

FICHES TECHNIQUES



Fédération Française de Tarot

Allée des Teppes
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>

Dernière mise à jour : août 2014

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 écartier)
- tout élément qui renforce le jeu



**Sérieusement compliqué était l'inventeur du jeu de Tarot !
Plus on a de jeu, moins on doit faire de points !**

Après avoir pris la décision d'enchérir, il faut annoncer son contrat. Il existe quatre enchères au Tarot qui sont, dans l'ordre croissant, la prise (ou petite), la garde (avec le chien), la garde sans le chien et la garde contre le chien. La garde est l'enchère la plus souvent demandée, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec. Quant à la prise, elle est émise principalement avec un jeu moyen qui ne laisse espérer que 50% de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau chien.

Nombreux sont les joueurs à boudier la petite, voire à la bannir. Il est vrai que cette enchère ne permet pas de gagner un grand nombre de points comme la traditionnelle garde. Cependant, une prise peut être demandée avec un petit jeu, pas assez fort pour une garde, pour éviter de le passer. Ainsi, le déclarant pourra tenter de fructifier ses points, même si le gain est minime, mais surtout, s'il chute, il ne perdra que peu de points, en général une petite centaine, ce qui revient presque à payer en défense une grosse garde.

La prise peut être un excellent contrat de gestion :

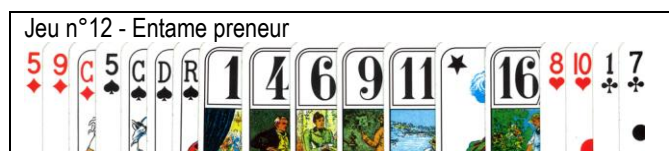
- 1/ en équipes (libre par 2 ou par 4) : en cas de chute, elle peut permettre de ne pas dilapider les points engrangés par ses coéquipiers.
- 2/ quand on est bien classé en libre, il faut savoir parfois envoyer un jeu moyen au lieu de le passer pour éviter de perdre des points par exemple sur un contrat supérieur qu'un adversaire pourrait demander après une nouvelle distribution. On l'appelle alors la petite de barrage.

PASSER, PRENDRE OU GARDER ?

Jeux à trois bouts



Jeux à deux bouts



Jeux à un bout



Jeux sans bout



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

Garde - Garde Sans le Chien - Garde Contre le Chien



Jeu n°1



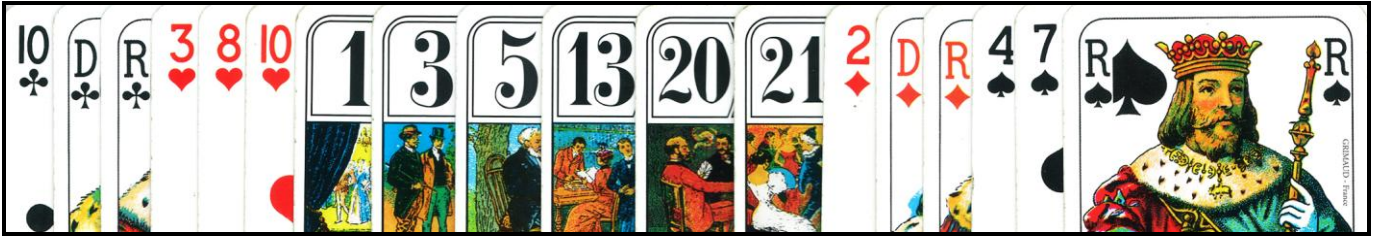
Jeu n°2



Jeu n°3



Jeu n°4



Jeu n° 5



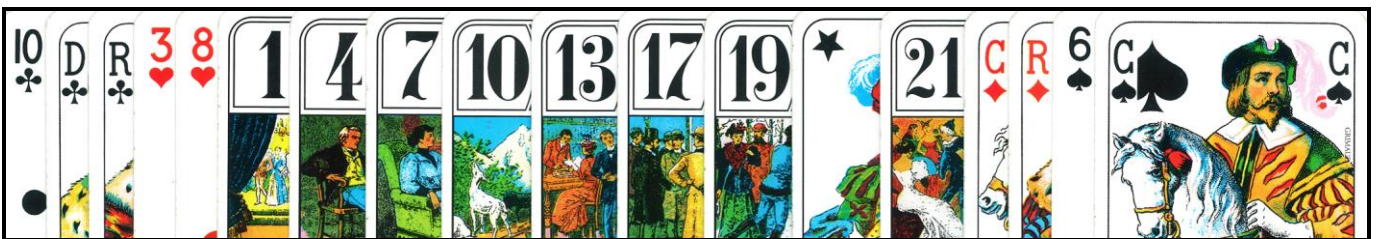
Jeu n° 6



Jeu n° 7



Jeu n° 8



Jeu n° 9



Jeu n° 10

LE JEU EN ATTAQUE : ECART ET LIGNE DE JEU

L'écart, opération importante dans le jeu de Tarot, se fait suivant un plan d'attaque, mais avant de prendre en considération ce dernier, quelques règles de base sont à respecter.

Pour sauver le Petit et prendre les points de ses adversaires afin de gagner son jeu, le preneur doit s'ouvrir une ou plusieurs coupes. Il doit absolument tenir compte de son nombre d'atouts, de leur hauteur et des bouts qu'il possède. Avec peu d'atouts (moins de 8), le preneur ne fera qu'une seule coupe et équilibrera son jeu. Avec un jeu riche en tarots, il pourra se fabriquer deux coupes ou bien une coupe et une singlette (ou Roi sec).

Concernant le choix de la coupe, il est préférable de la faire dans la couleur la moins riche en points. S'il est obligé de faire une singlette, le preneur choisira de la garder dans la couleur où il a couché le plus de points. De plus, si le preneur hésite entre deux couleurs pour faire sa coupe, il doit tenir compte de sa relève et coucher de préférence la couleur dominante du chien (afin de retarder l'entame en défense dans cette couleur).

Le preneur doit repérer sa longue qui, comme son nom l'indique, est la couleur la plus présente de son jeu. On parle généralement de longue pour une couleur au minimum 5^{ème}. Il est important que le preneur connaisse sa longueur. En effet, une couleur 5^{ème} permet de faire tomber 6 atouts de défense, une 6^{ème} 10 atouts... Ces indications peuvent parfois permettre d'estimer si le Petit peut aller au bout ou non. En règle générale, la longue doit être conservée intacte parce qu'elle permet de faire couper les adversaires, de réaliser des levées lorsqu'elle est affranchie et de se ménager des coupes. Cependant, en cas de jeu faible à l'atout avec lequel le preneur juge le débordement peu probable, les points de la longue (Dame ou Cavalier) peuvent être couchés. Une autre remarque est à stipuler en cas de jeu très faible à l'atout avec le Petit : si le preneur possède deux longues égales numériquement, il doit garder intacte celle qui permet de faire couper la défense le plus vite possible, c'est-à-dire la plus forte en honneurs.

A côté de sa longue, le preneur aura généralement une autre couleur qu'on appellera la courte. Il ne la jouera pas et attendra que la défense l'entame. Il semble normal de garder des cartes susceptibles de faire des levées plutôt qu'une couleur constituée uniquement de blanches. Cependant, une pièce isolée n'a que peu de chances d'être réalisée. Avec un jeu fort à l'atout, il est préférable, si possible, de l'écartier, les atouts faisant office de reprises de main. Avec un jeu plus faible, il peut être nécessaire de garder la pièce pour pouvoir reprendre la main et continuer à pousser sa longue pour désatouer la défense. Il va de soi qu'une Dame est plus facile à encaisser qu'un Cavalier. Il est donc préférable que la courte soit constituée de deux ou trois pièces formant une séquence, ce qui représente une chance très sérieuse de réaliser des levées. Le petit mariage (Dame-Cavalier) en est l'exemple parfait. Si une Dame 2^{nde} ou 3^{ème} et un Cavalier 3^{ème} blancs sont difficilement réalisables, il existe des cas de figure intéressants tels que Dame-Valet ou Cavalier-Valet (encore mieux s'ils sont accompagnés du 10) qui permettront plus facilement de faire un pli. La courte peut comprendre un Roi ou un mariage qui feront des plis. S'il ne possède pas la Dame mais le Cavalier, le preneur pourra le garder si besoin à côté du Roi et impasser sur l'entame de défense en le posant pour tenter de reprendre la main.

Que ce soit dans la longue ou dans la courte, si le preneur possède une séquence de trois pièces avec peu d'atouts, il peut enlever l'une d'elles, celle ayant la plus grande valeur, et garder quand même une suite de deux habillés. Exemples : il peut coucher la Dame d'un grand mariage ou d'un petit mariage accompagné du Valet. Il pourra aussi écartier le Cavalier d'une fourchette Roi-Cavalier-Valet. Par contre, avec de nombreux atouts, il gardera ses séquences entières pour réaliser le maximum de plis possibles.

Si le nombre d'atouts est faible, le preneur jouera sans doute avec une longue et deux courtes. A l'inverse, s'il a beaucoup d'atouts, il ne possèdera qu'une courte. Plus le nombre d'atouts est grand (en tenant compte aussi de la longue), plus les cartes de la courte seront moindres. Il arrive de temps en temps que le preneur n'ait que deux cartes à conserver. Il aura le choix de garder un doubleton ou alors deux singlettes, ces dernières pouvant lui permettre plus facilement de mener le Petit au bout après que la défense les lui ait effacées. Si le preneur choisit de conserver un doubleton blanc, il est préférable qu'il ait couché au moins une pièce. Généralement, il le conservera pour le jouer de sa main, faisant croire à une fausse longue (enfume).

