

La Tenue

Annoncer une Tenue,
c'est détenir au moins 5 cartes (ou 4 avec l'Excuse)
dans la couleur jouée par le Preneur
(avec la possibilité de faire deux plis)

Comment l'annoncer ?

En jouant vos deux plus petites cartes dans l'ordre descendant ou en vous excusant au 1er tour (Attention : dans ce dernier cas, l'Excuse peut couvrir la Dame sèche).

Un As sur le 2ème tour de la longue du Preneur annonce forcément une Tenue.

Pourquoi l'annoncer ?

C'est une demande de jouerie atout.

Quelle ligne de jeu adopter ?

Les partenaires devront déclencher atout pour se débarrasser des leurs. Ainsi, ils pourront ensuite sauver leurs points sur les cartes maîtresses du Défenseur qui aura la tenue dans la couleur poussée par le Preneur.

ATTENTION !

Nepas annoncer la Tenue si on a le Petit en main et ne pas jouer ou rejouer atout si on détient le Petit.

Si deux Défenseurs annoncent la même Tenue, il faut vite dégager vos points : ce n'est pas la longue du Preneur et il vous entraîne sur une fausse piste.

T.S.V.P. ➡

L'Excuse en Défense

C'est la carte la plus difficile à jouer.

ATTENTION : elle change de camp si elle est jouée au dernier pli (sauf en cas de chelem).

Rallonge mes atouts si j'en ai au moins 5 ou 6 (avec peu d'atouts, il est préférable de couper pour ensuite sauver ses points).

Jouée au 1er tour dans la couleur du Preneur, elle annonce une tenue et l'allonge.

Sur jeu d'atout, elle protège un gros atout (qui pourrait, par exemple, sauver le Petit fragile chez un partenaire).

Protège la Dame sèche (mais jamais un Cavalier ou un Valet qui seraient pris au 2ème tour par la D) quand le Preneur joue son Roi.

Petit en main, jouée au 1er tour d'atout, elle indique qu'il est en danger. Demande l'arrêt de la jouerie atout en Défense.

Protège des points susceptibles d'être sauvés rapidement.

Jouée à l'entame (mais jamais devant le Preneur), elle annonce un jeu faible sans honneurs en danger et transfère la main à un partenaire mieux armé.

Permet de sortir le Petit dans la longue du Preneur si le partenaire qui le possède est en surcoupe.

Si l'Excuse est chez le Preneur, il faut la lui faire payer en avançant des points qui seraient pris de toute façon.

Le 2 pour 1

C'est faire utiliser 2 atouts au Preneur
pendant que la Défense n'en utilise qu'un.

Les avantages du 2 pour 1

- L'Attaquant s'appauvrit très vite en atout.
- Il enlève les atouts des mains faibles, ce qui peut permettre de sauver des points.
- Il protège la main forte d'un uppercut qu'aurait pu donner un Défenseur.

Comment pratiquer le 2 pour 1

Lorsque la Défense a trouvé la coupe du Preneur et identifié le détenteur du Petit, le joueur de **Devant** (voire du Milieu) joue un petit atout pair non demandeur pour donner la main à l'un de ses partenaires qui rejouera immédiatement dans la coupe de l'Attaquant.

Si vous avez la possibilité de jouer deux fois cette technique, la main du Preneur va s'affaiblir rapidement et vous le placerez très certainement en danger.

Quand le faire ?

Le plus tôt possible afin que le joueur du Fond (ou du Milieu) ait encore des atouts supérieurs au Preneur pour pouvoir prendre la main et rejouer dans la coupe.

Si le Preneur bloque avec ses atouts majeurs,
la situation est inversée.
La Défense doit alors arrêter le 2 pour 1.

T.S.V.P. ➡

La baie des cochons**Coup de Défense imparable par le Preneur**

C'est rejouer dans la couleur du Preneur
sous certaines conditions

Il se pratique par le Défenseur qui n'a plus de cartes dans la coupe du Preneur et qui possède un atout maître sur lui.

Ses partenaires doivent alors lui faire confiance et envoyer leurs plus gros points dans cette coupe.

Cette technique de jeu est surtout employée pour rentrer le Roi et/ou la Dame en Défense.

Exemple :

Est est Preneur. Il fait sa coupe à K.

Ouest entame du 6K. **Sud** (singlette) pose son As.

Est pose son Petit, prend le pli et entame le pli suivant du RT. Il prend le pli et rejoue petit T.

Sud prend avec sa D et relance avec le V.

Est (Preneur) fournit, mais **Nord** coupe et remporte le pli.

Nord joue son RK, **Ouest** pose le CK, **Sud** pose le 19 et **Est** pisse avec le 2 d'atout.

Non seulement, 8 points (R+C) sont sauvés, mais Nord et Ouest savent que le 20 et le 21 sont en Sud. En outre, la Défense est quasiment certaine que le Preneur ne possède pas l'Excuse ; jouant derrière Sud, il l'aurait placée sur ce pli.

D 10**LA JOUERIE EN DÉFENSE**

Le 2 pour 1 ne peut pas être joué par le joueur du FOND.

*En effet, le dernier joueur à jouer le pli serait le Preneur ;
ce qui empêcherait la Défense de garder la main
pour jouer dans la coupe de l'Attaquant.*

CONSEILS

- Avant de jouer le 2 pour 1, il est préférable d'avoir localisé le Petit surtout s'il est en Défense) .
- Autre pratique (plus rare) du 2 pour 1 : si le Preneur a 2 coupes et qu'un Défenseur surcoupe, le joueur de Devant (voire du Milieu) peut jouer la surcoupe pour un retour dans la deuxième coupe.
- Si une Tenue a été signalée, il est préférable de jouer atout pour la Tenue plutôt que le 2 pour 1.

D 9**LA JOUERIE EN DÉFENSE**

♥	D-V-9-6-5	5 cartes dans la couleur jouée par le Preneur avec la possibilité de faire 2 plis : c'est une Tenue.
♥	D-10-9-5-4	

♥	C-10-9-6-Exc	4 cartes et l'Excuse avec la possibilité de faire 2 plis : c'est une Tenue.
♥	R-V-9-7-Exc	

♥	V-9-5-2-As	5 cartes mais un seul ou pas de pli assuré : ce n'est pas une Tenue.
♥	8-6-5-4-3	

Tenue dans quelle main ?

- **Main forte et tenue dans la même main** : ce n'est pas bon du tout pour le Preneur. Les deux autres Défenseurs ont peu d'atouts et vont très vite sortir leurs points sur la Tenue.
- **La Tenue est en main faible** : avec peu d'atouts (1 à 3), il est bon d'annoncer la Tenue. Si la main forte joue atout, celui qui a la tenue rentrera ses autres points sur les atouts.
- **Tenue dans une main, main forte dans une autre** : si la qualité des atouts de la main forte est très bonne, elle se sacrifiera en jouant atout. En effet, en poussant sa couleur, la main forte risque de faire prendre les points de ses partenaires ; ce qui faciliterait le gain de la donne au Preneur. Autrement, si la tenue est jouée, il est probable que le Preneur chutera.

*Sur une GC, il est déconseillé de jouer la Tenue.
Il est préférable de faire couper le Preneur.
En effet, en jouant la Tenue, vous risqueriez
de favoriser la promotion du Petit au bout par le Preneur.*