

**D 17 LE MANIEMENT DES ATOUTS****Le Preneur se fait déborder**

**Un Défenseur peut informer ses partenaires qu'il débordé le Preneur.**

À égalité d'atouts avec l'Attaquant, il joue ses atouts qui sont tous maîtres dans l'ordre croissant pour empêcher ses partenaires de charger.

Il leur fait ainsi comprendre qu'il débordé le Preneur et qu'il essaye de fermer le jeu.

Ses partenaires ne doivent donc pas se démunir de leurs points maîtres dans les couleurs.

T.S.V.P. ➡

**D 19 LA CHASSE AU PETIT**

**Mal décidée, une chasse au Petit du Preneur peut avoir plusieurs conséquences dommageables !**

La 1ère, c'est de ne pas obtenir le résultat espéré, à savoir la capture du Petit.

La 2ème, c'est l'affranchissement de la longue du Preneur : en réduisant leurs atouts, les Défenseurs prennent le risque de donner la maîtrise du jeu à l'Attaquant.

La 3ème, en cas d'échec, cela conduit souvent à ce que le Preneur mène son Petit au bout. Les atouts étant épuisés, il peut jouer sa longue et ses cartes maîtresses pour finir au bout.

**La décision de chasser ne doit pas être prise à la légère. Avant de décider de chasser, il faut s'assurer des conditions suivantes :**

- Avoir vu un Chien blanc.
- Posséder la Défense du Petit (*s'il s'avérait qu'il soit finalement en Défense*, à savoir : 21, 20 ou 19, voire le 18 selon la place occupée (*Devant, Milieu ou Fond*)).
- Avoir au minimum 7 atouts dont deux > au 15.
- Avoir une main équilibrée (*pas de coupe ni de singlette*).

*La chasse doit être entamée très tôt afin de ne pas permettre à l'Attaquant de dérouler son plan de jeu.*

*En général, c'est à l'entame ou à la 1ère prise de main de la Défense qu'il faut déterminer l'opportunité.*

T.S.V.P. ➡

**D 18 LE MANIEMENT DES ATOUTS****Le Preneur chasse le Petit**

Si le Preneur débute la chasse par un tout petit atout, le Défenseur du Fond, s'il ne détient pas le Petit mais possède le 17 ou le 18, doit poser son plus gros atout. Idem pour le joueur du Milieu si son partenaire n'a pas pu le faire.

En effet, ensuite dès que le Preneur aura repris la main, il tirera très vraisemblablement trois fois maître.

Si le Preneur débute sa chasse par ses atouts maîtres (21, 20, 19, 18), le Défenseur qui détient le Petit 5ème par le 17 doit être très vigilant à la longueur et à la hauteur des atouts tombés en Défense.

Si le 16 n'est pas tombé sur l'un des trois premiers plis, sur le 18 il donnera son 17 en espérant que le 16 soit 5ème chez un partenaire. Ainsi, il pourra sauver son Petit au 5ème pli.

Par contre, si le 16 tombe, il devra donner son Petit (*qu'il ne pourra pas sauver*) au 4ème pli pour garder le 17 qui, lui, fera un pli (*devenu atout maître*) et récoltera peut-être des charges de ses partenaires.

Quand le Petit est court, il faut le signaler en posant ses atouts en ordre descendant (*du plus élevé au plus petit*).

Au contraire, si le Petit est longs avec des atouts majeurs, il faut résister par ses propres moyens.

Si le Petit est au Fond, même court, le Défenseur ne doit pas poser ses plus gros atouts. Il doit monter à la pointure.

T.S.V.P. ➡

**D 20 LES DÉFAUSSES**

**Les défausses ne se font pas à l'aveuglette**

*Elles servent à sauver des points mais aussi à renseigner les partenaires sur l'éventuelle 2ème faiblesse du Preneur.*

**Défausser dans les couleurs coupées par le Preneur**

☞ Je défausse d'abord les points de la couleur coupée par le Preneur.