Comme on a pu le constater, le nombre d'atouts intervient sans cesse dans le choix de l'écart. Parfois, le nombre de bouts et les points à réaliser pour remplir le contrat y contribuent aussi. Avec deux ou trois bouts et une multitude de points, un écart prudent ("de père de famille", "coffre-fort" ou "écureuil") est souvent gage de réussite. Le preneur doit tout d'abord comptabiliser les points des levées qu'il est certain de réaliser (21 = 6 points, Petit = 6, Excuse = 4, Roi = 6, etc.). Il adapte ensuite son écart en se ménageant une coupe et en couchant le maximum d'habillés possibles pour se rapprocher de la gagne.

Un écart audacieux peut augmenter les chances de réussite d'un jeu relativement faible (exemple : en gardant une Dame sèche avec Excuse 7^{ème} deux Rois). Le preneur doit prendre le temps de juger la force de son jeu pour adapter un écart adéquat. Il ne doit surtout pas gâcher, par un écart fantaisiste, un jeu qui doit se gagner d'une façon classique. Le jeu sans coupe, appelé "le 4 couleurs", avec une longue et deux Rois secs par exemple, reste exceptionnel et difficilement envisageable avec le Petit court.

Le type de compétition peut aussi influencer l'écart du preneur. S'il joue en donnes libres ou en quadrettes, il doit impérativement penser à gagner avant de vouloir effectuer une bonne note. S'il joue en duplicaté individuel ou triplètes, il tentera d'optimiser son jeu, la chute étant moins importante.

Le preneur ne doit pas oublier de tenir compte du chien, de la position du joueur qui entame et quand il est aguerri, de son expérience personnelle. Après ces explications, il est primordial de traiter du plan d'attaque qui est indissociable de l'écart. En effet, le preneur, en effectuant son écart, doit déjà penser à la tactique qu'il emploiera et qu'il saura adapter aux circonstances et à la répartition. Le nombre d'atouts, leur hauteur et les bouts que possède le preneur rentrent encore en considération dans son plan de jeu.

1/ La jouerie des couleurs avec peu d'atouts

Le preneur doit nécessairement passer par sa longue pour faire couper ses adversaires. Il la jouera en priorité par le Roi voire le mariage bille en tête s'il le possède. Dans le cas où il détient le petit mariage, il jouera le Cavalier pour faire tomber le Roi, puis la Dame dès qu'il sera en main.

Sans Roi, ni petit mariage, il peut jouer des cartes élevées de sa longue pour essayer de mettre en main le joueur du fond. Cela peut lui éviter de se faire prendre en fourchette des tarots sur une éventuelle jouerie atout de la défense ou que l'entame dans l'une de ses courtes, où il aurait gardé une pièce, soit faite par le joueur de devant. Le preneur ne jouera, bien entendu, pas ses courtes, à moins qu'il y soit contraint, c'est-à-dire après épuisement de sa longue.

2/ La jouerie des couleurs avec de nombreux atouts

Si le preneur possède des atouts puissants et nombreux ou si la défense a mis des coups d'atout qui lui permettent de déborder, il jouera par en dessous jusqu'à ce que les cartes de sa longue deviennent maîtresses et soient affranchies.

Le preneur doit s'assurer que le nombre de cartes, en défense, soit égal ou inférieur au nombre de cartes maîtresses qu'il possède. Il doit aussi ne pas oublier l'Excuse qu'un défenseur peut utiliser pour se rallonger dans la couleur. Dans ce cas, le preneur peut concéder une levée à deux points plutôt que de donner un pli à la défense avec double charge qui pourrait entraîner sa chute. Même avec un jeu fort à l'atout, le preneur n'a quelquefois pas les moyens de jouer en dessous de sa longue. Il peut donc la développer et, une fois maître, l'arrêter pour tenter de fermer le jeu avec les cartes qu'il aura affranchies.

Lorsque les défenseurs n'ont plus d'atout et souvent en cas de tenue, le preneur doit cesser de jouer sa longue qu'il ne pourra pas affranchir. Il doit changer de couleur pour empêcher, provisoirement, les défenseurs de sauver leurs points. Ses coupes seront ainsi plus fructueuses.

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, doubleton ou une couleur 3^{ème}) où il a couché au minimum une pièce. La défense, croyant à la longue, gardera la maîtrise à la couleur et se fera enfumer ses points. Elle pourra aussi déclencher atout en cas de tenue, ce qui favorisera l'attaquant.

3/ La chasse au Petit

Un jeu sans bout ou à un seul bout peut être difficile à gagner. Il est donc souvent intéressant de chasser le Petit si le nombre d'atouts le permet (minimum 8). Quand il possède déjà le 21 et l'Excuse, il est presque toujours dangereux d'engager une chasse. Le preneur a meilleurs temps de garder ses atouts, couper et prendre des points pour arriver à 41.

Le preneur peut entreprendre une chasse au Petit avec un jeu qu'il considère perdu d'avance. Par contre, il ne doit pas mettre son jeu en péril s'il peut gagner sans le Petit (exemple : un bout long avec deux coupes, un mariage et un Roi). S'il s'aventure à chasser, il va perdre de nombreux atouts pour la chasse et sur les coupes, sans être certain de prendre le Petit. Il risque de se faire déborder rapidement et ne pourra plus couper, laissant s'échapper de nombreux points qu'il aurait pu capturer s'il n'avait pas joué atout. Le preneur évitera aussi de chasser avec une longue creuse (sauf s'il possède de nombreux atouts maîtres) pour éviter de prendre des charges après avoir raté le Petit et désatouyé en globalité la défense.

Généralement, le preneur possède un jeu d'atouts à trous (exemple : 21-19-17-13-12-9-7-6-4). Avec ce type de main, il devra jouer un atout intermédiaire (entre le 10 et le 14) pour faire tomber les atouts manquants, peut-être un 2nd atout et une fois maître, tirer par le haut. Il est impératif que le preneur suive avec attention l'ordre (croissant ou décroissant) dans lequel les défenseurs jouent leurs atouts. Cela lui permettra de localiser le Petit et d'ajuster les atouts pour sa chasse :

- s'il présume le Petit au fond, le preneur peut continuer sa chasse en diminuant à chaque tour la hauteur de ses atouts. Il doit prévoir cette tactique et réserver ses plus petits tarots à cet usage. S'il coupe, il devra utiliser ses atouts moyens.

- s'il présume le Petit au milieu, le preneur pourra soit encore jouer en dessous en espérant que le joueur du fond ne puisse pas protéger le Petit, soit tirer maître ou soit interrompre provisoirement la chasse.

- s'il présume le Petit devant, cas de figure le plus défavorable, il a souvent intérêt à interrompre provisoirement la chasse.

Le preneur peut posséder un jeu d'atouts avec au minimum trois atouts maîtres. S'il possède 9 atouts dont 4 maîtres accompagnés du 16, 10 atouts dont 4 maîtres, 11 atouts dont 3 maîtres accompagnés du 17, il devra jouer l'un de ses atouts maîtres. En cas de jeu faible dans les couleurs, il est préférable de tenter de prendre le Petit sans enlever tous les atouts des défenseurs. Pour cela, il jouera son atout maître le moins élevé. Si ses longueur et hauteur d'atout, malgré ses trois maîtres, ne lui permettent pas de jouer de suite par le haut, l'attaquant devra envoyer son plus petit atout et non un atout intermédiaire pour éviter que le Petit ne s'échappe. Après ce tour d'atout, il pourra tirer ses atouts maîtres.

Il reste aussi des mains avec une importante séquence d'atouts majeurs, sans le 21, avec lesquelles il est plus souvent meilleur d'attaquer en force avec le 20 ou le 19.

La présentation de la poignée peut parfois permettre à la défense de s'organiser pour sortir le Petit et donc provoquer la chute du preneur.

Il est à noter aussi qu'assez fréquemment, le Petit peut se prendre en indirect. Le preneur peut chasser le Petit en fin de partie (si son détenteur suit dans la longue de l'attaquant). En suivant avec attention ce qui tombe sur sa longue, le preneur sait exactement quand il doit arrêter de la jouer pour commencer la chasse au Petit. Il peut aussi l'entreprendre après qu'un défenseur ait surcoupé son coéquipier en faisant un saut significatif.

4/ 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.

5/ Le jeu plein

Quand le preneur possède un jeu fort à l'atout avec de nombreuses reprises de main effectives, on dit qu'il a un jeu plein. Lorsqu'il fait son écart, il doit garder le minimum de cartes perdantes pour laisser le moins de levées possibles à la défense. Il jouera tout d'abord atout pour affranchir ses tarots et ses cartes maîtresses. Si le preneur a une séquence non affranchie (exemple : D-C-V-10), il peut sacrifier son Cavalier ou sa Dame pour tenter le possesseur du Roi à lever, évitant ainsi que ce dernier duke (refuse) pour une ou deux charges en défense.

6/ La jouerie atout (autres cas)

Le preneur peut donner un coup d'atout avec un jeu relativement fort, avant de jouer sa longue, pour les situer en défense.

Il arrive aussi que le preneur en donne un en cours de partie pour essayer de dégager un gros atout d'un défenseur en position de surcoupe.

