

D 25**FOURNIR SUR ENTAME****Fourniture sur l'entame d'un partenaire**

Un partenaire a fait une entame.

Elle vous donne une certaine information.

Vous devez maintenant fournir ou couper.

Votre raisonnement doit tenir compte de ces interrogations :

- Votre partenaire a-t-il annoncé une Main forte ?
- Êtes-vous Main forte vous-même ?
- Quelle est votre position par rapport au Preneur (*Devant, au Milieu ou au Fond*) et à l'entame ?
- L'entame vous renseigne-t-elle sur la carte à jouer ?
- Avez-vous le Petit ?
- Le Chien avait-il des cartes importantes par rapport à l'entame ?
- Avez-vous la possibilité de donner un renseignement supplémentaire à vos partenaires ? Si oui, lequel ?

T.S.V.P. ➡

D 27**D 26****FOURNIR SUR ENTAME****Fourniture sur l'entame du Preneur****QUELLE CARTE JOUER ?**

Un partenaire a fait une entame.

Elle vous donne une certaine information.

Vous devez maintenant fournir ou couper.

Votre raisonnement doit tenir compte de ces interrogations :

- Quelle est votre position par rapport au Preneur (*Devant, au Milieu ou au Fond*) ?
- Êtes-vous Main forte ?
- Avez-vous le Petit ?
- Le Chien avait-il des cartes importantes par rapport à l'entame ?
- Avez-vous la possibilité de donner un renseignement supplémentaire à vos partenaires ? Si oui, lequel ?

D 28

T.S.V.P. ➡

T.S.V.P. ➡

Verso

D 26

Verso

D 25

FOURNIR SUR ENTAME

QUELQUES GRANDS PRINCIPES

SUR ENTAME COULEUR

- Vous poserez toujours votre Roi second ou troisième.
- Si votre Roi est quatrième, vous le posez également sauf si vous avez un jeu très faible qui (*avec la quasi-certitude*) vous permettra de le sauver sur un pli maître de l'un de vos deux partenaires.

SUR ENTAME ATOUT

- Vous poserez toujours votre plus gros atout si vous êtes le dernier des Défenseurs à jouer avant le Preneur (*sauf si vous deviez "pisser" sur un de vos partenaires, auquel cas vous poseriez le plus faible à compter du 2*).
- La pose de l'Excuse signifie l'arrêt **impératif** de la jouerie atout : vous avez le Petit en main et il est en danger (*si vous ne l'avez pas en main, ne jouez jamais l'Excuse au 1er tour ; vous interromperiez la chasse engagée*).

Verso

D 28

Verso

D 27