☞ Le Preneur possède 2 coupes. Je défausse en priorité les points en danger et non pas les points les plus élevés (*si j'ai le Roi 5ème dans une coupe et le Valet second dans une autre, je défausserai d'abord le Valet*).

☞ Si le Preneur est en passe d'être débordé\* à l'atout, je ne défausse pas mes cartes de ses coupes. Elles seront gagnantes lorsque je reprendrai la main. Je défausse mes cartes perdantes dans la 4ème couleur qu'il possède forcément.

\* *un défenseur informe ses partenaires qu'il débordé le Preneur en jouant ses atouts, tous maîtres, dans l'ordre croissant ; ainsi, ils ne devront pas charger.*

**Défausser dans les couleurs non ouvertes**

☞ Je défausse d'abord les points en danger avant les points de la coupe qui ne sont pas en danger (*ex: un C 2ème alors que le R de la coupe est 4ème*).

T.S.V.P. ➡

**D 18****LE MANIEMENT DES ATOUTS**

Il protège ainsi les gros atouts de ses partenaires.

Placé au Milieu ou Devant, si le Petit est court, le Défenseur doit se débarrasser de son plus fort atout au premier tour. Ses partenaires pourront sans doute lui sauver ensuite en posant l'atout intermédiaire supérieur à celui joué pour le signaler.

**D 20****LES DÉFAUSSES**

☞ Si je possède des points dans une des couleurs restantes et que je ne peux pas les charger pour garder la maîtrise à la couleur, je défausse ma couleur la plus faible afin de renseigner mes partenaires sur la 2ème force éventuelle du Preneur.

*\* P et K n'ont pas été jouées. J'ai le R de P 5ème et trois petits K. Je défausse les K pour que mes partenaires jouent P. Si le Preneur coupe P, le R pourra sortir sur les K que j'ai défaussés.*

☞ Je ne défausse pas mes points dans une couleur qui n'a jamais été jouée si je la possède longue (*Dame 4ème*)

☞ 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.

☞ Je peux défausser le R du mariage ou la D du petit mariage d'une couleur non ouverte. Je renseigne ainsi mes partenaires sur une éventuelle faiblesse du Preneur. Je les invite à ouvrir cette couleur dans laquelle j'ai gardé une maîtrise.

**D 17****LE MANIEMENT DES ATOUTS*****L'entame atout par le Défenseur qui possède le Petit***

Si le Petit est long, le Défenseur qui le détient peut jouer atout (*voire atout demandeur*) pour connaître la longueur d'atouts du Preneur et tenter de le mener au bout.

Si le Petit est court, de Devant, l'entame atout peut être judicieuse si vous possédez les 21, 9, 5 et le 1.

Jouez le 21 pour vous débarrasser de cet atout maître qui est encombrant dans ce cas.

**D 19****LA CHASSE AU PETIT****À retenir :**

- En général, pour avoir une chance de capturer le Petit, le Défenseur qui déclenche la chasse doit avoir un atout de plus que le Preneur (*il doit en effet s'attendre à couper au moins une fois dans la longue de l'Attaquant*).
- Si l'entame atout vient du Milieu, le défenseur de Devant ne devra monter qu'à la pointure pour permettre au joueur du Fond de faire la levée. Sur le retour atout du Fond, le joueur de Devant pourra alors donner un coup d'uppercut afin que le Preneur sorte un gros atout ou son Excuse s'il la possède.
- Si l'entame atout vient du Fond, le défenseur de Devant devra uppercuter Le Preneur avec son plus gros atout. Au tour suivant, ses partenaires s'efforceront de lui laisser la main pour jouer atout s'il n'a pas le Petit. S'il l'a, il entamera dans une couleur pour trouver la coupe de l'Attaquant le plus rapidement possible.
- **Avant d'entamer la chasse, ayez toujours en tête que le Petit peut se trouver en Défense. Si le Preneur dispose de 7/8 atouts et que vous-même en possédez autant, voire un de plus, vos deux partenaires n'en comptent que 6 ou 4 à eux deux. Dans ce cas, si vous n'avez pas sa protection, le Petit risque d'avoir très chaud.**