

Règle de 11 :

Inventée en 1890 par Robert F. Foster, c'est un calcul qui s'applique lorsque l'entame est la 4^e meilleure. Il s'agit de soustraire de 11 le nombre de la carte entamée.

Votre partenaire entame le 7 de ♠ et le Mort étend son jeu.

Mort	♠ R 5 2
Vous	♠ A 10 9 3

La règle de 11 ($11 - 7 = 4$) affirme qu'il reste 4 cartes supérieures au 7. Vous en voyez une au Mort, le Roi, et 3 dans votre main, l'As, le 10 et le 9. Le déclarant n'a donc aucune carte supérieure au 7.

Évidemment le déclarant peut aussi se servir de cette règle comme dans l'exemple suivant: les adversaires entament du 6 de ♠ et le Mort étend son jeu.

Mort	♠ A D 9 5 4
Déclarant	♠ 10 7 2

La règle de 11 ($11 - 6 = 5$) affirme qu'il reste 5 cartes supérieures au 6. Le déclarant voit au Mort 3 cartes supérieures au 6, l'As, la Dame et le 9 et dans sa main il en voit 2, le 10 et le 7. Il sait donc que l'adversaire de droite ne possède aucune carte supérieure au 6. Il laisse donc filer vers sa main pour ensuite reprendre l'impasse.

Entame de la 5^e meilleure :

Ce type d'entame se joue surtout en atout.

Règle de 10 :

Même principe que la règle de 11 mais elle est utilisée si l'entame est la 5^e. Il s'agit de soustraire de 10 le nombre de la carte entamée.

D 9 7 4 2, entamez le 2, 5^e de la couleur

Entame de la 3^e meilleure :

Ce type d'entame se joue surtout en atout.

Règle de 12 :

Il s'agit de soustraire de 12 le nombre de la carte entamée

D 9 7 4, entamez le 7, 3^e de la couleur

D 7 4, entamez le 4, 3^e de la couleur