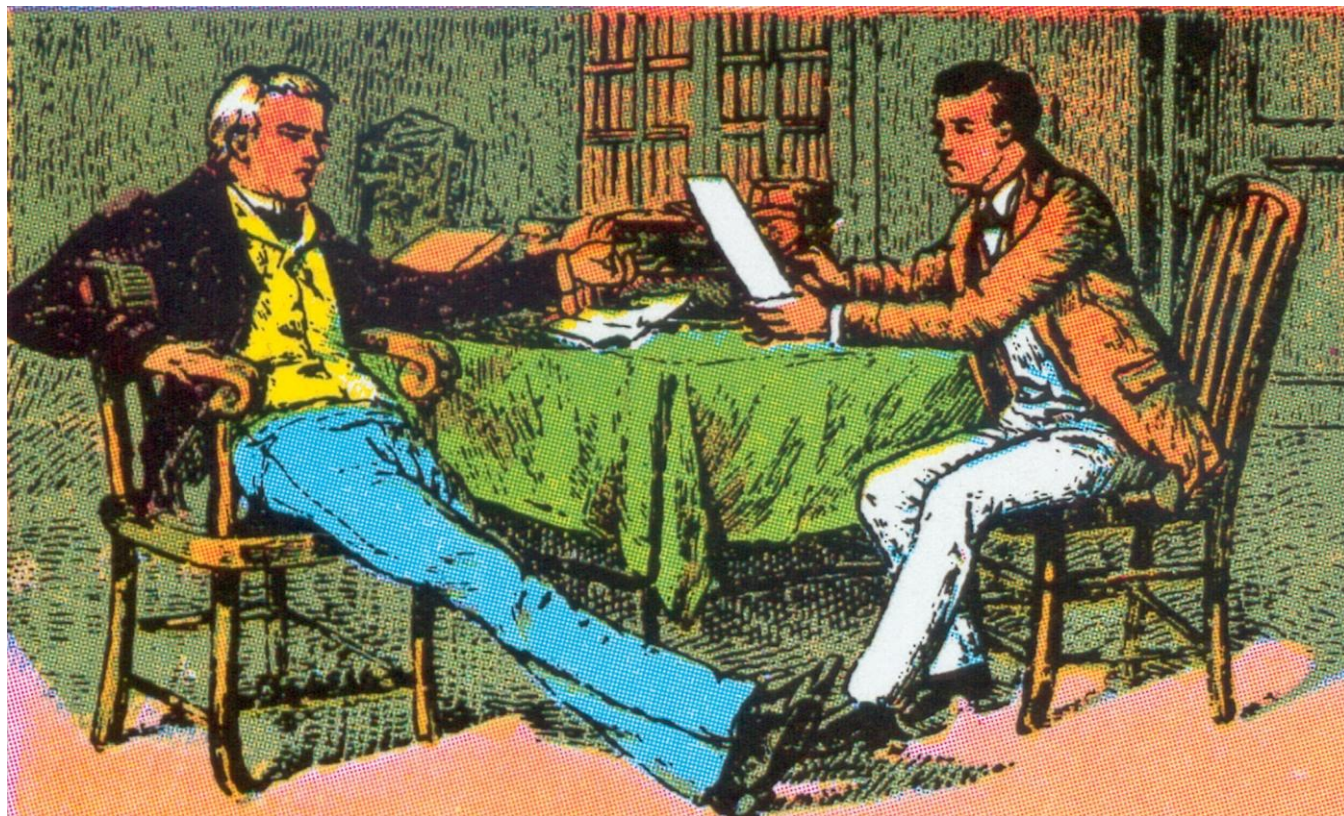




FICHES TECHNIQUES



Fédération Française de Tarot

ZA Les Grandes Terres
Route de Saint Germain du Bois
71380 OSLON

Tel : 03.85.93.66.15 - Fax : 03.85.93.66.25

Courriel : webmaster@fftarot.fr

Site Internet : <http://www.fftarot.fr>

<http://www.savoirjouerautarot.fftarot.fr>

Dernière mise à jour : juillet 2011

SOMMAIRE

Enchérir - Garder ou passer	p 3
Evaluer son jeu	p 4
Les contrats	p 4 - 5
Le jeu en attaque	p 6 - 7
L'écart	p 8 - 9
Le jeu en défense	p 10 - 11
Le défausses	p 12
Le 2 pour 1	p 13
La tenue	p 14 - 15
La main forte	p 16
Le 21 / La baie des cochons	p 17
Le Petit	p 18
L'Excuse	p 19 - 20 - 21
L'entame	p 22 - 23 - 24 - 25
Solutions des jeux	p 26 - 27 - 28

ENCHÉRIR

Voici quelques minimas nécessaires en fonction du nombre de bouts pour prendre.

PAS DE BOUT (56 points)

Minimum 8 atouts dont des atouts majeurs

De nombreux honneurs nécessaires (rois et mariages)

UN BOUT (51 points)

Minimum 7 atouts (assez gros si c'est le Petit ou l'Excuse)

Deux rois ou un roi et un petit mariage

DEUX BOUTS (41 points)

Minimum 6 atouts, de préférence 7 avec le Petit

Un roi (ou un petit mariage) et quelques points

TROIS BOUTS (36 points)

Minimum 6 atouts

Quelques points

Ce ne sont que des indications qui peuvent varier en fonction de :

- l'entame
- la hauteur des atouts (attention au Petit)
- la présence d'une belle longue de 5 ou 6 cartes
- la présence de rois et de mariages
- la présence de petits mariages ou de points (qu'on pourra éventuellement écarter)
- tout élément qui renforce le jeu



Sérieusement compliqué était l'inventeur du Tarot !

Plus on a de jeu, moins on doit faire de points !

GARDER OU PASSER ?

Jeux sans bout

Jeu n°1	
A	20 - 18 - 17 - 14 - 12 - 11 - 9 - 6 - 3
♠	R - D
♥	R - V - 10 - 2
♦	R
♣	D - 6

Jeu n°2	
A	18 - 17 - 14 - 12 - 11 - 9 - 6 - 3
♠	R - 9
♥	V - 10 - 2 - As
♦	7 - 4
♣	D - 6

Jeux à un bout

Jeu n°3	
A	19 - 16 - 15 - 13 - 10 - 7 - 5 - 1
♠	C - 10
♥	9
♦	D - C - 4
♣	D - 8 - 5 - As

Jeu n°4	
A	19 - 16 - 15 - 13 - 10 - 7 - 5 - 1
♠	R - C
♥	9
♦	D - C - 4
♣	R - D - 8 - 5

Jeux à deux bouts

Jeu n°5	
A	21 - 17 - 15 - 11 - 10 - 4 - 2 - Ex
♠	C - 10
♥	9
♦	D - C - 4
♣	D - 8 - 5 - As

Jeu n°6	
A	21 - 15 - 10 - 4 - 2 - Ex
♠	C - 10
♥	9
♦	7 - 6 - 4 - 3 - 2
♣	D - 8 - 5 - As

Jeux à trois bouts

Jeu n°7	
A	21 - 18 - 16 - 14 - 12 - 1 - Ex
♠	C - 10
♥	7 - 6 - 3 - 2
♦	D - 4
♣	9 - 8 - 5

Jeu n°8	
A	21 - 14 - 1 - Ex
♠	C - 10 - 8
♥	7 - 6 - 3 - 2 - As
♦	D - 4
♣	9 - 8 - 5 - As

ÉVALUER SON JEU (GS OU GC)

Pour effectuer un contrat supérieur, Garde Sans le Chien ou Garde Contre le Chien, il est conseillé de faire un décompte des points qu'on est en droit d'espérer en fonction des plis, mais ces calculs ne sont pas nécessairement des gages de réussite.

- Pli du 21 ou du Petit : 6 points
- Excuse : 4 points
- Pli d'atout : 2 points
- Sur une coupe, on peut espérer 8 à 10 points en 2 ou 3 plis
- Sur une singlette, on peut espérer 4 à 6 points en 1 ou 2 plis
- Pli du Roi : 6 points
- Pli de la Dame : 5 points
- Pli du Cavalier : 4 points

Il est impératif de faire attention à la sortie du Petit. Pour cela, l'attaquant doit posséder une singlette, au mieux une coupe pour pouvoir le sauver. Avec un jeu fort à l'atout, le preneur, sans coupe ou sans singlette, peut se fabriquer la sortie du Petit en jouant atout, enlevant ainsi les atouts de la défense.

Il est à noter que quelquefois, une garde est préférable à une garde sans le chien. Exemple : on a le Petit 9^{ème} avec le 21 ou l'Excuse, mais on ne peut faire une contre le chien d'après le décompte de points. Avec un tel jeu, il est conseillé de garder, d'essayer de chercher le 10^{ème} atout au chien (poignée) et de faire un écart pour mener le Petit au bout.

TROUVEZ LES CONTRATS

Prise - Garde - Garde Sans le Chien - Garde Contre le Chien



Jeu n°1



Jeu n°2



Jeu n°3



Jeu n°4



Jeu n° 5



Jeu n° 6



Jeu n° 7



Jeu n° 8



Jeu n° 9



Jeu n° 10

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.

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^{ème}). **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 - 13 - 9 - 7 - 6 - 4 A 20 - 18 - 16 - 13 - 12 - 10 - 8 - 5 - 3 - Ex A 21 - 20 - 17 - 14 - 12 - 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 - 18 - 16 - 12 - 10 - 8 - 6 A 21 - 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 - 2 A 21 - 20 - 19 - 17 - 13 - 11 - 10 - 9 - 3

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^{ème} 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^{ème} 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.

4) Applications

	CHIEN		JEU (après ramassage du chien)		ENTAME	ÉCART ET PLAN D'ATTAQUE
Jeu n°1	A ♠ ♥ ♦ ♣	10 - 6 D 8 - 3 - 2	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 17 - 15 - 14 - 11 - 8 - Ex 10 - 8 - 6 R - D - 9 - 4 - As C - 7 - 5 R - V - 9 - 8 - 3 - 2	Preneur	Je fais la coupe à ♠ pour prendre des points. Je garde en reprises de main le mariage ♥ et le Cavalier 3 ^{ème} à ♦. J'entame par ma longue ♣, Roi bille en tête. Si le Roi passe, je continue à pousser cette couleur.
Jeu n°2	A ♠ ♥ ♦ ♣	6 D 8 - 5 - 3 - 2	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 17 - 15 - 14 - 11 - 8 - Ex 10 - 8 - 6 R - D C - 7 R - V - 9 - 8 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - As	Preneur	Je n'ai pas le choix et suis obligé de faire 2 coupes. Le mariage ♥ me servira à reprendre la main. Bien que mon Roi de ♣ risque d'être coupé, je n'ai d'autre alternative, avec un jeu si faible à l'atout, que de le jouer. S'il passe, je répète ♣.
Jeu n°3	A ♠ ♥ ♦ ♣	9 - 5 8 - 4 C - 2	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 19 - 16 - 15 - 9 - 6 - 2 R - D - 10 - 9 - 5 - 4 - As V - 8 - 4 - 3 D - C - 10 - 2 R - 5	Devant	Je fais la coupe à ♥, garde le Roi de ♣ sec et le petit mariage ♦. Dès que je serai en main, je jouerai par le mariage ♠, Roi puis Dame (sauf si le Cavalier est posé sur le Roi), puis continuerai à pousser ma longue.
Jeu n°4	A ♠ ♥ ♦ ♣	15 - 7 - 3 5 8 - 4	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 19 - 16 - 15 - 12 - 9 - 7 - 6 - 3 - 2 R - D - 10 - 9 - 5 - 4 - As 8 - 4 - 3 D - C - 2 R	Devant	Je fais 2 coupes : à ♥ et à ♦. Avec un tel jeu plein, je présenterai la poignée, chasserai le Petit, ferai tomber les atouts de la défense et si la répartition à l'atout est favorable, jouerai en dessous de mon mariage ♠.
Jeu n°5	A ♠ ♥ ♦ ♣	5 10 - As 5 V - 3	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 20 - 18 - 13 - 5 - 1 R - C - 6 - 2 D - C - 10 - 9 - 4 - As 7 - 5 - 3 - 2 C - V - 10 - 3	Milieu	Je fais la coupe à ♦ pour sauver le Petit et prendre des points et garde comme reprises la fourchette Roi-Cavalier à ♠ et Valet-10 3 ^{ème} à ♣ (Cavalier couché). En main, j'entamerai du Cavalier de ♥ de ma longue, puis jouerai la Dame au 2 ^{ème} tour.
Jeu n°6	A ♠ ♥ ♦ ♣	5 10 - 8 - As 5 3	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 20 - 18 - 13 - 5 - 1 R - C - 6 - 2 D - C - 10 - 9 - 8 - 6 - 4 - As 7 - 5 - 2 D - 10 - 3	Milieu	Je fais la coupe à ♦ pour sauver le Petit et prendre des points, couche le petit mariage ♥ qui n'a que de faibles chances de passer et garde comme reprises la fourchette Roi-Cavalier de ♠ et la Dame de ♣ 3 ^{ème} . En main, j'entamerai du 8 de ♥.
Jeu n°7	A ♠ ♥ ♦ ♣	17 - 15 - 4 10 - As 5	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 20 - 18 - 17 - 16 - 15 - 13 - 5 - 4 - 1 R - C D - C - 10 - 9 - 8 - 4 - As 7 - 5 D - 10 - 3	Milieu	Je fais 2 coupes, ♦ et ♣, et assèche le Roi de ♠. Avec un jeu si fort, je montrerai la poignée et pourrai jouer ♥ par mes petites cartes (8, 9 et 10). Dès la pose du Valet et du Roi en défense, je ferai tomber le 19 et fermerai le jeu.
Jeu n°8	A ♠ ♥ ♦ ♣	C - 9 R V 6 - As	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 20 - 11 - 3 - Ex R - D - C - 9 - 5 - 3 - As R - C - V - 8 D - C - V - 7 - 2 6 - 5 - As	Fond	Je fais la coupe à ♣ pour prendre des points. Je couche mes pièces en danger : Dame de ♠, Dame de ♦ et Cavalier de ♥. En main, je jouerai ma longue à ♠, en commençant par le Roi qui sera suivi du Cavalier.
Jeu n°9	A ♠ ♥ ♦ ♣	13 - 2 C - 9 6 - As	A ♠ ♥ ♦ ♣	20 - 19 - 17 - 14 - 13 - 11 - 10 - 6 - 3 - 2 R - D - C - 9 R - C - V - 8 D - C - 7 6 - 5 - As	Fond	Je fais la coupe à ♣ et garde le minimum de cartes perdantes pour laisser le moins de levées possibles à la défense. Avec ce jeu plein, je présente la poignée, chasse le Petit, purge les atouts de la défense et m'affranchis les ♥ et les ♦.
Jeu n°10	A ♠ ♥ ♦ ♣	7 - 6 - 1 6 4 D	A ♠ ♥ ♦ ♣	19 - 18 - 17 - 14 - 9 - 7 - 6 - 3 - 2 - 1 - Ex D - 6 - 3 D - V - 8 - 4 R - D R - V - 10 - 7	Preneur	Je fais la coupe à ♠ et garde la singlette au 4 de ♥ en couchant Dame-Valet. Avec un jeu si fort, je peux me permettre, après avoir présenté la poignée, d'entamer par ma singlette ♥ pour enfumer la défense avant de jouer atout.
Jeu n°11	A ♠ ♥ ♦ ♣	5 - 4 C 9 - 3 D	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 20 - 12 - 7 - 1 - Ex D - 9 - 5 - 4 R - C - 9 - 6 - As 10 - 9 - 7 - 3 - 2 D - V - 7 - 5	Preneur	Avec 3 bouts, il me faut 36 points. En mettant 12 points à l'écart, en réalisant le 21 (6 points), le 20 (2 points), l'Excuse (4 points) et le Roi de ♥ (6 points), il me suffira de sauver le Petit (6 points) au 1 ^{er} tour de ma coupe pour gagner.

L'ÉCART ET LE PLAN D'ATTAQUE

C'est une opération importante dans le jeu de Tarot. L'écart se fait suivant un plan d'attaque : c'est à la défense de le contrarier.

Rappel : on n'écarte jamais de bouts et de Rois.

Comment s'écarter ?

a) Les coupes

Pour pouvoir gagner son jeu, le preneur doit s'ouvrir une ou plusieurs coupes.

