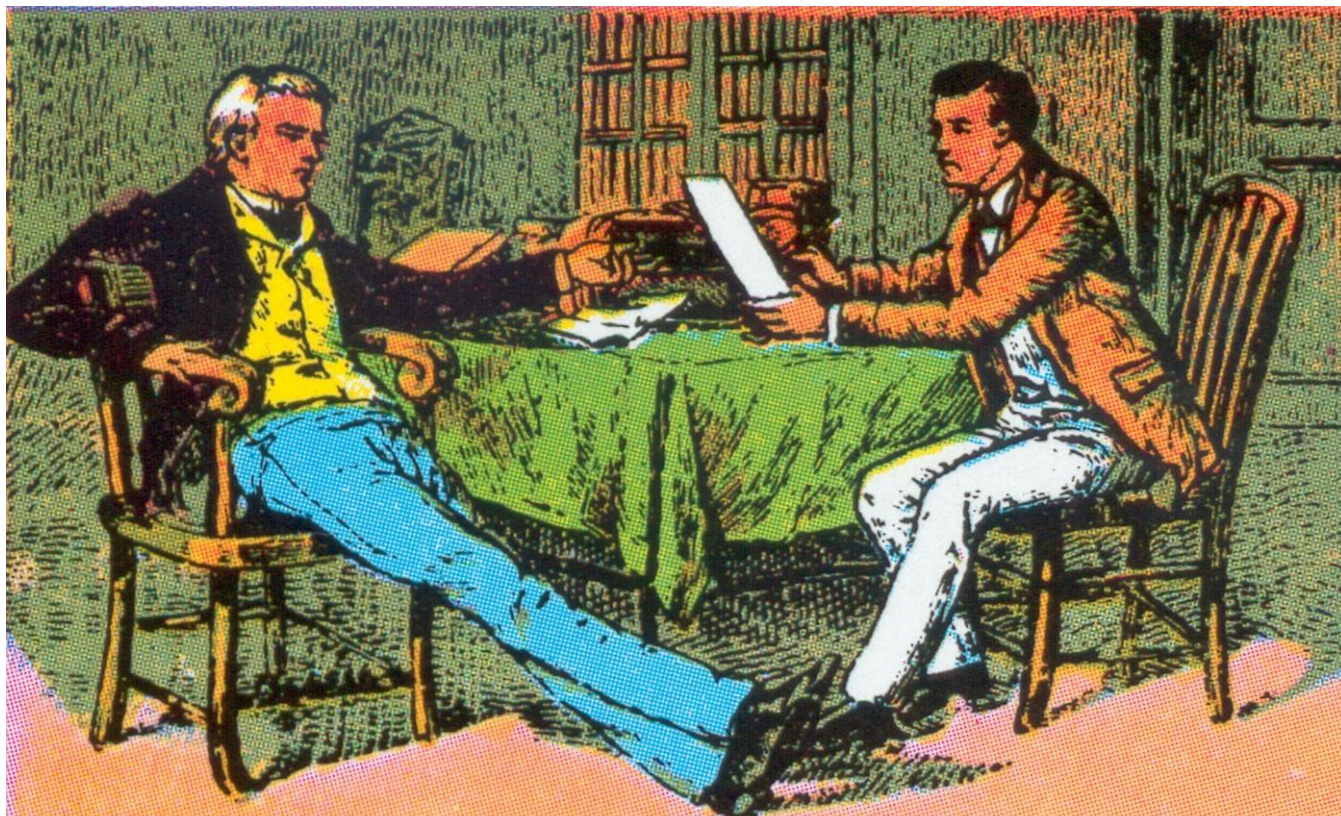




FICHES TECHNIQUES



Fédération Française de Tarot

Z.A 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.savoirjoueratarot.fftarot.fr>

Dernière mise à jour : octobre 2009

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
La main forte	p 15
L'entame	p 16 - 17
Le 21 / La baie des cochons	p 18
L'Excuse	p 19 - 20 - 21
Le Petit	p 22
Solutions des jeux	p 23 - 24

