

L'ENTAME

Il est très important de réfléchir avant d'entamer. En effet, cette carte jouée définira la suite de la partie.

Pour entamer, il faut absolument tenir compte de plusieurs éléments :

1) la main du défenseur - 2) la position du défenseur - 3) le chien du preneur

1) La main du défenseur

Quelle que soit la main du défenseur, trouver la coupe du preneur est essentiel et met la défense sur de bons rails.

a) Main forte

La main forte, à la vue du chien, peut entamer :

- **atout impair** (demandeur) pour la chasse au Petit
- **dans sa couleur la plus forte**, du Roi si elle le possède
- **dans le Roi ou la couleur du chien** à la seule condition d'être long dans cette couleur

b) Main moyenne ou faible

Il faut essayer de trouver la coupe. On entamera donc dans une couleur significative. Toutefois, en cas de main excessivement faible, on peut entamer dans une courte afin d'éviter d'affaiblir une éventuelle main forte. Il ne faut pas abuser de cette entame car on tombe souvent dans la longue du preneur.

Sur jouerie du preneur, une main faible doit éviter de prendre la main pour laisser la main forte faire son entame.

2) La position du défenseur

a) De Devant et du Milieu

- ce sont les positions idéales pour trouver la coupe du preneur et donc entamer dans une couleur significative.
- si on possède un mariage long, il est conseillé d'entamer de la Dame et de tourner si le preneur fournit
- ne pas oublier de tirer le 21 s'il est court et non protégé
- sur un chien blanc, une main faible peut jouer un atout pair interrogatif

a) Du Fond

- si on possède un mariage long, il est conseillé d'entamer de la Dame et de tourner si le preneur fournit
- ne jamais jouer le 21
- sur un chien faible, il faut jouer un atout pair si on a la protection du Petit par un gros atout (21, 20, 19 voire 18)

3) Le chien du preneur

- il faut éviter de jouer dans les couleurs du chien sauf si on est main forte et que ces couleurs nous intéressent.
- si on n'a pas de couleur significative, on peut entamer dans la couleur absente du chien.
- un chien sans atout peut inciter à une chasse au Petit. Une main de 5 ou 6 atouts privilégiera la main forte.
- de devant, il peut être intéressant de jouer dans la Dame du chien pour éclairer le jeu.

4) Exemple

<p>NORD</p> <p>A 21 - 9 - 7 ♠ D - 9 - 7 - 4 - As ♥ R - 9 ♦ D - V - 10 - 4 ♣ 8 - 7 - 4 - 2</p> <p>21 puis As de ♠ (annonce honneur)</p>	<p>CHIEN</p> <p>A 14 ♠ ♥ ♦ R - 6 - 3 ♣ 10 - 6</p>	<p>EST</p> <p>A 13 - 12 - 10 - 6 - 5 ♠ R - 8 - 3 ♥ D - C - 6 - 3 - 2 ♦ 7 - 2 - As ♣ 9 - 3</p> <p>2 de ♥ pour trouver coupe (annonce honneur)</p>
<p>OUEST</p> <p>A 19 - 18 - 17 - 15 - 8 - 2 ♠ 6 - 5 - 2 ♥ 10 - 4 - As ♦ C - 9 ♣ D - C - V - As</p> <p>Valet de ♣ (main forte)</p>	<p>ECART (pour information)</p> <p>♠ ♥ V - 8 - 7 - 5 ♦ ♣ 6 - 5</p>	<p>SUD (après écart)</p> <p>A 20 - 16 - 14 - 11 - 4 - 3 - 1 - Ex ♠ C - V - 10 ♥ ♦ R - 8 - 6 - 5 - 3 ♣ R - 10</p>