Peu d'atouts = 1 seule coupe / Beaucoup d'atouts = 2 coupes ou 1 coupe et Roi sec

Remarques :

- le jeu à 4 couleurs reste exceptionnel avec une longue et des Rois secs
- il est préférable de s'ouvrir la coupe dans la couleur la plus faible en points

b) La longue

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

c) Les reprises de main

- **Les reprises de main effectives** : Roi sec, mariage sec, petit mariage
- **Les reprises de main éventuelles** : Dame sèche ou courte, Cavalier 3^{ème}
- **Les séquences intéressantes** : Dame-Valet, Dame-Valet-10, Cavalier-Valet-10

On ne garde des reprises de main éventuelles que sur un jeu faible à l'atout pour pouvoir pousser sa longue. On gardera de préférence la séquence D-V-10 à une Dame ou un Cavalier 3^{ème}.

d) Les différents paramètres

Il faut tenir compte :

- **de la force de son jeu à l'atout et dans les couleurs**
- **du chien**

Eviter de garder des points vus au chien qui ne rentrent pas dans la longue et coucher de préférence la couleur dominante du chien si elle ne nous intéresse pas (afin de retarder l'entame en défense dans cette couleur)

- **de la position du joueur qui entame**

Une entame du fond voire du milieu permet de garder une Dame sèche ou courte ou une fourchette Roi-Cavalier
Sur une entame de devant, il faut coucher les points en danger

- **de son expérience personnelle**

Le Faux écart

Il faut toujours vérifier qu'il y a 6 cartes à l'écart, il est même désormais impératif de les compter faces cachées devant les défenseurs.

Le faux écart coûte cher :

- Donnes Libres > jeu gagné annulé, jeu perdu comptabilisé
- Duplicaté Individuel et Triplettes > zéro
- Quadrettes et Equipes > pénalité très chère

TROUVEZ LES ÉCARTS

	CHIEN		JEU (après ramassage du chien)		ECART	ENTAME	PLAN D'ATTAQUE
Jeu n°1	A ♠ ♥ ♦ ♣	11 2 C - 5 - 4 2	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 18 - 16 - 12 - 11 - 9 - 7 - 6 - 1 8 - 2 - As C - 2 D - C - 5 - 4 - 2 R - D - C - 10 - 2	♠ ♥ ♦ ♣	Devant	
Jeu n°2	A ♠ ♥ ♦ ♣	9 6 - 2 8 - 4 As	A ♠ ♥ ♦ ♣	20 - 18 - 16 - 14 - 11 - 9 - 8 - 2 - 1 D - C - 5 R - 6 - 2 - As R - C - 8 - 7 - 4 10 - 3 - As	♠ ♥ ♦ ♣	Milieu	
Jeu n°3	A ♠ ♥ ♦ ♣	6 10 - 5 As C - 8	A ♠ ♥ ♦ ♣	19 - 18 - 15 - 9 - 6 - 3 - 1 - Ex V - 10 - 9 - 5 - As 8 - 4 - As R - C - 10 - 8 R - C - 10 - 5	♠ ♥ ♦ ♣	Fond	
Jeu n°4	A ♠ ♥ ♦ ♣	V - 9 - 3 R - 6 2	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 19 - 13 - 4 - Ex D - V - 9 - 7 - 5 - 4 - 3 R - D - C - 6 - As R - C - 2 D - C - 10 - 6	♠ ♥ ♦ ♣	Devant	
Jeu n°5	A ♠ ♥ ♦ ♣	17 - 9 - 3 9 D V	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 19 - 17 - 15 - 13 - 12 - 9 - 7 - 5 - 3 C - V - 9 - 2 R - D R - C - V - 9 - 2 C - 8 - 5	♠ ♥ ♦ ♣	Milieu	
Jeu n°6	A ♠ ♥ ♦ ♣	14 - 7 C V - 2 8	A ♠ ♥ ♦ ♣	20 - 17 - 16 - 14 - 13 - 8 - 7 - 4 - Ex D - C - 9 V - 8 - 3 - 2 - As D - 2 R - D - V - 8 - 4	♠ ♥ ♦ ♣	Fond	

Sur les jeux 7 à 10, vous proposerez votre entame.

	CHIEN		JEU (après ramassage du chien)		ECART	ENTAME	PLAN D'ATTAQUE
Jeu n°7	A ♠ ♥ ♦ ♣	19 - 2 V - 3 10 8	A ♠ ♥ ♦ ♣	20 - 19 - 18 - 14 - 12 - 11 - 10 - 7 - 4 - 2 R - 7 D - C - V - 5 - 3 R - C - V - 10 9 - 8 - As	♠ ♥ ♦ ♣	A ♠ ♥ ♦ ♣	
Jeu n°8	A ♠ ♥ ♦ ♣	Ex 7 - 4 6 - 3 V	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 20 - 17 - 15 - 11 - 8 - 5 - 4 - Ex 10 - 7 - 4 - As R - D - V - 8 C - 6 - 5 - 3 D - C - V	♠ ♥ ♦ ♣	A ♠ ♥ ♦ ♣	
Jeu n°9	A ♠ ♥ ♦ ♣	10 V 8 - 2 V - 9	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 18 - 12 - 11 - 3 - Ex D - V - 10 V - 7 - 4 D - 9 - 8 - 7 - 6 - 2 - As R - V - 10 - 9 - 2	♠ ♥ ♦ ♣	A ♠ ♥ ♦ ♣	
Jeu n°10	A ♠ ♥ ♦ ♣	9 - 2 C D - 5 2	A ♠ ♥ ♦ ♣	21 - 19 - 9 - 5 - 1 - Ex D - 9 - 4 - 2 - As C - V - 8 - 3 D - 10 - 5 - 4 R - 7 - 6 - 5 - 2	♠ ♥ ♦ ♣	A ♠ ♥ ♦ ♣	

LE JEU DE DÉFENSE AU TAROT

Le Tarot en défense est un jeu d'équipe. Chaque joueur doit évaluer la force de sa main, l'imposer s'il se juge main forte et obéir à ses partenaires s'il est main faible.

1) Le système de signalisation FFT

A l'entame :

(signalisation sur une seule carte)

Dans la couleur :

Une carte de l'As au 5 annonce un honneur majeur (Roi ou Dame).

A l'atout :

Impair = prometteur, demande de jouer atout, annonce en principe 7 atouts au moins.

Pair = en début de partie propositionnel, annonce moins de 7 atouts (avec protection du petit).

Jeu n°1		Jeu n°2		Jeu n°3	
Vous êtes placé(e) au fond et avez l'entame. Le preneur a ramassé 3 atouts, 2 petits ♦ et un petit ♣ au chien. Quelle carte jouez-vous ?		Vous êtes placé(e) au milieu. Votre partenaire du fond entame du 2 de ♠. Quelle carte jouez-vous ?		Vous êtes placé(e) au milieu. Votre partenaire du fond entame du 2 de ♠. Quelle carte jouez-vous ?	
A	18 - 17 - 9	A	19 - 16 - 14 - 11 - 5 - 4 - 2	A	11 - 4 - Ex
♠	R - 8	♠	R - C - 7 - 4 - As	♠	R - C - 7 - 4 - As
♥	C - V - 10 - 5 - 4 - 2	♥	C - 10 - 8	♥	C - 10 - 8 - 7 - 5 - 3 - 2
♦	D - 7 - 3	♦	9	♦	9
♣	D - C - 6 - As	♣	6 - 3	♣	6 - 3
Jeu n°4		Jeu n°5		Jeu n°6	
Vous êtes placé(e) devant le preneur. Votre partenaire du fond entame du 10 de ♦. Le joueur du milieu pose le 3. Quelle carte jouez-vous ?		Vous êtes placé(e) devant le preneur. Votre partenaire du fond entame du 3 de ♦. Le joueur du milieu pose le 10. Quelle carte jouez-vous ?		Vous êtes placé(e) au fond et avez l'entame. Le preneur a ramassé 2 atouts, 2 petits ♦ et 2 petits ♣ au chien. Quelle carte jouez-vous ?	
A	20 - 15 - 13 - 12 - 8 - 3	A	20 - 15 - 13 - 12 - 8 - 3	A	21 - 10 - 7 - 6 - 1
♠	8 - 5 - 4	♠	8 - 5 - 4	♠	D - V - 9 - 8
♥	V - 2	♥	V - 2	♥	C - 5 - 4 - 3 - 2 - As
♦	D - 9 - As	♦	D - 9 - As	♦	
♣	C - 10 - 7 - 3	♣	C - 10 - 7 - 3	♣	C - 4 - 2
Jeu n°7		Jeu n°8		Jeu n°9	
Vous êtes placé(e) au fond. Au chien : le 18 d'atout, deux petits ♥ et une carte basse de chaque couleur. Quelle sera votre entame ?		Vous êtes placé(e) au fond. Au chien : le 18 d'atout, deux petits ♥ et une carte basse de chaque couleur. Quelle sera votre entame ?		Vous êtes placé(e) au fond. Au chien : le 18 d'atout, deux petits ♥ et une carte basse de chaque couleur. Quelle sera votre entame ?	
A	19 - 10 - 8 - 6 - 3	A	19 - 17 - 16 - 13 - 10 - 8 - 6 - 3	A	16 - 13 - 10 - 6 - 3
♠	R - 8	♠	R - 8	♠	R - 8
♥	C - V - 9 - 2	♥	C - V - 9	♥	C - V - 9 - 2
♦	10 - 7 - 3	♦	10 - 7	♦	10 - 7 - 3
♣	D - C - V - As	♣	D - C - As	♣	D - C - V - As

Solutions page 26

A la fourniture :

(signalisation sur deux cartes)

Couleur jouée par l'attaquant (longue) :

Ordre descendant = promet la tenue 5^{ème} dans la couleur, invite à jouer atout.

Couleur jouée par la défense :

Ordre descendant = signalisation du doubleton, elle sous-entend l'acceptation de la continuation de la couleur pour la surcoupe ou la sous coupe.

L'excuse :

Sur entame à la couleur de l'attaquant au 1^{er} ou au 2^{ème} tour : promet la tenue et demande le flanc atout.

Sur entame atout de la défense : poser l'Excuse est une demande d'arrêt.

Une main forte se signale soit à l'entame par la pose d'un Roi ou d'un atout impair, soit à la prise de main par la désobéissance. Elle impose ainsi sa ligne de jeu à laquelle les partenaires collaboreront scrupuleusement.

NE PAS OUBLIER DE COMPTER LES ATOUTS ET LA COULEUR DU PRENEUR

CHACQUE DÉFENSEUR SE DOIT DE RESPECTER CES ANNONCES - UN SEUL MOT : CONFIANCE

2) Quelques règles de base

- Ne jamais revenir dans la couleur jouée par le preneur
- Tenir les honneurs dans la couleur jouée par le preneur (garder la maîtrise de cette couleur)
- Ne jamais entamer dans la 4^{ème} couleur si on a trouvé les deux coupes ou singlettes du preneur, il détient forcément des cartes dans cette couleur qu'il jouera de sa main.
- Quand le preneur fournit une couleur, il faut la changer pour trouver ses faiblesses (sauf si l'on est main forte)
- Ne pas laisser une levée au preneur si on peut couvrir (surtout en début de partie)
- Eviter de prendre la main de la place du fond (sauf si l'on est main forte)

	CHIEN	VOTRE JEU DU FOND	SITUATION
Jeu n°1	A 17 - 4	A 14 - 11 - 9 - 3	Le preneur entame du 3 de ♠ sur lequel vous posez le Roi. Vos partenaires fournissent. Vous êtes en main. Quelle carte jouez-vous ? 1/ La Dame de ♠ 2/ Le 3 de ♥ 3/ L'As de ♦ 4/ Le 2 de ♣
	♠ 8 - 3	♠ R - D	
	♥	♥ C - 3	
	♦ R	♦ D - 10 - 6 - 4 - As	
	♣ 6	♣ D - 9 - 8 - 5 - 2	

	CHIEN	VOTRE JEU DU MILIEU	SITUATION
Jeu n°2	A 16	A 21 - 15 - 10 - 7 - 2	Entame ♦ devant le preneur qui coupe du 3. Fourniture du fond de l'As de ♦ et vous-même du 4. L'attaquant joue le 13 d'atout sur lequel tombent le 17, par obligation votre 21 et le Petit. Vous êtes en main. Quelle carte jouez-vous ? 1/ L'As de ♠ 2/ Le Cavalier de ♥ 3/ La Dame de ♦ 4/ Le 7 de ♣
	♠ V	♠ C - 5 - As	
	♥ 10 - 7	♥ R - D - C - 6 - 3	
	♦	♦ D - 4	
	♣ 5 - As	♣ 9 - 8 - 7	

	CHIEN	VOTRE JEU DE DEVANT	SITUATION
Jeu n°3	A 11 - 4	A 20 - 13 - Ex	Votre coéquipier du milieu entame de l'As de ♥ sur lequel vous mettez le 9. Le déclarant fait le pli du Roi de ♥ et joue le 2 de ♣. Vos partenaires posent l'As et le Cavalier. Quelle carte jouez-vous ? 1/ Le 4 de ♣ 2/ Le Valet de ♣ 3/ Le Roi de ♣ 4/ L'Excuse
	♠	♠ R - C - 10 - 7 - 2	
	♥ 7	♥ 10 - 9 - 3	
	♦	♦ V - 6 - 5 - As	
	♣ 10 - 9 - 2	♣ R - V - 4	

	CHIEN	VOTRE JEU DU FOND	SITUATION
Jeu n°4	A 9 - 8	A 15	Votre partenaire de devant entame du 21 sur lequel le preneur pose le 4 d'atout. Vous mettez le 15 et le joueur du milieu le 3. Le joueur de devant relance du 2 d'atout sur lequel l'attaquant met le 12. Quelle carte jouez-vous ? 1/ Le Roi de ♠ 2/ Le Roi de ♥ 3/ Le Roi de ♦ 4/ Le 6 de ♣
	♠ 4	♠ R - 6 - 4 - As	
	♥ 5	♥ R - V - 9 - 7 - 5 - 2 - As	
	♦ D - V	♦ R - D - 10 - 3	
	♣	♣ 8 - 6	

	CHIEN	VOTRE JEU DU MILIEU	SITUATION
Jeu n°5	A 3	A 19 - 13 - 9 - 8 - 5 - 2 - Ex	Le joueur de devant entame du 6 d'atout. L'attaquant pose le 14 sur lequel votre partenaire du fond pisse du 11. Quelle carte jouez-vous ? 1/ L'Excuse 2/ Le 19 d'atout
	♠ 2	♠ R - 9 - 6 - 5	
	♥ 8	♥ C - 2	
	♦ 5	♦ 8 - 4 - 3	
	♣ 8 - 3	♣ 7 - As	

	CHIEN	VOTRE JEU DE DEVANT	SITUATION
Jeu n°6	A 12	A 16 - 13 - 11 - 6 - 4	Votre coéquipier du fond entame le 2 de ♥. Le joueur du milieu met la Dame et vous le 3. Le preneur coupe du Petit et joue le Valet de ♠. Vos partenaires posent l'As et le 9. Quelle carte jouez-vous ? 1/ Le Roi de ♠ 2/ Le 10 de ♠ 3/ Le 7 de ♠ 4/ Le 2 de ♠
	♠ C - 4	♠ R - 10 - 7 - 2	
	♥	♥ C - 8 - 6 - 3	
	♦ V - As	♦ 9 - 5	
	♣ 6	♣ D - 4 - As	

	CHIEN	VOTRE JEU DU FOND	SITUATION
Jeu n°7	A 20 - 15	A 17 - 14 - 10 - 5 - 2	Votre coéquipier du milieu entame du 4 de ♣. Le joueur de devant met l'As et l'attaquant le 10. Vous posez la Dame et êtes en main. Quelle carte jouez-vous ? 1/ Le 9 de ♠ 2/ Le 4 de ♦ 3/ La Dame de ♦ 4/ Le 5 de ♣
	♠ 2	♠ V - 10 - 9 - 7 - 3	
	♥ C	♥ 2	
	♦ 2	♦ R - D - 8 - 4	
	♣ 9	♣ D - V - 5	

	CHIEN	VOTRE JEU DU MILIEU	SITUATION
Jeu n°8	A 9 - 1	A 19 - 17 - 13 - 10 - 4 - 2	De devant, il est entamé le 5 de ♥. Le preneur remporte la levée du Cavalier sur lequel vous avez posé l'As. Il joue le Roi de ♣ qui passe, puis retourne d'un petit ♣. Vous mettez le Valet et restez en main. Quelle carte jouez-vous ? 1/ Le 2 d'atout 2/ Le 8 de ♠ 3/ Le 6 de ♥ 4/ La Dame de ♣
	♠ 4	♠ C - 10 - 9 - 8	
	♥ 3	♥ 7 - 6 - As	
	♦ 10	♦ 5 - 3	
	♣ C	♣ D - V - 2	

LES DÉFAUSSES

Les défausses ne se font pas à l'aveuglette : elles servent à sauver des points mais aussi à renseigner les défenseurs sur l'éventuelle 2^{ème} faiblesse du preneur.

1) Défausser dans les couleurs coupées par le preneur

- a) Je défausse les points dans la couleur coupée par le preneur.
b) Si le preneur possède deux coupes, je défausse en priorité les points les plus en danger.