APPLICATIONS

Se ménager une ou plusieurs coupes

	JEU (chien incorporé en gras)	ENTAME	ÉCART ET PLAN D'ATTAQUE
Exemple n°1	A ♠ 21 - 18 - 16 - 12 - 11 - 9 - 7 - 6 - 1 ♥ 8 - 2 - As ♦ V - 3 ♣ D - C - 7 - 5 - 4 R - D - C - 10 - 6	Preneur	Long à l'atout, le preneur peut se fabriquer deux coupes (♠ et ♥). Il est obligé de raccourcir l'une de ses longues. Jouer par ♣ peut s'avérer désastreux : si la répartition n'est pas bonne, le preneur peut perdre une, voire deux pièces. De plus, le grand mariage ♠ peut servir à reprendre la main, fermer le jeu et aider à aller au bout. Il est donc préférable d'enlever le 6 de ♠ et jouer par les cinq ♦, Cavalier puis Dame, pour désatouyer la défense. Ecart proposé : ♠ 8-2-As / ♥ V-3 / ♣ 6. Entame : ♥ C.
Exemple n°2	A ♠ 21 - 20 - 19 - 17 - 15 - 13 - 10 - 9 - 2 ♥ R - 8 - 3 ♦ R - 8 - 5 ♣ R - D - V - 4 - 2 9 - 8 - 6 - As	Devant	C'est encore un gros jeu ! L'écart est écrit : une coupe et un Roi sec, celui vu au chien naturellement ! Sans le Petit et avec une telle force à l'atout, il est inutile de jouer avec deux Rois 2 ^{nds} . Le preneur jouera son plus petit atout dès qu'il sera en main et si le Petit ne s'est pas échappé, il tirera ses atouts maîtres pour le prendre ou pour aspirer le 18, possédant encore le 17. Si la répartition à l'atout est bonne, il pourra jouer sa longue ♦ en dessous. Ecart proposé : ♥ 8-5 / ♣ 9-8-6-As.
Exemple n°3	A ♠ 19 - 16 - 14 - 10 - 8 - 1 - Ex ♥ D - 10 - 7 ♦ R - D - 9 - 8 - 3 ♣ 10 - 9 - 2 R - 8 - 6 - 5 - 2 - As	Milieu	Le preneur fera la coupe à ♦, couleur dans laquelle il y a le plus de points à prendre. Il ne fera surtout pas une 2 ^{ème} coupe (♠) car il a trop peu d'atouts et doit équilibrer son jeu. Il peut assécher le mariage ♥ et garder comme éventuelle reprise de main la Dame de ♣. Le preneur jouera sa longue ♠, Roi bille en tête. Ecart proposé : ♥ 9-8-3 / ♦ 10-9-2.

Le choix des faiblesses

	JEU (chien incorporé en gras)	ENTAME	ÉCART ET PLAN D'ATTAQUE
Exemple n°4	A ♠ 20 - 19 - 17 - 15 - 14 - 12 - 9 - 7 - 5 - 1 ♥ C - V - 8 - 7 ♦ R - D ♣ R - C - V - 9 - 2 C - 10 - 9	Preneur	Le preneur est obligé de garder une singlette à côté de son mariage ♥ sec et sa longue ♦ 5 ^{ème} . Il choisira de faire coupe ♠ et conservera un ♠, couleur dans laquelle il couche le plus de points. Il peut être astucieux de garder le 8 de ♠ plutôt que le 7 vu au chien pour faire croire à la défense à la possession des ♠. Ayant l'entame, l'attaquant, après avoir présenté sa poignée, aura la possibilité d'entamer sa singlette ♠ avant de jouer atout. Ecart proposé : ♠ C-V-7 / ♣ C-10-9. Entame : ♠ 8.
Exemple n°5	A ♠ 21 - 20 - 18 - 17 - 14 - 10 - 2 - 1 ♥ R - 10 - 9 - 6 - 5 - 3 - 2 - As ♦ V - 10 - 3 ♣ 9 - 6 - 2 C - 4	Fond	Fort de 8 atouts de belle qualité et une longue 8 ^{ème} à ♠ par le Roi, l'attaquant est obligé de garder deux fausses cartes. Pour s'offrir plus de chances d'aller au bout, il conservera deux singlettes plutôt qu'un doubleton. Il va de soi que le preneur jouera sa longue, Roi bille en tête, et que ses singlettes seront effacées par la défense. Ecart proposé : ♥ V-3 / ♦ 9-6-2 / ♣ C.
Exemple n°6	A ♠ 20 - 17 - 11 - 9 - 6 - 2 - 1 - Ex ♥ C - 5 - 4 - 3 ♦ D - C - 9 - 6 - 5 - As ♣ C - 7 - 4 - 2 R - V	Preneur	Quelle coupe faire : ♠ ou ♦ ? Dans ce type de situation, quand le preneur hésite entre deux couleurs pour faire sa coupe, il doit tenir compte de sa relève. Il couchera de préférence la couleur dominante du chien, à savoir ♦, afin de retarder l'entame dans cette couleur par la défense. Le preneur asséchera le Roi de ♠ et couchera le Cavalier de ♠ quasi infaisable. Ecart proposé : ♠ C / ♦ C-7-4-2 / ♣ V. Entame : ♥ C.

La longue

	JEU (chien incorporé en gras)	ENTAME	ÉCART ET PLAN D'ATTAQUE
Exemple n°7	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	Preneur	Faible à l'atout, le preneur doit équilibrer son jeu et surtout ne pas faire deux coupes (♠ et ♥). Il préférera faire la coupe à ♥, couleur dans laquelle il y a le plus de points à prendre. Il gardera la séquence D-V-10 de ♠ pour tenter de reprendre la main. Ne pouvant déborder, il couchera la Dame de ♦ de sa longue. Ayant le 10 et le 9 de ♣, le Valet est inutile à garder. Ecart proposé : ♥ V-7-4 / ♦ D / ♣ V-2. Entame : ♦ 9.
Exemple n°8	A 21 - 19 - 16 - 10 - 4 - 1 ♠ 5 ♥ C - 10 - 9 - 6 - 5 - 4 - 3 ♦ R - D - 8 - As ♣ R - D - 8 - 7 - 2 - As	Fond	Avec 21-Petit 6 ^{ème} , sans atout au chien, le preneur risque de recevoir l'entame atout du fond. Son but va être de faire tomber rapidement les atouts de la défense pour ne pas se faire prendre le Petit. Pour cela, il devra jouer par les ♣, mariage bille en tête, plutôt que par sa longue ♥. Avec un jeu faible à l'atout, l'attaquant doit penser à équilibrer son jeu. Ecart proposé : ♠ 5 / ♥ C-5-4-3 / ♦ As.

La chasse au Petit

	JEU (chien incorporé en gras)	ENTAME	ÉCART ET PLAN D'ATTAQUE
Exemple n°9	A 20 - 18 - 16 - 14 - 13 - 11 - 7 - 5 - Ex ♠ R - D - V - 6 - As ♥ D - C - 7 ♦ R - C - 5 - 2 ♣ C - 5 - 3	Preneur	Le preneur choisit de faire la coupe à ♣ et d'assécher le Roi de ♦, conservant ainsi le petit mariage ♥ 3 ^{ème} . Cet écart pourra lui permettre de jouer des atouts, chasser le Petit et pourra faciliter le débordement, contrairement à un écart à deux coupes (♥ et ♣). Ayant l'entame, il jouera le 14 vu au chien. Ecart proposé : ♦ C-5-2 / ♣ C-5-3. Entame : A 14.
Exemple n°10	A 21 - 18 - 14 - 12 - 9 - 6 - 4 - 3 - 2 ♠ 9 - 8 ♥ R - 10 - 7 - 4 - As ♦ V - 10 - 3 - 2 ♣ R - D - C - 5	Devant	L'écart est écrit : les coupes ♠ et ♥ s'imposent. A l'entame, le preneur risque de recevoir la coupe. Avec deux coupes et des atouts de qualité moyenne, le preneur ne peut s'aventurer à chasser. S'il le faisait, il perdrait des atouts pour la chasse, sans être certain de prendre le Petit, et sur ses coupes. Il risquerait ainsi de se faire déborder très vite et ne pourrait plus couper, laissant s'échapper de nombreux points qu'il aurait pu capturer s'il n'avait pas joué atout. Il ne mettra pas son jeu en péril et jouera par sa longue ♥. Ecart proposé : ♠ 9-8 / ♦ V-10-3-2.

Le jeu plein

	JEU (chien incorporé en gras)	ENTAME	ÉCART ET PLAN D'ATTAQUE
Exemple n°11	A 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 12 - 8 - 4 - Ex ♠ R - C - V - 6 ♥ 9 - 8 - 3 - 2 ♦ C - V - 10 - 9 ♣ R - D - 3	Preneur	Le preneur fera la coupe à ♥ où tous les points sont à prendre. Il enlèvera ensuite ses cartes perdantes à ♠ et à ♣ pour garder sa séquence pleine à ♦. Ainsi, il laissera trois levées aux couleurs : une à ♠ et deux à ♦. Avec cette magnifique suite d'atouts, le preneur devra se rendre maître d'entrée. Ecart proposé : ♠ 6 / ♥ 9-8-3-2 / ♣ 3. Entame : A 19.
Exemple n°12	A 20 - 18 - 17 - 14 - 13 - 11 - 10 - 7 - 4 - 2 ♠ R - 7 ♥ D - C - V - 5 - 3 ♦ R - C - V - 10 ♣ 8 - 6 - 2	Preneur	L'attaquant couchera les ♣ et s'asséchera le Roi de ♠. Afin de laisser le minimum de plis possibles à la défense, il raccourcira sa longue, gardant D-C-V secs à ♥ à côté de sa séquence R-C-V-10 de ♦. Avec cet écart, il ne donnera que deux levées aux couleurs à la défense. Même sans la prise du Petit, ce jeu a de fortes chances de gagner. Le preneur montrera donc la poignée. Ecart proposé : ♠ 7 / ♥ 5-3 / ♣ 8-6-2. Entame : A 13.

