

# LE JEU EN ATTAQUE

## 1) Les couleurs

### a) La longue (ou longue)

C'est la couleur la plus forte (5 cartes minimum). Elle sert à faire couper la défense. **Le preneur la joue en priorité par le Roi voire le mariage s'il le possède.** Dans le cas où l'attaquant possède le petit mariage (Dame-Cavalier), il joue le Cavalier pour faire tomber le Roi puis la Dame dès qu'il est en main.

**La longue ne doit jamais être raccourcie à l'écart sauf en cas de jeu faible à l'atout (Ex : 2 bouts imprenables 6<sup>èmes</sup> et une Dame 6<sup>ème</sup> > on couche la Dame infaisable).**

Si le déclarant possède des atouts puissants et nombreux ou si la défense a mis des coups d'atouts qui permettent au preneur de déborder, il jouera par en dessous jusqu'à ce que les cartes de sa longue deviennent maîtresses et soient affranchies. Il évitera ainsi les défausses. **N.B :** attention à l'Excuse en défense !

### b) Les reprises de main

Ce sont des cartes maîtresses ou qui peuvent le devenir dans les autres couleurs que la longue (Roi sec ou court, petit mariage sec ou court, Dame sèche ou courte voire Cavalier 3<sup>ème</sup>). **Le preneur ne doit jamais les jouer.** Il doit attendre que la défense entame dans ces couleurs pour reprendre la main, exploiter sa longue et éventuellement mener le Petit au Bout.

Avec un jeu fort à l'atout, il est déconseillé de garder des pièces en danger qui seront inutiles (Ex : Dame sèche ou courte...)

### c) Le jeu plein

Le preneur possède un jeu fort à l'atout avec de nombreuses reprises de main effectives. **Il garde le minimum de cartes perdantes** lorsqu'il fait son écart pour laisser le moins de plis possibles à la défense. **Il joue atout à chaque reprise de main pour affranchir ses cartes maîtresses.**

### d) L'enfume

**Si le preneur possède un jeu fort à l'atout qui permet de déborder,** il peut essayer d'entraîner la défense sur une fausse piste en jouant dans une couleur courte (singlette ou doubleton) où il a couché des pièces. La défense gardera la maîtrise à la couleur et se fera enfumer ses points.

## 2) La chasse au Petit

### a) Quand chasser le Petit ?

Un jeu sans Bout ou à un seul Bout est difficile à gagner. Il est souvent intéressant de chasser le Petit si le nombre d'atouts le permet. La chasse au Petit ne doit pas mettre le jeu du preneur en péril.

**Quand le preneur possède déjà l'Excuse et le 21, il est presque toujours dangereux de lancer la chasse au Petit.** Si le preneur ne prend pas le Petit rapidement, il n'aura plus le temps d'affranchir ses couleurs, il sera débordé ou perdra de nombreux points en défausse.

### b) Les différents cas de chasse au Petit

Jouer un atout intermédiaire (entre le 10 et le 14 et de préférence collé à un ou 2 autres) pour faire tomber les atouts manquants et une fois maître, tirer par le haut	A 21 - 19 - 17 - 14 - <b>13</b> - 9 - 7 - 6 - 4 A 20 - 18 - 16 - 13 - <b>12</b> - 10 - 8 - 5 - 3 - Ex A 21 - 20 - 17 - 14 - <b>12</b> - 10 - 7 - 6 - 3 - 2
Jouer ses atouts maîtres si on possède au moins 10 atouts dont 3 maîtres et d'autres gros atouts	A 21 - 20 - 19 - <b>18</b> - 16 - 12 - 10 - 8 - 6 A <b>21</b> - 20 - 19 - 17 - 15 - 11 - 9 - 7 - 5 - 3
Jouer son plus petit atout avant de tirer ses atouts maîtres pour éviter que le Petit ne rentre sur un atout intermédiaire	A 21 - 20 - 19 - 14 - 12 - 10 - 8 - 6 - 5 - <b>2</b> A 21 - 20 - 19 - 17 - 13 - 11 - 10 - 9 - <b>3</b>

## 3) L'attaquant possède le Petit

**Le plus important est de gagner le jeu, le Petit au Bout est la cerise sur le gâteau.**

### a) Le Petit long (9<sup>ème</sup> au moins)

Le preneur tentera toujours de mener le Petit au Bout s'il possède un jeu fort à l'atout.

- Le preneur possède un jeu plein avec une couleur forte ou des reprises de main : il joue atout à l'entame ou dès qu'il prend la main.

- Le preneur possède un jeu faible dans les couleurs : il joue par sa longue et pose le Petit sur sa 2<sup>ème</sup> coupe ou faiblesse si elle est trouvée rapidement, pour essayer de gagner le jeu et ne pas se faire enfermer le Petit.

### b) Le Petit court

**Le preneur doit poser le Petit qui n'ira jamais au Bout et jouer par sa longue. La pose du Petit va libérer la défense qui jouera atout ou pratiquera le 2 pour 1. Il peut essayer de retarder l'échéance s'il possède un Roi sec ou une singlette.**