

LE 21

Je suis le plus fort,
d'accord ?



Dois-je jouer le 21 à l'entame ou dès que je suis en main ?
Cela dépend de ma main d'atouts et de ma position par rapport au preneur.

Exemples :

	21 - 19 - 8 - 5	21 - 15 - 8 - 5	21 - 10 - 8 - 5	21 - 18 - 8 - Ex	21 - 8 - 2 - 1
Devant	NON	OUI	OUI	NON	OUI
	19 protège 21	21 non protégé	21 non protégé	Ex protège 18 et 21	Petit sortira facilement
	21 - 19 - 8 - 5	21 - 15 - 8 - 5	21 - 10 - 8 - 5	21 - 18 - 8 - Ex	21 - 8 - 2 - 1
Milieu	NON	OUI	OUI	NON	OUI
	19 protège 21	21 non protégé	21 non protégé	Ex protège 18 et 21	Petit sortira facilement
	21 - 19 - 8 - 5	21 - 15 - 8 - 5	21 - 10 - 8 - 5	21 - 18 - 8 - Ex	21 - 8 - 2 - 1
Fond	NON	NON	NON	NON	NON
	21 protège Petit	21 protège Petit	21 protège Petit sauf s'il est menacé par une surcoupe	21 protège Petit	Je poserai 21 si le preneur joue atout. Il protégera les gros atouts de la défense.
Derrière le preneur, je ne joue jamais le 21 qui protège le Petit.					

Remarques :

- Jouer le 21, c'est renforcer le jeu du preneur qui pourra s'excuser et deviendra maître avec ses gros atouts.
- Ne pas jouer le 21 peut être dangereux si le Petit est en défense.
- Quand on est main forte, il est déconseillé de tirer le 21 tout en restant prudent, le Petit peut être court en défense.
- Il faut être vigilant et savoir évaluer les risques.

LE PETIT

1/ Sec dans la main (sans l'excuse), il annule la donne.

2/ C'est le tarot le plus faible car il est pris par tous les autres.

3/ 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.

4/ 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.

5/ Le Petit en défense

Comment le signaler à mes partenaires ?

* Je me débarrasse de mes plus gros atouts en ordre descendant

Exemple : 16 - 14 - 8 - 5 - 1, je joue 16 puis 14.

Au contraire, si j'ai un jeu fort à l'atout, je monte à la pointure

Exemple : 20 - 18 - 17 - 14 - 10 - 7 - 1, mes partenaires ne peuvent défendre mon Petit. Sur chasse du preneur, je pose mes atouts en montant.

* Sur demande atout ou sur annonce de tenue, ma désobéissance annonce le Petit.

* Je pose l'Excuse au 1^{er} tour d'atout mais l'Excuse peut aussi protéger un gros atout.

* Je détiens un atout maître. Je donne le Petit qui sera pris de toute façon pour faire un pli avec mon atout et sortir des points de mes partenaires.

NB : La pose d'un gros atout devant le preneur (je suis le dernier à jouer) n'indique pas forcément que j'ai le Petit, il a fonction d'uppercut.

Dois-je jouer ma singlette pour sauver le Petit ?

* Presque toujours NON :

Dans la plupart des cas, je vais jouer dans la longue du preneur et lui donner la main. Le Petit sortira naturellement.

* Quelquefois OUI :

a) si je possède les gros atouts qui manquent au preneur (sur présentation de la poignée)

b) si le chien est riche en gros atouts (il faut essayer de sortir le Petit avant que le preneur ne prenne la main).

Quand dois-je sacrifier le Petit ?

* Je juge qu'il est insortable, j'ai la tenue sur le preneur, peu d'atouts et la même coupe ou singlette que lui (jeu miroir). La jouerie atout permettra de sortir des points sur la tenue.



L'EXCUSE

C'est la carte la plus difficile à jouer. Elle ne doit pas être jouée au dernier pli, sauf en cas de chelem, sinon elle change de camp.

Elle complète ma poignée (9 atouts plus l'excuse). Je n'ai pas le droit de la montrer en cachant un atout.

1/ En attaque

- 1) Elle m'évite de couper.
- 2) Elle protège mes gros atouts (sur jeu d'atout ou en surcoupe).
- 3) Elle peut protéger des points qui seraient coupés par la défense et que je suis certain de sauver en jouant atout dès que je suis en main.
- 4) Elle permet de rallonger ma longe sur entame de la défense et avec un jeu fort en atouts.
- 5) Elle permet de garder une Dame sèche uniquement si j'en ai 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 me coûter cher en laissant filer Rois et Dames. Sur un gros jeu, j'ai intérêt à la placer rapidement quitte à laisser filer un valet ou un cavalier.

2/ En défense

- 6) Elle rallonge mes atouts si j'en ai au moins 5 ou 6. Si j'ai peu d'atouts, il est préférable de couper pour sauver mes points ensuite.
- 7) Elle allonge ma tenue sur le preneur et annonce la tenue, jouée au premier tour dans la couleur.
- 8) Elle protège un gros atout (sur jeu d'atout).
- 9) Elle protège une dame sèche sur jouerie du Roi du preneur, jamais un cavalier ou un valet qui seraient pris par la Dame au 2^{ème} tour.
- 10) Elle protège des points susceptibles d'être sauvés rapidement. Si les points sont insortables, il est inutile de s'excuser pour bloquer la jouerie de défense.
- 11) Elle permet de refuser atout (parce que j'ai le petit). Il faut alors la présenter au premier tour d'atout.
- 12) Jouée à l'entame, elle permet le transfert de main et annonce un jeu faible sans honneurs en danger.
- 13) Elle permet de sortir le Petit dans la longe jouée par le preneur si mon partenaire est en surcoupe.

ATTENTION : si l'Excuse est chez le preneur, il faut la lui faire payer en avançant des points qui seront pris de toute façon.