Assurer le gain de la partie

	JEU (chien incorporé en gras)	ENTAME	ÉCART ET PLAN D'ATTAQUE
Exemple n°13	A 21 - 20 - 11 - 3 - Ex ♠ R - D - C - 9 - 5 - 3 ♥ R - C - V - 8 - 4 ♦ D - C - V - 7 - 2 ♣ V - 6 - As	Milieu	Le preneur fera la coupe à ♣ puis mettra au chaud les points qu'il ne peut réaliser. En main, il jouera par sa longue ♠ du Roi, suivi du Cavalier. Ecart proposé : ♠ D / ♥ C / ♦ D / ♣ V-6-As.
Exemple n°14	A 21 - 20 - 15 - 7 - 1 - Ex ♠ D - 9 - 5 - 4 ♥ R - C - 9 - 6 - As ♦ 10 - 9 - 7 - 3 - 2 ♣ D - V - 7 - 5	Milieu	Avec trois bouts, il faut 36 points pour gagner. 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 suffira de sauver le Petit (6 points) au 1 ^{er} tour de la coupe pour remplir le contrat. Ecart proposé : ♠ D / ♥ C / ♣ D-V-7-5.

Tenter la gagne de la partie

	JEU (chien incorporé en gras)	ENTAME	ÉCART ET PLAN D'ATTAQUE
Exemple n°15	A 18 - 17 - 15 - 13 - 12 - 8 - 7 - 4 - Ex ♠ D - C - 10 ♥ C - 8 - 3 - 2 - As ♦ D - 2 ♣ R - V - 8 - 7 - 4	Fond	Ce jeu sera très difficile à gagner. Après avoir couché ses cinq ♥, le preneur peut opter, avec l'entame du fond et l'Excuse, de garder la Dame de ♦ sèche. Ecart proposé : ♥ C-8-3-2-As / ♦ 2.

TROUVEZ LES ÉCARTS

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

LA POIGNÉE

1) En attaque

Le premier paramètre à prendre en compte dans le choix de présenter ou non la poignée est sans aucun doute le nombre de bouts et les honneurs en sa possession :

- Avec trois bouts 10^{èmes}, la poignée sera exposée dans tous les cas, même avec un jeu très faible en points. Le preneur n'aura pas de mal à réaliser 36 points avec les levées d'atout sur les couleurs qu'il coupe, sans oublier la prise possible des points.
- Avec deux bouts 10^{èmes}, la poignée se montre aussi dans la plupart des cas. Le preneur évitera de la présenter avec un jeu pauvre en points et une hauteur d'atouts faible (exemple : 1-Ex 10^{èmes} avec le 15 en pointe) ou un saut trop important entre l'atout maître et le 2^{ème} atout le plus élevé (exemple : 21-1 10^{èmes} par 21-12).
- Avec un bout 10^{ème}, la poignée se montre sur des jeux pleins aux couleurs et sur des grosses qualités d'atouts, synonyme de peu de plis d'atouts concédés aux défenseurs.
- Le raisonnement précédent est poussé à son paroxysme avec une poignée sans bout. Le preneur présentera la poignée s'il ne laisse que peu de levées à l'atout et aux couleurs.

Pour valider son choix, il est bon de faire un décompte des plis et points qu'on va laisser à la défense. Ce décompte est plus facile à réaliser avec un jeu sans bout car les levées données seront peu nombreuses, mais il est possible aussi de l'effectuer sur les autres configurations.

Le deuxième paramètre à prendre en considération est le type d'épreuve. En effet, il sera plus facile de montrer une poignée en individuel dupliqué ou en triplettes, compétitions dans lesquelles il faut essayer de réaliser le score le plus élevé et où le fait de chuter est moins important. Dans le doute, il est conseillé de présenter ses images. En effet, si le jeu gagne (bonne répartition, prise du Petit possible...) et qu'il fait partie des attaquants à ne pas avoir "installé", le preneur obtiendra une mauvaise note. Si par contre il estime son jeu toujours perdant, il ne fera pas voir la poignée, dans quelque compétition que ce soit. En donnes libres, quadrettes et équipes, où la chute rentre fortement en considération, le preneur cachera plus facilement sa poignée s'il possède un jeu tendu. Bien qu'il joue l'une de ces épreuves, il ne devra cependant pas être timoré avec un jeu à un bout ou sans bout s'il estime son jeu gagnant, au risque de perdre sinon plusieurs PM ou 60 points en libre.

En présentant la poignée, l'attaquant ne doit pas oublier qu'il dévoile plus de la moitié de son jeu. La défense aura donc plus de facilité à manier les atouts, à rentrer le Petit, à faire la main du preneur en comptant et en déduisant ses fausses cartes, pouvant éviter ainsi l'enfume par exemple.

Il arrive souvent que le preneur soit obligé de masquer un atout à la défense pour en présenter le nombre autorisé. Selon la main qu'il possède, il devra faire un choix judicieux :

- cacher le Petit qui peut provoquer le tirage du 21 en défense.
- cacher un atout intermédiaire et séquencé pour provoquer plus tard dans la donne une charge à faux en défense.
- cacher un atout insignifiant pour éviter que la défense ne fasse sa main.

Il est bien évident que s'il cache un atout, le preneur devra faire attention à ne pas le montrer en coupant avec trop rapidement.

2) En défense

Les jeux à poignée sont très fréquents en attaque. Cependant, il arrive parfois d'en trouver en défense. Le détenteur de la poignée ne doit pas se précipiter pour l'étaler, même s'il est vrai qu'à sa vue, ses partenaires seront incités à déclencher le flanc atout et la chasse au Petit du preneur. Ce défenseur doit analyser la situation :

- la force du chien. La poignée sera montrée en général sur un chien faible ou mieux un chien blanc. On évitera de la faire voir sur un gros chien (nombreux atouts, présence d'un bout ou de Rois). Sur le Petit sec au chien, la poignée reste très envisageable, sauf si son détenteur possède un bout, ce qui signifierait que le preneur avait un jeu avec de nombreux atouts au départ (puisque jeu de départ à un bout ou sans bout).
- la répartition dans les couleurs et la possession de pièces. Si le défenseur a un jeu régulier, non décalé, il ne pourra pas couper les points du preneur qui peuvent le faire gagner. Si le défenseur a des honneurs, il risque de les perdre et de les donner au preneur.
- la hauteur d'atouts. Avec des tarots faibles, une poignée est plus difficile à faire voir, le preneur pouvant reprendre la main avec ses gros atouts et pousser sa couleur pour faire couper.
- la première levée. Si le preneur sauve le Petit et/ou un défenseur se fait couper un Roi posé à l'entame, le détenteur de la poignée sera un peu refroidi pour la montrer.

Le défenseur devra donc tenir compte de tous ces paramètres afin de prendre la bonne décision de présenter ou non. Malheureusement, il ne maîtrisera rien si le Petit est en défense et en "tablant les images", il risque de donner une précieuse information au preneur qui ne se gênera pas pour capturer le Petit s'il possède des atouts maîtres.

3) Conclusion

Certes la présentation de la poignée peut rapporter des points, mais le camp adverse en tirera toujours profit et pourra adapter au mieux son jeu.

LE JEU DE DÉFENSE AU TAROT

1) Les principales règles de base

Ne jamais revenir dans la couleur jouée par le preneur

Il faut **le faire couper** et ne pas hésiter à **sacrifier** quelques points en coupe que vous ne pourrez jamais rentrer. Il existe cependant **quelques exceptions** à cette règle :

- la Baie des Cochons (c.f. page 21)
- voler une levée au preneur qui est en train de fermer le jeu.
- sortir le Petit en danger d'un autre défenseur.
- prendre le Petit du preneur. Un défenseur peut revenir dans la longue du preneur s'il est bloqué (plus d'atout) pour redonner la main à ses partenaires qui pourront continuer la chasse. En effectuant ce retour, le défenseur doit être certain que le Petit sera bien pris.

Garder la maîtrise dans la couleur jouée par le preneur, tenir les honneurs

Cela signifie que si le preneur joue sa longue, **vous ne devez pas vous débarrasser de vos cartes maîtresses** dans cette couleur. Cette règle est primordiale. Imaginez un preneur qui joue une petite carte dans une couleur, que la défense pose le grand mariage et que le preneur fasse le pli du Valet au 2^{ème} tour, ça fait désordre !

Cette règle est valable aussi pour les défausses sur les couleurs non entamées. Si vous défaussez un Roi, c'est que vous détenez forcément la Dame dans cette couleur, sauf cas exceptionnels (Roi sec, Roi 2nd).

Ne pas laisser une levée au preneur si on peut couvrir

Il est cependant possible de **duker**, c'est-à-dire choisir de laisser la main au preneur alors que l'on a la possibilité de réaliser la levée. Cette action, qui a lieu le plus souvent **en fin de partie**, doit **permettre une charge supplémentaire à ses partenaires**. Elle est très fréquente sur un Cavalier d'un petit mariage joué par le preneur.

Ne jamais entamer dans la 4^{ème} couleur si on a trouvé deux faiblesses (coupes et/ou singlettes) du preneur

En effet, si le preneur coupe à 2 couleurs et qu'il en joue une, sa longue, il détient forcément, sauf jeu exceptionnel, la 4^{ème} couleur qu'il devra, de préférence, jouer de sa main.

Quand le preneur fournit une couleur, il faut la changer pour trouver ses faiblesses

Il faut toujours avoir en mémoire qu'il faut faire couper le preneur et **ne pas lui enlever les cartes perdantes** qu'il aurait gardées, c'est à lui de les jouer.

Avec une main faible (peu d'atouts), un défenseur qui ne peut montrer la coupe du preneur doit obéir à l'entame.

Cette règle ne sera pas respectée également en cas de **main forte qui répètera la couleur qui l'intéresse**. (c.f. page 17)

2) Le système de signalisation FFT : les honneurs

Afin de rendre le jeu de défense plus attrayant, la FFT a mis au point un système de signalisation. Utilisé en championnat par les compétiteurs, il permet aux défenseurs de dialoguer par le seul biais de la carte. La 1^{ère} annonce qu'aborde ce système est celle des honneurs (Roi et Dame).

Un honneur se signale par l'entame d'une carte de l'As au 5 à la couleur.

