

Le 10 prometteur kantar

L'entame du 10 kantar s'utilise dans les contrats SA et indique à son partenaire plusieurs possibilités de cartes dans sa main. L'entame tête de séquence est toujours valable.

L'entame du 9 promet :

987 (tête de séquence)

Ou Le **9** le **10** et **1 Honneur** au dessus (sauf le valet) Ex. : A**109**xx ou R**109**xx

L'entame du 10 promet :

1098 (tête de séquence)

Ou Le **10** et **2 Honneurs** au dessus Ex. : AV**10**xx ou RV**10**xx ou AD**10**x

Dénie : DV10 et RD10 (entame tête de séquence **DV10**, **RD10**)

L'entame du V promet :

Le **V** le **10** Dénie tout honneur supérieur Ex. : **V109** ou **V108x** ou **V10x**

L'entame de la D promet : (4, 5 ou 6 cartes)

Ex. : **DV10x(x)** ou **DV9x(x)** ou **ADVxx** ou **RDVx** ou **RDx(x)** ou **DV10** ou **DVx**

Et demande le déblocage des honneurs manquants As, Roi ou 10, à défaut sans honneurs un signal de compte en Pair-Impair.

L'entame du R promet : (5 ou 6 cartes)

ARxxx ou **RD10xx** ou **RDVxx**

Et demande le déblocage de la D, V ou 10, à défaut sans honneurs un signal de compte en Pair Impair

Ou (Si 4^{ème} **RDV9** ou **RDV10**, ou **ARV10** ou **ARV9**)

L'entame de l'As promet :

AKx ou **AKxx** ou **ARVx**

Appel avec la Dame ton entame me plait ou **refus** trouve autre chose

Règle sur l'entame du partenaire à SA : **On ne fait jamais d'appel de préférence.**