

Cours initiation

Affranchissement d'honneurs de la défense

Analyser les enchères

Analyser la signification des cartes jouées

- chaque carte jouée a **un sens**
- le partenaire doit comprendre la **signification** de la carte jouée
- Votre partenaire doit comprendre **vos intentions**
- Vous devez comprendre **les intentions de votre partenaire**

Reconstituer les mains
de l'adversaire et de votre partenaire

Signalisation

Ensemble de **règles précises** qui permettent aux partenaires **d'échanger des informations** permettant ainsi de **reconstituer les mains.**

(Qui a quoi ?)

L'entame à Sans Atout

Séquence commandée par un honneur

A R D 5 – R D V 2 – D V 10 4 – V 10 9 7 3 – 10 9 8 6 3

9 8 7 6 5 n'est pas une séquence commandée par un honneur

Règle n°1 :

Si l'entameur possède une séquence de trois cartes commandée par un honneur, **il entame de la tête de la séquence**

Inférence :

L'entameur

- *Nie avoir l'honneur équivalent immédiatement supérieur*
- *promet les deux cartes inférieures équivalentes*

L'entame à Sans Atout

Votre partenaire a entamé :	Vous êtes sûr qu'il possède : ?	Vous êtes sûr qu'il n'a pas : ?
Du Roi	La Dame et le Valet	L'As
De la Dame	Le Valet et le 10	Le Roi
Du Valet	Le 10 et le 9	La Dame
Du 10	Le 9 et le 8	Le Valet

L'entame à Sans Atout

L'entameur ne possède pas de séquence dans la couleur longue

Exemple :

R V 6 5 4 :	il manque la Dame
D 8 7 5 3 :	Il n'a qu'un honneur
D 10 5 2 :	Il manque le Valet
R D 8 4 :	il manque l'As et le Valet

Règle n°2 :

Sans séquence de trois cartes équivalentes commandée par un honneur, **l'entameur joue sa 4^{ème} carte la plus forte.**

On dit sa 4^{ème} meilleure

Exercice à Sans Atout

Pour chacune des couleurs suivantes, quelle carte entamez-vous ?

R D 6 **5** 4

le 5

D 8 7 **5** 3 2

le 5

D 10 5 **2**

le 2

R D 8 **4** 2

le 4

D V 10 5 2

la Dame

Exploitation des règles d'entame par le partenaire

			Je suis sûr que mon partenaire possède	Je suis sûr que le déclarant possède
R	8 5 2	9 7 3	la Dame et le Valet	l'As
	déclarant			
V	R 7 3	A 5 2	le 10 et le 9	la Dame
	déclarant			
D	8 3 2	A 5	le Valet et le 10	le Roi
	déclarant			

Exploitation des règles d'entame par le partenaire

			Je suis sûr que mon partenaire possède	Je suis sûr que le déclarant possède
V	8 5 3	A R 7	le 10 et le 9	la Dame
	déclarant			
D	A 5 3	9 6 4	le Valet et le 10	Le Roi
	déclarant			
D	R 5 3	A 7 6 2	le Valet et le 10	Aucun honneur
	déclarant			

Exploitation des règles d'entame par le partenaire

En résumé :

**Grâce à l'entame d'un honneur
du partenaire, vous pouvez
déduire quel honneur manquant
est dans la main du déclarant**

Exercice

	Nombre minimum de cartes maîtresses que possède votre camp	Carte fournie
R 8 5 A 6 4	4 <i>Votre partenaire, au moins R D V x</i>	4

1. Le partenaire possède la Dame et le Valet. Le déclarant peut avoir le 10.
2. Le 10 peut être 4^{ème} et devenir carte maîtresse.

Si vous fournissez l'As, vous offrirez une levée au déclarant

Exercice

			Je suis sûr que mon partenaire possède	Je déduis ce que le déclarant possède	Combien de levées allez-vous réaliser
D	9 5 3	A 4 2	V 10	R	Au moins 3
V	8 5	A R 4	10 9	D	Au moins 3
D	4 3	A R 6	V 10	Pas d'honneur, peut avoir le 9 4 ^{ème}	Au moins 4
R	10 5 4	A 8 3	D V	Pas d'honneur, le 9 ne peut être 4 ^{ème}	Au moins 4

Blocage de la couleur - Exercice

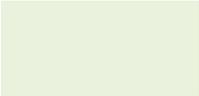
Vous êtes en Est. Votre partenaire a entamé du Roi.

Combien de cartes maîtresses que possède votre camp au minimum ?

Combien de cartes possède votre partenaire ?