Cette annonce ne se fait pas sur une couleur jouée par le preneur. Si le preneur entame d'une petite carte dans une couleur et que le joueur du fond fournit et pose une carte de l'As au 5, cela ne signifie pas que ce dernier détient un honneur.

Mieux vaut le repréciser, **cette annonce ne se fait que par le défenseur qui entame la couleur.** Une carte de l'As au 5 dans la même couleur posée par le défenseur suivant n'a pas cette signification.

Que ce soit de devant ou des autres places, **il est déconseillé, voire interdit de faire une fausse annonce**, c'est-à-dire jouer une carte de l'As au 5 alors qu'on ne possède aucun honneur. Même si le preneur connaît la signalisation et peut en profiter, le système existe avant tout pour communiquer entre défenseurs. Le jeu de Tarot est basé sur la confiance, il est donc inutile de mentir, cette action pouvant avoir des conséquences désastreuses. Par contre, et principalement de devant, vous pouvez masquer la possession de votre honneur au preneur en entamant une carte du 6 au 10. Dans ce cas-là, vous ne mentez pas à vos partenaires, vous ne leur signalez rien, mais ce n'est pas forcément les aider. Une petite exception existe : si vous êtes main forte avec une couleur longue et que vous voulez que vos partenaires, sur fourniture du preneur, posent leurs pièces et évitent de se les faire enfumer.

3) Le système de signalisation FFT : les atouts

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

Cette demande d'atout doit être respectée. Un défenseur qui désobéit détient généralement 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 propositionnel 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.f. page 16)

- 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 couleur coupée pour capturer les pièces du preneur.

4) Applications règles de base

	CHIEN		VOTRE JEU DU FOND		SITUATION
Jeu n°1	A	17 - 4	A	14 - 11 - 9 - 3	<i>Le preneur entame du 3 de ♠ sur lequel vous posez le Roi. Vos partenaires fournissent. Vous êtes en main. Quelle carte jouez-vous ?</i> 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	
Jeu n°2	A	16	A	21 - 15 - 10 - 7 - 2	<i>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 ?</i> 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	
Jeu n°3	A	11 - 4	A	20 - 13 - Ex	<i>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 ?</i> 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	
Jeu n°4	A	9 - 8	A	15	<i>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 ?</i> 1/ Le Roi de ♠ 2/ Le Roi de ♥ 3/ Le Roi de ♦ 4/ Le 6 de ♣
	♠		♠	R - 6 - 4 - As	
	♥	4	♥	R - V - 9 - 7 - 5 - 2 - As	
	♦	5	♦	R - D - 10 - 3	
	♣	D - V	♣	8 - 6	
Jeu n°5	A	3	A	19 - 13 - 9 - 8 - 5 - 2 - Ex	<i>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 ?</i> 1/ L'Excuse 2/ Le 19 d'atout
	♠	2	♠	R - 9 - 6 - 5	
	♥	8	♥	C - 2	
	♦	5	♦	8 - 4 - 3	
	♣	8 - 3	♣	7 - As	
Jeu n°6	A	12	A	16 - 13 - 11 - 6 - 4	<i>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 ?</i> 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	
Jeu n°7	A	20 - 15	A	17 - 14 - 10 - 5 - 2	<i>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 ?</i> 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	
Jeu n°8	A	9 - 1	A	19 - 17 - 13 - 10 - 4 - 2	<i>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 ?</i> 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	

5) Applications système de signalisation (honneurs et atouts)

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 35

6) Suite du système de signalisation FFT

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. (c.f. pages 18-19)

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. (c.f. pages 18-19)

Sur entame atout de la défense : poser l'Excuse est une demande d'arrêt. (c.f. page 25)

La main forte :

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. (c.f. page 17)

Chaque défenseur se doit de respecter ces annonces. Un seul mot : CONFIANCE.

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

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 déborder 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 désatouyer 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 la 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			

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 ♥ 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 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 ♠	
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			

LE MANIEMENT DES ATOUTS

1) Généralités

Le système de signalisation rentre bien entendu en compte dans le maniement des atouts. Il est bon de rappeler que l'atout impair est prometteur et demandeur, que l'atout pair est propositionnel, qu'il annonce du fond la protection du Petit et qu'il permet de pratiquer le 2 pour 1.

Vous devez faciliter la communication en défense en jouant les bons atouts. Pour cela, il est impératif d'anticiper sur la suite à donner à la partie.

Exemple : Vous êtes devant le preneur avec le jeu à l'atout suivant : 16 - 11 - 7 - 4. Au 1^{er} pli, votre partenaire du milieu trouve la coupe à ♥ sur laquelle le preneur pose le Petit. Le déclarant joue sa longue à ♠ Roi bille en tête qui passe. Vous êtes singlette dans cette couleur. Au 2^{ème} tour, aucune tenue n'est annoncée. Vous allez prendre la main et optez pour le 2 pour 1.

Par anticipation, vous devez couper d'un atout impair, le 11, pour pouvoir jouer le 2 pour 1 avec l'atout pair, le 4. Si vous vous précipitez en coupant du 4, votre plus petit atout, vous ne pourrez pratiquer cette technique.

Sur la longue du preneur, il est très important que le défenseur du fond, s'il coupe plus tôt que ses partenaires, se débarrasse de ses atouts les plus élevés pour ne pas faire tomber les gros atouts de ses coéquipiers.

Le défenseur du milieu en fera de même pour protéger la main de devant. Quelques exceptions existent :

- quand le défenseur est long et très fort à l'atout et qu'il protège le Petit
- quand il pense avoir la possibilité de surcouper le preneur

2) L'uppercut

En cas de sous-coupe devant le preneur (joueur de devant ou du milieu), le défenseur avec une main faible doit mettre **un uppercut, un atout élevé**, pour faire tomber les gros atouts du preneur. Il signale ainsi sa faiblesse à l'atout et indique qu'il accepte de couper cette couleur. En cas de main forte, un défenseur peut couper de son plus petit atout (refus d'uppercut) et demande ainsi à ses partenaires de ne plus revenir dans la couleur, par conséquent de le protéger.

L'uppercut peut être donné aussi sur jouerie atout de la défense. **En règle générale, il est effectué par le joueur de devant sur atout du fond car le déclarant est en dernière position.**

Si l'entame atout vient du milieu, le défenseur de devant montera à la pointure pour que le joueur du fond fasse la levée et sur retour atout, il pourra donner son uppercut. Cette règle encore n'est pas sans exceptions :

- sur atout du fond, si le joueur placé immédiatement avant le preneur se révèle défaillant, c'est-à-dire qu'il ne peut donner un uppercut efficace, son partenaire du milieu doit alors prendre le relais.
- sur entame atout demandeur du fond, le joueur du milieu, s'il possède des gros atouts, peut anticiper sur la faiblesse de son partenaire de devant et donc coller un gros atout.
- si le Petit est en défense et qu'il est court, son possesseur doit se débarrasser de son plus gros atout.

3) Maniement des atouts avec le Petit en défense

Quand le Petit est court, il faut le signaler en posant ses atouts **en ordre descendant** (du plus élevé au plus faible). Au contraire, si le Petit est long avec des atouts majeurs, il faut essayer de résister par ses propres moyens.

Sur une chasse du preneur, si le Petit est au fond, même court, le défenseur ne doit pas poser ses plus forts atouts et donc monter à la pointure.

De plus, lorsque le déclarant chasse, il est souvent préférable que le défenseur du fond attende au moins le 2nd tour pour poser son atout de protection. Il existe encore une irrégularité à cette généralité : quand le preneur est 3 fois maître à l'atout et qu'il chasse d'un petit atout, le défenseur du fond, voire celui du milieu, peut poser son atout de protection, généralement le 18, pour faire sortir le Petit de son coéquipier.

Enfin, si le preneur chasse et que le Petit a été signalé au 1^{er} tour par le joueur de devant ou du milieu par un saut à l'atout significatif, l'atout immédiatement inférieur à celui utilisé pour le signaler suffit pour le rentrer.

4) Maniement des atouts sur jouerie atout de défense

En défense, l'entame atout pair du fond, signalant un atout de protection (21, 20, 19, voire 18) peut permettre à un partenaire possédant le Petit de dégager son plus fort atout tout en donnant un uppercut. Il est à noter que la pose d'un gros atout devant le preneur n'indique pas forcément le Petit, mais il ne faut jamais écarter cette hypothèse !

Encore une dernière précision sur la jouerie atout de défense : sur une chasse entreprise par la défense, un défenseur court à l'atout doit se débarrasser de ses gros atouts pour ne pas se retrouver en main et bloquer la chasse.

5) Masquer ses atouts au preneur

Du fond, il est primordial de masquer ses atouts au preneur quand ils sont collés.

Exemple : Le preneur joue le 15 d'atout et vous avez 21 - 20 - 19 - 12 - 3 - 1, il est conseillé de mettre le 21 et ainsi masquer le 20 et le 19.

Des autres places, masquer ses atouts est presque toujours inutile.

Si vous êtes placé devant l'attaquant, avec la même main d'atouts, et au 1^{er} tour mettez le 21 sur le 15 sur lequel vos partenaires ont pissé, vous informez vos coéquipiers de la non-possession d'atouts inférieurs. Donc, si l'un de vos partenaires peut défausser au 2^{ème} tour car il n'a plus d'atout, il ne chargera pas ses points.

6) Maniement des atouts en cas de débordement d'un défenseur

Un défenseur peut informer ses partenaires qu'il déborde le preneur. A égalité d'atouts avec l'attaquant, il joue ses atouts tous maîtres dans l'ordre croissant pour empêcher ses partenaires de charger, leur faire comprendre qu'il déborde et essayer de fermer le jeu.