Exemple : le preneur coupe ♠ et ♥. J'ai le Roi de ♠ 3^{ème} et le Cavalier de ♥ sec. Je commence par défausser le Cavalier de ♥.

c) Si le preneur est sur le point d'être débordé, je ne défausse pas mes cartes dans ses coupes pour faire le maximum de levées possibles et tenter de fermer le jeu. Je défausse mes cartes perdantes dans la 4^{ème} couleur qu'il possède forcément. Un défenseur peut informer ses partenaires qu'il déborde le preneur. A égalité d'atouts avec le preneur, il joue ses atouts tous maîtres dans l'ordre croissant pour empêcher ses partenaires de charger.

2) Défausser dans les couleurs non ouvertes

- a) Je défausse les points en danger. Exemples : Roi 2nd, Dame ou Cavalier secs, Cavalier 2nd...
b) Je défausse les points en danger avant les points de la coupe qui ne sont pas en danger.
Exemple : le preneur coupe ♦ et la couleur ♣ n'est pas ouverte. Je n'ai plus d'atout et j'ai en ma possession la Dame de ♦ 4^{ème} et le Cavalier de ♣ 2nd. Mon partenaire tire le 21 : je défausse le Cavalier de ♣ en danger.
c) Je ne défausse pas mes points dans une couleur qui n'a jamais été jouée (exemples : Dame ou Roi 5^{ème} blanc).
d) Je peux défausser le Roi du mariage ou la Dame du petit mariage dans une couleur non ouverte. Je renseigne ainsi mes partenaires sur la 2^{ème} faiblesse du preneur et les invite à ouvrir la couleur dans laquelle j'ai gardé la maîtrise.
e) Si je possède des points dans une des couleurs restantes et je ne peux pas les charger pour garder la maîtrise à la couleur, je défausse ma couleur la plus faible afin de renseigner mes coéquipiers sur la 2^{ème} force du preneur. Exemple : ♠ et ♦ n'ont pas été joués. J'ai dans les mains le Roi de ♠ 5^{ème} et 3 ♦ blancs. Je défausse les ♦ pour que mes partenaires jouent ♠. Si le preneur coupe ♠, le Roi pourra sortir sur les ♦ que j'ai défaussés.
f) Si je n'ai pas de points à charger ni de maîtrise dans une couleur, je défausse une carte de chaque couleur en commençant par la plus faible en longueur.

3) Application

- a) Quel sera l'écart effectué par le preneur et pourquoi ? (entame par le défenseur placé au milieu)

PRENEUR	CHIEN	JEU AVEC CHIEN INCORPORÉ	ÉCART	EXPLICATIONS
A 20 - 12 - 10 - 9 - 3 - 1 - Ex ♠ 5 - 2 ♥ V - 8 ♦ D - 9 - 8 ♣ R - D - V - As	A 6 ♠ 9 - 4 ♥ 10 - 9 - 6 ♦ ♣	A 20 - 12 - 10 - 9 - 6 - 3 - 1 - Ex ♠ 9 - 5 - 4 - 2 ♥ V - 10 - 9 - 8 - 6 ♦ D - 9 - 8 ♣ R - D - V - As	♠ 9 - 5 - 4 - 2 ♥ ♦ ♣ V - As	Le preneur fait coupe ♠ pour prendre les points et placer son Petit. Il assèche le mariage ♣ et garde la Dame de ♦ comme éventuelle reprise de main.

Etui n°5

- b) quelle sera l'entame du joueur Ouest placé au milieu ?
Il entame le Valet de ♠ pour montrer la coupe à ses partenaires.

PRENEUR (EST) - jeu écarté

A 20 - 12 - 10 - 9 - 6 - 3 - 1 - Ex
♠
♥ V - 10 - 9 - 8 - 6
♦ D - 9 - 8
♣ R - D

DEVANT (SUD) - entame

A 19 - 15 - 14 - 13 - 4
♠ 8 - 7
♥ 5 - 2 - As
♦ C - V - 10 - 5
♣ 7 - 5 - 4 - 2

- c) comment la défense va-t-elle rapidement fermer le preneur et lui prendre son mariage ♣ ?

FOND (NORD)

A 21 - 18 - 16 - 11 - 8 - 7 - 5
♠ 10 - 6 - As
♥ 4 - 3
♦ R - 7 - 2 - As
♣ C - 6

MILIEU (OUEST) - entame

A 17 - 2
♠ R - D - C - V - 3
♥ R - D - C - 7
♦ 6 - 4 - 3
♣ 10 - 9 - 8 - 3

	OUEST	SUD	EST	NORD	COMMENTAIRES
Pli 1	* V ♠	8 ♠	1 A	6 ♠	
Pli 2	R ♥	As ♥	* 9 ♥	3 ♥	
Pli 3	* 2 A	4 A	10 A	11 A	2 pour 1 effectué par Ouest.
Pli 4	17 A	19 A	20 A	* 5 A	Atout impair de Nord : demande d'atout.
Pli 5	D ♥	2 ♥	* 10 ♥	4 ♥	
Pli 6	* 3 ♠	7 ♠	3 A	10 ♠	Ouest, qui n'a plus d'atout, revient dans la coupe.
Pli 7	7 ♥	5 ♥	* 6 ♥	8 A	
Pli 8	3 ♦	13 A	Ex	* 7 A	Défausse ♦ par Ouest qui indique sa faiblesse à ♦.
Pli 9	3 ♣	* 14 A	6 A	16 A	Défausse ♣ indiquant qu'Ouest est faible aussi à ♣.
Pli 10	4 ♦	15 A	9 A	* 18 A	Nord joue ses atouts dans l'ordre croissant pour signaler qu'il déborde le preneur.
Pli 11	8 ♣	2 ♣	12 A	* 21 A	
Pli 12	R ♠	C ♦	8 ♥	* As ♠	Nord redonne la main à la défense en jouant ♠.
Pli 13	* D ♠	4 ♣	V ♥	C ♣	Défausses ♣ par Sud et Nord qui informent ainsi Ouest que le preneur détient les ♣.
Pli 14	* C ♠	5 ♣	8 ♦	6 ♣	
Pli 15	* C ♥	7 ♣	D ♣	As ♦	Dame de ♣ donnée par le preneur pour faire celle à ♦.
Pli 16	* 6 ♦	10 ♦	D ♦	R ♦	Ouest a gardé une carte de communication à ♦ qu'il joue.
Pli 17	9 ♣	V ♦	9 ♦	* 7 ♦	
Pli 18	10 ♣	* 5 ♦	R ♣	2 ♦	Fermeture du Roi de ♣ par la défense pour 22 de chute du preneur.
SCORE	- 94				

LE DEUX POUR UN

Qu'est-ce que le 2 pour 1 ?

C'est faire utiliser deux atouts au preneur pendant que la défense n'en utilise qu'un.

Comment le pratiquer et pourquoi ?

Lorsque la défense a trouvé la coupe du preneur, le joueur placé au milieu ou encore mieux devant l'attaquant lance un petit atout pair (non demandeur) pour donner la main à l'un de ses partenaires qui rejoue dans la coupe. Le preneur a usé deux atouts, ce qui permet à la défense de déborder.

Remarques

- ♦ Le 2 pour 1 ne peut pas être joué par le joueur du fond.
- ♦ Il est préférable d'avoir localisé le Petit (surtout s'il est en défense).
- ♦ Autre pratique du 2 pour 1 (plus rare) : si le preneur a 2 coupes et qu'un défenseur surcoupe, le joueur placé devant ou au milieu peut jouer la surcoupe pour un retour dans la 2^{ème} coupe.

Exemple

a) Quel sera l'écart effectué par le preneur et pourquoi ? (entame par le défenseur placé devant)

PRENEUR	CHIEN	JEU AVEC CHIEN INCORPORÉ	ÉCART	EXPLICATIONS
A 19 - 15 - 13 - 9 - 2 - 1 - Ex ♠ R - V - 9 ♥ R - 4 ♦ V - 4 - 3 - 2 ♣ 4 - As	A 12 ♠ 10 ♥ 6 - As ♦ 7 - 6 ♣	A 19 - 15 - 13 - 12 - 9 - 2 - 1 - Ex ♠ R - V - 10 - 9 ♥ R - 6 - 4 - As ♦ V - 7 - 6 - 4 - 3 - 2 ♣ 4 - As	♠ V ♥ 6 - 4 - As ♦ ♣ 4 - As	Le preneur fait la coupe à ♣ pour poser le Petit et assèche le Roi de ♥ pour prendre des points aussi dans cette couleur.

Etui n°2

b) quelle sera l'entame du joueur Nord placé devant le preneur ?

Il entame le 3 de ♣ sous le petit mariage dans le but de trouver la coupe.

c) qui déclenchera le 2 pour 1 ?

C'est le joueur Nord (après le pli du Cavalier de ♦).

PRENEUR (OUEST) - jeu écarté

A 19 - 15 - 13 - 12 - 9 - 2 - 1 - Ex
♠ R - 10 - 9
♥ R
♦ V - 7 - 6 - 4 - 3 - 2
♣

DEVANT (NORD) - entame

A 17 - 10 - 8 - 4
♠ D - 8 - 5 - 3 - As
♥ 5 - 2
♦ R - C
♣ D - C - 8 - 5 - 3

FOND (SUD)

A 21 - 20 - 14 - 11 - 6 - 3
♠ C - 6 - 4
♥ V - 9
♦ D - 5 - As
♣ R - 10 - 9 - 2

MILIEU (EST)

A 18 - 16 - 7 - 5
♠ 7 - 2
♥ D - C - 10 - 8 - 7 - 3
♦ 10 - 9 - 8
♣ V - 7 - 6

	NORD	OUEST	SUD	EST	COMMENTAIRES
Pli 1	* 3 ♣	1 A	2 ♣	6 ♣	Pose du Petit du preneur (= faiblesse).
Pli 2	C ♦	* 6 ♦	As ♦	8 ♦	
Pli 3	* 4 A	12 A	14 A	16 A	4 d'atout (pair) de devant pour 2 pour 1.
Pli 4	5 ♣	2 A	9 ♣	* 7 ♣	Retour ♣ du milieu dans la coupe.
Pli 5	R ♦	* 2 ♦	5 ♦	9 ♦	
Pli 6	* 8 A	15 A	20 A	5 A	8 d'atout de devant pour 2 pour 1.
Pli 7	8 ♣	9 A	* 10 ♣	V ♣	Retour ♣ du fond dans la coupe.
Pli 8	17 A	* 3 ♦	D ♦	10 ♦	
Pli 9	* 10 A	Ex	11 A	18 A	10 d'atout de devant pour 2 pour 1.
Pli 10	2 ♥	13 A	21 A	* 7 A	Retour atout du milieu qui n'a plus de ♣.
Pli 11	5 ♥	19 A	* 3 A	2 ♠	Retour atout du fond pour enlever le dernier atout du preneur.
Pli 12	D ♣	* 4 ♦	6 A	D ♥	Défausse de Dame de ♥ promettant le Cavalier.
Pli 13	C ♣	10 ♠	* R ♣	7 ♠	
Pli 14	As ♠	R ♥	* V ♥	3 ♥	Le Cavalier de ♥ étant chez Est, Sud ouvre du Valet pour éviter une éventuelle impasse.
Pli 15	3 ♠	* V ♦	9 ♥	7 ♥	
Pli 16	5 ♠	* 7 ♦	4 ♠	8 ♥	
Pli 17	8 ♠	* R ♠	6 ♠	10 ♥	
Pli 18	D ♠	* 9 ♠	C ♠	C ♥	La défense fait le dernier pli avec les points ♠ et le Cavalier de ♥ pour 2 de chute.
SCORE	- 54				

LA TENUE

Qu'est-ce que la tenue ?

C'est détenir au moins 5 cartes (ou 4 cartes + l'Excuse) en défense dans la couleur jouée par le preneur avec la possibilité de faire 2 plis. Le détenteur de la tenue doit donc posséder au moins le Cavalier.

Voici des exemples de tenue : R-V-8-6-2, D-C-9-6-Ex, C-10-8-5-As.

Par contre, les propositions suivantes ne sont pas des tenues : 9-8-5-4-2-As, V-7-6-3-2, D-5-4-3-As.

Comment l'annoncer ?

Selon le système de signalisation FFT, la tenue s'annonce en jouant ses deux plus petites cartes en descendant ou en s'excusant au premier tour.

En équipes constituées, il est possible d'annoncer la tenue en montant ou encore sur une carte (impair ou pair selon le système joué). Cette dernière façon de la signaler peut permettre de gagner un temps ou d'éviter l'enfume mais régulièrement, la défense attendra quand même la confirmation de tenue au 2^{ème} tour de la couleur avant de jouer atout.

Quelle ligne de jeu adopter ?

Les partenaires vont déclencher atout pour s'en débarrasser et sauver leurs points sur les cartes maîtresses dans la couleur du preneur détenues par le défenseur ayant annoncé la tenue (au lieu de couper inutilement).

Suite à ces généralités, différentes remarques et précisions sont à apporter.

La tenue, un moyen de demander atout ou chasser le Petit

Détenant une main très forte à l'atout, un défenseur peut annoncer une tenue à ses partenaires, bien qu'il ne la possède pas, pour que l'un de ces derniers déclenche la jouerie atout et n'entame pas une couleur où le Petit pourrait s'échapper par exemple.

MISE EN APPLICATION	MAIN DE DEVANT	SOLUTION
<i>Le chien est blanc d'atouts. Le preneur entame le Roi de ♥ sur lequel votre partenaire du fond pose le 2 et celui du milieu le 3. Quelle carte jouez-vous ?</i>	A 20 - 19 - 15 - 14 - 13 - 11 - 8 - 5 - Ex ♠ D - 9 - 6 - 2 ♥ 7 - 5 - As ♦ 10 - 3 ♣	<i>Vous possédez l'Excuse 9^{ème} et trois ♥ blancs. Ne pouvant prendre la main pour chasser le Petit et bien que vous n'ayez pas la tenue, vous devez l'indiquer (5 puis As) afin qu'un défenseur joue atout. Grâce à cette annonce, la chasse sera enclenchée, évitant que le défenseur en main sur le 2^{ème} ♥ trouve la coupe du preneur qui sauvera son Petit.</i>

La tenue et le Petit : un partenaire détient le Petit

Le non enclenchement des atouts ou le non retour à l'atout sur l'annonce tenue d'un partenaire indique le Petit. La défense doit s'adapter et vite réagir si elle veut avoir la possibilité de défausser sur la tenue.

La tenue et le Petit : l'annonceur détient le Petit

1) Généralement, la tenue ne s'annonce pas avec le Petit en main. Cependant, dans certains cas, à la suite d'une poignée montrée par exemple, si le défenseur estime son Petit insortable, il peut le condamner en demandant à ses coéquipiers de jouer atout pour sa tenue.

2) Des places du fond et du milieu, il est possible d'annoncer une tenue avec le Petit et des petits atouts. Il est important d'observer la hauteur des cartes posées par son partenaire de devant qui doit impérativement être en main pour jouer un atout. Sur l'atout du preneur, le défenseur pissera du Petit, sauvé par un atout supérieur d'un partenaire.

MISE EN APPLICATION	MAIN DU MILIEU	SOLUTION
<i>Le preneur entame le Roi de ♣ sur lequel le joueur du fond met le 2. Malgré la possession du Petit, accompagné de faibles atouts, vous amorcez l'annonce de tenue du 3. Le joueur de devant fournit du Cavalier. Sur le retour du 6 de ♣ du preneur, le joueur du fond met le 10. Confirmez-vous la tenue ?</i>	A 7 - 2 - 1 - Ex ♠ D - 9 - 5 ♥ V - 10 - 6 - As ♦ 6 - 4 ♣ D - V - 8 - 3 - As	<i>Ayant de faibles atouts, vous pouvez annoncer la tenue, votre Petit pourra être sauvé par le joueur du fond, à condition qu'un coup d'atout soit donné de devant. Ça sera le cas : le joueur de devant a mis le Cavalier de ♣ sur le Roi du preneur, il est singlette. Vous confirmerez donc votre tenue en posant l'As au 2^{ème} tour pour que votre partenaire de devant joue atout.</i>

La tenue sur un mariage

En règle générale, il n'est pas bon de jouer une tenue sur un mariage qui passe. En effet, 3 tours de la couleur auront été joués et les atouts pas encore déclenchés. Dans ces conditions, il sera impossible pour les défenseurs de se débarrasser de tous leurs atouts pour charger.

