

A 1**ÊTRE ATTAQUANT - Conseils****Si votre Main est très forte**

Si vous êtes très fort à la fois en atouts et dans les couleurs, au départ il vaut mieux jouer en-dessous dans vos couleurs pour finir en force et ainsi ramasser plus de points.

Vous pouvez également partir dans une couleur non maîtresse. Vos adversaires ne devraient pas tous mettre leurs points. Vous risquez donc d'en ramasser plus sur la fin de la donne.

Par ailleurs, cela peut être d'autant plus efficace si vous avez mis des points à l'Écart.

Si votre Main n'est pas très forte

- Ne jouez pas vos Rois "singlette" ni vos mariages "doubleton". Ce sont vos reprises de main. Attendez que ce soit **la Défense qui ouvre ces couleurs**.
- N'ouvrez surtout pas toutes les couleurs. C'est à la Défense de le faire. Jouez votre longue et poussez-la jusqu'à **avoir la maîtrise à l'atout**.
- S'il vous reste des points dans une autre longue sans avoir la maîtrise de l'atout, n'hésitez pas à les sacrifier pour faire couper ; de toute façon ils seront certainement perdus.
- Ne jouez pas vos atouts, même s'ils sont maîtres, lorsque vous n'avez pas la maîtrise des couleurs.
- Même si vous pensez être sûr de prendre le Petit, il y a souvent plus de points à perdre qu'à en gagner.
- Ne jamais désespérer si la Défense vous coupe un Roi. Cela peut représenter une chance si celui qui coupe a beaucoup d'atouts.

T.S.V.P. ⇨

A 3**ÊTRE ATTAQUANT - Conseils****Les couleurs**

Jouez votre longue en priorité (*5 cartes au minimum dans une même couleur commandée par le Roi ou le petit mariage D/C*). Elle sert à faire couper la Défense. Jouez d'abord votre Roi, puis la Dame si le Cavalier n'est pas tombé. Ensuite, jouez petit.

Si votre longue est commandée par le petit mariage D/C, jouez d'abord le Cavalier pour faire tomber le Roi, puis votre Dame dès que vous serez en main (*sauf si le C a été coupé*).

La longue ne doit jamais être raccourcie (*en mettant des cartes à l'Écart*), sauf dans le cas d'un jeu faible en atouts. Là, il faut écarter la Dame infaisable.

Si vous possédez des atouts puissants en nombre ou si la Défense a mis des coups d'atouts qui vont vous permettre de la déborder, jouez par en-dessous pour **AFFRANCHIR** (*c'est-à-dire rendre maîtresses des cartes qui ne l'étaient pas au départ*). Vous éviterez ainsi des défausses.

T.S.V.P. ⇨

A 2**ÊTRE ATTAQUANT - Conseils****Pour bien attaquer, vous devez vous souvenir**

- des cartes du Chien et de celles de votre Écart.
- du nombre d'atouts tombés et de la hauteur de ceux qui restent à jouer.
- du nombre de cartes tombées dans votre longue.

Votre Écart va dépendre

- de votre plan de jeu.
- de la position de l'Entame (*vous, du Fond, du Milieu ou de Devant*).
- des cartes du Chien.

Votre Plan de jeu va dépendre

- si vous avez ou non une longue (*au moins 5 cartes d'une même couleur commandée si possible par le Roi*).
- si vous envisagez ou non de mener le Petit au bout.
- si vous êtes plutôt fort en atouts.
- si vous avez plusieurs reprises de main ou pas.
- si vous voulez chasser le Petit ou pas.

Les poignées

On montre sa poignée avec un jeu gagnant ; on la cache avec un jeu perdant. Présenter une poignée renseigne forcément les Défenseurs. À moins qu'elle soit très solide, on ne la montre pas si on décide de chasser.

T.S.V.P. ⇨

A 4**ÊTRE ATTAQUANT - Conseils****La chasse au Petit**

Elle est intéressante si vous n'avez qu'un seul bout. Si vous parvenez à vos fins, la capture du Petit rapporte 15 points.

Sans bout, sa capture ne vous rapporte plus que 10 points.

Certes, dans ces deux cas de figure votre main doit être puissante en atouts et copieuse en points. Si vous capturez le Petit, c'est naturellement un bonus qui permet d'envisager plus sereinement le gain de la Donne.

