

Entame 10 ou 9 KANTAR (uniquement à Sans Atout)

Objectif : Affranchir rapidement 3 et + levées

L'entame du 10 promet soit la séquence 10-9-8, soit une couleur naturelle avec 2 honneurs au dessus qui sont : AV10x x AD10x x RV10x x. AR10x x

RD10x x On entame du R

DV10x x On entame de la Dame (Possibilité **ADV(10)** x si pas de reprise de main direct

V109x On entame du V (Le valet dénie tout H sup)

Réaction du partenaire :

- Si pas d'Honneur au mort. On joue son gros Honneur sinon on donne le compte de sa couleur.

- Si un honneur au mort :

Si vous n'avez pas H on donne le compte de sa couleur.

Si vous avez un H **Prudence** peut être Entame du Partenaire dans 109x.

Si votre H est court (2 ou 3) autant le fournir il est cuit.

L'entame du 9 promet soit la séquence 987 ou 98xx, soit le 10 + 1 honneur au dessus Soit

A109xx R109xx D109xx **V109x** : On entame du V

Réaction du partenaire :

- Si pas d'Honneur au mort. On joue son gros Honneur sinon on donne le compte de sa couleur.

- Si un honneur au mort :

Si vous n'avez pas H on appelle ou refuse (**une petite carte est un appel**)

Si vous avez un H Voir les exemples ci dessous :

Au mort	Votre main	Action
Vxx	Dx D8(x)2	On joue un petit appel (Dame seconde on ne donne pas 2 levées à l'opposant)
Vxx	Axx ou Rxx	Idem ci dessus
Dxx	Vx Vxxx	Vous fournissez le Valet dans tous les cas
Rxx		
Axx		
Dxx	Ax(x) ou Rx(x)	Votre partenaire a le R ou A. Si vs êtes second on débloque. Si 3 ^{ième} on avise suivant le contexte avec un appel petit
Rxx ou Axx	Ax(x) ou Rxx	Le partenaire a D109x(x) On met As ou le Roi et retour en parité