

Recto

**D 5****LA SIGNALISATION**À l'entame (signalisation sur une seule carte)

Dans la couleur : une carte entre l'As et le 5 annonce un honneur (Roi ou Dame)

À l'atout :

Un atout impair annonce au moins 7 atouts et demande de continuer à jouer atout.

Un atout pair annonce moins de 7 atouts (mais avec la protection du Petit, à savoir 21, 20, 19, voire 18 selon la place occupée à la table).

En début de partie, jouer un atout pair n'est qu'une proposition. Si un partenaire est fort à l'atout, il continuera. Dans le cas contraire, c'est la recherche des faiblesses du Preneur (coupes, singlettes) qui s'imposera.

L'Excuse :

Sur entame à la couleur du Preneur (au 1er ou 2ème tour de cette couleur), l'Excuse promet la tenue de la couleur et demande de jouerie atout.

Sur entame atout de la Défense, c'est une demande d'arrêt impérative de la jouerie atout (le Petit est en danger).

T.S.V.P. ⇨

Recto

**D 6****LA SIGNALISATION**La Main forte

**C'est détenir au moins 6 atouts dont 2 gros (>15) avec une distribution partagée dans les couleurs (pas de coupe, pas de singlette).**

**Les points ne sont pas pris en compte pour l'appréciation de la main forte.**

A	14-13-10-9
♠	R-9-5-4
♥	R-10-8-6-4-2
♦	R-4-As
♣	D

Malgré 3R et 1D, je suis **main faible**.  
Je n'ai que 4 atouts et 1 singlette.

A	19-17-13-9-7-5-3
♠	V-8-3
♥	5-3-2
♦	C-V-4
♣	R-10-As

7 atouts dont 2 gros (>15), pas de coupe, pas de singlette, je suis **MAIN FORTE**.

Le but du joueur à la Main forte est de déborder le Preneur. Pour cela, il doit impérativement imposer son jeu.

Les Défenseurs doivent toujours obéir à la main forte pour éviter de la détruire, sauf si l'un d'eux a le Petit en danger dans sa main ou si l'un d'eux considère avoir une main plus forte.

T.S.V.P. ⇨

Recto

**D 7****LA JOUERIE EN DÉFENSE**

**L'entame efficace, c'est celle qui laisse le moins possible d'initiative au Preneur.**

**Faire couper le Preneur doit être l'objectif prioritaire de la Défense. C'est le meilleur moyen pour l'affaiblir.**

L'entame se fait en fonction :

- de sa propre main,
- de sa place (Devant, Milieu ou Fond),
- des cartes du Chien,

Jouer juste devant le Preneur est une position idéale pour faire les entrées, à savoir trouver les faiblesses de l'Attaquant (coupes et singlettes).

L'entame de Devant ou du Milieu

Dans le cas d'un mariage long, il faut entamer de la Dame. Si le Preneur fournit, le changement de couleur s'impose.

Entamer du 21 si celui-ci est court et non protégé par un gros atout (20, 19 ou 18).

Il peut être intéressant d'entamer dans la couleur de la Dame vue au Chien. Cela participe à éclairer le jeu.

Sur un Chien blanc, entamer d'un atout pair si vous avez la protection du Petit (21, 20, 19 voire le 18).

Entame Main forte (voir fiche D6)

T.S.V.P. ⇨

Recto

**D 8****LA JOUERIE EN DÉFENSE**L'entame atout

**Il ne faut pas baser le jeu de Tarot sur la prise hypothétique du Petit au Preneur (il n'est pris que dans 20% des chasses)**

Possibilités qu'un Défenseur ait autant d'atouts que le Preneur

Le Preneur en a ...	6	7	8	9	
Un Défenseur en a autant dans	100	50	10	1	% des cas

Pourquoi jouer atout ?

- Pour déborder l'Attaquant, lui supprimer des reprises de main et la maîtrise du jeu.
- Pour chasser le Petit.
- Pour entrer ses propres points sur les atouts ou les tenues de ses partenaires.

Quand jouer atout ?

- Quand un Défenseur a dans sa main 7 atouts ou plus, à condition d'avoir la Protection du Petit (21, 20, ou 19/18). Si une main de Défense possède 7 atouts ou plus, on peut supposer que les deux autres sont courtes : si le Petit est en Défense, il se retrouvera forcément en difficulté.
- Quand un Défenseur n'a que peu d'atouts. Il indique ainsi à ses partenaires qu'il a la tenue de deux couleurs ou pour pouvoir rentrer ses points indéfendables sur les atouts ou tenues de ses partenaires (il ne le fera que s'il dispose de la protection du Petit).