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	♥ 5 - 3 - 2
♥ D - 10	♦ 2
♦ 2	♣ 8
♣ 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
♦ 2
♣ R - 9 - 8 - 6 - 4

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

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

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	<i>Retour ♣ de Sud dans la longue du preneur qui n'a plus de ♦ et qui possède 21-20.</i>
Pli 5	R ♦	20 A	Ex	* C ♦	<i>Envoi du Cavalier de ♦ par Nord et du Roi par Ouest. Sud pose seulement le 20.</i>
Pli 6	5 A	* C ♣	8 ♣	3 A	<i>Retour ♣ de Sud dans la longue du preneur pour exploiter le 21.</i>
Pli 7	* D ♦	21 A	6 A	V ♦	<i>Envoi de Dame de ♦ par Ouest et charge du Valet par Nord.</i>
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	<i>Le preneur perd la partie de 3 points.</i>
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 dégingole, 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		CHIEN		EST
A 20 - 18 - 10 - 7 - 4 ♠ 9 - 5 - 3 ♥ 5 - 4 - 2 ♦ V - As ♣ R - 8 - 5 - 3 - As		A 12 ♠ 7 ♥ ♦ 7 ♣ 9 - 4 - 2		A 19 - 15 - 5 - 3 - 1 - Ex ♠ D - 8 - 2 - As ♥ 10 - As ♦ R - C - 9 - 4 ♣ C - 10
OUEST		ECART (pour information)		SUD (après écart)
A 17 - 11 ♠ C - V - 10 - 6 - 4 ♥ R - 9 - 6 - 3 ♦ D - 10 - 8 - 5 ♣ V - 7 - 6		♠ 7 ♥ ♦ 7 - 6 - 3 - 2 ♣ D		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)	CHIEN	EST (FOND)
A 19-17-14-11-6-5 ♠ 10-8-5-4 ♥ D-6 ♦ 7 ♣ R-9-6-5-2	A 12 ♠ D-6-3 ♥ 5 ♦ 8	A 15-10-9 ♠ 7-As ♥ C-9-8-7-5-3-As ♦ R-D-6-2 ♣ V-4
QUEST (DEVANT)	Problème 1	
A 21-8-3-1 ♠ C-9-2 ♥ V-10-4 ♦ C-V-10-8-3 ♣ 10-7-3	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)	CHIEN	EST (FOND)
A 20-14-11-5 ♠ 5-2 ♥ R-C-5-As ♦ R-10-6-As ♣ R-C-9-5	A 2 ♠ R ♥ 8-3 ♦ 3 ♣ 4	A 19-9-6-3 ♠ C-8-4-3 ♥ D-6 ♦ C-9-5 ♣ D-10-7-3-2
QUEST (DEVANT)	Problème 2	
A 18-16-15-13-10-8 ♠ D-V-10-9-As ♥ V-7-2 ♦ 4-2 ♣ 8-6	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)	CHIEN	EST (FOND)
A 20-16-15-12-10-9-7-2 ♠ R-10-3 ♥ R-7-2 ♦ 10 ♣ C-10-8	A 17 ♠ D ♥ As ♦ V-5-4	A 11-6-3-Ex ♠ C-9-7-4-2 ♥ V-10-4-As ♦ 8-7-5 ♣ 6-3
QUEST (DEVANT)	Problème 3	
A 19-14-5 ♠ 6 ♥ D-9-6-3 ♦ D-C-9-6-4-3-2 ♣ D-7-2	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)	CHIEN	EST (FOND)
A 19-17-4-1 ♠ 9-8-7-4 ♥ C ♦ 10-4-As ♣ D-V-10-5-2-As	A 20-14 ♠ D-As ♦ 6-2 ♣	A 15-12-10-7-5-2 ♠ D-C-5 ♥ 8-5-3-2 ♦ D-8-3 ♣ 9-7
QUEST (DEVANT)	Problème 4	
A 21-9 ♠ R-V-10-3-2 ♥ V-10-7-6-4 ♦ V-9-5 ♣ C-8-4	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)	CHIEN	EST (FOND)
A 19 - 17 - 8 - 4 ♠ C - 8 - 5 - 2 ♥ 8 - 7 - 3 ♦ D - V - 6 ♣ V - 8 - 3 - 2	A 18 ♠ 7 - 6 - 3 ♥ As ♦ As ♣	A 14 - 11 - 9 ♠ 9 ♥ R - D - 9 - 5 - 2 ♦ R - 7 - 4 - 3 ♣ D - 10 - 9 - 7 - 5
QUEST (DEVANT)	Problème 5	
A 16 - 10 - 7 - 6 - 5 - 3 - 1 ♠ R - D - V ♥ C - 4 ♦ C - 10 - 9 - 2 ♣ C - As	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)	CHIEN	EST (FOND)
A 16 - 15 - 5 - 2 ♠ D - C - 10 - 7 - 5 - 2 ♥ 10 - 6 - As ♦ R - C - 9 - 6 ♣ 3	A 19 ♠ R - V - 9 - 3 ♥ ♦ 2 ♣ 2	A 21 - 13 - 12 - 9 ♠ 8 - 4 ♥ D - C - 9 - 7 - 5 ♦ D - V - 3 - 2 - As ♣ V - 7
QUEST (DEVANT)	Problème 6	
A 18 - 11 - 7 - Ex ♠ 6 ♥ V - 4 - 3 ♦ 10 - 7 ♣ D - 10 - 9 - 8 - 6 - 5 - 4 - As	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)	CHIEN	EST (FOND)
A 15 - 11 ♠ 7 - 2 ♥ R - 9 - 7 - 6 - 5 - 3 ♦ D - C - 10 ♣ 9 - 8 - 4 - 2 - As	A 21 - 6 ♠ C - V ♥ ♦ 8 ♣ 10	A 20 - 2 - 1 - Ex ♠ R - 9 - 8 - 6 - 4 - As ♥ V - 10 - 2 ♦ V - 7 - 5 ♣ 6 - 3
QUEST (DEVANT)	Problème 7	
A 17 - 14 - 10 - 8 - 5 - 3 ♠ 10 ♥ C - 8 - As ♦ 9 - 6 - 4 - 3 - 2 ♣ D - 7 - 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)	CHIEN	EST (FOND)
A 17 - 11 ♠ C - 9 - 8 - 4 - 3 - 2 ♥ 5 - 3 ♦ R - D - C - 10 - 4 - As ♣ 9 - 2	A ♠ ♥ ♦ ♣	A 20 - 19 - 14 - 12 - 7 - 4 ♠ 10 - As ♥ R - V - 7 - 4 ♦ 9 - 6 - 2 ♣ D - 6 - 3
QUEST (DEVANT)	Problème 8	
A 16 - 15 - 9 - 6 - 5 ♠ 7 - 5 ♥ D - 10 - 9 - As ♦ V ♣ C - 10 - 8 - 7 - 5 - As	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

SYSTÈME D'ANNONCES PERSONNALISÉ

Le système de signalisation FFT, communiqué en pages 14, 15 et 16, est utilisé en donnes libres et en individuel duplicaté. Pour les tournois en formation (triplettes, quadrettes et Coupe de France), chaque équipe joue avec son propre système de signalisation. En compétition, chaque équipe devra remettre à l'arbitre son système d'annonces, sous enveloppe cachetée, qui ne sera ouvert qu'en cas de litige.

Voici les différentes composantes possibles d'un système d'annonces.

1) L'annonce d'honneur (à l'entame)

La manière la plus courante d'annoncer un honneur est de jouer pair ou impair à l'entame d'une couleur.

Le choix d'annoncer "tout pair" ou "tout impair", sans varier, n'est pas dérangeant en triplètes puisque la défense ne jouera qu'une seule donne contre le même attaquant. En quadrettes, ça peut aller aussi : en règle générale, on défendra maximum deux fois contre la même personne. Par contre, en Coupe de France, il y a six donnes à effectuer contre le même preneur et conserver la même signalisation d'honneur, sur un quart-temps entier, peut s'avérer néfaste. Par conséquent, la défense pourra jouer selon le numéro de l'étui (pair sur les étuis pairs, impair sur les étuis impairs), selon le nombre d'atouts présents au chien (0 atout = pair, 1 atout = impair, 2 = pair...), etc.

De peur de manquer de concentration et de s'embrouiller, une défense pourra garder le même système à condition de croiser les annonces (exemples : impair sur les couleurs noires et pair sur les rouges ou impair sur les couleurs majeures et pair sur les mineures).

Il existe bien sûr d'autres façons d'annoncer un honneur : une carte de l'As au 5 (conservant le système de signalisation FFT) ou une carte du 6 au 10 (à l'inverse du système FFT), avec les « U » ou les « I » (exemple : si vous annoncez les « I », le 5 et 6 annoncent un honneur puisque la lettre « I » figure dans les chiffres CINQ et SIX. Par contre, le 7 n'annoncera pas d'honneur). On rit de ces dernières annonces plus qu'on ne les joue !

Il est possible de pratiquer la double annonce d'honneur, c'est-à-dire annoncer dans la couleur entamée et en même temps dans celle inférieure (ordre du diagramme) ou dans celle supérieure (ordre inverse du diagramme), selon le choix de l'équipe.

2) L'annonce d'honneur (à la volée)

Comme vu précédemment, l'annonce d'honneur ne se fait que par le défenseur qui entame la couleur. Cependant, il est possible de jouer avec un système qui autorise l'annonce d'honneur sur l'entame d'un partenaire. Ces annonces sont dites "à la volée". Elles sont très peu employées, mais peuvent être d'une grande utilité, entre autres sur les surcontrats, permettant de perdre le minimum de pièces.

3) L'annonce d'honneur (en défausse)

Indiquer un honneur dans une couleur non ouverte, par l'intermédiaire de sa première défausse, peut être capital pour une belle suite à donner à la partie. Cette information facilitera l'ouverture dans la 2^{ème} faiblesse du preneur et empêchera la mauvaise entame qui fera faire une Dame au preneur ou le Cavalier de sa fourchette Roi-Cavalier.