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



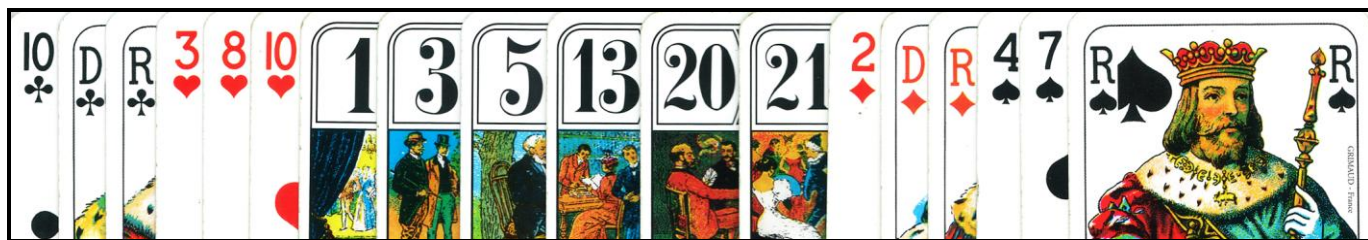
Jeu n°2



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 ♠ ♥ ♦ ♣	6 - 3 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 23

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	
	♥ R	♥ C - 3	
	♦ 6	♦ 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	
	♦ 5 - As	♦ 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
	♠ 7	♠ R - C - 10 - 7 - 2	
	♥ 7	♥ 10 - 9 - 3	
	♦ 10 - 9 - 2	♦ 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	
	♣ D - V	♣ 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	
	♥ V - As	♥ C - 8 - 6 - 3	
	♦ 6	♦ 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.

Comment l'annoncer ?

En jouant les deux plus petites cartes en descendant ou en s'excusant au premier tour.

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).

Remarques

- ♦ Ne pas annoncer la tenue si l'on a le Petit en main
 - ♦ Ne pas envoyer ou renvoyer atout une 2^{ème} fois si on détient le Petit
 - ♦ Il est déconseillé de jouer la tenue quand le mariage du preneur passe
 - ♦ Exemples de tenues : a) D - V - 9 - 6 - 2 / b) C - 10 - 8 - 5 - As / c) D - 10 - 9 - 4 - 2 / d) R - V - 8 - 6 - Ex
- Ne sont pas des tenues : a) V - 9 - 5 - 3 - As (sauf si les honneurs sortent) / b) 8 - 6 - 5 - 4 - 2 - As (pas de pli)

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	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 défaisse 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 défaisse 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 ♠	
Pli 17	C ♣	* 9 ♦	V ♥	D ♦	Charges du Valet de ♥ et du Cavalier de ♣ sur la Dame de ♦ qui tenait.
Pli 18	10 ♥	1 A	6 ♥	* 7 ♣	Le preneur amène le Petit au bout mais il chute de 2 points.
SCORE	- 34				

LA MAIN FORTE

Qu'est-ce que la main forte ?

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.

Le joueur présumé main forte joue atout ou dans sa couleur la plus longue.

Comment la signaler ?

- ♦ En entamant d'un Roi long
- ♦ En entamant dans le Roi ou la couleur du chien **si je suis long dans cette couleur**
- ♦ En entamant d'un atout impair pour une chasse au Petit (7 atouts minimum) sur un chien insignifiant
- ♦ En désobéissant à l'entame d'un partenaire et en imposant une autre couleur

Quelle ligne de jeu adopter en défense ?

Les partenaires doivent impérativement obéir à la couleur imposée par la main forte et ne pas la détruire en la faisant couper. Ils doivent surveiller les refus de couleurs de la main forte (doubletons ou refus d'uppercut).

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 (il est alors urgent de signaler la couleur permettant de le sauver).

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				

L'ENTAME

Il est très important de réfléchir avant d'entamer. En effet, cette carte jouée définira la suite de la partie.

