre le Roi, la Dame et le Valet, le camp de la défense détient tous les honneurs de la couleur d'entame.

Si la carte d'entame permet dans ces cas précis de connaître la teneur de la couleur elle ne donne pas d'information sur le nombre exact de cartes. La seule certitude est la possession par l'entameur d'une «longueur», c'est-à-dire d'au moins quatre cartes.

Qui dit longueur, dit possibilité de couleur asymétrique, risque de blocage et nécessité de s'appliquer à jouer d'abord, comme avec le mort, les honneurs du côté court pour finir du côté long. Mais la difficulté est supérieure car, à l'inverse du déclarant, les défenseurs ne voient pas leurs deux jeux. En pratique, les situations sont aussi variées que complexes.

Quelle carte jouer sur l'entame ?

L'attitude du partenaire diffère selon que l'entame est un honneur - et donc une tête de séquence - ou une petite carte. Il est logique que la vue du mort influence aussi son action.

1) Après l'entame d'un honneur, par exemple une Dame.

Celle-ci promet une séquence (D V 10 x x), et dénie la carte supérieure (ici le Roi). Si le joueur numéro 3 possède cette carte, il devra le plus souvent la fournir pour éviter un blocage ultérieur. Une fois encore, on notera une similitude avec un déclarant qui, possédant d'une main D V 10 8 5 et de l'autre R 7 4, devrait jouer en premier lieu le Roi pour finir du côté le plus long et encaisser ensuite les autres honneurs.

En défense il est indispensable de débloquent au plus tôt l'honneur du côté court. Lorsque le partenaire de l'entameur possède le Roi ou l'As second, il devra en fait le jouer dès la première levée.

De la même façon, il faudra adopter une attitude identique avec le Roi ou la Dame sur l'entame du Valet, avec l'As sur l'entame de la Dame sauf si le Roi est au mort. C'est le cas dans le deuxième exemple ci-dessous (le déclarant joue le 2 du mort) :

Le joueur numéro 3 **doit** mettre son As

Le joueur numéro 3 **ne doit pas** mettre son As

2) **Après l'entame d'une petite carte** : le joueur numéro 1 possède une couleur longue sans séquence. Le joueur numéro 3 devra alors collaborer pour participer à l'affranchissement de cette couleur.

Le joueur numéro 3 **doit** mettre son Roi

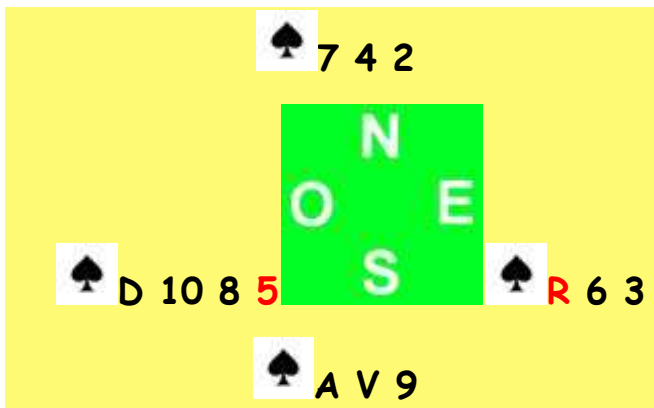
Souvent, à tort, il a tendance à vouloir conserver ses honneurs. Pourtant, s'il fournit le 8 dans l'exemple précédent, il risque de voir le déclarant réaliser la première levée avec le 9 par exemple.

Ceci aurait un double effet négatif :

- donner une levée illégitime à l'adversaire,
- retarder l'affranchissement de la couleur d'entame.

S'il fournit son Roi, comme il doit le faire, le déclarant ne réalisera cette levée qu'à la condition de posséder l'As. Le joueur numéro 3 aura ainsi contribué (en fournissant en troisième position sa plus forte carte) à l'affranchissement de la couleur du partenaire.

Le diagramme complet :



Notons toujours la similitude entre le jeu pratiqué par la défense et par le déclarant. Avec :

R 7 4

N		
O	E	
S		

L'entameur qui possède D V 6 5 3 choisit le 5, espérant trouver le Roi chez le partenaire. Quand celui-ci le fournit (ce qu'il doit faire), le camp de la défense affranchit, à son tour, plusieurs levées.

D V 6 5 3

Retenons que le plus souvent, le partenaire de l'entameur devra collaborer à l'affranchissement de la couleur entamée en fournissant sa carte la plus forte. Celui-ci va commencer par jouer vers l'honneur de la main courte, le Roi, dont le sacrifice permet d'affranchir des levées.

3) il existe cependant deux cas bien précis où le joueur 3 ne devra pas fournir mécaniquement sa carte la plus forte :

- D'abord lorsqu'il détient au moins deux cartes équivalentes, situation dans laquelle il doit fournir la plus petite des deux

Le joueur numéro 3 **doit mettre sa Dame** et non son Roi

Certes, jouer le Roi ou la Dame aboutit au même résultat, c'est-à-dire à faire jouer l'As à l'adversaire. Toutefois, sur le plan de la signalisation, il est utile de jouer la plus petite des deux cartes équivalentes en partant du principe qu'une carte jouée dans cette position dénie la carte inférieure. Mettre le Roi dénierait la Dame, mettre la Dame, le Valet et mettre le Valet, le 10.

Attention, cette attitude est exactement l'inverse de celle adoptée à l'entame, là où justement entamer du Roi promettait la Dame, de la Dame le Valet, et du Valet le 10. Mais l'intérêt de cette façon de faire est réel, puisqu'il permet de localiser, avec précision, plusieurs honneurs manquants.

- Le joueur numéro 3 ne peut avoir le 10 : avec Valet 10, il aurait fourni le 10.
- Le déclarant, lui, n'a pas la Dame, car il l'aurait logiquement utilisée pour réaliser la levée.
- Ensuite s'il possède une «fourchette» par rapport aux cartes situées au mort. On appelle fourchette, au bridge, un ensemble de deux cartes séparées d'un cran dans l'ordre des cartes. Par exemple, As-Dame, Dame-10, 9-7, etc. Avoir une fourchette sur le mort signifie que la carte qui manque est visible au mort, devant soi.

Le joueur numéro 3 doit mettre son Valet pour contribuer à l'affranchissement de la longue du partenaire.

Le joueur numéro 3 ne doit pas mettre son Valet, mais son 9. la présence du 10 au mort rend équivalents le 9 et le Valet : ces deux cartes pousseront le déclarant à fournir un honneur supérieur (l'As, le Roi, la Dame) pour faire la levée et auront donc le même effet sur le jeu de l'adversaire.

Lorsqu'il possède une fourchette sur les cartes situées au mort, le joueur placé derrière celui-ci devra tenir compte de la carte fournie devant lui. Si c'est une petite carte, il devra jouer la plus petite carte de sa fourchette, conservant ainsi celle susceptible de capturer la carte du mort. Cet exemple montre qu'en troisième position, le joueur doit fournir sa plus forte carte utile.

En résumé

- L'entame qui offre les meilleures perspectives est celle dans une couleur longue. Avec une séquence, il faudra entamer de la plus forte, alors que sans séquence on choisira la «quatrième meilleure».
- Sur l'entame d'une tête de séquence, le partenaire de l'entameur devra le plus souvent débloquer un ou plusieurs honneurs supérieurs à la carte d'entame.
- Sur l'entame d'une petite carte, il devra jouer sa plus forte carte utile afin de participer à l'affranchissement (ceci, bien sûr, sauf lorsque le mort est maître).
- S'il a le choix entre plusieurs cartes équivalentes, le partenaire de l'entameur doit fournir la plus petite.