

D 21 JOUER EN DÉFENSE AVEC LE PETITLe Preneur chasse**Voir fiche n° D19**La Défense entame atout du Fond

Placé au Milieu ou Devant, le possesseur du Petit doit poser son plus gros atout compte tenu que si le joueur du Fond entame atout, c'est qu'il a la protection du Petit. Ainsi, ce dernier devrait être sauvé au tour suivant.

ATTENTION : lorsque le joueur de Devant pose son plus gros atout, cela n'implique pas forcément qu'il a le Petit en main. Il peut seulement vouloir uppercuter le Preneur qui joue derrière lui.

Lorsque c'est le Défenseur placé Devant le Preneur qui détient le Petit dans sa main, il est possible qu'il ne puisse pas monter sur l'atout joué par son partenaire placé au Milieu.

Dans ce cas, il doit "pisser" de son atout le plus élevé. Une descendante permettra de confirmer la possession du Petit.

La Défense entame atout du Milieu

Si le Petit est court et Devant le Preneur, le Défenseur doit poser son atout le plus élevé au risque de faire exploser un gros atout au partenaire du Fond.

Ce n'est pas grave car l'atout protecteur doit normalement se trouver dans la main du Milieu puisque c'est lui qui entame atout.

Si le Petit est au Fond et que ce Défenseur peut prendre la main, il suffit de monter à la pointure et de ne pas relancer atout. S'il ne peut pas prendre la main, il doit "pisser" de son atout le plus élevé.

T.S.V.P. ➡

D 22 JOUER EN DÉFENSE AVEC LE PETITSur entame couleur d'un partenaire

Le Défenseur qui détient le Petit a la coupe franche dans cette couleur, mais joue avant l'Attaquant.

Il doit poser son atout le plus élevé ne sachant pas si l'Attaquant s'est ménagé une coupe dans cette couleur.

Il signale ainsi son Petit et se débarrasse en même temps d'un atout gênant.

Un Défenseur ne doit couper du Petit devant le Preneur que si la Défense a déjà trouvé les deux coupes chez le Preneur dans les autres couleurs ou alors s'il sent son Petit particulièrement en danger

Sur entame couleur par le Défenseur qui a le Petit

En général, le Petit sort naturellement.

Il est inutile de jouer dans sa singlette. D'une part cela risque d'être la longue du Preneur, auquel cas vous renforcez sa main ; d'autre part, si c'est sa coupe, vos partenaires vont y revenir et là c'est la catastrophe quasiment assurée.

Mieux vaut jouer dans votre longue pour trouver la coupe de l'Attaquant le plus rapidement possible et ainsi l'affaiblir.

Le possesseur du Petit a la Tenue sur le Preneur

S'il juge que le Petit est insortable (*peu d'atouts et même coupe ou singlette que le Preneur*), il faut le sacrifier et annoncer sa Tenue.

Les partenaires joueront alors atout et pourront ensuite sauver leurs points sur la tenue. Ce "sacrifice" permettra à la Défense de limiter au mieux le gain de l'Attaquant.

T.S.V.P. ➡

D 23 LES PLIS QUI SUIVENT L'ENTAMEObéir ou désobéir**OBÉIR,**

vous avez une main faible : c'est la suite la plus simple.

- Il faut continuer atout si l'entame a été faite d'un atout impair par un partenaire (*il est Main forte*).
- Il faut continuer la couleur demandée par un partenaire s'il a entamé du Roi (*il est Main forte*).

DÉSObÉIR,

il faut avoir une raison impérative

- Vous avez le Petit en main et l'entame jouée le met en danger.
- Vous n'avez plus aucune carte dans la couleur demandée.
- Vous êtes la Main forte.

Enfin, si le Preneur a fourni (l'entame n'a donc pas trouvé la coupe), on ne retourne pas dans la couleur sauf si l'entame l'exigeait (entame de la Main forte).

T.S.V.P. ➡

D 24 LES PLIS QUI SUIVENT L'ENTAMEÀ l'entame la coupe du Preneur a été trouvéeOBÉIR, c'est simple :

- On joue une seconde fois dans la coupe du Preneur qui vient d'être trouvée.
- On surveille un éventuel doubleton en Défense (*seconde carte jouée par un partenaire plus faible que la première qu'il a posée*)

DÉSObÉIR, c'est envoyer un signal :

- Le Petit est en danger.
- Vous n'avez plus aucune carte dans la couleur demandée.
- Vous êtes la Main forte et la couleur jouée ne vous convient pas.

*La coupe a été trouvée,
mais vous n'avez plus cette couleur en main.
Si aucune Main forte n'a été annoncée en Défense,
obéissez alors au Défenseur qui fournit sur le Preneur.*

T.S.V.P. ➡

Verso

D 22 JOUER EN DÉFENSE AVEC LE PETIT

L'entame atout par le Défenseur possesseur du Petit

Si le Petit est court (*avec le 21 dans la main et accompagné de deux autres petits atouts*), il peut être judicieux de jouer le 21 bille en tête et ensuite d'ouvrir sa longue.

Si le Petit est très long, son détenteur peut jouer atout, voire même atout demandeur (*un petit impair*).

Il essaye ainsi de connaître la longueur d'atouts de l'Attaquant et voit s'il peut l'emmener au bout ou pas.

Verso

D 21 JOUER EN DÉFENSE AVEC LE PETIT

La Défense entame atout de Devant

Si le Petit est au Fond, ce Défenseur doit le signaler par un saut significatif sans pour autant poser forcément son atout le plus élevé.

Si le Petit est au Milieu, il suffit de monter à la pointure et de relancer dans une couleur à sa convenance.

La Défense entame atout ... le Petit et l'Excuse sont dans la main du même Défenseur !!!

La signalisation FFT préconise de jouer son Excuse pour signaler le Petit.

Effectivement, si le Petit est court avec des atouts faibles, il faut poser l'Excuse au 1er tour. Les partenaires arrêteront la jouerie atout.

Par contre, si le Petit est court mais accompagné d'un gros atout, il est plus judicieux de se débarrasser en premier de son gros atout (*sauf s'il peut exploser un gros atout chez un partenaire*).

Vous pourrez signaler le Petit ensuite par un saut important et donc significatif.

L'intérêt, dans ce cas, tient au fait que vous pourrez utiliser votre Excuse sur une autre phase de jeu pour sauver des points (*par exemple une Dame ou un Cavalier courts dans la coupe de l'Attaquant*).

Verso

D 24 LES PLIS QUI SUIVENT L'ENTAME

L'entame n'a pas trouvé la coupe du Preneur

La main qui a entamé a-t-elle annoncé Main forte ?

NON :

Il faut faire une autre ouverture en fonction de votre propre main (*et des cartes vues au Chien*) pour trouver la coupe le plus rapidement possible.

OUI (entame d'un Roi ou d'un atout impair) :

Alors vous obéissez à la demande de la Main forte, sauf si votre main **exige** la désobéissance (*le Petit est en danger ou vous ne possédez plus aucune carte dans la couleur demandée*).

Verso

D 23