Pour entamer, il faut absolument tenir compte de plusieurs éléments :

1) la main du défenseur - 2) la position du défenseur - 3) le chien du preneur

1) La main du défenseur

Quelle que soit la main du défenseur, trouver la coupe du preneur est essentiel et met la défense sur de bons rails.

a) Main forte

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

- **atout impair** (demandeur) pour la chasse au Petit
- **dans sa couleur la plus forte**, du Roi si elle le possède
- **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. On entamera donc dans une couleur significative. Toutefois, en cas de main excessivement faible, on peut entamer dans une courte afin d'éviter d'affaiblir une éventuelle main forte. Il ne faut pas abuser de cette entame car on tombe souvent dans la longue du preneur.

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

2) La position du défenseur

a) De Devant et du Milieu

- ce sont les positions idéales pour trouver la coupe du preneur et donc entamer dans une couleur significative.
- si on possède un mariage long, il est conseillé d'entamer de la Dame et de tourner si le preneur fournit
- ne pas oublier de tirer le 21 s'il est court et non protégé
- sur un chien blanc, une main faible peut jouer un atout pair interrogatif

a) Du Fond

- si on possède un mariage long, il est conseillé d'entamer de la Dame et de tourner si le preneur fournit
- ne jamais jouer le 21
- sur un chien faible, il faut jouer un atout pair si on a la protection du Petit par un gros atout (21, 20, 19 voire 18)

3) Le chien du preneur

- il faut éviter de jouer dans les couleurs du chien sauf si on est main forte et que ces couleurs nous intéressent.
- 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 la main forte.
- de devant, il peut être intéressant de jouer dans la Dame du chien pour éclairer le jeu.

4) Exemple

NORD A 20 - 14 - 10 ♠ D - C - 9 - 6 - 3 ♥ V - 7 ♦ D - V - 9 - 8 - 2 - As ♣ 4 - As 3 de ♠ pour trouver la coupe (annonce de la Dame)	CHIEN A 17 ♠ 2 ♥ 5 ♦ R ♣ 9 - 6	EST A 19 - 11 - 4 - 3 ♠ R - V - 10 - 4 ♥ R - 8 - 6 - 4 - 3 ♦ 5 - 4 ♣ C - 7 - 5 4 d'atout (protection du Petit du 19)
OUEST A 16 - 15 - 9 - 7 - 6 - 5 - 1 ♠ 8 - As ♥ D - 2 ♦ C - 10 - 7 - 6 ♣ V - 10 - 3 6 de ♦ dans sa couleur longue (entame dans le Roi du chien = main forte)	ECART (pour information) ♠ 7 - 5 - 2 ♥ C - As ♦ 3 ♣	SUD (après écart) A 21 - 18 - 17 - 13 - 12 - 8 - 2 - Ex ♠ ♥ 10 - 9 - 5 ♦ R ♣ R - D - 9 - 8 - 6 - 2

TROUVEZ LES ENTAMES DE DÉFENSE

Jeu n°1

Entames sur un même jeu

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

PRENEUR A 20 - 18 - 16 - 13 - 7 - 4 - 2 - Ex ♠ R - V ♥ R - 2 ♦ 9 - 4 - As ♣ D - C - As		DEVANT A 21 - 8 - 3 ♠ C - 9 - 2 ♥ V - 10 - 5 - 4 ♦ C - V - 10 - 8 - 3 ♣ 10 - 7 - 3
	CHIEN A 12 ♠ D - 3 - As ♥ ♦ 5 ♣ 8	
FOND A 14 - 11 - 9 - 1 ♠ 7 - 6 ♥ C - 9 - 8 - 7 - 3 - As ♦ R - D - 6 - 3 ♣ V - 4		MILIEU A 19 - 17 - 15 - 10 - 6 - 5 ♠ 10 - 8 - 5 - 4 ♥ D - 6 ♦ 7 ♣ R - 9 - 6 - 5 - 2

