

A 13**LA JOUERIE EN ATTAQUE****L'Excuse**

**C'est la plus belle carte à jouer,
mais c'est aussi la plus difficile à placer.**
*(Mal placée, elle peut coûter cher
en laissant passer un Roi ou une Dame)*

**L'Excuse se pose tôt avec un jeu fort
et se retient avec un jeu faible.**

L'Excuse, ça sert à quoi ?

- Elle complète une poignée (9 atouts + l'Exc ou 12 atouts + l'Exc ou 14 atouts + l'Exc).
- Elle évite d'avoir à couper un pli blanc.
- Elle protège un gros atout sur un jeu d'atouts ou en surcoupe.
- Elle peut protéger un honneur qui serait coupé par la Défense
- Elle peut protéger une Dame volontairement asséchée.

T.S.V.P. ⇨

A 15**LA JOUERIE EN ATTAQUE****Vous avez le Petit en Main****AVEC LE PETIT 9ème OU PLUS**

- jouez atout si vous possédez des couleurs fortes ou une couleur pleine.
- si vos atouts sont faibles, jouez une fois un atout moyen (12, 13 ou 14) pour faire tomber les gros atouts de la Défense.
- si vos couleurs sont faibles ou si votre longue est creuse, ne jouez pas atout ; faites-le une fois votre longue affranchie.

AVEC LE PETIT 7ème OU 8ème

- ne jouez pas atout, sauf si vous avez les atouts maîtres et une couleur pleine.
- avec des atouts faibles, jouez votre longue (le Roi en tête).
- si vous n'avez pas le Roi, mais Dame/Cavalier, jouez le Cavalier pour faire tomber le Roi. S'il n'a pas été coupé, continuez par la Dame puis les autres cartes de votre longue jusqu'à épuisement des atouts de la Défense. Surveillez les défausses.

AVEC LE PETIT 6ème OU MOINS

- pour espérer le sauver, vous devez avoir une longue très forte et des reprises de main à l'atout (21, 20, 19, ...).

T.S.V.P. ⇨

A 14**LA JOUERIE EN ATTAQUE****La chasse au Petit**

Si vous n'avez qu'un seul bout, la chasse peut être intéressante. En cas de succès elle vous rapporterait 15 points.

Si vous avez les deux autres bouts, évitez d'aller chercher le Petit. Vous risquez de mettre votre Main en péril.

Avec un longue creuse (sans points), évitez de chasser.

Si vous avez fait 2 coupes avec 6/8 atouts accompagnés d'une longue plutôt creuse, ne chassez pas (à moins d'avoir tous les atouts maîtres).

Si vous avez 8/9 atouts accompagnés de couleurs faibles, mais une suite importante d'atouts maîtres (du 21 au 16 p.e.), vous pouvez aller le chercher en espérant qu'il soit court. Attaquez du 16 et il pourrait sortir sur le 1er pli. Ensuite, jouez votre longue pour récupérer des points dans les autres couleurs qu'entamera la Défense.

Vous avez 8 atouts dont 4 maîtres accompagnés de nombreuses reprises de main. Vous pouvez chasser par le haut. Si vous ne prenez pas le Petit, vous protégerez vos habillés d'un risque de coupe.

T.S.V.P. ⇨

A 16**LA JOUERIE EN ATTAQUE****ENTAME du 8 de Pique de Devant**

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	21-20-17-13-12- 1-Exc
2	♠	
9-7-2-As	♥	R
D	♦	C-V-10-8-5-3
	♣	R-D-7-6

*Court en atouts,
un seul P à l'Écart
: c'est le moment
de poser le Petit.*

ENTAME du 5 de Pique de Devant

	A	21-18-15-14-11-10-5- 3-1
4-3-2-As	♠	
	♥	R-C-10-6-5-3
	♦	D-C
7-6	♣	R

L'Écart est fait pour aller au bout. Coupez du 3 puis jouez votre longue par le Roi puis les petits pour enlever rapidement les atouts de la Défense.

ENTAME As de T du Milieu, pose du 8 de T de Devant

	A	21-19-18-17-16-14-11-10-5-1- Exc
4-3-2-As	♠	
	♥	R-C-10-6-5-3
	♦	R
7-6	♣	

T.S.V.P. ⇨

A 14**LA JOUERIE EN ATTAQUE**

Pour chasser le Petit, il est indispensable :

- de compter les atouts.
- de bien regarder l'ordre dans lequel les Défenseurs jouent leurs atouts (*ordre montant ou descendant*).
- de suivre les défausses qui concernent votre longue.

ATTENTION : si votre coupe est trouvée, ne vous exposez pas au 2 pour 1.

LA CHASSE AU PETIT PAR LES ATOUTS MAÎTRES

Lorsque vous avez plus de 6 atouts,

Si le nombre d'atouts que vous détenez, plus 3 fois votre nombre d'atouts maîtres, est égal ou supérieur à 21, vous pouvez chasser par le haut (le 21), quelle que soit la hauteur des autres atouts.

A	21 - 20 - 19 - 18 - 15 - 11 - 10 - 8 - 6 - 2
----------	--

soit 10 atouts dont 4 maîtres

$$((4*3=12) + 10) = 22$$

vous pouvez chasser par le haut

A 16**LA JOUERIE EN ATTAQUE**

Présentez votre poignée. Malgré les 2 coupes, vous irez au bout. Placez votre Exc ; elle est quasiment gratuite puisqu'un seul joueur joue derrière vous.

Vous avez l'Entame	
	A 17-16-14- 12 -10-8-6-4-1-Exc
4-3-2-As	♠
	♥ D-C
	♦ R-D-10-8-7
7-6	♣ R

Présentez votre poignée, puis jouez le 12 pour faire tomber les gros atouts de la Défense. Reprenez la main et continuez atout pour démunir la Défense et éviter d'éventuelles surcoupes.

Vous avez l'Entame	
	A 21-18-14-8-3-1
3-2-As	♠
As	♥ C-V-10
	♦ R -D-8-7-4-2-1
3-As	♣ 10-9

Vous avez touché un Chien blanc que vous mettez intégralement à l'Écart. La Défense va certainement déclencher la chasse. Vous avez la chance d'avoir l'entame. Jouez 2 fois maître dans votre longue (si le Roi n'est pas coupé) et continuez dès que vous reprenez la main pour faire couper rapidement les Défenseurs. Cela peut les calmer et vous pouvez peut-être bénéficier d'une ouverture à P.

A 13**LA JOUERIE EN ATTAQUE**

Quand jouer l'Excuse ?

- Sur une ouverture du 21 par la Défense (*si vous avez des atouts forts, car si le Petit est dans votre Main la Défense va peut-être engager la chasse ; vous aurez alors un répit d'un coup d'atout*).
- Sur entame atout de Devant ou du Milieu.
- Pour cacher provisoirement l'absence d'atouts majeurs.
- Sur une ouverture dans votre singlette au Roi.
- Sur une ouverture dans votre longue si vous êtes long en atouts.
- Sur un pli que vous ne pouvez pas faire.
- Sur un pli blanc.
- Si le Défenseur du Fond surcoupe et que tous les points de la couleur sont déjà tombés.

A 15**LA JOUERIE EN ATTAQUE**

- redoublez d'attention pour essayer de bien situer la force de chaque Défenseur afin de pouvoir changer de couleur si nécessaire et remettre en main un Défenseur qui n'a plus d'atouts.
- dans les cas désespérés, "faites brûler un cerge au nom de Saint Tarot !!!"