T.S.V.P. ⇨

Verso

**D 6**

## LA SIGNALISATION

### Comment signaler sa Main forte ?

En entamant d'un Roi au moins 4ème.

En entamant d'un atout impair sur un chien blanc, à condition d'en avoir au moins sept (*dont la protection du Petit : 21, 20 ou 19*).

En désobéissant à l'entame d'un partenaire et en imposant une autre couleur.

En entrant dans le Roi du chien si l'on est au moins 4ème dans cette couleur.

En entamant dans une couleur vue au moins 3ème au chien si cette couleur est la couleur dominante de ma main.

En cas d'égalité dans les couleurs, entamer dans la couleur la plus riche en main (*pour tenter de faire couper le Preneur*) ou dans la couleur absente au chien.

***La Main forte peut changer en cours de partie, si elle coupe rapidement la couleur du Preneur***

4 ou 5 atouts dans une autre main avec 3 ou 4 cartes dans la longue du Preneur peuvent devenir Main forte (*il faut savoir s'adapter*).

***La désobéissance à la Main forte ne peut s'expliquer que par un Petit en danger. Il est alors urgent de signaler sa présence.***

Verso

**D 8**

## LA JOUERIE EN DÉFENSE

### L'entame dans une couleur

**Si on possède une main forte**, on entamera dans sa couleur la plus longue afin de trouver rapidement la coupe du Preneur et valoriser sa propre main. me dans la couleur par le Roi n'est pas obligatoire. Elle dépend de sa longueur. S'il est long (*6ème ou plus*) on peut le passer une fois le Preneur débordé.

L'entame par le Roi dans sa longue est toutefois intéressante. Elle permet de garder la main si l'Attaquant sert. S'il coupe, ce n'aura pas été vain : le premier but était de trouver la coupe.

On peut faire une entame dans une couleur 3ème ou 4ème vue au Chien.

**Si on possède une main faible**, on entamera généralement dans sa couleur la plus courte pour protéger la main forte en Défense ou pour protéger le Petit éventuellement chez un partenaire. Si on entame dans une longue, les partenaires pourraient y être courts et perdre des points d'entrée.

L'entame dans une couleur où le Roi est court (*3ème ou moins*) se fait par le Roi parce qu'il ne peut pas se défendre : si la coupe est trouvée, les partenaires vont rejouer et le Roi ne pourra de toute façon pas être sauvé. Autant le jouer au 1er tour où il a le plus de chances de passer. De plus, dans ce cas, il permet de garder la main.

***La main faible doit éviter le plus possible de prendre la main de façon à ce que la main forte puisse conduire le jeu.***

Verso

**D 5**

## LA SIGNALISATION

### À la fourniture (signalisation sur deux cartes)

Sur une couleur entamée par le Preneur (en général, c'est sa longue), jouer ses deux premières cartes dans l'ordre descendant promet **la tenue** cinquième dans cette couleur avec, en principe, l'assurance de faire au moins deux plis.

Sur une couleur entamée par la Défense, jouer ses deux premières cartes dans l'ordre descendant signale un doubleton. Cela sous-entend l'acceptation de cette couleur pour couper les points maîtres du Preneur ou pour surcouper le Preneur et, de ce fait, rentrer les points de la Défense dans cette même couleur.

Verso

**D 7**

## LA JOUERIE EN DÉFENSE

### L'entame du Fond

Entame Main forte (*voir fiche D6*)

Ne **jamais** entamer du 21 (*sauf en cas de coupe franche et s'il est seul*).

Sur un Chien blanc, entamer d'un atout pair si vous avez la protection du Petit (*21, 20, 19 voire le 18*).

Dans le cas d'un mariage long, il faut entamer de la Dame. Si le Preneur fournit, le changement de couleur s'impose.

***Lorsque vous entamez, pensez à appliquer la signalisation sur une carte.***

***Astuce*** : de Devant ou du Milieu, si le total de vos atouts ajoutés à ceux du Chien est inférieur ou égal à 3, vous pouvez entamer d'un petit atout **pair**. Vos partenaires pourront mener la vie dure au Preneur (*surtout si ce dernier ne montre pas de poignée*).

### L'entame en fonction du Chien

En règle générale, éviter :

- de jouer atout quand le Preneur a reçu un gros atout ou plusieurs atouts au Chien ;
- de jouer dans une couleur 3ème au Chien (*sauf si vous êtes Main forte*) ;
- de jouer dans la couleur d'un Roi vu au Chien (*sauf si vous êtes Main forte*) ;

***Au Chien, le Petit est 3ème ou plus : il est intéressant d'entamer atout pour anticiper une éventuelle tenue en Défense. Le Petit ira très certainement au bout.***