	CHIEN	PLACE	JEU	ENTAME
Jeu n°2	A 9 ♠ D - 3 - As ♥ ♦ R ♣ 8	Devant	A 20 - 18 - 15 - 10 - 7 - 5 - 2 - Ex ♠ 8 - 5 - 4 ♥ R - 3 ♦ 10 - 9 - 5 - 2 ♣ V	A ♠ ♥ ♦ ♣
Jeu n°3	A 19 - 7 ♠ ♥ 10 - 8 ♦ C ♣ 4	Fond	A 21 - 20 - 5 ♠ C - V - 9 - 3 - As ♥ D - V - 6 - 4 ♦ 10 - 9 - 4 - 3 - 2 ♣ D	A ♠ ♥ ♦ ♣
Jeu n°4	A ♠ C - 9 ♥ R - 5 - As ♦ V ♣	Milieu	A 20 - 16 - 12 - 11 - 8 - 4 - 3 - 1 ♠ 10 ♥ 4 ♦ R - D - 8 - 3 ♣ R - C - 9 - 5	A ♠ ♥ ♦ ♣
Jeu n°5	A 14 ♠ D - 2 ♥ 6 ♦ 5 ♣ V	Devant	A 18 - 16 - 15 - 12 - 11 - 8 - 1 ♠ C - V - 10 - 3 - As ♥ C - V ♦ R - 3 ♣ 7 - 2	A ♠ ♥ ♦ ♣
Jeu n°6	A 21 ♠ 10 - 4 ♥ As ♦ C ♣ 3	Fond	A 20 - 2 - 1 - Ex ♠ R - V - 8 - 5 - 3 ♥ D - C - 9 - 5 ♦ 8 - 7 ♣ C - V - 6	A ♠ ♥ ♦ ♣
Jeu n°7	A 13 ♠ 6 ♥ R ♦ ♣ D - V - 7	Milieu	A 16 - 14 - 8 - Ex ♠ C - 10 - 7 - 5 ♥ V - 10 - 3 - As ♦ D - 6 - 4 ♣ C - 6 - 3	A ♠ ♥ ♦ ♣
Jeu n°8	A 1 ♠ 4 ♥ As ♦ 6 - 3 ♣ 2	Fond	A 14 - 8 ♠ C - 9 - 8 - 7 - 6 - 2 ♥ 6 ♦ D - V - 7 - 2 - As ♣ R - 10 - 9 - 7	A ♠ ♥ ♦ ♣

LE 21

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 protègera 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.

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	
♠ 3	♠ 7 - 3 - 2
♥ D - 10	♥
♦ 2	♦ 5 - 3 - 2
♣ 8	♣

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

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.

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				

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 ma poignée (9 atouts plus l'Excuse). Il est interdit 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.

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 ?	

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.



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 ♠.

LES ENTAMES DE DÉFENSE (page 17)

Jeu n° 1 : a) Entame du fond > **D de ♦** pour essayer de montrer la coupe ou la faiblesse du preneur

b) Entame du milieu > **R de ♣** (annonce de la main forte)

c) Entame de devant > **21 d'atout** non protégé pour sauver le Petit s'il est en défense (ambulance)

Jeu n°2 : Main forte - Entame > **5 d'atout**

Jeu n°3 : Main faible + ne pas entamer 21 - Entame > **D de ♣**

Jeu n°4 : Entame > **3 d'atout**

Jeu n°5 : Main forte = jouer sa couleur forte (même dans la Dame 2^{nde} du chien) - Entame > **As ou 10 de ♠**

Jeu n°6 : Entame > **20 d'atout** pour essayer de sortir le Petit

Jeu n°7 : Rien à montrer - Entame > **Excuse**

Cette entame peut permettre à mon partenaire de montrer la coupe et/ou d'exprimer sa main forte

Jeu n°8 : Main faible - Entame > **6 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 uppercuter 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.