

Comment le déclarant doit-il manier la couleur d'entame à SA ?

Voici un petit catalogue de la plupart des situations que le déclarant rencontre à l'entame quand il joue un contrat à SA.

Première partie : l'entame est un honneur

I – Entame de l'As

Rien à signaler a priori : vous devez en général fournir les plus basses cartes de chaque main !

Exception I.1

Si la couleur se présente comme suit :

♠ V 10 9 4
♠ A
♠ D 6

L'adversaire est mal tombé : dans une couleur que vous voulez affranchir. Fournissez le 4 et la D. Ensuite vous pourrez affranchir facilement 2 levées au mort (si vous fournissiez le 4 et le 6, lorsque vous présenteriez la D plus tard, Ouest laisserait passer et la couleur serait bloquée ce qui retarderait voire rendrait impossible l'affranchissement et l'encaissement des levées du mort dans la couleur).

Exception I.2

	♠ V 4 3	
	♥ D 8 2	
	♦ 10 9 5	
	♣ V 8 5 3	
♠ <u>A</u>		♠ 2
♥		♥
♦ 4		♦ R 8 7 3
♣		♣
	♠ D 8 6	
	♥ A 10 6	
	♦ A D V 6 2	
	♣ A R	

A 3SA, sur l'entame de l'As (qui dévoile probablement le R en Ouest), débloquez la D afin de vous procurer une rentrée au mort par le V de ♠ dans le but de tenter l'impasse au R de ♦.

II – Entame du Roi

En principe, l'entameur possède RDV(...) ou RD10(...) ou plus rarement ARV(...).

La question de manier la couleur ne se pose que si vous possédez l'As : faut-il prendre ou laisser passer ?

Position II.1

♠ 7 6 5
♠ R
♠ A 4 2

La couleur n'est « peut-être » pas si dangereuse que ça, car la répartition la plus probable des 7 cartes manquantes est 4-3.

- S'il existe une autre couleur qui semble plus dangereuse, prenez au premier tour.
- Si la répartition que vous redoutez est 5-2, laissez passer une fois et prenez au second tour.
- Si vous craignez même la répartition 4-3 (ce qui est assez rare), laissez passer deux fois.
- Si vous avez besoin de redonner la main à l'adversaire ultérieurement (par exemple, pour qu'il joue dans une de vos fourchettes), laissez passer une fois et prenez au second tour, afin de vous préserver une « carte de sortie » dans la couleur

Position II.2

♠ V 7 3
♠ R
♠ A 5 2

L'entame vous est favorable : prenez. Le V est bien placé derrière la D pour faire une deuxième levée (sauf si l'entame a été faite dans le R second pour la couleur d'Est).

Exceptionnellement : si vous craignez une autre couleur et avez absolument besoin de faire rapidement la levée du V, vous tendrez un piège en laissant passer le R, afin d'inciter Ouest à rejouer la couleur tout de suite, pensant que l'As se trouve en Est (extrêmement rare).

Position II.3

♠ 9 6
♠ R
♠ A V 2

Laissez passer le R pour créer la fourchette A+V contre la D. Ouest devra trouver une reprise en Est afin que celui-ci puisse attaquer de nouveau la couleur. C'est l'ultra-classique « *coup de Bath* ».

Position II.4

♠ 9 6 2
♠ R
♠ A V

Vous ne pouvez pas faire de coup de Bath, faute d'une troisième carte en main. Techniquement, il faut laisser passer en fournissant le Valet (en misant sur une répartition 6-2 des 8 cartes manquantes).

Si vous prenez de l'As, un Ouest averti se demandera pourquoi vous n'avez pas exécuté le coup de Bath et il peut en déduire que vous avez peut-être AV secs. Un Ouest moins averti peut cependant se laisser tromper et ne pas rejouer la couleur quand il reprendra la main.

Position II.5

♠ 9 5 4 2
 ♠ R
 ♠ A 10

Prenez de l'As. La possession du 10 et du 9 vous assure très probablement une seconde tenue dans la couleur.

Exception : si vous savez (par les enchères) qu'Ouest possède 5 cartes dans la couleur et aucune reprise de main extérieure, vous pouvez laisser passer pour l'empêcher de réaliser deux levées dans la couleur.

III – Entame de la Dame

En principe, l'entameur possède DV10(...) ou DV9(...), plus rarement DVx ou RD(...), ou encore ADV(...).

Position III.1

♠ A 10 3
 ♠ D
 ♠ R 7 4

Prenez en main : par la suite, le V d'Ouest sera pris dans la fourchette A+10 du mort.

Attention : si vous savez qu'Ouest a entamé dans la couleur longue de son partenaire, le V se trouve probablement en Est. Prenez en main et essayez ensuite d'éviter de donner la main à Ouest.

Position III.2

♠ A 8 4
 ♠ D
 ♠ R 10 3

Prenez de l'As et essayez d'éviter Est.

