

## L'entame à Sans Atout L'affranchissement de levées

### 1° - L'entame à Sans-Atout

Le joueur situé à gauche du déclarant choisit une carte dans son jeu : c'est l'entame.

Règle n°1 : On entame toujours dans une couleur longue (au moins 4 cartes)

Règle n°2 : Si on a une séquence (au moins 3 cartes qui se suivent) contenant au moins un honneur, on entame de la plus forte : c'est la tête de séquence.

*Exemples :*

♦ As Roi Dame V 9    ♠ 10 9 8 5 3    ♥ Roi Dame Valet 9 5    ♣ Dame Valet 10 3

Règle n°3 : Si on n'a pas de séquence, on entame de la 4<sup>ème</sup> meilleure à condition que la couleur comporte au moins un honneur.

*Exemples :*

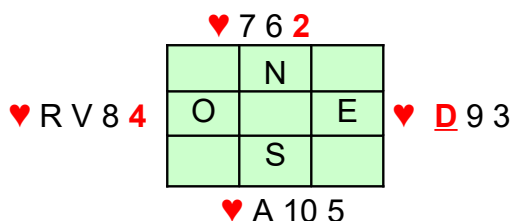
♦ As Roi 10 9 3, on entame du 9  
 ♠ 10 9 6 5 3, on entame du 5  
 ♣ Dame Valet 8 6, on entame du 6

### 2° - Affranchir des levées en flanc

**2.1** - Avec la séquence R D V 5, l'entameur peut espérer faire 2 levées à condition que le déclarant joue l'As. C'est pourquoi l'entame du Roi est doublement intéressante : elle peut faire tomber l'As et elle indique à son partenaire la possession de la Dame et du Valet.

Si l'As ne tombe pas au 1<sup>er</sup> tour, l'entameur joue la Dame au 2<sup>ème</sup> tour etc...

#### 2.2 - Fournir en 3ème



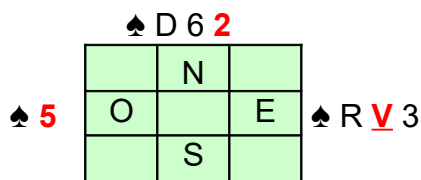
Sud déclarant. Sur l'entame du 4, il met le 2 du mort.

Est doit impérativement mettre sa Dame pour obliger Sud à utiliser l'As, affranchissant ainsi le Roi et le Valet d'Ouest

Si Est met le 9, Sud remporte le pli du 10

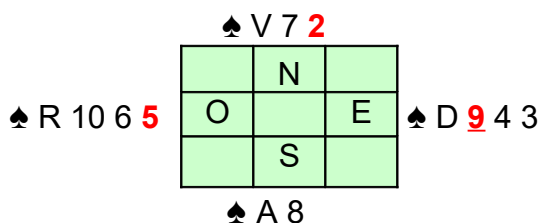
Si Sud n'a pas pris de l'As, Est doit jouer le 9 au 2<sup>ème</sup> tour .

Si Sud met son 10 au 2<sup>ème</sup> tour, Ouest fait le pli avec son valet puis joue le 8 pour faire tomber l'As. Le R est affranchi et la ligne E-O aura fait 3 plis à ♥.



Sud déclarant. Sur l'entame du 5, il met le 2 du mort.

Dans ce cas Est met le V qui suffit à faire le pli ou à faire tomber l'As. Le Roi empêchera la Dame du mort de faire un pli.



Sud déclarant. Sur l'entame du 5, il met le 2 du mort. Dans ce cas, pour Est, mettre le 9 suffit à faire tomber l'As du déclarant tout en gardant la Dame pour capturer le Valet du mort. On a souvent intérêt à "monter" avec la 2<sup>ème</sup> meilleure

### 3°- Couper les communications du flanc

Nord le mort	<p>♠ 9 8 6 ♥ R 3 2 ♦ A 7 6 3 ♣ A 4 2</p>	<p>Sud a ouvert d'1SA. Nord compte sur 15H au moins chez Sud. Il y a donc au moins 26H dans la ligne. Nord annonce donc 3SA. Ouest entame du 10 de carreau. Sud compte ses levées sûres : il en trouve 2 à cœur, 4 à carreau et une à trèfle, soit 7 en tout. Il pourrait réaliser des levées à pique si l'As était tombé.</p>
<>		
Sud le déclarant	<p>♠ R D V 3 ♥ A 8 2 ♦ R D V 4 ♣ 8 5</p>	<p>Sud fait la levée avec le Valet, puis joue le Roi de pique pour faire tomber l'As. Si l'As ne tombe pas, il joue la Dame, si l'As ne tombe toujours pas, il a fait ses deux levées manquantes. Si l'As tombe sur la dame, son valet sera affranchi. Il ne lui restera plus qu'à réaliser ses levées sûres.</p>

L'entame carreau est la meilleure que pourrait souhaiter Sud puisqu'il est maître 4 fois dans cette couleur.

Par contre il n'en serait pas de même avec l'entame trèfle. En effet, Ouest aurait au moins 4 trèfles. Dans ce cas, une fois l'As de trèfle tombé, la ligne Est-Ouest pourrait réaliser 3 plis à trèfle + l'as de pique. Le contrat n'est pas en péril.

Par contre si Ouest avait 5 trèfles, il pourrait réaliser 4 plis à trèfle + l'as de pique : le contrat serait chuté.

Pour garder une chance de faire son contrat, Sud ne doit prendre qu'à la 3ème levée lorsque Est joue son dernier trèfle. Si l'As de pique est en Est celui-ci ne pourra plus jouer trèfle pour redonner la main à Ouest et lui permettre de faire deux levées avec ses deux trèfles restants.

Si l'As de pique est en ouest, le contrat est chuté presque à coup sûr.

Une règle simple à respecter :

Sud a en tout 5 trèfles. Après l'entame trèfle, il doit passer 2 fois avant de prendre de l'As. C'est la règle des 7. ( $7 - 5 = 2$ ). C'est la seule possibilité s'il veut couper les communications entre Est et Ouest.