MISE EN APPLICATION	MAIN DE DEVANT	SOLUTION
<i>Le preneur entame le Roi de ♥ sur lequel le joueur du fond met l'As et celui du milieu le 3. Vous posez le 6 de ♥ possédant la tenue. Sur le retour de la Dame de ♥ du preneur, le joueur du fond pose le 4 et celui du milieu le 9. Quelle carte jouez-vous ?</i>	A 19 - 18 - 17 - 12 - 3 ♠ R - 8 ♥ C - V - 10 - 6 - 2 ♦ 9 - 7 ♣ D - C - 4 - As	<i>Vous avez la tenue ♥ et avez commencé à l'annoncer en posant le 6 au 1^{er} tour. Mais la Dame de ♥ du preneur passant au 2^{ème} tour, vous devez renoncer à l'annonce de la tenue. Vous jouerez donc le 10 de ♥.</i>

MISE EN APPLICATION	MAIN DE DEVANT	SOLUTION
<i>Le preneur joue le Roi de ♥ sur lequel le joueur du fond met l'As et celui du milieu le 3. Vous posez le 6 de ♥ possédant la tenue. Sur le retour de la Dame de ♥ du preneur, le joueur du fond pose le 4 et celui du milieu coupe du Petit. Quelle carte jouez-vous ?</i>	A 19 - 18 - 17 - 12 - 3 ♠ R - 8 ♥ C - V - 10 - 6 - 2 ♦ 9 - 7 ♣ D - C - 4 - As	<i>La Dame du mariage ♥ du preneur est coupée par votre partenaire du milieu et de surcroît du Petit. Vous jouerez donc le 2 de ♥, indiquant la tenue, pour recevoir atout.</i>

La tenue et l'Excuse

Un défenseur peut utiliser l'Excuse pour se renforcer sur la longue du preneur. A condition qu'il soit au minimum 4^{ème} à la couleur et qu'il ait la possibilité de faire deux levées, il peut poser l'Excuse au 1^{er} tour de la couleur, indiquant ainsi la tenue.

MISE EN APPLICATION	MAIN DU MILIEU	SOLUTION
Le chien est fort de deux atouts et de deux ♠. Le défenseur de devant a entamé le 2 de ♣ sur lequel le preneur a coupé du Petit. En main, l'attaquant joue le 10 de ♠. Le défenseur du fond pose le Cavalier. Quelle carte jouez-vous ?	A 21 - 20 - 3 - Ex ♠ R - V - 8 - 7 ♥ C - 10 - 6 ♦ V - 9 - 3 - 2 ♣ 5 - 4 - As	Vous êtes main faible. Possédant l'Excuse et Roi-Valet 4 ^{èmes} , vous tenez ♠. Pour ne pas perdre de temps, vous devez vous excuser. Ainsi, le joueur du fond jouera atout. Vous poserez le 21, tirerez le 20 et reviendrez du 3 d'atout.

Ce système est bon si le défenseur possède peu d'atouts. Dans le cas contraire, il est conseillé d'annoncer une tenue de manière traditionnelle (sur 2 cartes en ordre descendant) et conserver l'Excuse comme atout. En effet, il n'est pas rare que le preneur écarte une pièce de sa longue. S'il a couché un habillé, ne pas s'excuser évite l'enfume, mais s'excuser peut avoir des conséquences dramatiques, à savoir le non débordement du preneur et l'enfume de la pièce.

MISE EN APPLICATION	MAIN DU MILIEU	SOLUTION
Le chien est fort de deux atouts et de deux ♠. Le défenseur de devant a entamé le 2 de ♣ sur lequel le preneur a coupé du Petit. En main, l'attaquant joue le 10 de ♠. Le défenseur du fond pose le Cavalier. Quelle carte jouez-vous ?	A 21 - 20 - 15 - 11 - 3 - Ex ♠ R - V - 8 - 7 ♥ C - 10 - 6 ♦ V - 9 ♣ 5 - 4 - As	Possédant l'Excuse et Roi-Valet 4 ^{èmes} , vous tenez ♠, mais vous êtes main forte. Il est inutile de s'excuser et se rallonger à ♣, le preneur pouvant jouer l'enfume ou avoir couché une pièce. Vous conserverez l'Excuse comme atout, non comme ♠, et annoncerez la tenue de manière traditionnelle en posant le 8 de ♠.

La tenue et la main forte

Si le détenteur de la tenue est main forte, c'est plutôt une bonne nouvelle car les autres défenseurs, n'ayant pas beaucoup d'atouts, sortiront très vite leurs points. Sur l'annonce tenue d'un partenaire, en règle générale et d'autant plus si sa qualité d'atouts est belle, une main forte se détruira et jouera atout. En effet, en poussant sa couleur et la coupe du preneur, la main forte risque de faire prendre les points de ses coéquipiers et de faire gagner l'attaquant. Mieux vaut être débordé et faire chuter !

Exemple

a) Quel sera l'écart effectué par le preneur et pourquoi ? (entame par le défenseur placé devant)

PRENEUR	CHIEN	JEU AVEC CHIEN INCORPORÉ	ÉCART	EXPLICATIONS
A 19 - 17 - 14 - 6 - 4 - 3 - 1 - Ex ♠ C - V - 10 ♥ 7 - 5 - 3 ♦ 9 - 5 ♣ R - 5	A 15 ♠ 8 ♥ R - 6 - 3 ♦ 6	A 19 - 17 - 15 - 14 - 6 - 4 - 3 - 1 - Ex ♠ C - V - 10 ♥ 8 - 7 - 5 - 3 ♦ R - 9 - 6 - 5 - 3 ♣ R - 6 - 5	♠ ♥ 8 - 7 - 5 - 3 ♦ 6 - 5 ♣ 6 - 5	Le preneur fait la coupe à ♥ et assèche le Roi de ♣ pour prendre des points. Il espère faire un pli en gardant la séquence C-V-10 à ♠ et aller au bout.

Etui n°13

b) quelle sera l'entame du joueur Ouest placé devant le preneur ?
Avec une belle main d'atouts, il entame sa couleur forte, ♣, du Valet.

PRENEUR (SUD) - jeu écarté
A 19 - 17 - 15 - 14 - 6 - 4 - 3 - 1 - Ex
♠ C - V - 10
♥
♦ R - 9 - 6 - 5 - 3
♣ R

DEVANT (OUEST) - entame
A 20 - 18 - 11 - 8 - 7 - 2
♠ D - 5 - 2
♥ 10 - 9 - As
♦ V - 10
♣ D - C - V - 9

c) comment se signalera la tenue ?
Le joueur Nord placé au milieu jouera ses deux petits ♦ dans l'ordre descendant (4 - As)

FOND (EST)
A 13 - 12 - 10 - 5
♠ 6 - 3 - As
♥ R - C - V - 6 - 4 - 2
♦ 7 - 2
♣ 8 - 4 - 3

MILIEU (NORD)
A 21 - 16 - 9
♠ R - 9 - 8 - 7 - 4
♥ D
♦ D - C - 8 - 4 - As
♣ 10 - 7 - 2 - As

	OUEST	SUD	EST	NORD	COMMENTAIRES
Pli 1	* V ♣	R ♣	3 ♣	As ♣	
Pli 2	10 ♦	* R ♦	2 ♦	4 ♦	
Pli 3	V ♦	* 3 ♦	7 ♦	As ♦	Annnonce de la tenue ♦ par le joueur Nord (4 - As).
Pli 4	* 7 A	15 A	12 A	16 A	Ouest joue atout suite à l'annonce de la tenue.
Pli 5	2 A	Ex	10 A	* 21 A	
Pli 6	11 A	14 A	13 A	* 9 A	
Pli 7	8 A	* 5 ♦	5 A	8 ♦	
Pli 8	* 20 A	3 A	C ♥	D ♥	Est défusse le Cavalier de ♥ ayant le Valet. Nord rentre sa Dame sèche à ♥.
Pli 9	* 18 A	19 A	4 ♣	2 ♣	
Pli 10	D ♣	* 6 ♦	R ♥	C ♦	Charges de Roi de ♥ et de Dame de ♣ sur les cartes maîtresses de Nord.
Pli 11	9 ♣	4 A	8 ♣	* 10 ♣	Ouest a sans doute le Cavalier de ♣ suite à son entame du Valet et à sa défusse de la Dame. Nord, n'ayant pas de ♥, joue le 10 de ♣ pour ne pas forcer Ouest à poser le Cavalier qui rentrera sur la Dame de ♦.
Pli 12	D ♠	* 10 ♠	As ♠	8 ♠	
Pli 13	* 9 ♥	6 A	2 ♥	4 ♠	Nord refuse le Valet de ♠.
Pli 14	2 ♠	* V ♠	3 ♠	7 ♠	
Pli 15	5 ♠	* C ♠	6 ♠	R ♠	Nord prend le Cavalier et revient de son dernier ♠ qui est le 14 ^{ème} . Il évite ainsi de rejouer ♠ pour faire perdre le Cavalier d'Ouest (pose du 9 sur le 10 au pli 11).
Pli 16	As ♥	17 A	4 ♥	* 9 ♠	Charges du Valet de ♥ et du Cavalier de ♣ sur la Dame de ♦ qui tenait.
Pli 17	C ♣	* 9 ♦	V ♥	D ♦	Le preneur amène le Petit au bout mais il chute de 2 points.
Pli 18	10 ♥	1 A	6 ♥	* 7 ♣	
SCORE	- 34				

LA MAIN FORTE

Généralités

C'est détenir au moins 6 atouts dont 2 gros contre le preneur avec une distribution partagée dans les couleurs. Les points ne sont pas pris en compte pour la main forte.
Exemple : 3 atouts et 3 Rois = main faible, 7 atouts et 1 Dame = main forte.

Comment jouer avec une main forte ?

Le but premier du joueur main forte est de débiter le preneur. Pour cela, il doit impérativement imposer son jeu.

Le joueur présumé main forte a deux solutions : jouer atout ou dans sa couleur la plus longue.

S'il désire chasser le Petit ou désatouter le preneur, le joueur main forte, qui doit posséder au minimum 7 atouts, entamera d'un atout impair. Il jouera atout de préférence sur un chien blanc ou très faible. Sinon, il ouvrira sa couleur la plus longue.

Le chien ne doit pas repousser le joueur main forte à développer son flanc et sa couleur dominante, même si le Roi ou plusieurs cartes de cette couleur sont présents au talon.

Au cas où le joueur main forte possède le Roi dans sa couleur la plus longue, il le jouera généralement bille en tête, ne pouvant le sauver ultérieurement du fait de ses nombreux atouts et de son équilibre aux couleurs. Si le preneur fournit sur le Roi, le joueur main forte ne tournera pas et continuera à pousser sa couleur. Remarque : il peut être parfois judicieux de ne pas jouer le Roi pour pouvoir faire accrocher le preneur d'un gros atout au 3^{ème} ou 4^{ème} tour de la couleur.

En cas d'égalité dans les couleurs, le joueur main forte privilégiera l'entame dans sa couleur la plus riche en points pour faire couper le preneur ou la couleur absente du chien.

Comment les autres défenseurs peuvent-ils la repérer et quelle ligne de jeu doivent-ils adopter ?

Les défenseurs, sans doute courts à l'atout, pourront identifier un partenaire main forte s'il a joué un atout impair, s'il est entré d'un Roi, s'il a entamé dans le Roi ou la couleur du chien ou encore s'il a désobéi à l'entame d'un coéquipier.

Ils doivent impérativement obéir à la couleur imposée par la main forte, même si le preneur fournit, et surtout ne pas la détruire en la faisant couper. Même si une surcoupe peut être bénéfique, les défenseurs éviteront de rejouer une couleur que coupe la main forte, le preneur pouvant bloquer par un atout maître. Ils ne devront jamais mettre la main forte en sous-coupe. Pour cela, ils doivent surveiller les refus de couleurs de la main forte : doubletons ou refus d'uppercut. En effet, en cas de main forte, un défenseur peut couper devant le preneur de son plus petit atout pour garder ses gros atouts. Il demande ainsi à ses partenaires de ne plus revenir dans la couleur, par conséquent de le protéger.

Remarques

- La main forte peut changer en cours de partie si elle coupe rapidement la couleur du preneur. Quatre ou cinq atouts dans une autre main peuvent devenir main forte. Il faut savoir s'adapter.

- La désobéissance à la main forte peut s'expliquer par le Petit en danger dans la main d'un défenseur ou alors le sauvetage imminent d'un honneur, en faisant attention que ce dernier ne soit pas une entrave au flanc de défense et au débordement de la main forte.

Système de signalisation en équipe

Il est possible de mettre en place dans le système de signalisation des cartes de main forte, en règle générale 3 ou 4. Ces cartes seront privilégiées à l'annonce des honneurs.

Exemple

a) Quel sera l'écart effectué par le preneur et pourquoi ? (entame par le défenseur placé devant)

PRENEUR	CHIEN	JEU AVEC CHIEN INCORPORÉ	ÉCART	EXPLICATIONS
A 21 - 17 - 15 - 14 - 10 - 6 - 1 ♠ D - V - 10 ♥ 9 - 4 - 2 ♦ V - 2 ♣ R - 10 - 8	A 12 - 2 ♠ ♥ D ♦ 9 ♣ C - 3	A 21 - 17 - 15 - 14 - 12 - 10 - 6 - 2 - 1 ♠ D - V - 10 ♥ D - 9 - 4 - 2 ♦ V - 9 - 2 ♣ R - C - 10 - 8 - 3	♠ ♥ D - 9 - 2 ♦ V - 9 - 2 ♣	Le preneur fait la coupe à ♦, couleur dans laquelle il y a le plus de points à prendre, et garde la singlette à ♥ dans la Dame vue au chien.

Etui n°11

b) quelle sera l'entame du joueur Est placé devant le preneur ?

Il ouvre de l'As de ♦ et annonce son honneur.

PRENEUR (NORD) - jeu écarté

A 21 - 17 - 15 - 14 - 12 - 10 - 6 - 2 - 1
♠ D - V - 10
♥ 4
♦
♣ R - C - 10 - 8 - 3

DEVANT (EST) - entame

A 16 - 7 - 5 - 3
♠ 7 - 6 - 5 - As
♥ 8 - 6 - 5
♦ R - 7 - 6 - 5 - As
♣ 6 - 2

c) comment se signalera la Main Forte ?

Elle se signalera par la désobéissance de Sud à ♦, coupe trouvée par Est, et par l'entame du Roi de ♥.

FOND (OUEST)

A 20 - 11 - 4
♠ R - 9 - 4 - 3 - 2
♥ 7 - As
♦ D - C - 8 - 4
♣ D - 9 - 7 - 4

MILIEU (SUD)

A 19 - 18 - 13 - 9 - 8 - Ex
♠ C - 8
♥ R - C - V - 10 - 3
♦ 10 - 3
♣ V - 5 - As

	EST	NORD	OUEST	SUD	COMMENTAIRES
Pli 1	* As ♦	2 A	4 ♦	10 ♦	
Pli 2	2 ♣	* R ♣	4 ♣	As ♣	
Pli 3	6 ♣	* 3 ♣	7 ♣	V ♣	Prise de main de la main forte du Valet de ♣.
Pli 4	5 ♥	4 ♥	7 ♥	* R ♥	La main forte désobéit à l'entame ♦ et impose ♥ en jouant le Roi.
Pli 5	8 ♥	6 A	As ♥	* 10 ♥	Malgré la fourniture du preneur, elle revient ♥. Ouest a annoncé le doubleton (7 - As).
Pli 6	3 A	* 8 ♣	9 ♣	5 ♣	
Pli 7	* 6 ♥	14 A	20 A	C ♥	Est obéit à la main forte et revient ♥.
Pli 8	5 ♦	1 A	* 8 ♦	3 ♦	La main forte signale le doubleton ♦ (10 - 3).
Pli 9	5 A	* 10 ♣	D ♣	Ex	
Pli 10	* 6 ♦	15 A	D ♦	18 A	Est joue la surcoupe ♦ car il n'a plus de ♥.
Pli 11	16 A	17 A	11 A	* 3 ♥	La main forte, ayant surcoupé, poursuit ♥.
Pli 12	7 A	* C ♣	4 A	8 A	
Pli 13	As ♣	10 A	2 ♣	* V ♥	La main forte joue son dernier ♥.
Pli 14	5 ♣	* V ♣	3 ♣	C ♣	Ouest refuse le Valet de ♣ joué par le preneur.
Pli 15	6 ♣	21 A	4 ♣	* 13 A	La main forte joue le 13 d'atout pour faire sauter le 21.
Pli 16	7 ♣	* 10 ♣	R ♣	8 ♣	
Pli 17	R ♦	12 A	* C ♦	19 A	
Pli 18	7 ♦	D ♣	9 ♣	* 9 A	Le preneur chute de 7 points.
SCORE	- 64				

LE 21

Faut-il tirer ou non le 21 à l'entame ou dès que l'on est en main pour sauver le Petit d'un partenaire ?

C'est l'éternelle question qui fait débat entre de nombreux joueurs car d'une part, jouer le 21, c'est renforcer le jeu du preneur qui pourra placer l'Excuse gratuitement et sans aucune difficulté ou qui deviendra maître avec ses gros atouts, mais d'autre part, ne pas faire l'ambulance peut permettre à l'attaquant de prendre le Petit et de gagner sa partie.

Généralités :

- **De la place du fond, le 21 ne se joue jamais** car il protège le Petit.

