

Source : Les fiches de formation de Stephane Marty
ASPTT ChartresTarot
Site : <https://asptt-bowling-chartres.pagesperso-orange.fr/>

DEUX pour UN

Définition :

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

Comment le pratiquer :

Lorsque la défense du Preneur (de préférence si le Petit a déjà été posé), le joueur placé devant le Preneur (ou placé en face de celui-ci) lance un petit atout pair (non demandeur) pour donner la main à l'un de ses partenaires qui rejoue dans la coupe.

Variante :

Si la défense a trouvé 2 coupes du Preneur et qu'un défenseur surcoupe, le joueur placé devant ou en face du Preneur peut jouer la surcoupe pour un retour dans la 2^{ème} coupe.

Intérêts :

- Le Preneur aura donc utilisé 2 atouts, ce qui peut, à moyen ou à long terme, permettre à la défense de le déborder.
- Cette « jouerie » enlève aux mains faibles des atouts qui auraient pu « uppercuter » ceux de la main forte et, du fait de leur appauvrissement en atout, leur permettre de rentrer des points.
- Cette « jouerie » peut également s'avérer comme un moyen de lutter contre le Petit au bout.

Contre-indications :

- Si le Preneur peut bloquer cette « jouerie » avec des atouts maîtres, la situation peut s'inverser.
- Sur une Tenue signalée par la défense, il est préférable de jouer atout à fond.
- Cette « jouerie » peut parfois faire perdre la possibilité d'une surcoupe.