

Tarot initiation



Après avoir fait le point sur les honneurs et les principales règles de défense dans les précédents magazines, il est temps de donner quelques généralités sur les atouts.

Voici ce que préconise le système de signalisation FFT :



A l'entame, un atout impair est prometteur, annonce en principe au moins 7 atouts et demande de jouer atout

Cette demande d'atouts doit être respectée. Un défenseur qui désobéit détient en règle générale le Petit. Il se peut aussi qu'il n'ait plus un seul atout pour relancer.

En cours de partie, l'atout impair reste généralement demandeur, mais n'annonce pas forcément 7 atouts. Il peut être joué par le défenseur qui est en train de déborder le preneur. De plus, la jouerie d'un atout impair peut aussi aider un partenaire qui n'aurait pas vu l'annonce de tenue du 3^{ème} défenseur...

Un atout pair en début de partie est positionnel et annonce moins de 7 atouts

En effet, surtout sur chien blanc ou très faible, un défenseur peut **interroger** ses coéquipiers en jouant un atout pair et ainsi savoir s'ils désirent chasser le Petit du preneur. En main suite à ce coup d'atout, si un partenaire détient au moins 7 tarots, il pourra revenir d'un atout impair demandeur.

Sur un chien moyen ou fort et essentiellement de la place du fond, l'atout pair a une fonction de **protection**. Il annonce un gros atout (21, 20, 19, voire 18). Des autres places, il peut servir à renforcer une fourchette d'atout fragile (ex : 20-15).

C'est aussi un atout de **communication**. Il peut être joué :



Pour pratiquer le 2 pour 1

C'est une technique qui consiste à 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 se pratique habituellement dès la pose du Petit de l'attaquant sur sa 1^{ère} coupe. Sinon, il est préférable d'avoir localisé le Petit. De plus, cette technique ne peut être jouée par le joueur du fond.

Pour mettre un uppercut au preneur

Un défenseur, de devant ou du milieu, qui n'a plus de cartes pour faire couper le preneur, peut jouer un atout pair pour donner la main à l'un de ses partenaires qui reviendra dans la coupe pour la pose d'un gros atout devant l'attaquant.

Pour prendre des points au preneur

Un défenseur, de devant ou du milieu, qui coupe une couleur dans laquelle le preneur a des points courts, peut jouer un atout pair pour donner la main à l'un de ses partenaires qui reviendra dans la coupe coupée pour capturer les pièces du preneur.



En équipe, si on annonce les honneurs avec des cartes paires, l'atout demandeur le sera également. On parle alors du système "tout pair". Il est bien entendu possible de jouer "tout impair".