- **Des autres places, il est judicieux de le jouer quand il est court et qu'il n'est pas accompagné d'atouts majeurs** (18, 19 ou 20).

- **Placé devant ou au milieu, quand on est main forte avec le 21, il est déconseillé de le tirer.** Il est possible dans ce cas de jouer un atout pair pour enlever les gros atouts de défense. En débarrassant ces tarots, le 21 a de grandes chances d'être préservé et de ne pas exploser sur un éventuel coup d'atout du preneur.

- **Quand il est accompagné de l'Excuse, il est très rare de le jouer,** le preneur possédant probablement le Petit, mais il ne faut pas écarter la possibilité du jeu d'attaque sans bout ! Il faut donc être vigilant et savoir évaluer les risques.

- **Si le Petit est avec le 21 de devant ou du milieu et avec l'entame, court et avec de faibles atouts, il est souvent bon de jouer le 21.** Cela permet de dédoubler les atouts de défense et de sauver le Petit sur un atout de protection d'un coéquipier. Ne pas le jouer peut être très dangereux, le preneur pouvant donner un coup d'atout faisant exploser l'atout de protection et le 21, être maître et tirer le Petit.

- Enfin, sur les gros jeux (poignée montrée par l'attaquant), si le 21 est 5 ou 6^{ème} et est accompagné d'atouts majeurs, il est possible de mettre un atout en dessous pour recevoir une double charge sur le 21.



Annonces possibles en équipes sur le 21 :

- Quand il est joué par un défenseur : il est possible de répondre sur le 21. Un partenaire possédant une grosse main d'atouts peut demander un retour atout en posant un atout demandeur sur le 21.

- Sur un coup d'atout du preneur : sur le 21 posé du fond ou du milieu suite à un coup d'atout du preneur, il est possible d'annoncer le 20. Cela peut permettre au défenseur qui détient le Petit avec le 21 de le jouer sur la table.

LA BAIE DES COCHONS

Coup de défense qui consiste à rejouer dans la couleur du preneur sous certaines conditions. Il se pratique par le défenseur qui possède un atout maître et qui n'a plus de cartes dans la coupe du preneur. C'est un coup qui fonctionne à 100 % car le preneur ne peut intervenir pour l'éviter. Ce coup est basé sur la confiance des autres défenseurs qui doivent envoyer leurs plus gros points dans la coupe. Cette technique de défense doit permettre de rentrer au minimum le Roi. Le plus souvent, ce coup signale le 21.

CHIEN	ÉCART
A 16	♠ 7 - 3 - 2
♠ 3	♥
♥ D - 10	♦ 5 - 3 - 2
♦ 2	♣
♣ 8	

Etui n°5

b) quelle sera l'entame du joueur Ouest placé au milieu ?

Il entame le 8 de ♦ pour montrer la coupe à ses partenaires.

PRENEUR (EST) - jeu écarté
A 18 - 16 - 15 - 10 - 9 - 6 - 1 - Ex
♠ R
♥ D - C - 10 - 2
♦
♣ R - 9 - 8 - 6 - 4

DEVANT (SUD) - entame
A 21 - 20 - 13
♠ D - C - 8 - 6 - 4
♥ 8 - 7 - 6 - 3 - As
♦ As
♣ D - C - V - 5

FOND (NORD)
A 12 - 11 - 8 - 7 - 4 - 3 - 2
♠ V - 10 - 5
♥ R - 9
♦ C - V - 7 - 4
♣ 3 - 2

MILIEU (OUEST) - entame
A 19 - 17 - 14 - 5
♠ 9 - As
♥ V - 5 - 4
♦ R - D - 10 - 9 - 8 - 6
♣ 10 - 7 - As

	OUEST	SUD	EST	NORD	COMMENTAIRES
Pli 1	* 8 ♦	As ♦	1 A	4 ♦	
Pli 2	As ♣	5 ♣	* R ♣	2 ♣	
Pli 3	7 ♣	D ♣	* 4 ♣	3 ♣	
Pli 4	10 ♣	* V ♣	6 ♣	2 A	Retour ♣ de Sud dans la longue du preneur qui n'a plus de ♦ et qui possède 21-20.
Pli 5	R ♦	20 A	Ex	* C ♦	Envoi du Cavalier de ♦ par Nord et du Roi par Ouest. Sud pose seulement le 20.
Pli 6	5 A	* C ♣	8 ♣	3 A	Retour ♣ de Sud dans la longue du preneur pour exploiter le 21.
Pli 7	* D ♦	21 A	6 A	V ♦	Envoi de Dame de ♦ par Ouest et charge du Valet par Nord.
Pli 8	9 ♣	* 4 ♣	R ♣	5 ♣	
Pli 9	14 A	13 A	* 9 ♣	4 A	
Pli 10	* 6 ♦	As ♥	9 A	7 ♦	
Pli 11	4 ♥	3 ♥	* C ♥	R ♥	
Pli 12	As ♣	6 ♣	10 A	* 10 ♣	
Pli 13	5 ♥	6 ♥	* D ♥	9 ♥	
Pli 14	V ♥	7 ♥	* 2 ♥	7 A	
Pli 15	19 A	D ♣	16 A	* V ♣	
Pli 16	* 9 ♦	8 ♥	15 A	8 A	
Pli 17	17 A	C ♣	* 10 ♥	11 A	
Pli 18	* 10 ♦	8 ♣	18 A	12 A	Le preneur perd la partie de 3 points.
SCORE	- 56				

LE PETIT

Sec dans la main (sans l'Excuse), il annule la donne.

C'est le Tarot le plus faible car il est pris par tous les autres.

Mené au bout, sans être pris, il rapporte selon le contrat 10 (Prise), 20 (Garde), 40 (Garde Sans le Chien) ou 60 points (Garde Contre le Chien) même si le jeu est chuté.

Le Petit en attaque

- J'ai moins de 9 atouts : je le pose sur ma coupe. J'attends la 2^{ème} faiblesse si j'ai un Roi sec ou une singlette.

- J'ai 9 atouts et plus : je peux tenter de le mener au bout en faisant un écart à une seule coupe avec des reprises de main.

Attention : avant de penser à mener le Petit au bout, il faut d'abord gagner le jeu et compter les atouts.

Le Petit en défense

Généralité :

Le Petit se signale en posant ses atouts en ordre descendant (du plus élevé au plus faible), sauf si le Petit est long (6^{ème} ou plus) avec des atouts majeurs.

Dans ce cas, le défenseur doit résister par ses propres moyens.

Exemple : 16 - 14 - 8 - 5 - 1, je joue 16 puis 14. Je me débarrasse de mes plus gros atouts en ordre descendant.

Exemple : 20 - 18 - 17 - 14 - 10 - 7 - 1, mes partenaires ne peuvent défendre mon Petit. Sur chasse du preneur, je monte à la pointure.

Sur chasse du preneur :

- Si le Petit est au fond, même court, le défenseur ne doit pas poser ses plus forts atouts pour ne pas éclater ses partenaires et donc monter à la pointure.

- Si le Petit est court et placé au milieu ou devant, le défenseur doit se débarrasser de son plus fort atout au 1^{er} tour. Ses partenaires pourront lui sauver en posant l'atout immédiatement inférieur à celui utilisé pour le signaler.

Sur entame atout du défenseur du fond :

Le possesseur du Petit placé au milieu ou devant le preneur doit signaler le Petit en mettant son plus fort atout pour permettre un sauvetage plus facile, mais aussi donner un uppercut au preneur. Un gros atout devant le preneur n'indique pas forcément le Petit, mais il ne faut pas écarter cette hypothèse.

Si le possesseur du Petit est devant le preneur, il est possible que ce dernier ne puisse monter sur l'atout posé par le défenseur du milieu. Dans ce cas, il pisse de son atout le plus élevé. Une descendante permettra de confirmer la possession du Petit.

Sur entame atout du défenseur du milieu :

- Si le Petit est devant et court, le défenseur doit poser son atout le plus élevé, bien que le défenseur du fond risque de se faire exploser un gros atout. Il est en effet plus probable qu'un atout protecteur se trouve dans la main du milieu.

- Si le Petit est au fond et que le défenseur peut prendre la main, il suffit d'ajuster l'atout et de relancer dans la coupe du preneur si elle a été trouvée auparavant ou dans une couleur qui pourrait l'être. Cet arrêt à l'atout signale le Petit et donc les autres défenseurs ne devront pas y revenir. Si le défenseur du fond en possession du Petit ne peut prendre la main sur l'atout du preneur, il pisse de son atout le plus élevé.

Sur entame atout du défenseur de devant :

- Si le Petit est au fond, le défenseur doit signaler son Petit par un saut significatif, mais sans forcément poser son atout le plus élevé.

- Si le Petit est au milieu, il suffit d'ajuster l'atout et relancer une couleur à sa convenance.

Sur longue du preneur :

Le détenteur du Petit, placé après un défenseur qui coupe sur la couleur jouée par le preneur, doit jouer ses cartes dans la couleur en montant afin que son partenaire qui le précède sache quand il doit s'excuser ou poser un gros atout pour sauver le Petit.

Sur entame couleur d'un partenaire :

En règle générale, il faut couper de son plus fort atout pour signaler le Petit et par la même occasion se débarrasser de cet atout gênant. Un défenseur doit couper du Petit devant le preneur seulement s'il se sent en danger ou si la défense a déjà trouvé les deux faiblesses du preneur dans d'autres couleurs.

Lorsque, sur l'entame du fond, le défenseur du milieu coupe d'un gros atout et que le preneur fournit la couleur, le défenseur de devant doit s'arranger pour prendre la main et retourner dans cette couleur.

L'entame couleur par le possesseur du Petit :

En général, le Petit sort naturellement. Il est donc inutile de jouer dans des couleurs courtes car cela risque d'être la longue du preneur et lui donner la main. Mieux vaut affaiblir le preneur en essayant de le faire couper. Le détenteur du Petit pourra entamer dans sa singlette ou dans son doubleton s'il possède les gros atouts qu'il manque au preneur sur présentation de poignée ou si le chien est riche en atouts majeurs. Le sauvetage du Petit sur un doubleton est difficile, mais si son possesseur le décide, il doit de préférence commencer par sa carte la plus forte afin d'éviter un blocage à l'issue du 2nd tour.

L'entame atout par le possesseur du Petit :

- Si le Petit est très long à l'atout, son détenteur peut jouer atout, voire les demander, pour connaître la longueur du preneur et tenter de mener le Petit au bout.

- Si le Petit est court, de devant ou du milieu, l'entame atout peut être judicieuse : si le Petit est accompagné du 21 et que derrière, sa hauteur d'atout dégringole, il peut commencer par se débarrasser de son atout maître. Autre cas : si le Petit est accompagné de l'Excuse et d'un atout majeur, il est possible d'entamer du gros atout, le risque étant que le preneur ait un jeu sans bout !

Le possesseur du Petit a la tenue :

S'il juge que le Petit est insortable, avec la tenue sur le preneur, peu d'atouts et la même coupe ou singlette que lui (jeu miroir), il peut le sacrifier. Il annonce la tenue et demande à ses partenaires de jouer atout. Le sacrifice du Petit permettra aux autres défenseurs de sortir des points sur la tenue.

ela peut permettre au défenseur qui détient le Petit avec le 21 de le jouer sur la table.



L'EXCUSE

C'est la carte la plus difficile à jouer. Attention : elle change de camp si elle est jouée au dernier pli (sauf en cas de chelem).

Elle complète la poignée (9 atouts plus l'Excuse). Il est interdit de la montrer en cachant un atout.

L'excuse en attaque

- 1) Elle évite de couper.
- 2) Elle protège un gros atout (sur jeu d'atout ou en surcoupe).
- 3) Elle peut protéger des points qui seraient coupés par la défense et que le preneur est certain de sauver en jouant atout dès qu'il est en main.
- 4) Elle permet de rallonger la longue sur entame de la défense et avec un jeu fort en atouts.
- 5) Elle permet de garder une Dame sèche uniquement si le preneur en a besoin pour mener le Petit au bout. Il est préférable de garder une Dame sèche sur une entame du fond voire du milieu.

Attention : mal placée, elle peut coûter cher en laissant filer Rois et Dames.

Sur un gros jeu, l'attaquant a intérêt à la placer rapidement quitte à laisser filer un Valet ou un Cavalier.



L'Excuse en défense

Une mauvaise utilisation de cette carte peut fausser le jugement de ses partenaires et compromettre le cours de la partie. Voici les différentes fonctions de l'Excuse.

1) Protéger un gros atout

C'est l'utilité principale de l'Excuse. Il ne faut pas se précipiter de la poser pour se rallonger à l'atout, mais plutôt la conserver pour protéger un atout majeur.

2) Se rallonger à l'atout

L'Excuse peut servir à rallonger ses atouts s'ils sont nombreux. Avec un jeu faible à l'atout, il est préférable de couper pour sauver ses points ensuite.

3) Protéger des points de la coupe du preneur

L'Excuse est souvent utilisée pour protéger un honneur lorsque le preneur coupe. Le défenseur doit s'excuser si sa pièce est susceptible d'être sauvée très rapidement. S'il juge que ses points sont insortables car il possède encore trop d'atouts, il doit les donner. S'excuser bloquerait la jouerie de la couleur et provoquerait une entame ou un flanc de défense qui pourrait s'avérer désastreux. En ne s'excusant pas et en donnant ses points, le défenseur pourra donner un uppercut, surcouper ou obliger le preneur à attacher.

4) Protéger des points courts de la longue du preneur

L'Excuse protège une Dame sèche sur jouerie du Roi du preneur, jamais un Cavalier sec et encore moins un Valet. Le gain éventuel paraît bien faible face au bénéfice que peut en retirer le preneur s'il détient le mariage.

Elle protège aussi un Cavalier 2nd sur jouerie du mariage du preneur.

5) Se rallonger sur la couleur du preneur

Un défenseur peut utiliser l'Excuse pour se renforcer sur la longue du preneur. A condition qu'il soit au minimum 4^{ème} à la couleur et qu'il ait la possibilité de faire deux levées, il peut poser l'Excuse au 1^{er} tour de la couleur, indiquant ainsi la tenue à ses coéquipiers qui devront jouer atout.

Ce système est bon si le défenseur possède peu d'atouts. Dans le cas contraire, il est conseillé d'annoncer une tenue de manière traditionnelle (sur 2 cartes en ordre descendant) et conserver l'Excuse comme atout. En effet, il n'est pas rare que le preneur écarte une pièce de sa longue. S'il a couché un habillé, ne pas s'excuser évite l'enfume, mais s'excuser peut avoir des conséquences dramatiques, à savoir le non débordement du preneur et l'enfume de la pièce.

6) Communiquer

- Jouée à l'entame, elle permet le transfert de main et annonce un jeu faible sans honneurs en danger.

- Sur le 21 tiré par un partenaire et si le défenseur juge que l'Excuse ne peut avoir aucune utilité dans la partie, il peut la jouer et ainsi éclairer le jeu. La défense saura qu'elle possède deux bouts et par conséquent pourra arrêter la chasse ou la jouerie atout.

- En cours de partie, un défenseur, dans l'impossibilité de rejouer dans la ou les faiblesses du preneur, peut jouer l'Excuse pour permettre à son coéquipier de renvoyer la coupe.

7) Refuser

Il est stipulé dans le système de signalisation FFT que sur entame atout de la défense, poser l'Excuse est une demande d'arrêt. Cette règle est très discutable et il paraît essentiel d'apporter des précisions.

Il sera bien joué pour un défenseur de s'excuser s'il possède le Petit court et avec des atouts de faible hauteur. Par contre, si le Petit est court avec un gros atout, le joueur ne devra pas s'excuser mais se débarrasser de cet atout pour indiquer le Petit par un saut significatif.

Sur entame atout du fond et sur un gros atout posé du milieu, le défenseur de devant peut s'excuser pour protéger un atout supérieur à celui en jeu. Cela ne signifie donc pas forcément qu'il détient le Petit.

8) Sortir le Petit d'un partenaire qui surcoupe

Dans le cas où deux défenseurs coupent sur la longue du preneur et que le 2^{ème} défenseur a annoncé le Petit par un saut significatif à l'atout, le 1^{er} défenseur, s'il possède l'Excuse et des atouts de faible qualité, devra la poser sur le retour longue du preneur pour permettre à son partenaire de rentrer le Petit.

Pour conclure, l'Excuse peut avoir de multiples fonctions dans une donne. Il est intéressant en début de partie de les recenser et d'estimer par la suite laquelle sera la meilleure.

En revanche, si l'Excuse n'a aucune fonction dans la partie, il faut la masquer le plus longtemps possible au preneur (attention aux hésitations !). Cela peut éviter par exemple que l'attaquant aille au bout. Ce dernier ne risquera pas de perdre le Petit, la main forte pouvant détenir l'Excuse. Toutefois, masquer l'Excuse peut aussi être un handicap pour la défense. Il faut donc savoir s'adapter !