La signalisation de cet honneur peut se faire de manière directe : un défenseur qui défausse une basse carte, annonçant un honneur selon ses conventions, dans une couleur non ouverte, communique à ses partenaires qu'il possède un honneur dans cette couleur.

La manière indirecte est plus performante car elle peut permettre quelques fois la fermeture du jeu : un défenseur qui défausse une basse carte, annonçant un honneur selon ses conventions, dans une couleur non ouverte, communique à ses partenaires qu'il possède un honneur dans une autre couleur non ouverte (dans la dernière couleur non jouée généralement). En cas de jouerie atout de la défense et qu'aucune couleur n'a été ouverte (ou une), il est bon de pratiquer les défausses "bridgées", c'est-à-dire de manière indirecte, avec indication dans la couleur inférieure, si l'équipe a convenu de jouer dans l'ordre du diagramme (♠,♥,♦,♣), ou indication dans la couleur supérieure, si l'équipe joue dans l'ordre inverse du diagramme (♣,♦,♥,♠).

Exemples : L'équipe a choisi d'indiquer les honneurs par des cartes paires et de pratiquer les défausses bridgées dans l'ordre du diagramme.

a) La défense joue atout. Le preneur n'a pas encore pris la main pour pousser sa longue. Aucune couleur n'a donc été jouée dans la partie. L'un de mes coéquipiers n'a plus d'atout et défausse le 2 de ♥. Cela signifie qu'il possède un honneur à ♦.

b) La défense joue atout. Le preneur n'a pas encore pris la main pour pousser sa longue. Aucune couleur n'a donc été jouée dans la partie. L'un de mes coéquipiers n'a plus d'atout et défausse le 7 de ♣. Cela signifie qu'il ne possède aucun honneur à ♠.

c) La défense joue atout. Le preneur a pris une fois la main et a poussé sa longue ♦ (seule couleur jouée dans la partie). Sur un retour atout, l'un de mes coéquipiers ne fournit plus et défausse le 4 de ♥. Cela signifie qu'il possède un honneur à ♣. Dans cet exemple, la couleur ♦ a été sautée puisqu'elle a déjà été jouée.

4) La demande d'atout (à l'entame)

Il n'existe que deux alternatives : jouer pair ou impair. En règle générale, l'atout demandeur correspondra à la manière d'annoncer l'honneur. Si l'équipe indique les honneurs grâce à des cartes impaires, la demande d'atout se fera en toute logique par un tarot impair. Si l'équipe a décidé de croiser les annonces d'honneurs (pair sur les noires et impair sur les rouges), elle pourra choisir l'atout demandeur de son choix.

5) La réponse à l'atout

Tout d'abord, il est possible de demander atout sur l'entame d'un petit atout non demandeur d'un partenaire ou sur l'entame du 21 du joueur de devant ou du milieu. Si un défenseur pose un petit atout demandeur sur l'une de ces entames, il demande à ses partenaires de rejouer atout. Attention : il faut rester vigilant si vous décidez de pratiquer la réponse à l'atout en observant bien les hauteurs. Vous ne porterez aucun intérêt à un tarot à deux "pattes", supérieur ou égal à 10.

Il est possible aussi, sur une chasse ou jouerie atout du preneur, de promettre le 20 sur le 21, par la pose d'un atout demandeur sur le 21. Cette annonce peut permettre de sortir le Petit qui aurait été capturé par le preneur s'il avait continué à chasser. Sachant le 20 chez son coéquipier, le défenseur en main du 21, détenant le Petit, pourra le jouer sur la table pour le sauver.

6) La tenue

L'annonce proposée dans le système FFT, annonce sur deux cartes dans l'ordre descendant, peut être conservée. L'inverse, jouer la tenue en montant, peut être aussi adopté. Attention, cette dernière solution doit être maîtrisée pour éviter entre autres de laisser un pli au preneur sur le 2^{ème} tour de la couleur (dans le cas de non tenue du fond et du milieu et d'un doubleton blanc de devant). Attention aussi au 10 qui peut être conservé pour soulager au 2^{ème} tour de la couleur. Cette carte n'interviendra donc pas dans l'annonce de la tenue.

Il est possible de jouer la tenue sur une carte et non sur deux comme vu précédemment. Il suffit de préciser si on la joue pair ou impair (en principe comme les atouts et les honneurs). Ce système peut parfois permettre de gagner un temps (quand il y a une coupe), mais souvent, il faudra attendre une carte de confirmation avant de lancer atout.

Exemple : vous jouez la tenue paire sur une carte. Sur le Roi de ♥ du preneur, votre partenaire du fond pose le 4 de ♥, ce qui signifie qu'il peut tenir. Au 2^{ème} tour, cette hypothèse sera confirmée par la pose d'une carte paire supérieure ou de n'importe quelle carte impaire. Par contre, elle sera annulée par la pose d'une carte paire inférieure (le 2 de ♥ dans cet exemple).

Si vous choisissez d'annoncer la tenue paire sur une carte, un problème se posera si vous n'avez que des cartes impaires. Il faut donc prévoir cette éventualité et dans ce cas, l'annonce de tenue se fera en descendant deux cartes impaires.

Autre remarque : ce système peut également permettre de ne pas se faire enfumer toutes les pièces par le preneur. Si le joueur du fond pose une carte de tenue sur une entame de l'attaquant, ses partenaires, qui jouent après lui, doivent poser leurs plus gros points. Ses coéquipiers seront tout de même vigilants, une singlette étant possible du fond.

7) Le système "tout impair" ou "tout pair"

Pour résumer, si une équipe choisit de jouer "tout impair", les honneurs seront signalés à l'entame de la couleur par une carte impaire et la demande d'atout se fera par la jouerie d'un atout impaire. Bien entendu, ce sera l'inverse pour le système "tout pair". Une 3^{ème} annonce peut être effectuée avec ce système : la tenue sur une carte (à confirmer par tous les membres de l'équipe).

8) La main forte

Cette annonce fait partie de plus en plus de systèmes de signalisation. Il faut dire qu'elle le consolide considérablement. L'équipe choisit une séquence de trois ou quatre cartes basses. Si un défenseur entame l'une d'entre elles, il signalera qu'il est main forte. Il est bon de stipuler que l'annonce main forte est absolument à privilégier sur celle d'honneur.

Exemple : vous jouez "tout pair" et avez choisi d'annoncer la main forte de l'As au 4. Votre coéquipier du fond entre du 2 de ♦. Cela signifie qu'il est main forte et qu'il vous demande, ainsi qu'à votre autre partenaire, de jouer ♦ dès que vous serez en main. L'entame d'une carte paire peut laisser envisager la détention d'un honneur, mais ce n'est pas une certitude. Par contre, la main forte est bien réelle.

Remarque : cette annonce implique souvent d'obéir à la couleur demandée par la main forte à l'entame, même si le preneur fournit. Certaines équipes préfèrent jouer les mains de présentation. Cela laisse plus de souplesse à un partenaire qui, au lieu d'obéir et de retourner dans la couleur entamée par la main forte et fournie par le preneur, peut montrer la coupe s'il la connaît. Il sera donc bon pour l'équipe de faire une mise au point sur la signification donnée à la carte de main forte (demande de flank ou situation d'une belle main).

NB : un joueur, qui s'est exprimé main forte, peut, sur le 2^{ème} tour de la couleur qu'il a demandée au départ, communiquer à ses partenaires sa préférentielle (la 2^{ème} couleur qu'il aimerait voir jouée quand viendra le moment d'une nouvelle entame). Cette information peut être obtenue en regardant si le joueur main forte a descendu, par rapport à sa 1^{ère} carte jouée, ou est monté. Si une équipe décide de jouer cette annonce, ses cartes de main forte devront être plutôt centrales (du 4 au 7 par exemple).

9) La fermeture de couleur (parité) et/ou le refus

Le système d'annonces FFT n'est pas riche concernant la fermeture de couleur. Il propose seulement la signalisation du doubleton (deux cartes jouées dans l'ordre descendant, sur une couleur poussée par la défense). En indiquant son doubleton, un défenseur informe ses partenaires qu'il n'a plus de carte dans la couleur.

En formation, on pourra étendre cette annonce à trois cartes (tripleton) voire plus. Une équipe pourra conserver la fermeture en descendant ou alors la jouer en montant. Une équipe pourra choisir de ne pas jouer la fermeture de couleur ("j'en ai" ou "j'en n'ai plus") pour jouer le refus ("j'en veux" ou "je n'en veux plus"). En mode refus, si un doubleton est effectué, le 3^{ème} tour dans la couleur est prohibé. Le refus peut se jouer aussi bien en montant qu'en descendant.

Ces deux manières de mener à bien une partie défensive ont leurs avantages et leurs inconvénients. Par exemple, en choisissant la fermeture de couleur, on sauvera plus facilement des points en surcoupe car on sait que notre partenaire surcoupe. Avec le refus, il est très compliqué de savoir si un partenaire surcoupe (une main faible acceptant toujours la continuation de la couleur) et donc de poser ses points. Par contre, le refus peut permettre à un joueur main faible de sauver un honneur court (un Roi 3^{ème} par exemple) qui est sur le point d'être rentré. La fermeture de couleur ne le permettra pas toujours. Le refus permettra aussi plus facilement une jouerie idéale vers le débordement. En jouant la fermeture de couleur, cela sera possible à la condition d'avoir bien situé la main forte et d'avoir joué pour elle.

Il est possible de combiner ces deux façons de jouer. Par exemple, le joueur de devant peut jouer le refus, ceux du milieu et du fond la fermeture de couleur. Croiser est possible aussi : par exemple, le joueur du milieu ferme ou refuse en descendant et celui du fond en montant.

