

7 Novembre 2022 - JJB

Principes d'entame :

1. En flanc, on a l'avantage de pouvoir déduire des enchères le nombre approximatif de points du partenaire. Donc, en tenir compte à l'entame, puis au fur et à mesure des cartes, essayer de voir où sont ces points.
2. Parité stricte dans la couleur du partenaire. Une petite carte promet un honneur. Avec V 6 3 2 entamer du 3 ; le V est une belle carte.

Problèmes d'entame :

1. A la fin des enchères, demander si le 2SA fitté est 11/12 ou illimité. Entame 2T agressif car le partenaire a 7/8 points et a donc des chances de reprendre la main. Si en revanche j'avais tous les points, je n'entamerais pas du singleton qui risque de libérer la longue adverse.
2. Le partenaire a environ 4 points. Entame 4T sous l'honneur le plus faible.
3. Le partenaire a 5/6 points. Entame du 5K.
4. Entame du 4C, en parité. Puis préférentielle à la deuxième carte.
5. Entame AC. Le partenaire n'a rien ; le seul espoir est qu'il soit chicane ou singleton C
6. Entame 8T. Le partenaire a environ 10 points et n'a ni C ni P. Si on trouve l'AT ou le DT, c'est le jackpot.

Jeu de la carte :

7. AT, atout, T coupé et K ; si les K sont 3/3 on gagne, sinon impasse P
8. AC. Si on duque, Est va renvoyer T pour tuer le mort. Puis A et R de pique et DK, puis VK
9. AC. 11 plis, 3 possibilités : les C 3/3, le RT en Est, la DK en Est. Commencer par l'impasse à K. Si elle ne marche pas, elle ne coûte rien. Sur l'AK on peut défausser un C ou un T. Puis essayer les C 3/3, et enfin l'impasse T. Cumul de trois chances.