L'UTILISATION DE L'EXCUSE EN ATTAQUE

Jeu n°1	
SUD (Preneur) A 21 - 17 - 15 - 10 - 6 - 5 - 1 - Ex	OUEST (Devant) A 18 - 11 - 7 - 4
EST (Fond) A 19 - 13 - 3 - 2	NORD (Milieu) A 20 - 16 - 14 - 12 - 9 - 8
Le joueur Est placé au fond entame du 2 d'atout (protection du 1). Nord monte à la pointure et Ouest uppercute du 18. Que faites-vous ?	

Jeu n°2	
SUD (Preneur) A 19 - 17 - 15 - 10 - 6 - 5 - 1 - Ex	OUEST (Devant) A 18 - 11 - 7 - 4
EST (Fond) A 21 - 13 - 3 - 2	NORD (Milieu) A 20 - 16 - 14 - 12 - 9 - 8
Le joueur Est placé au fond entame du 2 d'atout (protection du 1). Nord monte à la pointure et Ouest uppercute du 18. Que faites-vous ?	

Jeu n°3	
SUD (Preneur) A 21 - 18 - 14 - 8 - 2 - 1 - Ex	OUEST (Devant) A 13 - 4 - 3
EST (Fond) A 19 - 16 - 9 - 7	NORD (Milieu) A 20 - 17 - 15 - 12 - 11 - 10 - 6 - 5
Le joueur Nord placé au milieu entame du 5 d'atout (demandeur). Ouest monte du 13. Que faites-vous ?	

Jeu n°4	
SUD (Preneur) A 21 - 18 - 12 - 8 - 2 - 1 - Ex	OUEST (Devant) A 13 - 4 - 3
EST (Fond) A 19 - 16 - 9 - 7	NORD (Milieu) A 20 - 17 - 15 - 14 - 11 - 10 - 6 - 5
Le joueur Nord placé au milieu entame du 5 d'atout (demandeur). Ouest monte du 13. Que faites-vous ?	

Jeu n°5	
SUD (Preneur) A 21 - 20 - 19 - 17 - 14 - 8 - 4 - 1 - Ex ♠ R - D	OUEST (Devant) ♠
EST (Fond) ♠ C - 9 - 7 - 5	NORD (Milieu) ♠ V - 10 - 8 - 6 - 4 - 3
Le joueur Nord entame du 6 de ♠ (pas d'honneurs). Ouest coupe. Que faites-vous ?	

Jeu n°6	
SUD (Preneur) A 20 - 17 - 14 - 10 - 8 - 4 - 1 - Ex ♠ R - D	OUEST (Devant) ♠
EST (Fond) ♠ C - 9 - 7 - 5	NORD (Milieu) ♠ V - 10 - 8 - 6 - 4 - 3
Le joueur Nord entame du 6 de ♠ (pas d'honneurs). Ouest coupe. Que faites-vous ?	

Jeu n°7	
SUD (Preneur) A 21 - 19 - 17 - 14 - 8 - 7 - 4 - 1 - Ex ♠ R - D - 5 - 2 - As ♥ D - C - V ♦ C - 10 - 8 - 5 - 2 ♣ D - 3	CHIEN A 17 - 1 ♠ D ♥ C ♦ 5 - 2 ♣
Quel est l'écart du preneur qui espère mener le Petit au bout ? L'entame est au fond.	

Jeu n°8	
SUD (Preneur) A 21 - 19 - 17 - 14 - 8 - 7 - 4 - 1 - Ex ♠ R - D - 5 - 2 - As ♥ D - C - V ♦ C - 10 - 8 - 5 - 2 ♣ D - 3	CHIEN A 17 - 1 ♠ D ♥ C ♦ 5 - 2 ♣
Quel est l'écart du preneur qui espère mener le Petit au bout ? L'entame est au preneur.	

Jeu n°9	
SUD (Preneur) A 20 - 19 - 17 - 14 - 9 - 8 - 6 - 2 - 1 - Ex ♠ V - 10 - 6 - 2 - As	OUEST (Devant) ♠ C - 8
EST (Fond) ♠ R - 3	NORD (Milieu) ♠ D - 9 - 7 - 5 - 4
Le joueur Nord placé au milieu entame du 4 de ♠ (annonce d'un honneur). Ouest pose le Cavalier second. Que faites-vous ?	

Jeu n°10	
SUD (Preneur) A 20 - 19 - 14 - 8 - 6 - 1 - Ex ♠ V - 10 - 6 - 2 - As	OUEST (Devant) ♠ C - 8
EST (Fond) ♠ R - 3	NORD (Milieu) ♠ D - 9 - 7 - 5 - 4
Le joueur Nord placé au milieu entame du 4 de ♠ (annonce d'un honneur). Ouest pose le Cavalier second. Que faites-vous ?	

Jeu n°11	
SUD (Preneur) A 21 - 17 - 16 - 8 - 2 - Ex ♠	OUEST (Devant) ♠ 9 - 5
EST (Fond) ♠ R - D - 8 - 6 - 2 - As	NORD (Milieu) ♠ 10 - 4 - 3
Le joueur Est placé au fond entame de l'As de ♠ pour essayer de trouver la coupe du preneur. Nord pose le 3 et Ouest le 9. Que faites-vous ?	

Jeu n°12	
SUD (Preneur) A 21 - 20 - 17 - 16 - 12 - 9 - 8 - 2 - Ex ♠	OUEST (Devant) ♠ 9 - 5
EST (Fond) ♠ R - D - 8 - 6 - 2 - As	NORD (Milieu) ♠ 10 - 4 - 3
Le joueur Est placé au fond entame de l'As de ♠ pour essayer de trouver la coupe du preneur. Nord pose le 3 et Ouest le 9. Que faites-vous ?	

L'UTILISATION DE L'EXCUSE EN DÉFENSE

Jeu n°1	
SUD (Preneur) ♠ R - C - 8 - 5 - 2	OUEST (Devant) ♠ V - 10 - 6 - 4
EST (Fond) ♠ 9 - 7 - 3 - As	NORD (Milieu) A 18 - 14 - 6 - Ex ♠ D
Le joueur Sud joue le Roi de ♠. Est pose l'As. Que faites-vous ?	

Jeu n°2	
SUD (Preneur) ♠ R - D - 8 - 5 - 2	OUEST (Devant) ♠ V - 10 - 6 - 4
EST (Fond) ♠ 9 - 7 - 3 - As	NORD (Milieu) A 18 - 14 - 6 - Ex ♠ C
Le joueur Sud joue le Roi de ♠. Est pose l'As. Que faites-vous ?	

Jeu n°3	
SUD (Preneur) A 21 - 20 - 18 - 15 - 13 - 12 - 9 - 2	OUEST (Devant) A 16 - 4 - 1 - Ex
EST (Fond) A 11 - 10 - 7	NORD (Milieu) A 19 - 17 - 14 - 8 - 6 - 5 - 3
Le joueur Nord placé au milieu entame du 3 d'atout (demandeur). Que faites-vous ?	

Jeu n°4	
SUD (Preneur) A 21 - 20 - 18 - 15 - 13 - 12 - 9 - 2	OUEST (Devant) A 7 - 4 - 1 - Ex
EST (Fond) A 16 - 11 - 10	NORD (Milieu) A 19 - 17 - 14 - 8 - 6 - 5 - 3
Le joueur Nord placé au milieu entame du 3 d'atout (demandeur). Que faites-vous ?	

Jeu n°5	
SUD (Preneur) A 21 - 18 - 17 - 13 - 9 - 8 - 1	OUEST (Devant) A 15 - 14 - 2
EST (Fond) A 20 - 7 - 5	NORD (Milieu) A 19 - 16 - 12 - 11 - 10 - 6 - 4 - 3 - Ex
Le joueur Nord entame du 3 d'atout (demandeur) sur lequel Ouest pose le 14 pour le 17 du preneur et le 20 d'Est. Est revient du 5. Que faites-vous ?	

Jeu n°6	
SUD (Preneur) ♦ R - 10 - 8 - 5 - 3 - 2	OUEST (Devant) ♦ 7
EST (Fond) ♦ C - 4 - As	NORD (Milieu) ♦ D - V - 9 - 6 A Ex
Le preneur joue le Roi de ♦. Est met l'As. Que faites-vous ?	

Jeu n°7	
EST (Fond) A 13 - 9 - 5 - Ex ♠ R - 5 - 2 ♥ C - 8 - 4 ♦ V - 10 - 8 - 5 ♣ D - C - V - 2	CHIEN A 14 ♠ D - 6 ♥ 9 ♦ 2 ♣ As
Vous avez l'entame. Que faites-vous ?	

Jeu n°8	
EST (Fond) A 13 - 9 - 5 - Ex ♠ V - 5 - 2 ♥ C - 8 - 4 ♦ V - 10 - 8 - 5 ♣ 10 - 6 - 3 - 2	CHIEN A 14 ♠ D - 6 ♥ 9 ♦ 2 ♣ As
Vous avez l'entame. Que faites-vous ?	

Jeu n°9	
SUD (Preneur) ♠ R - D - 8 - 5 - 4 - 2	OUEST (Devant) ♠ V - 10 - 9 - 3
EST (Fond) A 17 - 14 - 8 - 2 - Ex ♠ 6 - As	NORD (Milieu) A 20 - 18 - 16 - 13 - 5 - 1 ♠ C - 7
Le déclarant joue Roi puis Dame de ♠ qui passent. Placé en Est, que faites-vous sur le 3 ^{ème} tour de ♠ ?	

Jeu n°10	
SUD (Preneur) ♠ R - D - 8 - 5 - 4 - 2	OUEST (Devant) ♠ 10 - 9 - 3
EST (Fond) A 17 - 14 - 8 - 2 - Ex ♠ 6 - As	NORD (Milieu) A 20 - 18 - 16 - 13 - 5 - 1 ♠ C - V - 7
Le déclarant joue Roi puis Dame de ♠ qui passent. Placé en Est, que faites-vous sur le 3 ^{ème} tour de ♠ ?	

Jeu n°11	
SUD (Preneur) A 21 - 19 - 15 - 13 - 12 - 8 - 6 - 1	OUEST (Devant) A 18 - 14 - 11 - 10 - 7 - 5 - 3
EST (Fond) A 17 - 2	NORD (Milieu) A 20 - 16 - 9 - 4 - Ex
Ouest entame du 3 d'atout. Le preneur pose le 12, Est le 17. Que faites-vous ?	

Jeu n°12	
SUD (Preneur) A 19 - 18 - 17 - 14 - 13 - 12 - 9 - 8 - 5	OUEST (Devant) A 21 - 10 - 6 - 3 - Ex
EST (Fond) A 16 - 11 - 2	NORD (Milieu) A 20 - 15 - 7 - 4 - 1 ♠ 8 ♥ C - 8 - 4 ♦ V - 10 - 8 - 5 ♣ R - D - V - 2 - As
Le preneur entame du 12 d'atout. Est pose le 16. Vous montez du 20 et Ouest s'excuse. Que faites-vous ?	

L'ENTAME

Il est très important de réfléchir avant d'entamer. En effet, cette première carte jouée détermine assez souvent le cours du jeu.

Généralités

L'entame couleur est la plus fréquente. Le défenseur essaiera essentiellement de trouver la coupe ou la faiblesse (Roi sec ou singlette) du preneur pour mettre la défense sur de bons rails. Pour cela, il doit jouer dans des couleurs riches en points et longues.

Le système de signalisation FFT a, dès l'entame, toute son importance et va permettre à la défense de s'organiser et jouer avec cohérence.

Rappel : une carte de l'As au 5 dans une couleur à l'entame annonce la possession d'au moins un honneur (Roi ou Dame). Même si l'attaquant peut intercepter les informations échangées par la défense et en tirer profit, l'entameur pourra mentir au preneur à la seule condition qu'il ne trompe ses partenaires.

Sur chien blanc ou sur chien très faible, et selon son jeu, l'entameur peut proposer la chasse au Petit (atout pair propositionnel) ou imposer la jouerie atout (atout impair demandeur).

En équipe

Outre la signalisation des honneurs et la demande d'atout, il est possible d'ajouter d'autres annonces dans le système qui peuvent donner une plus-value à l'entame. Citons-en quelques unes : la possession du Petit ou d'un autre bout, la possession d'une coupe, l'indication main forte avec des cartes basses, l'indication du nombre d'atouts, l'indication d'un honneur dans une autre couleur que celle jouée...

Les éléments à prendre en compte

Pour entamer, il faut absolument tenir compte de la force de sa main avant tout, de sa position par rapport au preneur et des bouts en sa possession, du chien et du contrat demandé.

1) La main de défense

À la vue du chien et avant de produire son entame, il est très important d'avoir jugé la force de sa main. Bien évidemment, quel que soit le chien, une main très longue à l'atout sera main forte et une main avec très peu d'atouts restera main faible. Le plus difficile est d'évaluer son jeu avec une main moyenne de 5 ou 6 atouts et savoir s'il faut se déclarer main forte. Le chien peut être alors d'une aide précieuse. Par exemple, s'il contient une couleur dominante, présente aussi dans le jeu de l'entameur, ce dernier pourra imposer son jeu. Si les atouts étaient nombreux au chien, cette main risque d'être main forte. Bien sûr, d'autres paramètres rentrent en compte : la hauteur des atouts, la répartition aux couleurs... Dans la plupart des cas, une main moyenne cherchera la coupe du preneur sans s'affirmer et attendra de voir ce que le preneur joue. Si l'attaquant, jouant sa longue, entre dans une couleur présente dans la main moyenne, elle deviendra main forte. Au contraire, si l'attaquant fait couper rapidement cette main, elle ne s'exprimera pas et devra sans doute privilégier les mains de ses partenaires.

a) Main forte

La main forte, à la vue du chien, peut entamer :

- **d'un atout impair** (demandeur) pour la chasse au Petit.
- **dans sa couleur la plus longue**, du Roi si elle le possède. Remarque : Même si l'entame d'un Roi est très significative, annonçant la main forte, il est parfois bon de ne pas la faire pour pouvoir décrocher un gros atout au preneur sur le 3^{ème}, 4^{ème} ou 5^{ème} tour de la couleur.
- **dans le Roi ou la couleur du chien** à la seule condition d'être long dans cette couleur.

b) Main moyenne ou faible

Il faut essayer de trouver la coupe et donc entamer dans une couleur significative (riche en points et/ou longue). Exemples : la Dame d'un mariage, une carte basse sous un petit mariage long... Toutefois, en cas de main excessivement faible, on peut ouvrir dans une couleur courte afin d'éviter d'affaiblir une éventuelle main forte. Il ne faut pas abuser de cette entame, surtout si l'on peut montrer la coupe en jouant une autre couleur, car les probabilités de tomber dans la longue du preneur sont fortes.

Sur jouerie du preneur, une main faible doit éviter de prendre la main pour laisser la main forte faire son entame.

2) La position par rapport au preneur et les bouts en sa possession

a) L'entame atout

Quelle que soit sa place, un défenseur désirant chasser le Petit jouera un atout impair demandeur.

L'atout pair peut être joué pour interroger, pour annoncer la protection du Petit, pour protéger une fourchette fragile et pour transférer la main à un partenaire afin qu'il trouve la coupe.

Du milieu et encore mieux de devant, sur chien blanc ou très faible, l'atout pair est propositionnel. Du fond, il permet en règle générale d'annoncer un gros atout (21, 20, 19 voire 18) qui protège le Petit, mais il peut être aussi joué sur un chien blanc d'atouts pour éviter que le Petit du preneur ne s'échappe sur la coupe alors qu'un partenaire main forte aurait pu lui capturer. Du milieu et de devant, sur un chien plus fort, l'atout pair peut permettre de protéger une fourchette fragile (exemple : 20-14 7^{ème}). En jouant cet atout, l'entameur demande à ses coéquipiers de se débarrasser de leurs plus gros atouts, mais aussi au joueur qui a pris la main de trouver la coupe ou la faiblesse du preneur.

b) L'entame du 21

Jouer le 21 à l'entame, c'est renforcer le jeu du preneur qui pourra placer l'Excuse gratuitement s'il la détient ou qui deviendra maître avec ses gros atouts. Cependant, ne pas faire l'ambulance peut permettre à l'attaquant de prendre le Petit et de gagner sa partie.

De la place du fond, le 21 ne se joue jamais car il protège le Petit. Des autres places, il est judicieux de le tirer quand il est court et qu'il n'est pas accompagné d'atouts majeurs.

c) L'entame de l'Excuse

Bien entendu, cette entame n'est possible que des places du fond ou du milieu. Elle se fait principalement avec un jeu faible sans honneurs en danger. Ce transfert peut permettre au coéquipier qui suit de s'exprimer s'il est main forte ou alors tout simplement de trouver la coupe.

d) L'entame avec le Petit

En général, le Petit sort naturellement. Il est donc inutile de jouer dans sa couleur la plus courte car le risque est de tomber dans la longue du preneur. Mieux vaut l'affaiblir en jouant dans une couleur significative pour le faire couper. Cependant, si l'entameur possède le Petit avec de gros tarots, qu'il manque au preneur sur présentation de poignée ou sur un chien riche en atouts majeurs, il pourra entamer dans sa couleur courte (singlette ou doubleton).