10) Les gadgets

Il est possible de joindre au système une multitude de gadgets : à l'entame d'une carte prédéfinie par l'équipe, on pourra indiquer une coupe, la possession d'un bout (souvent le Petit)...

11) Conclusion

Il est important de créer un système adapté à l'équipe, lisible et qui sera compris de tous. La communication est essentielle, rien ne sert de jouer avec un système trop compliqué. Il faut faire attention à garder des cartes qui n'annoncent rien car en réquisitionnant trop de cartes pour les annonces, on risque de ne pas pouvoir entamer la couleur qu'on aurait dû jouer naturellement. Attention aussi, certaines annonces ne font pas obligatoirement bon ménage (rappel de la 2^{ème} couleur par la main forte et fermeture de couleur par exemple).

SOLUTIONS

PASSER, PRENDRE OU GARDER ? (pages 4 et 5)

- Jeu n°1** : Garde > avec 3 bouts 7^{èmes} par 21-18, un Roi et des points, la garde s'impose. Seul un chien blanc ou une mauvaise répartition empêchera la gagne.
- Jeu n°2** : Garde > avec 3 bouts 8^{èmes} bien faits, malgré l'absence d'honneurs, il est évident de garder. Les points seront pris sur les coupes par les atouts.
- Jeu n°3** : Passe > avec 3 bouts 4^{èmes}, le Petit est en danger. De plus, le jeu est blanc. Il faut donc passer en vitesse !
- Jeu n°4** : Garde > le jeu précédent a été valorisé par l'ajout de deux Rois et un mariage. Même si la défense capture le Petit, le jeu reste gagnable.
- Jeu n°5** : Garde > ce jeu avec 3 bouts 6^{èmes} par 21-18-14, une magnifique longue à ♠ par le Roi et quelques points, mérite une garde.
- Jeu n°6** : Prise > ce jeu ressemble au précédent, mais le Roi de ♣ a disparu. Il est donc plus faible, mais reste prenable. Garder semble trop offensif.
- Jeu n°7** : Prise > les recommandations avec deux oudlers sont respectées, mais vu la faiblesse des atouts, une petite semble plus adaptée.
- Jeu n°8** : Garde > malgré les longueur et hauteur d'atout, avec 2 bouts 6^{èmes} impreunables, deux Rois et une séquence D-C-V, le jeu vaut bien une garde.
- Jeu n°9** : Passe > malgré deux Rois et une belle longue, vous devez passer, n'ayant que 4 atouts dont le Petit.
- Jeu n°10** : Garde > avec 2 bouts 9^{èmes} bien faits, vous garderez, même avec une Dame. Vous prendrez les points sur les coupes que vous aurez fabriquées.
- Jeu n°11** : Garde > le Petit est court (6^{ème}), mais accompagné de beaux atouts (20-18). Avec un petit mariage long, un Roi et une Dame, vous pouvez garder.
- Jeu n°12** : Prise > vos atouts sont faibles, mais vous avez un grand mariage et l'entame. Vous pouvez risquer une prise.
- Jeu n°13** : Garde > malgré sa faiblesse en points, ce jeu est magnifique (9 atouts dont 4 maîtres) et prendrez sans doute le Petit. La garde est incontestable.
- Jeu n°14** : Prise > avec un grand mariage, une séquence D-V et le 21 7^{ème} mal fait, vous tenterez une prise. Avec tout autre bout, vous auriez dû passer.
- Jeu n°15** : Passe > bien que vous ayez 9 atouts, le jeu est vilain (aucun honneur et atouts de piètre qualité). Même avec un beau chien, il sera difficile de gagner.
- Jeu n°16** : Garde > le Petit est court (6^{ème}) mais les atouts sont gros (20-19). Vous avez 3 Rois, des fouchettes intéressantes (R-C et R-V-10) et une longue.
- Jeu n°17** : Garde > les atouts sont faibles, mais au nombre de huit et le jeu est rempli de points (un mariage, un Roi-Cavalier et un Roi). Il faut garder.
- Jeu n°18** : Prise > vous avez 7 atouts assez faibles dont l'Excuse qui ne fait pli, mais avec un Roi, une séquence D-C-V, une Dame et l'entame, une prise se tente.
- Jeu n°19** : Passe > le jeu est trop faible en points (un seul Roi) et les atouts sont de piètre qualité. Malgré 9 atouts, vous devez passer.
- Jeu n°20** : Prise > les 8 atouts sont de belle hauteur malgré l'absence de 21-20. Avec un Roi, une séquence D-C-V et une Dame, seule une prise est envisageable.
- Jeu n°21** : Passe > il est interdit d'enchérir sans Roi malgré votre main de 8 atouts.
- Jeu n°22** : Garde > bien que vos atouts soient peu nombreux (7), ils sont de belle qualité et avec deux mariages et une séquence D-V-10, la garde s'impose.
- Jeu n°23** : Prise > vous détenez 8 atouts faibles, un Roi, une Dame et un petit mariage, mais vous avez une belle longue et l'entame. Une petite s'envisage.
- Jeu n°24** : Garde > le jeu est fort (8 atouts par 20-17-15 et trois Rois). Vous pouvez garder sans hésiter.

LES CONTRATS (pages 6 et 7)

- | | |
|--|--|
| 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 12)

- Jeu n°1** : 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 > en main, jouer sa longue à ♠ en entamant du 9 ou du 10.
- Jeu n°2** : Faire la coupe à ♠ et coucher la Dame de ♦ de la longue infaisable. Ecart proposé > ♠ V / ♦ D / ♣ V - 7 - 6 - 4
Plan d'attaque > jouer sa longue à ♦ et poser le Petit sur le 1^{er} tour de ♣.
- Jeu n°3** : Faire une seule coupe (♠) et coucher les pièces en danger pour se rapprocher de la gagne, tout en pensant à l'équilibre du jeu (ne pas jouer avec doubleton ♥). Ecart proposé > ♠ 8 - 4 / ♥ C / ♦ D - C - As. Plan d'attaque > jouer sa longue à ♠, mariage bille en tête.
- Jeu n°4** : Faire la coupe à ♣, assécher le Roi de ♠ et coucher Cavalier et Valet de ♦. En main, l'attaquant jouera atout pour se rendre maître et éviter d'éventuelles surcoupes. Il pourra ensuite jouer l'enfume ♦, si la défense n'a pas entamé cette couleur. Ecart proposé > ♠ V / ♦ C - V / ♣ 5 - 4 - As
Plan d'attaque > jouer atout pour s'affranchir, puis l'enfume ♦. Présenter la poignée est fortement envisageable en individuel et en triplettes.
- Jeu n°5** : C'est un jeu plein. L'attaquant doit faire un écart pour laisser le moins de levées possibles à la défense.
Ecart proposé > ♠ 4 - 3 / ♥ As / ♦ D - 7 - 2. En effectuant cet écart, il donnera aux couleurs un pli à ♠ et deux plis à ♥.
Plan d'attaque > se rendre maître à l'atout, tout en chassant le Petit, puis affranchir les ♠ et les ♥.
- Jeu n°6** : Le jeu est faible et difficilement gagnable. L'attaquant peut faire deux coupes (♠ et ♣), mais cet écart ne lui permettrait pas de déborder et gagner. Il doit donc prendre des risques en asséchant la fourchette Roi Cavalier de ♥ et la Dame de ♣. D'une part, il détient l'Excuse et d'autre part, une entrée ♥ ou ♣ du fond est probable, vu le chien, même si l'entame atout n'est pas inenvisageable. Ecart proposé > ♠ V - 8 - 4 - 2 - As / ♥ 6
Plan d'attaque > jouer sa longue ♥, Roi bille en tête.
- Jeu n°7** : Garder le minimum de cartes perdantes sur un jeu plein. Ecart proposé > ♠ 6 - 2 / ♥ 5 / ♦ 7 - 4 / ♣ 9
Plan d'attaque > se rendre maître à l'atout, tout en chassant le Petit et affranchir les ♠, quitte à sacrifier la Dame, avant de fermer le jeu. Entame > 20.
- Jeu n°8** : Les cartes dans les couleurs sont les mêmes que l'exercice précédent, mais les atouts ne sont pas identiques. Avec cette faible hauteur d'atout et deux bouts, le preneur couchera ses points en danger pour assurer la gagne, tout en ayant fabriqué une place pour le Petit (2^{ème} tour de ♦). Il jouera par sa couleur la plus longue pour désatouer la défense. Ecarts proposés > ♠ D / ♥ 5 / ♦ 7 - 4 / ♣ D - C ou ♠ D / ♥ 5 / ♦ 7 - 4 / ♣ D - 9
Plan d'attaque > jouer par sa couleur la plus longue et poser le Petit sur le 2^{ème} tour de ♦. Entame > Valet de ♠.
- Jeu n°9** : Le choix de la coupe se porte entre ♠ et ♦. Le preneur préférera coucher les ♦ dans la Dame 2^{nde} vue au chien. Faire deux faiblesses avec 7 atouts est dangereux, il doit donc équilibrer son jeu. Pour s'approcher de la gagne, il peut coucher le petit mariage ♥ qui a de fortes chances d'être capturé.
Ecart proposé > ♥ D - C / ♦ D - 7 - 6 / ♣ As. Plan d'attaque > jouer la longue. Entame > 10 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 ♠.

SOLUTIONS

LES RÈGLES DE BASE DE DÉFENSE (page 15)

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 il a fourni). Vous n'avez d'autre alternative que d'entamer du 8 de ♠.

JOUER AVEC LE SYSTEME DE SIGNALISATION (page 16)

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.

L'UTILISATION DE L'EXCUSE EN ATTAQUE (page 26)

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 27)

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.

SOLUTIONS

LES ENTAMES DE DÉFENSE (pages 30 et 31)

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 entrez ♥, 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 entrez 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 entrez 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 entrez 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 ouvrez 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 ouvrez 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 entrez 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'avez 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).