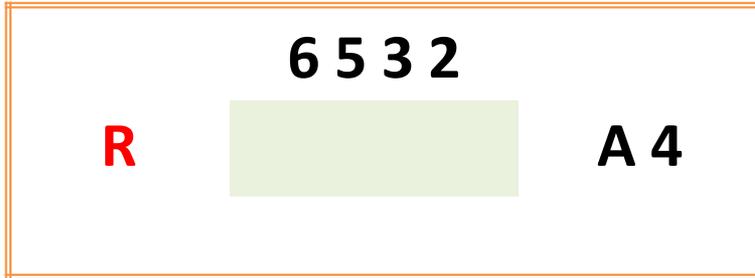
Combien de cartes possède le déclarant ?

Quelle carte fournissez-vous ?

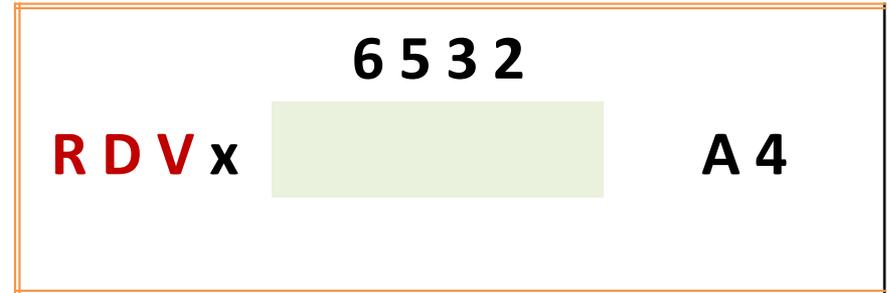
	Nombre minimum de cartes maîtresses que possède votre camp	Nombre de cartes de votre partenaire	Nombre de cartes du déclarant	Carte fournie
R 6 5 3 2  A 4	4 au minimum	4 au minimum	3 au maximum	As

Sur entame du Roi et si vous avez l'As deuxième, vous surprenez de l'As pour **débloquer la couleur**

Blocage de la couleur



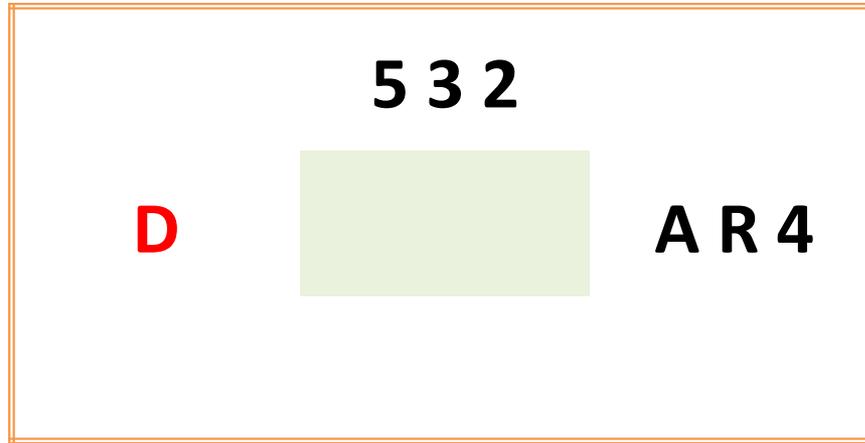
Grâce à la règle 1, vous connaissez les honneurs de votre partenaire



Vous devez donc jouer votre as pour éviter le blocage
Puis vous jouez le 4 pour rendre la main à votre partenaire qui
pourra prendre des levées avec les cartes maîtresses restantes

Blocage de la couleur

Votre partenaire a entamé de la Dame. Comment jouez-vous ?

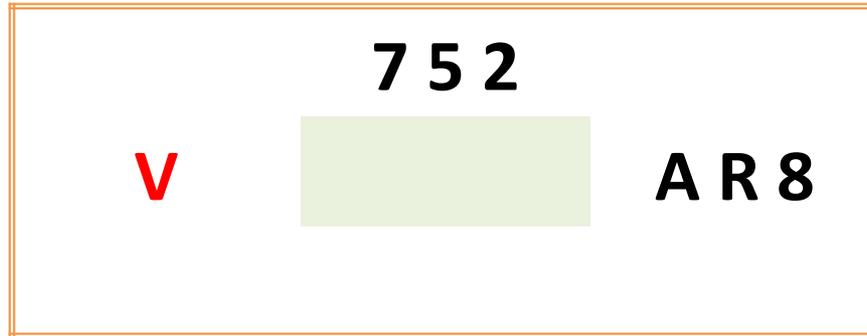


Prendre du Roi, puis rejouer l'As et enfin la petite carte

**Votre partenaire vous a promis le Valet et le 10 avec un minimum de 4 cartes
En jouant ainsi , vous avez permis à votre partenaire de faire deux levées, voire
3, s'il avait une couleur 5ème.**

Blocage de la couleur

Votre partenaire a entamé du Valet. Comment jouez-vous ?