Avec le Petit, il peut être bon d'entamer atout s'il est très long pour connaître la longueur du preneur et tenter de le mener au bout. Si le Petit est court et accompagné du 21 et des atouts de piètre qualité, de devant ou du milieu, l'entameur pourra jouer le 21 pour s'en débarrasser et ensuite pouvoir pisser sur un partenaire. Si le Petit est accompagné de l'Excuse, il est possible de jouer un atout majeur pour s'en débarrasser tout en donnant un uppercut au preneur, le risque étant que le 21 soit en défense !

e) L'entame couleur

Comme dit précédemment, il est primordial que la main forte s'exprime ou que la coupe ou la faiblesse du preneur soit trouvée.

Cependant, certains jeux sont problématiques (sans couleur significative) et l'entame peut demander alors une longue réflexion. En effet, l'objectif est d'éviter que le preneur ne réalise une Dame, le Cavalier d'une fourchette Roi-Cavalier, etc. De la place de devant, les risques sont moindres puisque deux défenseurs doivent jouer après le preneur qui n'osera pas forcément poser une pièce qu'il a gardée. Il est donc plus facile d'entrer sous un Roi ou une Dame longue blanche, en dissimulant la possession de l'honneur par une entame du 6 au 10. En cas de main faible et pour les mêmes raisons, la place de devant est aussi une position privilégiée.

Par contre, des places du milieu ou du fond et avec ce type de jeu, l'entame doit être la plus solide possible et il faut privilégier les longueurs au maximum. Avec une main faible, toujours de ces deux places, il est possible d'entrer dans une couleur courte quand le chien l'oblige ou quand le jeu est décalé. Avec deux couleurs faibles, il peut être intéressant d'ouvrir dans celle absente ou la moins présente au chien.

3) Le chien du preneur

Il est impossible de dissocier le chien de l'entame. Sa mémorisation est donc obligatoire pour faire une bonne ouverture qui peut prendre beaucoup de sens à la vue du chien auprès de ses partenaires.

Quelques conseils :

- il faut éviter de jouer dans les couleurs du chien sauf en cas de main forte.
- si on n'a pas de couleur significative, on peut entamer dans la couleur absente du chien.
- un chien sans atout peut inciter à une chasse au Petit. Une main de 5 ou 6 atouts privilégiera généralement une jouerie par la couleur.
- parfois, le contenu du chien permet de faire une entame d'anticipation. Par exemple, sur une couleur très présente au talon (minimum 3 cartes) que l'entameur tient, l'entrée d'un atout impair peut faire gagner un temps et permettre aux autres défenseurs de charger plus rapidement. Cette entame peut être dangereuse, le preneur pouvant avoir fait la coupe dans la couleur dominante du chien.

4) Le contrat du preneur

L'enchère effectuée par le preneur conditionne aussi l'entame. Il sera plus facile de mettre un atout sur un chien faible sur une petite que sur une garde.

Sur une GS ou GC, l'entame atout est souvent néfaste (sauf avec une main d'atouts exceptionnelle). Il faut avoir en mémoire que le preneur, pour avoir demandé un surcontrat, a lui un jeu d'attaque exceptionnel ! Il est donc plutôt conseillé d'entamer dans des couleurs très longues pour trouver des décalages dans la donne.

Sur un surcontrat, il faut penser aussi que le preneur n'a pas fait d'écart et il peut donc être bon de jouer ses pièces bille en tête. Cependant, l'attaquant a sans doute une coupe ou une singlette pour sortir le Petit et/ou prendre des points. Il faudra donc peser le pour et le contre !

5) Exemple : entames sur un même jeu

NORD A 20 - 18 - 10 - 7 - 4 ♠ 9 - 5 - 3 ♥ 5 - 4 - 2 ♦ V - As ♣ R - 8 - 5 - 3 - As	 CHIEN A 12 ♠ 7 ♥ ♦ 7 ♣ 9 - 4 - 2	 EST A 19 - 15 - 5 - 3 - 1 - Ex ♠ D - 8 - 2 - As ♥ 10 - As ♦ R - C - 9 - 4 ♣ C - 10
OUEST A 17 - 11 ♠ C - V - 10 - 6 - 4 ♥ R - 9 - 6 - 3 ♦ D - 10 - 8 - 5 ♣ V - 7 - 6	 ECART (pour information) ♠ 7 ♥ ♦ 7 - 6 - 3 - 2 ♣ D	 SUD (après écart) A 21 - 16 - 14 - 13 - 12 - 9 - 8 - 6 - 2 ♠ R ♥ D - C - V - 8 - 7 ♦ ♣ 9 - 4 - 2

- **EST (fond) :** l'entame du Roi de ♦ est impérative. Est, possédant 2 bouts 6^{èmes} dont le Petit, est main forte. Il doit faire couper le preneur au plus vite pour ne pas risquer de perdre le Petit. Si le preneur fournit ♦, il tournera ♠.

- **NORD (milieu) :** trois ♣ ont été relevés au chien ce qui interdit l'entrée dans cette couleur. N'ayant aucune entame écrite, Nord peut ouvrir du 4 d'atout : il possède la protection du Petit et cela peut permettre de donner la main à un autre défenseur qui montrera la coupe.

- **OUEST (devant) :** il faut essayer de trouver la coupe. L'entame du 10 de ♠ ne pose aucun risque, contrairement aux entames ♥ et ♦ qui sont dangereuses, pouvant permettre au preneur d'encaisser la Dame de ♥ ou le Cavalier de ♦ (s'il détient la fourchette Roi-Cavalier).

TROUVEZ LES ENTAMES DE DÉFENSE

NORD (MILIEU) A 19 - 17 - 14 - 11 - 6 - 5 ♠ 10 - 8 - 5 - 4 ♥ D - 6 ♦ 7 ♣ R - 9 - 6 - 5 - 2	↖	CHIEN A 12 ♠ D - 6 - 3 ♥ ♦ 5 ♣ 8	↖	EST (FOND) A 15 - 10 - 9 ♠ 7 - As ♥ C - 9 - 8 - 7 - 5 - 3 - As ♦ R - D - 6 - 2 ♣ V - 4
OUEST (DEVANT) A 21 - 8 - 3 - 1 ♠ C - 9 - 2 ♥ V - 10 - 4 ♦ C - V - 10 - 8 - 3 ♣ 10 - 7 - 3	↖	Problème 1 Entames sur un même jeu (Sud preneur a gardé)		a) quelle sera l'entame effectuée par le joueur du fond et pourquoi ? b) même question mais par le joueur du milieu c) même question mais par le joueur de devant

NORD (MILIEU) A 20 - 14 - 11 - 5 ♠ 5 - 2 ♥ R - C - 5 - As ♦ R - 10 - 6 - As ♣ R - C - 9 - 5	↖	CHIEN A 2 ♠ R ♥ 8 - 3 ♦ 3 ♣ 4	↖	EST (FOND) A 19 - 9 - 6 - 3 ♠ C - 8 - 4 - 3 ♥ D - 6 ♦ C - 9 - 5 ♣ D - 10 - 7 - 3 - 2
OUEST (DEVANT) A 18 - 16 - 15 - 13 - 10 - 8 ♠ D - V - 10 - 9 - 2 ♥ V - 7 - 2 ♦ 4 - 2 ♣ 8 - 6	↖	Problème 2 Entames sur un même jeu (Sud preneur a gardé)		a) quelle sera l'entame effectuée par le joueur du fond et pourquoi ? b) même question mais par le joueur du milieu c) même question mais par le joueur de devant

NORD (MILIEU) A 20 - 16 - 15 - 12 - 10 - 9 - 7 - 2 ♠ R - 10 - 3 ♥ R - 7 - 2 ♦ 10 ♣ C - 10 - 8	↖	CHIEN A 17 ♠ D ♥ ♦ As ♣ V - 5 - 4	↖	EST (FOND) A 11 - 6 - 3 - Ex ♠ C - 9 - 7 - 4 - 2 ♥ V - 10 - 4 - As ♦ 8 - 7 - 5 ♣ 6 - 3
OUEST (DEVANT) A 19 - 14 - 5 ♠ 6 ♥ D - 9 - 6 - 3 ♦ D - C - 9 - 6 - 4 - 3 - 2 ♣ D - 7 - 2	↖	Problème 3 Entames sur un même jeu (Sud preneur a gardé)		a) quelle sera l'entame effectuée par le joueur du fond et pourquoi ? b) même question mais par le joueur du milieu c) même question mais par le joueur de devant

NORD (MILIEU) A 19 - 17 - 4 - 1 ♠ 9 - 8 - 7 - 4 ♥ C ♦ 10 - 4 - As ♣ D - V - 10 - 5 - 2 - As	↖	CHIEN A 20 - 14 ♠ ♥ D - As ♦ 6 - 2 ♣	↖	EST (FOND) A 15 - 12 - 10 - 7 - 5 - 2 ♠ D - C - 5 ♥ 8 - 5 - 3 - 2 ♦ D - 8 - 3 ♣ 9 - 7
OUEST (DEVANT) A 21 - 9 ♠ R - V - 10 - 3 - 2 ♥ V - 10 - 7 - 6 - 4 ♦ V - 9 - 5 ♣ C - 8 - 4	↖	Problème 4 Entames sur un même jeu (Sud preneur a gardé)		a) quelle sera l'entame effectuée par le joueur du fond et pourquoi ? b) même question mais par le joueur du milieu c) même question mais par le joueur de devant

NORD (MILIEU) A 19 - 17 - 8 - 4 ♠ C - 8 - 5 - 2 ♥ 8 - 7 - 3 ♦ D - V - 6 ♣ V - 8 - 3 - 2		CHIEN A 18 ♠ 7 - 6 - 3 ♥ As ♦ As ♣		EST (FOND) A 14 - 11 - 9 ♠ 9 ♥ R - D - 9 - 5 - 2 ♦ R - 7 - 4 - 3 ♣ D - 10 - 9 - 7 - 5
OUEST (DEVANT) A 16 - 10 - 7 - 6 - 5 - 3 - 1 ♠ R - D - V ♥ C - 4 ♦ C - 10 - 9 - 2 ♣ C - As		Problème 5 Entames sur un même jeu (Sud preneur a gardé)		a) quelle sera l'entame effectuée par le joueur du fond et pourquoi ? b) même question mais par le joueur du milieu c) même question mais par le joueur de devant

NORD (MILIEU) A 16 - 15 - 5 - 2 ♠ D - C - 10 - 7 - 5 - 2 ♥ 10 - 6 - As ♦ R - C - 9 - 6 ♣ 3		CHIEN A 19 ♠ R - V - 9 - 3 ♥ ♦ ♣ 2		EST (FOND) A 21 - 13 - 12 - 9 ♠ 8 - 4 ♥ D - C - 9 - 7 - 5 ♦ D - V - 3 - 2 - As ♣ V - 7	
OUEST (DEVANT) A 18 - 11 - 7 - Ex ♠ 6 ♥ V - 4 - 3 ♦ 10 - 7 ♣ D - 10 - 9 - 8 - 6 - 5 - 4 - As		Problème 6 Entames sur un même jeu (Sud preneur a gardé)			 a) quelle sera l'entame effectuée par le joueur du fond et pourquoi ? b) même question mais par le joueur du milieu c) même question mais par le joueur de devant

NORD (MILIEU) A 15 - 11 ♠ 7 - 2 ♥ R - 9 - 7 - 6 - 5 - 3 ♦ D - C - 10 ♣ 9 - 8 - 4 - 2 - As		CHIEN A 21 - 6 ♠ C - V ♥ ♦ 8 ♣ 10		EST (FOND) A 20 - 2 - 1 - Ex ♠ R - 9 - 8 - 6 - 4 - As ♥ V - 10 - 2 ♦ V - 7 - 5 ♣ 6 - 3	
OUEST (DEVANT) A 17 - 14 - 10 - 8 - 5 - 3 ♠ 10 ♥ C - 8 - As ♦ 9 - 6 - 4 - 3 - 2 ♣ D - 7 - 5		Problème 7 Entames sur un même jeu (Sud preneur a gardé)			a) quelle sera l'entame effectuée par le joueur du fond et pourquoi ? b) même question mais par le joueur du milieu c) même question mais par le joueur de devant

NORD (MILIEU) A 17 - 11 ♠ C - 9 - 8 - 4 - 3 - 2 ♥ 5 - 3 ♦ R - D - C - 10 - 4 - As ♣ 9 - 2		CHIEN A ♠ ♥ ♦ ♣		EST (FOND) A 20 - 19 - 14 - 12 - 7 - 4 ♠ 10 - As ♥ R - V - 7 - 4 ♦ 9 - 6 - 2 ♣ D - 6 - 3	
OUEST (DEVANT) A 16 - 15 - 9 - 6 - 5 ♠ 7 - 5 ♥ D - 10 - 9 - As ♦ V ♣ C - 10 - 8 - 7 - 5 - As		Problème 8 Entames sur un même jeu (Sud a fait une GC)			a) quelle sera l'entame effectuée par le joueur du fond et pourquoi ? b) même question mais par le joueur du milieu c) même question mais par le joueur de devant

SOLUTIONS

GARDER OU PASSER ? (page 3)

Jeu n°1 : Garde - Jeu n°2 : Passe - Jeu n°3 : Passe - Jeu n°4 : Garde - Jeu n°5 : Garde - Jeu n°6 : Passe - Jeu n°7 : Garde - Jeu n°8 : Passe

LES CONTRATS (pages 4 et 5)

- | | |
|--|--|
| 1/ Prise (recherche d'un beau chien) | 6/ Garde Sans |
| 2/ Garde (pour gagner en surcontrat, il faut prendre absolument le Petit) | 7/ Garde (recherche du 10 ^{ème} atout au chien pour poignée et Petit au bout) |
| 3/ Garde Contre | 8/ Prise (jeu faible à l'atout, manque d'atouts majeurs et de points) |
| 4/ Garde Sans (pour gagner ce contrat, il faudra faire l'un des 3 Cavaliers) | 9/ Garde Contre (jouer atout pour se fabriquer la sortie du Petit) |
| 5/ Garde (on a les points pour faire un surcontrat, mais pas la sortie du 1) | 10/ Garde |

LES ÉCARTS ET PLANS D'ATTAQUE (page 9)

Jeu n°1 : Faire 2 coupes pour prendre les points et raccourcir la longue à ♠, le grand mariage pouvant servir à reprendre la main.
Ecart proposé > ♠ 8 - 2 - As / ♥ C - 2 / ♣ 2. Plan d'attaque > jouer par la longue ♦ en entamant du Cavalier, essayer d'aller au bout ou poser le Petit sur la 2^{ème} coupe si elle est trouvée rapidement.

Jeu n°2 : Faire une coupe et garder des reprises de main (Roi sec et petit mariage). Ecart proposé > ♥ 6 - 2 - As / ♠ 10 - 3 - As
Plan d'attaque > jouer sa longue, essayer d'aller au bout ou poser le Petit sur la 2^{ème} faiblesse si elle est trouvée rapidement.

Jeu n°3 : Faire la coupe à ♥ et garder le Roi sec dans le Cavalier 2nd vu au chien. Ecart proposé > ♥ 8 - 4 - As / ♦ C - 10 - 8
Plan d'attaque > jouer sa longue à ♠ en entamant du 9 ou du 10.

Jeu n°4 : Coucher un maximum de points car peu d'atouts. Ecart proposé > ♠ D / ♥ D - 6 - As / ♦ C - 2
Plan d'attaque > jouer sa longue et essayer de réaliser les levées avec ses 2 petits atouts avant de s'excuser.

Jeu n°5 : Faire la coupe à ♠ et la singlette à ♠ (couleur dans laquelle on couche le plus de points). Ne pas garder le 9 de ♠ sec qui peut forcer un honneur à se poser. Ecart proposé > ♠ C - V - 9 / ♣ C - 8 - 5. Plan d'attaque > montrer la poignée, chasser le Petit en entamant du 12 ou du 13 d'atout et jouer sa longue ♦ en dessous si la répartition à l'atout est favorable.

Jeu n°6 : Prise de risque (Dame sèche à ♦) car entame au fond. Ecart proposé > ♥ V - 8 - 3 - 2 - As / ♦ 2.
Plan d'attaque > chasser le Petit en commençant du 14 vu au chien et jouer sa longue ♠ en dessous si la répartition à l'atout est favorable.

Jeu n°7 : Garder le minimum de cartes perdantes sur un jeu plein. Ecart proposé > ♠ 7 / ♥ 5 - 3 / ♣ 9 - 8 - As
Plan d'attaque > présenter la poignée, chasser le Petit et désatouer la défense. Entame > 12 d'atout.

