

Avant de jouer la première carte du mort...

Votre adversaire de gauche a déposé la carte de l'entame. Le mort s'étale. Réfléchissez! Vous avez 3 minutes, mais en suivant attentivement les enchères, vous aurez déjà appris beaucoup.

Que savez-vous?

1. Comptez **les points H** au mort. Ajoutez les vôtres. Soustrayez de 40. Vous connaissez la somme des points H de vos adversaires.
2. Que pouvez-vous déduire des **enchères**? Un des adversaires a ouvert? Accordez-lui 12-13 points HL. L'autre l'a supporté au niveau 1 ou a répondu 1SA? Il a 9 points au maximum. Peut-être l'a-t-il supporté au niveau 2? Il a au moins 10-11 points, etc.
3. **Les séquences**: l'entame est un As: à SA, il a également le Roi et la Dame. A la couleur, il a presque toujours le Roi, mais c'est un peu moins certain qu'à SA. L'entame est une Dame, un Valet. L'entameur possède la carte qui suit (le Valet suit la Dame, etc.). A-t-il le Roi ou l'As? A la couleur: **NON**, certainement pas. A SA, attention, l'entame du Roi demande au partenaire de l'entameur de débloquer la couleur s'il a un honneur. L'As est peut-être du côté de l'entame mais pas certainement. Vous le saurez vite.
4. L'entame est un 8, un 7... C'est souvent "**Forte dans Rien**" ("Top of Nothing"). Cependant, à la couleur, méfiez-vous, surtout si c'est dans une autre couleur que celle nommée par le partenaire. C'est probablement un **singleton** et vous devrez prendre garde à une coupe des adversaires.
5. A SA, s'il joue une carte qui n'est ni un honneur ni la couleur du partenaire, c'est sans doute sa « **quatrième meilleure** », mais en a-t-il 4 ou plus? Voyez-vous les cartes inférieures dans votre main ou celle du mort? Si oui, il n'en n'a sans doute que 4. Si non, il a peut-être une cinquième carte, plus petite. Comptez les cartes de cette couleur pour découvrir combien de cartes de cette couleur sont détenues par son partenaire. Lorsqu'elles seront épuisées chez celui-ci, il ne sera plus dangereux puisqu'il ne pourra plus passer la main au défendant pour qu'il déroule sa couleur cinquième.

Souvenez-vous qu'**à la couleur on n'entame jamais sous un as**. A moins de jouer avec des adversaires totalement débutants, vous pouvez déjà localiser l'as de la couleur d'entame si vous ne le voyez pas dans votre camp.

6. La **règle des 11**: vous pouvez soustraire du nombre **11** la valeur de la carte jouée si ce n'est pas un honneur. Le résultat vous donnera le nombre de cartes ayant une valeur supérieure dans les mains des 3 autres joueurs. Vous connaissez les vôtres. Vous pouvez donc calculer combien de cartes de valeur supérieure se trouvent dans la main du partenaire de l'entameur.

Votre plan de jeu.

Comptez vos **gagnantes** à SA, vos **perdantes** à la couleur.

A SA, combien de plis vous manquent-ils? Comment trouver des plis supplémentaires?

Promotion: vous avez RD par exemple. Lorsque l'As sera tombé, vous aurez une gagnante.

Longueur: affranchir une couleur où vous détenez 5 cartes dans une main ou plus.

Impasses: vous avez une fourchette, par ex ADx. Jouez petit de l'autre côté. Vous avez le Roi avec l'As à votre gauche? Rendez la main à votre gauche au bon moment.

A la couleur, comment éliminer vos perdantes: le **Flash Visuel**.

Y a-t-il des **dangers**?

Communications. Si vous devez retourner au mort pour y jouer des gagnantes, y avez-vous suffisamment d'entrées? Ou inversement, pouvez-vous revenir en main?

Repérez l'adversaire dangereux. Ex: vous avez **un Roi isolé**. Où se trouve l'As? Devant ou derrière votre Roi? Important pour décider de faire une impasse.

A la couleur, comment sont distribués les atouts? Statistiquement, 5 cartes manquantes: 3/2, mais...

En SA, avez-vous suffisamment **d'arrêts** dans chaque couleur?

Donc:

1. Les points
2. Les enchères
3. L'entame
4. Les perdantes/gagnantes
5. Le plan de jeu
6. Les dangers