- Prendre du Roi, puis rejouer l'As et enfin la petite carte.
- Vous serez souvent heureux de voir tomber la Dame sur votre As, permettant ainsi à votre partenaire de faire les trois levées restantes.
- Il faut être optimiste et espérer que votre partenaire avait 5 cartes. (Il n'en a promis que 4)

Les limites du déblocage

*Votre partenaire a entamé du Valet. Le déclarant pose le 2.
Comment jouez-vous ?*

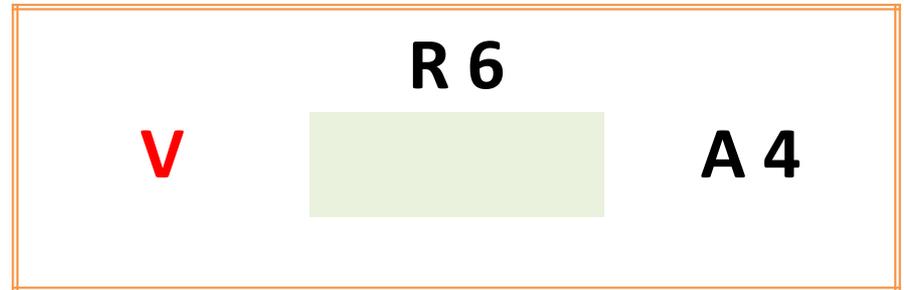


Si Est surprend du Roi sur le 2 du mort, puis tire son As. La Dame devient maîtresse alors qu'elle aurait été capturée si Est avait laissé le valet faire la levée.

Ici, on ne déblocage pas

Les limites du déblocage

*Votre partenaire a entamé du Valet. Le déclarant pose le 6.
Quelle carte jouez-vous ?*



L'entame du valet montre la **Dame en Sud**

Si Est pose son As, il permet au déclarant de faire le Roi et la Dame

Il fera deux levées au lieu d'une.

Les limites du déblocage

Règle n°3 :

Le partenaire de l'ouvreur doit débloquer la couleur d'entame sauf si le déblocage procure au déclarant une levée qu'il n'aurait jamais réalisée.

Donne 1

Donneur : Sud : celui qui a le 2 de Carreau

♠ R V 8 3				
♥ 8 6 5				
♦ 9 7 3				
♣ A V 2				
♠ A 6			♠ 9 5 4 2	
♥ D 10 7		N	♥ V 9 4 2	
♦ D V 10 8 5	O		E	♦ A 6
♣ 7 5 3		S		♣ 10 9 8
♠ D 10 7				
♥ A R 3				
♦ R 4 2				
♣ R D 6 4				

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	passé	2SA	passé
	3SA	passé	passé	passé

1. L'entame de la Dame indique que le Roi est en Sud et donc imprenable.
2. Est prend de l'As et rejoue Carreau.
3. Lorsque Est reprendra la main, sa couleur sera débloquée et il pourra faire 3 levées dans la couleur affranchie

Entame : Dame de Carreau

Par le déblocage de l'As de Carreau, la défense réalise 4 levées à Carreau

Donne 2

Donneur : Est : celui qui a le 4 de Carreau

♠ A 8 4

♥ V 9 5

♦ R 6 5 2

♣ 7 5 2

♠ V 3 2

♥ A 8 2

♦ D 10

♣ V 10 9 6 4

N
O E
S

♠ 10 9 7 6

♥ 7 6 4

♦ V 9 4

♣ A R 3

♠ R D 5

♥ R D 10 3

♦ A 8 7 3

♣ D 8

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
				passé
	1SA	passé	2SA	passé
	passé	passé	passé	

1. L'entame du Valet indique que la Dame est en Sud
2. Est peut espérer que son partenaire ait entamé dans une couleur de 5 cartes
3. Il resterait alors 2 cartes dans la main de Sud et la Dame serait seconde
4. Est prend du Roi et rejoue l'As qui capture la Dame

Entame : **Valet de Trèfle**

Est n'a plus qu'à jouer le 3 et Ouest réalise 3 nouvelles levées

Donne 3

Donneur : Sud : celui qui a le 4 de Carreau

♠ 10 8 7

♥ D V 9 7

♦ A 5 2

♣ D 7 6

♠ R D V 3 2

♥ 6 2

♦ D 10 8 3

♣ 8 3

N
O S E

♠ A 5

♥ 10 8 5 3

♦ V 9 7

♣ V 10 9 2

♠ 9 6 4

♥ A R 4

♦ R 6 4

♣ A R 5 4

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	passé	2SA	passé
	3SA	passé	passé	passé

