

Recto

**D 1**

## LE JEU EN DÉFENSE

### Les armes de la Défense

- ⇒ le système de signalisation de la FFT
- ⇒ l'obéissance
- ⇒ l'entame
- ⇒ préserver la Main forte
- ⇒ la tenue
- ⇒ le 2 pour 1

*Faire couper le Preneur  
le plus rapidement possible  
pour l'affaiblir.*

LA DÉFENSE EST UN JEU D'ÉQUIPE  
*(et non une quelconque tricherie)*

Logiquement le jeu de chacun des Défenseurs est moins fort que celui du Preneur.

Par contre, même si l'Attaquant a un jeu fort, il est sûrement moins fort que les trois jeux réunis des Défenseurs.

Les Défenseurs ont donc tout intérêt à associer au mieux leurs trois jeux.

Par conséquent, chaque Défenseur doit évaluer la force de sa main et l'imposer s'il se juge main forte.

Ses partenaires doivent lui obéir jusqu'au moment où le déroulement de la donne fasse que c'est l'un d'eux qui devient main forte (et ainsi de suite).

T.S.V.P. ⇨

Recto

**D 3**

## LA SIGNALISATION

### Pourquoi une signalisation ?

C'est un ensemble de significations conventionnelles attribuées aux cartes jouées pour permettre à la Défense de transmettre, sans parler, des indications sur la composition de ses mains.

Le néophyte a tendance à y voir une "combine".

Il n'en est rien. Il n'y a nulle tricherie ni secret ni rien d'illicite.

C'est un langage par les cartes. Certes, l'Attaquant le connaît également. Il doit y parer en exploitant au mieux les forces de sa Main et en limitant ses faiblesses.

C'est ce qui intensifie le plaisir de ce jeu. À chaque carte posée sur le tapis, il est bon de se demander pourquoi celle-là et pas une autre.

### Peut-on jouer sans signalisation ?

Bien sûr, mais le plaisir est moindre.

Pour autant, vous ne jetez pas vos cartes au hasard. Vous avez une raison de jouer telle carte plutôt qu'une autre qui tient à votre expérience du jeu, à l'idée que vous vous faites de la stratégie adoptée.

T.S.V.P. ⇨

Recto

**D 2**

## LA SIGNALISATION

### Objectif de la Défense

**FAIRE CHUTER LE PRENEUR  
ou (pour le moins)  
LIMITER AU MIEUX SON GAIN**

**Une bonne Défense  
est basée sur  
une BONNE SIGNALISATION  
et sur l'OBÉISSANCE.**

Recto

**D 4**

Verso

**D 1**

## LE JEU EN DÉFENSE

### Quelques règles de base pour mieux défendre

- ⇒ Ne jamais revenir dans la couleur jouée par le Preneur (*sauf à une exception : voir "La baie des cochons"*)
- ⇒ Tenir les Honneurs dans la couleur jouée par le Preneur (*sur petit K joué par le Preneur sur un 2ème tour de K, ne pas lâcher D, C et V en même temps. C'est sûrement sa longue et ce sont autant de plis que vous ne ferez pas lorsque le Preneur poussera sa longue*) .
- ⇒ Ne jamais entamer dans la 4ème couleur si on a déjà trouvé 2 faiblesses chez le Preneur (*coupes ou singlettes*). Il détient forcément des cartes de cette couleur que vous lui laisserez jouer de sa main.
- ⇒ Quand le Preneur fournit une couleur, il faut changer de couleur pour trouver ses faiblesses (*sauf si cette couleur a été demandée par la Main forte*) .
- ⇒ Compter les atouts joués et les mémoriser (*surtout à/c du 15*) .
- ⇒ Compter les cartes de la longue du Preneur et les mémoriser.
- ⇒ Éviter de prendre la main du Fond (*sauf si vous êtes Main forte*) .
- ⇒ Ne pas laisser une levée au Preneur si l'on peut couvrir.

**Ne jamais oublier que le jeu en Défense doit être basé sur la confiance entre les défenseurs, ce qui doit exclure les fausses annonces.**

Verso

**D 3**

## LA SIGNALISATION

Vous ne jouez pas à la bataille, vous jouez au tarot.

**Quand chacun joue pour soi, sans un regard pour les cartes des partenaires, la Défense n'a aucune chance et le jeu perd beaucoup de son intérêt.**

Par contre, si la Défense, au lieu de trois mains isolées, articule ses cartes et les fait jouer ensemble harmonieusement, le Preneur éprouvera des difficultés pour réussir son contrat.

Le divertissement où l'on pousse les cartes comme à la bataille devient alors un jeu de réflexion, de stratégie. C'est une des formes de plaisir supplémentaire qu'offre le Jeu de Tarot.