Jeu n°8 : Faire la coupe à ♠ et garder le doubleton ♦ blanc en couchant le Cavalier. Ecart proposé > ♠ 10 - 7 - 4 - As / ♦ C - 6
Plan d'attaque > jouer l'enfume ♦ pour capturer un honneur. Entame > 3 de ♦.

Jeu n°9 : Faire la coupe à ♥, coucher la Dame de la longue infaisable avec un jeu si faible à l'atout et équilibrer son jeu.
Ecart proposé > ♥ V - 7 - 4 / ♦ D / ♣ V - 2. Plan d'attaque > jouer la longue. Entame > 6 de ♦.

Jeu n°10 : Jeu faible avec entame atout de défense fort probable sur chien blanc. Ecart proposé > ♠ D / ♥ C - V - 8 - 3 / ♦ D
 En réalisant cet écart (12 points couchés), le pli du 21 (6 points), le pli du 19 (2 points), l'Excuse (4 points) et le pli du Roi de ♠ (6 points), il ne reste plus qu'à sortir le Petit sur la coupe (6 points) même sans prendre de pièces pour gagner la partie.
Plan d'attaque > jouer sa longue, poser le Petit sur la coupe. Entame > Roi de ♠.

JOUER AVEC LE SYSTEME DE SIGNALISATION (page 10)

Jeu n°1 : Il faut essayer de chercher une faiblesse du preneur. Vous pouvez soit entamer ♥ mais du 10 vu que vous ne possédez ni Roi, ni Dame, soit entamer ♠ de l'As et ainsi annoncer votre honneur à ♠. L'entame ♠ sous petit mariage est préférable.

Jeu n°2 : Votre partenaire du fond, en entamant le 2 de ♠, vous annonce qu'il possède un honneur, la Dame, vu que vous possédez le Roi. Vous pouvez donc ne poser que le Cavalier, l'entame ♠ étant sans doute la coupe du preneur.

Jeu n°3 : La signalisation d'un honneur par un défenseur n'impose pas forcément à ses partenaires la pose de l'autre honneur. Le système de signalisation favorise juste la communication entre défenseurs. Avec 2 atouts, vous ne poserez pas le Cavalier et encore moins le Roi, mais l'As de ♠. Vous êtes quasi certain de rentrer le Roi et le Cavalier de ♠ si le preneur coupe.

Jeu n°4 : Votre partenaire du fond joue le 10 de ♦ et donc n'annonce aucun honneur. La pose du 3 de ♦ du milieu ne signifie rien, l'annonce ne se fait que par le joueur qui entame la couleur. Vous jouerez donc l'As de ♦.

Jeu n°5 : Votre partenaire du fond joue le 3 de ♦ et annonce donc son Roi, vu que vous possédez la Dame que vous allez d'ailleurs jouer. Vous pouvez ainsi éviter au preneur de faire une levée et s'il coupe, vous ne pourrez jamais rentrer votre Dame.

Jeu n°6 : Vous entamerez du 8 de ♠ même si cette carte n'annonce pas la Dame. Par contre, vous n'avez pas le droit de faire une fausse annonce en jouant une carte de l'As au 5 alors que vous n'avez pas d'honneur.

Jeu n°7 : L'entame d'un atout pair, le 6, semble logique avec le 19 en protection. En effet, si le Petit est en défense accompagné du 20 ou du 21, il pourra être sauvé. Ne pas donner ce coup d'atout à l'entame peut condamner le Petit car le preneur aura besoin de donner un seul coup d'atout (d'un intermédiaire) pour faire sauter votre 19.

Jeu n°8 : Fort de 8 atouts, vous devez entrer du 3 d'atout, impair, qui annonce minimum 7 atouts et qui demande à vos partenaires de continuer à jouer atout.

Jeu n°9 : Vous ne pouvez entamer atout sur cette donne : vous avez moins de 7 atouts et aucune protection du Petit. Vous devez donc essayer de trouver la coupe du preneur. Pour cela, vous ouvrirez ♠ du Valet.

SOLUTIONS

LES RÈGLES DE BASE DE DÉFENSE (page 11)

Jeu n°1 : Comme le preneur joue ♠, il est interdit de revenir dans cette couleur. Vous devez essayer de trouver la coupe du preneur et le faire couper. Vous ne jouerez pas ♥, il y a de fortes chances que le preneur en ait, vu que vous n'en possédez que deux. Vous ne jouerez pas ♦ dans le Roi du chien. Vous entamerez donc du 2 de ♣.

Jeu n°2 : Il faut savoir sacrifier les points que vous ne pouvez pas sortir. Vous jouez donc la Dame de ♦ dans la coupe.

Jeu n°3 : Vous devez garder la maîtrise à la couleur, ne pas mettre votre Roi et libérer la couleur au preneur. Vous poserez donc le 4 de ♣ sur le Cavalier de votre partenaire qui fait pli.

Jeu n°4 : Votre partenaire va pouvoir monter sur le 12. Vous allez donc sauver des points. C'est le Roi de ♦ que vous devez jouer car vous avez encore la maîtrise à la couleur avec la Dame. Vous n'avez pas le droit d'enlever le Roi de ♠ ni le Roi de ♥ (bien qu'il soit long) pour garder la maîtrise. Vous devez attendre de voir ce que fera le preneur à ♠ et à ♥ avant de défausser vos Rois.

Jeu n°5 : Vous ne devez pas laisser la levée au preneur en vous excusant sur le 14 et prenez donc du 19 d'atout.

Jeu n°6 : Vous posez le Roi de ♠ et ne laissez pas maître le preneur du Valet.

Jeu n°7 : Le preneur vient de fournir à ♣, vous n'avez pas le droit d'y rejouer. Vous devez donc ouvrir une couleur et essayer de montrer la coupe. Le choix se porte entre ♠ et ♦. Vous privilégiez la couleur ♦ qui est plus riche en points et c'est là que le preneur risque de couper. Vous jouerez la Dame de ♦ et non le 4 car si le preneur coupe, elle est insortable.

Jeu n°8 : Il vous est interdit de jouer ♣ (longue du preneur) et ♥ (couleur dans laquelle le preneur a fourni). Vous n'avez pas d'autre alternative que d'entamer du 8 de ♠.

L'UTILISATION DE L'EXCUSE EN ATTAQUE (page 20)

Jeu n°1 : Je m'excuse sur le 18 pour protéger le 21.

Jeu n°2 : Je monte du 19 pour faire un pli et ne pas me le faire prendre en fourchette

Jeu n°3 : Je monte du 14 et garde l'Excuse pour protéger 18 et 21.

Jeu n°4 : Je m'excuse pour protéger le 18.

Jeu n°5 : Je m'excuse pour protéger mon mariage ♠ et dès que je serai en main, je jouerai mes atouts maîtres pour enlever les atouts du défenseur qui coupe.

Jeu n°6 : Je pose Roi de ♠. Le mariage est indéfendable et j'essaie d'induire la défense en erreur. L'Excuse pourra protéger mes atouts.

Jeu n°7 : Je garde Dame sèche à ♣ pour une éventuelle reprise de main.

Ecart proposé > ♦ C - 10 - 8 - 5 - 2 / ♣ 3

Jeu n°8 : Je couche la Dame de ♣ et garde le 3 que je jouerai peut-être pour tromper la défense.

Ecart proposé > ♦ C - 10 - 8 - 5 - 2 / ♣ D

Jeu n°9 : J'ai un jeu fort à l'atout qui me permet de m'excuser pour rallonger mes ♠. De plus, l'Excuse est gratuite.

Jeu n°10 : Je fournis ♠ car l'Excuse servira à rallonger mes atouts. De plus, en m'excusant, je mets le Petit en danger.

Jeu n°11 : Je coupe du 2 d'atout. J'ai peu d'atouts et je dois les réaliser.

Jeu n°12 : Je m'excuse gratuitement car j'ai un jeu très fort à l'atout.

L'UTILISATION DE L'EXCUSE EN DÉFENSE (page 21)

Jeu n°1 : Je m'excuse pour protéger la Dame.

Jeu n°2 : Je donne le Cavalier. Si le Preneur possède la Dame, il prendra le Cavalier, gagnera un temps pour faire couper la défense. Il aura donc réalisé sa Dame qu'il n'aurait sans doute pas faite.

Jeu n°3 : Je pose le 16 pour annoncer mon Petit et exploser un gros atout au preneur.

Jeu n°4 : Je m'excuse pour annoncer mon Petit.

Jeu n°5 : Je m'excuse pour rallonger mes atouts.

Jeu n°6 : Je m'excuse pour annoncer la tenue (D - V - 9 - 6 - Ex)

Jeu n°7 : J'entame Valet de ♣ car l'Excuse peut protéger des points.

Jeu n°8 : Je m'excuse parce que je n'ai rien à montrer, rien à protéger et pour laisser s'exprimer une éventuelle main forte.

Jeu n°9 : Je m'excuse. Nord vient de poser le Cavalier de ♠ sur la Dame. Il pourra sortir son Petit.

Jeu n°10 : Je coupe. Nord vient de poser le Valet, il peut détenir le Cavalier. J'attends un tour pour m'excuser.

Jeu n°11 : Je m'excuse pour upercuter du 20 sur le retour du 2 d'atout d'Est. L'excuse jouée par le dernier défenseur n'indique pas le Petit mais un atout supérieur.

Jeu n°12 : Ouest n'a le droit de s'excuser sur le 20 que s'il détient le 21. Confiance : je joue le Petit.

SOLUTIONS

LES ENTAMES DE DÉFENSE (pages 24 et 25)

Problème n° 1 :

- a) Entame Est (fond) > Malgré votre longueur 7^{ème} à ♥, vous entamerez la Dame de ♦, couleur dans laquelle le preneur risque de couper vu que vous possédez le mariage. Si le preneur fournit, alors vous entrerez ♥, bien que cette couleur soit sans doute inintéressante pour vos partenaires.
- b) Entame Nord (milieu) > Vous êtes incontestablement main forte avec vos six atouts et vos quatre ♠ blancs dans la Dame 3^{ème} du chien. Vous devez ouvrir du Roi de ♣. Si le preneur fournit, vous continuerez à pousser ♣.
- c) Entame Ouest (devant) > Avant d'entamer du 10 de ♦, vous devez dégager le 21 pour pouvoir sortir le Petit quand vous serez en coupe sur un atout de l'un de vos coéquipiers. Cette action n'est possible que si vous êtes court et possédez de petits atouts, ce qui est le cas.

Problème n° 2 :

- a) Entame Est (fond) > Placé au fond, avec le 19 en protection qui risque de sauter sur le moindre coup d'atout du preneur, vous devez entamer du 6 d'atout, pair.
- b) Entame Nord (milieu) > Il va falloir entamer sous un Roi 4^{ème}, mais lequel ? Par élimination, l'ouverture ne sera pas à ♦, le Roi étant blanc contrairement à ceux de ♥ et ♣ qui sont accompagnés du Cavalier. Comme il y a deux petits ♥ au chien pour un seul ♣, on préférera entrer sous le Roi de ♣, du 5.
- c) Entame Ouest (devant) > Vous êtes main forte avec vos 6 atouts. Vous entrerez du 9 de ♠ malgré la présence du Roi au chien. Par cette entame, vos partenaires comprendront que vous êtes main forte et vous obéiront.

Problème n° 3 :

- a) Entame Est (fond) > N'ayant aucune entame évidente et vos deux pièces (Cavalier de ♠ et Valet de ♥) ne craignant rien, vous pouvez jouer l'Excuse. Ainsi, vous transférez la main à votre partenaire du milieu qui pourra s'exprimer. Par cette entame, vos coéquipiers comprendront que vous êtes main faible.
- b) Entame Nord (milieu) > Avec 8 atouts et le Cavalier de ♣ 3^{ème} dans la couleur dominante du chien, vous êtes main forte. Vous pouvez lancer la chasse au Petit en ouvrant du 7 d'atout (impair demandeur).
- c) Entame Ouest (devant) > Vous pouvez ouvrir du 2 de ♦ pour tenter de faire couper le preneur. Vous avez aussi la possibilité d'entamer du 6 de ♠ (votre singlette) dans la Dame du chien car vous êtes main faible.

Problème n° 4 :

- a) Entame Est (fond) > Vous avez 6 atouts et sur une telle relève, vous serez sans doute main forte. A la vue du chien, entamer dans une couleur rouge est interdit. Vous entrerez donc du Cavalier de ♠. Jouer cette carte peut éviter au preneur de s'excuser gratuitement ou impasser.
- b) Entame Nord (milieu) > L'attaquant a relevé le 20 et le 14. Possédant 19 et 17, votre Petit est très fortement en danger. Vous entrerez donc du Cavalier de ♥ sec pour vous laisser une chance de sortir votre Petit sur le 2^{ème} tour de ♥.
- c) Entame Ouest (devant) > L'entrée du 21 est obligatoire, vu qu'il n'est pas protégé et que vous n'êtes pas au fond. Après l'avoir joué, vous ouvrirez du 2 de ♠ sous votre Roi-Valet 5^{ème} pour tenter de faire couper le preneur.

Problème n° 5 :

- a) Entame Est (fond) > Au vu du chien et de votre jeu, entamer ♥ est logique. Comme vous n'avez qu'un ♠ (dans les trois du chien) et peu d'atouts, vous n'êtes pas obligé d'entrer de la Dame que vous pourrez sans doute sauver. Le 2 de ♥ suffit.
- b) Entame Nord (milieu) > Il est difficile d'entamer avec un tel jeu et de montrer la coupe du preneur. Dans ce cas, vous pouvez jouer dans la couleur absente du chien, à savoir ♣, du 8.
- c) Entame Ouest (devant) > Vous êtes main forte avec le Petit 7^{ème} et le mariage 3^{ème} à ♠. Vous ouvrirez donc ♦, dans votre couleur la plus longue, du 9, ne possédant aucun honneur.

Problème n° 6 :

- a) Entame Est (fond) > Placé au fond, il est inutile d'entamer du 21. Il faut essayer de faire couper le preneur. Pour cela, vous avez le choix entre deux couleurs 5^{èmes}, ♥ et ♦. Possédant le petit mariage à ♥, vous privilégiez l'ouverture dans cette couleur et donc jouerez le 5 de ♥.
- b) Entame Nord (milieu) > Ayant le petit mariage ♠ 6^{ème} sur le Roi 4^{ème} du chien, vous pouvez anticiper la tenue et entamer du 5 d'atout demandeur, bien que vous n'en ayez pas 7.
- c) Entame Ouest (devant) > Vous êtes main faible et avez singlette ♠. Etant placé devant le preneur, vous pouvez entrer du 10 de ♦. L'entame ♣ est tolérable mais risque de ne pas intéresser vos coéquipiers qui ne peuvent en avoir.

Problème n° 7 :

- a) Entame Est (fond) > Pour se donner une chance de sauver le Petit, il est conseillé d'entrer du 20. Par cette entame et vu que vous détenez l'Excuse, vous êtes sûr d'exploser le 21 du preneur (ramassé au chien). Ne possédant aucun gros atout derrière, vous pouvez espérer pisser du Petit si l'attaquant chasse.
- b) Entame Nord (milieu) > Etant main faible, vous devez essayer de montrer la coupe. L'entame du 3 de ♥ sous le Roi 6^{ème} et celle du Cavalier de ♦ sont envisageables. Avec 2 atouts et deux ♠, il vaut mieux retarder la couleur ♦ car votre petit mariage est court (3^{ème}) et en jouant ♥, vous vous laissez des chances de le sauver.
- c) Entame Ouest (devant) > Avec 6 atouts, sur un tel chien, vous êtes main forte et devez jouer votre couleur la plus longue. Vous entrerez du 6 de ♦, ne détenant aucun honneur.

Problème n° 8 (Garde Contre) :

- a) Entame Est (fond) > Sur un surcontrat, vous avez une très jolie main (6 atouts par 20-19). Vous ne jouerez pas atout pour la détruire et avantager le preneur qui détient un jeu exceptionnel et qui pourrait s'excuser gratuitement. Vous entamerez du Roi de ♥, le preneur n'ayant pas fait d'écart.
- b) Entame Nord (milieu) > L'entame ♦ dans votre grand mariage est évidente. Bien que vous n'ayez que 2 atouts, vous devez au moins jouer le Cavalier, le preneur n'ayant pas fait d'écart.
- c) Entame Ouest (devant) > L'entame à effectuer est le 7 de ♣ (sous le Cavalier 6^{ème}), préférable au Valet sec car le preneur peut être long à ♦ et par conséquent gagner un temps. De plus, Ouest a 5 atouts et peut devenir main forte, il ne doit donc pas jouer sa singlette. L'ouverture ♥ sous la Dame 4^{ème} est dangereuse, pouvant permettre au preneur d'encaisser le Cavalier (s'il détient la fourchette Roi-Cavalier).