Quand vous possédez les deux autres bouts (*le 21 et l'Excuse*), il est presque toujours dangereux de chasser. Vous risquez de perdre des points que vous auriez attrapés en utilisant vos atouts.

Pour chasser, jouez d'abord un atout intermédiaire (*entre le 10 et le 14*), puis si besoin est un petit atout avant de jouer vos atouts maîtres. Le Petit est rarement second ou 3ème en Défense).

Si vous possédez au moins 10 atouts dont 3 maîtres et d'autres gros, il faut jouer les atouts maîtres en tête. Par contre, si vous avez moins de 10 atouts, mais toujours 3 maîtres et des gros à côté, jouez d'abord votre plus petit atout avant vos atouts maîtres. Cela pourra éviter que le Petit sorte sur un atout intermédiaire.

Si le nombre de vos atouts (*au moins 7*) plus 3 fois votre nombre d'atouts maîtres vous donne un résultat égal ou supérieur à 21, vous pouvez chasser par le **HAUT quelle que soit la hauteur des autres atouts. Vous prendrez toujours le Petit.**

T.S.V.P. ⇨

Verso

A 2

ÊTRE ATTAQUANT - *Conseils*

Les reprises de main

Ce sont des cartes **MAÎTRESSES** ou qui peuvent le devenir dans les autres couleurs que votre longue (*Roi sec ou très court, petit mariage D/C sec ou très court, Dame sèche ou courte, voire un Cavalier 3ème*). **Vous ne devez jamais les jouer**. Laissez la Défense ouvrir ces couleurs pour prendre la main. Exploitez d'abord votre longue, surtout si vous comptez mener le Petit au bout.

Avec un jeu fort en atouts, il est déconseillé de garder vos pièces en danger (Dame sèche ou courte). Vous risquez fort de ne pas pouvoir les rentrer.

Le jeu plein

Vous possédez un jeu fort à l'atout accompagné de nombreuses reprises de main **effectives**. Gardez le minimum de cartes perdantes lorsque vous faites votre Écart et jouez atout à chaque reprise de main pour affranchir vos cartes maîtresses.

L'enfume

Vous possédez un jeu fort en atouts qui va vous permettre de déborder la Défense. Vous devez essayer de l'entraîner sur une fausse piste en jouant dans une couleur courte. La Défense devrait alors garder la maîtrise de cette couleur et se fera **ENFUMER** ses points au final.

Verso

A 4

ÊTRE ATTAQUANT - *Conseils*

Vous possédez le Petit

Si vous êtes court à l'atout, vous devez le poser sur le 1er tour de votre coupe ; il n'ira jamais au bout.

S'il est long, au moins 9ème, vous tenterez de le mener au bout. Par contre, si votre 2ème coupe ou faiblesse est trouvée rapidement, vous poserez votre Petit sur celle-ci pour éviter de vous le faire enfermer, à moins que vous soyez en force pour déborder la Défense en atout et passer vos cartes maîtresses ensuite.

Dans tous les cas, vous devez compter les atouts et mémoriser les atouts majeurs tombés. Vous devez également compter les cartes de votre longue.

Verso

A 1

ÊTRE ATTAQUANT - *Conseils*

- Vous devez essayer de deviner la stratégie de la Défense, de décrypter les signaux transmis par leurs annonces.
- Le principal danger qui vous menace, c'est une mauvaise répartition en Défense. Même avec un jeu très fort, vous pourriez chuter si, par exemple, l'un des Défenseurs a la même longue que vous accompagnée de beaucoup d'atouts (d'autant plus si certains sont majeurs).

Verso

A 3

ÊTRE ATTAQUANT - *Conseils*

La Défense vous joue le "2 pour 1"

Pour la Défense, c'est une arme redoutable. Elle cherche ainsi à vous faire jouer 2 atouts pendant qu'elle n'en joue qu'un.

Si vous avez un jeu fort, n'hésitez pas à bloquer le coup d'atout avec vos atouts maîtres et garder ainsi la maîtrise du jeu.

La Tenue est annoncée en Défense

Les Défenseurs vont se débarrasser de leurs atouts pour ensuite pouvoir sauver leurs points sur votre longue tenue par l'un d'eux.

Si vous avez un jeu fort, n'hésitez pas à bloquer le coup d'atout avec vos atouts maîtres et garder ainsi la maîtrise du jeu.