1. L'entame du Roi de Pique promet la possession de la Dame et du Valet
2. Ayant l'As second, Est doit impérativement débloquer la couleur en surprenant et en jouant le 5

Entame : **Roi de Pique**

Par le déblocage, la défense réalise 5 levées à pique

Donne 4

Donneur : Sud : celui qui a le 4 de Trèfle

♠ A 4

♥ 10 6 3

♦ R D 7 5

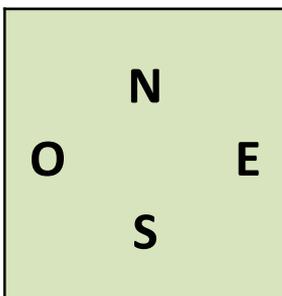
♣ 8 5 3 2

♠ V 10 9 8 2

♥ A 7 4

♦ 10 6 4 3

♣ 9



♠ R D 3

♥ 9 5 2

♦ V 9 8

♣ D V 10 7

♠ 7 6 5

♥ R D V 8

♦ A 2

♣ A R 6 4

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	passé	2SA	passé
	3SA	fin		

1. L'entame du Valet de Pique promet la possession du 10 et du 9
2. Avec Roi, Dame et une petite carte, Est doit débloquer la couleur
3. Quelque soit la carte jouée du mort, Est doit mettre la Dame puis rejouer le Roi, s'il est en main.

Entame : **Valet de Pique**

Par le déblocage, la défense réalise 4 levées à pique

Initiation

Affranchissement d'honneurs de la défense

Enoncé des exercices pour la maison

Quelles sont vos entames à Sans Atout ?

Exercice

♠ V 9 8 5 3 ♥ D 7 ♦ D 8 5 2 ♣ 9 8	♠ 9 8 5 ♥ 9 5 3 ♦ D 7 5 ♣ V 8 5 3	♠ 9 8 7 5 ♥ 9 8 7 5 ♦ 5 6 2 ♣ R 7 3	♠ 9 8 ♥ R V 9 8 5 ♦ D 7 5 ♣ V 7 2	♠ R V 9 8 ♥ D V 10 8 ♦ 8 5 ♣ 7 5 3
5 de Pique, 4 ^{ème} meilleure	3 de Trèfle, 4 ^{ème} meilleure	8 de Pique ou 8 de Cœur, 2 ^{ème} meilleure	8 de Cœur, 4 ^{ème} meilleure	Dame de Cœur, tête de séquence

Quelles sont vos entames à Sans Atout ?

Exercice

♠ D 10 8 5 4 ♥ 7 5 2 ♦ 9 8 5 ♣ R 8	♠ 10 4 2 ♥ R D V 9 7 ♦ R 8 7 5 ♣ 9	♠ 7 5 ♥ R 10 8 7 ♦ 9 6 5 ♣ D V 10 8	♠ R 9 8 5 2 ♥ D 8 5 3 ♦ 9 4 ♣ 4 3	♠ D 9 8 5 ♥ V 9 4 ♦ 8 7 2 ♣ 9 4 3
5 de Pique, 4 ^{ème} meilleure	Roi, tête de séquence	Dame, tête de séquence	5, 4 ^{ème} meilleure	5, 4 ^{ème} meilleure

Exercice

Que savez-vous du jeu de votre partenaire lorsque celui-ci entame :

- | | |
|-------------|---|
| 1. Du Roi | <i>Il a d'une tête de séquence et doit posséder :
la Dame et le Valet</i> |
| 2. Du Valet | <i>Il a d'une tête de séquence et doit posséder :
la 10 et le 9</i> |

*Votre partenaire entame le 7 de Pique. Vous voyez le mort et votre jeu.
Vous analysez la situation et vous pouvez en déduire les cartes possédées
par votre partenaire*

	D 9 2	
7		R 10 3

Quelles sont les cartes possédées par votre partenaire :

Il a entamé de la 4^{ème} meilleure et doit posséder l'As, le Valet et le 8

Exercice

Votre partenaire entame. Chaque joueur pose sa première carte (Cartes en rouge dans les diagrammes). De ce premier pli, de sa main et de celle du Mort, l'entameur peut déduire qui possède les cartes indiquées

	Quel joueur possède :	Quel joueur possède :
<p>A 9 7 5 2 8 6  V R</p>	<p>Le 10 ? Sud</p>	<p>La Dame ? Sud</p>
<p>A 9 7 5 2 8 6  D R</p>	<p>Le 10 ? Est</p>	<p>Le Valet Sud</p>
<p>R 8 6 5 2 9 4  V A</p>	<p>Le 10 ? Sud</p>	<p>La Dame ? Le 10 ? Est</p>
<p>V 7 6 3 2 9 5  R A</p>	<p>Le 10 ? Est ou Sud</p>	<p>La Dame ? Sud</p>