Cas particulier : si vous ne pouvez pas éviter Est, mais si vous savez qu'il possède exactement 4 cartes dans la couleur, vous aurez peut-être la chance que la position soit :

♠ A 8 4
 ♠ D V 6 ♠ 9 7 5 2
 ♠ R 10 3

Dans ce cas, grâce au 10 et au 8, et en prenant du R, vous tiendrez la couleur trois fois. Vérifiez. Il vaut mieux être sûr de soi !

Position III.3

♠ A 8 4
 ♠ D
 ♠ 9 6 3 2

L'entameur possède soit RD(...) soit DV(...). Si la couleur est répartie 3-3, aucun risque à prendre de l'As. Si elle est répartie 4-2, il vaut sans doute mieux prendre car la couleur sera souvent bloquée chez l'adversaire : DV107 pour R5, ou DV pour R1075. Si c'est une entame pour le partenaire (D en face de RV1075), laissez passer : Est ne peut pas « surprendre » la D du R sans vous donner une deuxième tenue.

Position III.4

♠ R 8 4
♠ D
♠ 6 3 2

L'entameur possède soit DV(...) soit ADV(...). La situation est inconfortable.

D'abord, les enchères peuvent vous être d'une certaine aide.

En général, il ne coûtera rien de laisser passer une fois.

S'il possède la D sèche (ce qui sera quelquefois connu par les enchères), il ne pourra pas rejouer la couleur.

Avec ADV(...), Ouest hésitera peut-être à attaquer la couleur de nouveau.

S'il continue du V (ou du 10), fiez-vous à votre inspiration. L'As pourrait être sec, second ou troisième en Est.

IV – Entame du Valet

IV.A – vous possédez l'As

En l'absence du R et de la D, il faut en général laisser passer une ou deux fois selon la distribution adverse qui est redoutée.

IV.B – vous possédez l'As et le R

Il est quelquefois nécessaire de laisser le premier tour, ou ultérieurement le deuxième tour, à condition de **ne pas craindre une contre-attaque dans une autre couleur.**

IV.C – vous possédez l'As et la D

Position IV.C.1

♠ A 6
♠ V
♠ D 5 3

En général laissez venir vers la D : vous assurez une deuxième tenue dans la couleur.

Exception

♠ A 6
♥ A 5 4 2
♦ D 6 3
♣ A 8 7 4

♠ V

♠ D 5 3
♥ D 7
♦ A V 10 8 4 2
♣ R 2

En laissant venir vers la D de P, vous vous exposez à une contre-attaque à ♥. Si tous les R sont mal placés, vous chutez 3SA.

En prenant de l'As de ♠ immédiatement pour attaquer les ♦, vous assurez vos 9 levées (en tournoi par paires -TPP- c'est plus discutable car vous pouvez être tenté de jouer pour 10 ou 11 levées).

Position IV.C.2

♠ D 6
♠ V
♠ A 7 5 3

Tentez la D. Si elle est couverte du R, laissez passer autant de fois que vous le jugez nécessaire.

Position IV.C.3

♠ D 6
♠ V
♠ A 8 7 3

Tentez la D. Si elle est couverte du R, prenez de l'As ! En effet l'adversaire pourra faire le 10 et le 9 mais alors votre 8 fera la 4^{ème} levée de la couleur ! Prêtez toujours attention à la valeur des cartes intermédiaires (10-9-8-7) !

Position IV.C.4

♠ A D 6
♠ V
♠ 9 4 2

Si vous avez besoin de 2 levées rapides dans la couleur, tentez la D. Le risque est toutefois qu'elle soit prise du R et que votre 9 vole en éclats sur le retour d'Est.

Il existe une manœuvre de sécurité, en supposant qu'on soit sûr que le 10 est en Ouest : mettez l'As ! Vous tiendrez la couleur une seconde fois. Vérifiez.

IV.D – vous possédez le R et la D

Position IV.D.1

♠ D 6 3
♠ V
♠ R 5

En laissant venir vers le R, vous assurez une deuxième tenue dans la couleur si Ouest possède l'As en plus de V10.

Position IV.D.2

♠ D 6
♠ V
♠ R 5 3

Si vous laissez venir vers le R, vous n'aurez qu'une seule tenue dans la couleur car la D devient sèche.

Tentez la D. Si elle tient, vous éviterez si possible de donner la main à Est. Si elle est prise de l'As, vous laisserez ensuite passer un tour si vous le désirez.

Exception : position IV.D.2bis

♠ D 6
♠ V 10 9 7 4 2 ♠ A 3
♠ R 5 3

Si vous pensez que la couleur est répartie comme ci-dessus, jouez petit des deux mains ! L'ennemi aura des difficultés de communication pour affranchir et réaliser des levées dans la couleur !

IV.E – vous ne possédez que le R ou la D

La situation est critique.

Prenons un seul exemple.

Position IV.E.1

♠ D 9 6 3
♠ V
♠ 5

Si vous tentez la D, l'adversaire peut être en mesure de réaliser immédiatement 4 ou 5 levées dans la couleur.

En jouant le 3 du mort, puis en faisant l'impasse au 10 au tour suivant, le pire est, sinon évité, du moins retardé.

Ce choix n'est mauvais que si Ouest a entamé dans Vx.