

**D 13 LE MANIEMENT DES ATOUTS**Tirer ou pas le 21**Mes atouts : 21 - 19 - 8 - 5***NON, quelle que soit ma place, le 19 protège mon 21.***Mes atouts : 21 - 15 - 8 - 5***OUI, si je suis Devant ou au Milieu (le 21 n'est pas protégé).**NON, si je suis au Fond (le 21 protège le Petit).***Mes atouts : 21 - 10 - 8 - 5***OUI, si je suis Devant ou au Milieu (le 21 n'est pas protégé).**NON, si je suis au Fond (le 21 protège le Petit sauf s'il est menacé par une surcoupe).***Mes atouts : 21 - 18 - 8 - Exc***NON, Devant et au Milieu l'Exc protège le 18 et le 21. Du Fond, le 21 protège le Petit.***Mes atouts : 21 - 8 - 2 - 1***OUI, si je suis Devant ou au Milieu le Petit sortira facilement.**NON, si je suis au Fond je poserai le 21 si le Preneur joue atout. Ainsi, les gros atouts de la Défense seront protégés. Ensuite, le Petit sortira facilement à moins que le Preneur ne reprenne la main et enchaîne par 20, 19 et 18.**Du Fond (c'est-à-dire derrière le Preneur), je ne joue jamais le 21 qui protège le Petit.*

T.S.V.P. ➡

**D 14 LE MANIEMENT DES ATOUTS****BIEN JOUER SES ATOUTS,  
C'EST ANTICIPER LE DÉROULEMENT DES PLIS.***Sur une chasse engagée par la Défense, pensez à ne pas rester bloqué sans plus d'atout en main. Veillez toujours à pouvoir donner la main à un partenaire.*Sur la longue du Preneur

Il est très important que le Défenseur du Fond, s'il coupe avant ses partenaires, se débarrasse de ses atouts les plus élevés pour ne pas, ensuite, éclater leurs gros atouts.

Le joueur du Milieu procèdera de la même façon pour protéger la main du joueur de Devant.

Pour autant, il existe (au moins) deux exceptions, à savoir :

- quand le Défenseur est long et très fort à l'atout et qu'il protège ainsi le Petit.
- quand le Défenseur est long et très fort à l'atout et qu'il protège ainsi le Petit.

T.S.V.P. ➡

**D 15 LE MANIEMENT DES ATOUTS**Sur entame atout demandeur de la Défense*Atout demandeur, c'est l'entame d'un partenaire par un petit atout impair.*

Si l'entame atout vient du Milieu, le Défenseur de Devant ne montera qu'à la pointure pour que le joueur du Fond puisse faire la levée. Sur le retour atout, il devra alors uppercuter le Preneur (poser son atout le plus élevé, qu'il ait ou non le Petit en main sauf s'il peut le défendre seul).

Si l'entame atout vient du Fond, le joueur de Devant devra uppercuter le Preneur de son plus gros atout (qu'il ait ou non le Petit en main, à moins qu'il puisse le défendre seul).

Sur atout du Fond, si le joueur placé Devant le Preneur est défaillant (c'est-à-dire qu'il ne peut pas donner un uppercut efficace), c'est le partenaire du Milieu qui doit alors prendre le relais.

**Remarque** : il est à noter que la pose d'un gros atout de Devant n'implique pas forcément la possession du Petit par ce joueur. Toutefois, il ne faut jamais exclure cette éventualité.

T.S.V.P. ➡

**D 16 LE MANIEMENT DES ATOUTS**Vous coupez la même couleur que le Preneur

La coupe du Preneur a été trouvée. Vous êtes Devant et vous coupez également cette couleur. Vous avez le 4, le 14 et le 15. Vous allez couper en premier du 14 puis du 15 si le Petit n'est pas sorti.

Par contre, s'il est sorti vous couperez d'abord du 15 puis du 14 pour informer vos partenaires que le 15 était votre plus gros atout.

Vous êtes placé Devant le Preneur. Sa coupe a été trouvée. Il a posé son Petit.

Le Preneur entame une couleur par son Roi et y revient. Vous étiez singlette, vous devez couper. Ensuite, vous voulez jouer le 2 pour 1.

Vous possédez le 16, le 11, le 7 et le 4.

Vous devez couper du 7 et non du 4. Ainsi, vous gardez un atout pair (le 4) pour jouer le 2 pour 1.

Si vous coupez du 4, il ne vous resterait plus que le 7 qui n'est pas un atout demandeur du 2 pour 1 puisqu'impair.

T.S.V.P. ➡

Verso

**D 14**

## LE MANIEMENT DES ATOUS

### Sur la coupe du Preneur

En cas de sous-coupe **Devant** le Preneur :

Avec une main faible le Défenseur doit mettre un uppercut (*son atout le plus fort*) pour faire tomber les gros atouts de l'ATTAQUANT.

Il signale ainsi sa faiblesse et indique qu'il accepte de couper cette couleur.

En cas de Main forte **Devant** le Preneur :

Le Défenseur peut couper de son plus petit atout (*refus de l'uppercut*). Il demande ainsi à ses partenaires de ne plus revenir dans cette couleur pour protéger sa main forte.

Verso

**D 13**

## LE MANIEMENT DES ATOUS

### Tirer ou pas le 21 (suite)

Remarques :

Jouer le 21, c'est renforcer le jeu du Preneur qui pourra peut-être s'excuser et deviendra maître avec ses gros atouts.

Il faut être vigilant et savoir évaluer les risques si le Petit est en Défense.

Quand on est Main forte, il est déconseillé de tirer le 21. Il faut toutefois rester prudent, car le Petit peut être court en Défense.

Si le Petit est en Défense et que l'on n'est pas très sûr de son jugement quant à sa fragilité, il ne faut pas hésiter à tirer le 21.

Verso

**D 16**

## LE MANIEMENT DES ATOUS

### Le Preneur pousse sa couleur

Vous coupez du Milieu ou du Fond. S'il n'y a pas de Tenue annoncée :

- coupez de vos atouts moyens si vous êtes 5ème ou 6ème.
- coupez de vos gros atouts si vous êtes 3ème ou 4ème.
- du Fond, si vous êtes 5ème avec le Petit (*17, 11, 9, 6 et 1*), coupez d'abord du 17. La deuxième fois vous couperez du Petit. Ainsi, vous éviterez d'éclater les gros atouts de vos partenaires qui, au bout d'un moment, devront eux aussi couper cette couleur.

**Il faut savoir masquer la hauteur de vos atouts au Preneur.**

Du Fond, vous avez en main le 21, le 20, le 19, le 12 et le 3. Le Preneur joue le 15.

Il est conseillé de poser le 21 et ainsi de masquer le 20 et le 19 qu'il pourra croire être dans d'autres mains.

**Par contre, de *Devant* ne masquer pas vos atouts.**

Verso

**D 15**

## LE MANIEMENT DES ATOUS

### Sur entame atout pair par le joueur du Fond

Sur un Chien blanc, l'atout pair est **propositionnel**. Il annonce moins de 7 atouts **et indique obligatoirement** la protection du Petit soit avec le 21, le 20, le 19, voire le 18.

### Pour prendre des points au Preneur

Le Défenseur de Devant ou du Milieu qui coupe une couleur dans laquelle le Preneur a des points courts doit jouer un petit atout pair pour donner la main à l'un de ses partenaires qui reviendra automatiquement dans la couleur coupée pour capturer les points du Preneur.