

LA MAIN FORTE

Qu'est-ce que la main forte ?

C'est détenir au moins 6 Atouts dont 2 gros contre le Preneur avec une distribution partagée dans les couleurs. Les points ne sont pas pris en compte pour la Main Forte. Exemple : 3 Atouts et 3 Rois > Main Faible, 7 Atouts et 1 Dame > Main Forte.

Le joueur présumé Main Forte joue Atout ou dans sa couleur la plus longue.

Comment la signaler ?

- ♦ En entamant d'un Roi long
- ♦ En entamant dans le Roi ou la couleur du chien **si je suis long dans cette couleur**
- ♦ En entamant d'un Atout Impair pour une chasse au Petit (7 Atouts minimum) sur un Chien insignifiant
- ♦ En désobéissant à l'entame d'un partenaire et en imposant une autre couleur

Quelle ligne de jeu adopter en défense ?

Les partenaires doivent impérativement obéir à la couleur imposée par la Main Forte et ne pas la détruire en la faisant couper. Ils doivent surveiller les refus de couleurs de la Main Forte (doubletons).

Remarques

- ♦ La Main Forte peut changer en cours de partie si elle coupe rapidement la couleur du Preneur. Quatre ou cinq Atouts dans une autre main peuvent devenir Main Forte. Il faut savoir s'adapter.
- ♦ La désobéissance à la Main Forte peut s'expliquer par le Petit en danger dans la main d'un défenseur (il est alors urgent de signaler la couleur permettant de le sauver).

Exemple

a) Quel sera l'écart effectué par le preneur et pourquoi ? (entame par le défenseur placé devant)

PRENEUR	CHIEN	JEU AVEC CHIEN INCORPORE	ECART	POURQUOI
A 21 - 17 - 15 - 14 - 10 - 6 - 1	A 12 - 2	A 21 - 17 - 15 - 14 - 12 - 10 - 6 - 2 - 1		Le preneur garde singlette Cœur dans la Dame vue au Chien.
P D - V - 10	P	P D - V - 10	P	
C 9 - 4 - 2	C D	C D - 9 - 4 - 2	C D - 9 - 2	
K V - 2	K 9	K V - 9 - 2	K V - 9 - 2	
T R - 10 - 8	T C - 3	T R - C - 10 - 8 - 3	T	

Etui n°11

b) quelle sera l'entame du joueur Est placé devant le preneur ?

Entame As de Carreau (annonce d'un honneur)

c) comment se signalera la Main Forte ? *Désobéissance à l'entame Carreau d'Est et jeu du Roi de Cœur par Sud (Main Forte)*

PRENEUR (NORD) - jeu écarté

A 21 - 17 - 15 - 14 - 12 - 10 - 6 - 2 - 1
P D - V - 10
C 4
K
T R - C - 10 - 8 - 3

DEVANT (EST) - entame

A 16 - 7 - 5 - 3
P 7 - 6 - 5 - As
C 8 - 6 - 5
K R - 7 - 6 - 5 - As
T 6 - 2

FOND (OUEST)

A 20 - 11 - 4
P R - 9 - 4 - 3 - 2
C 7 - As
K D - C - 8 - 4
T D - 9 - 7 - 4

MILIEU (SUD) - Main Forte

A 19 - 18 - 13 - 9 - 8 - Ex
P C - 8
C R - C - V - 10 - 3
K 10 - 3
T V - 5 - As

	EST	NORD	OUEST	SUD	Notes
Pli 1	* As K	2 A	4 K	10 K	
Pli 2	2 T	* R T	4 T	As T	
Pli 3	6 T	* 3 T	7 T	V T	<i>prise de main de la Main Forte (Valet Trèfle)</i>
Pli 4	5 C	4 C	7 C	* R C	<i>la Main Forte désobéit et impose Cœur</i>
Pli 5	6 C	6 A	As C	* 10 C	<i>Ouest annonce doubleton Cœur donc surcoupe</i>
Pli 6	3 A	* 8 T	9 T	5 T	
Pli 7	* 8 C	14 A	20 A	C C	<i>Est obéit à la Main Forte à Cœur</i>
Pli 8	6 K	1 A	* 8 K	3 K	<i>la Main Forte signale doubleton Carreau</i>
Pli 9	5 A	* 10 T	D T	Ex	
Pli 10	* 5 K	15 A	D K	18 A	<i>Est joue la surcoupe Carreau car plus de Cœur</i>
Pli 11	16 A	17 A	11 A	* 3 C	<i>la Main Forte ayant surcoupé poursuit Cœur</i>
Pli 12	7 A	* C T	4 A	8 A	
Pli 13	As P	10 A	2 P	* V C	<i>la Main Forte joue son dernier Cœur</i>
Pli 14	5 P	* V P	3 P	C P	<i>refus du Valet de Pique par Ouest</i>
Pli 15	6 P	21 A	4 P	* 13 A	<i>la Main Forte joue Atout pour faire sauter le 21</i>
Pli 16	7 P	* 10 P	R P	8 P	
Pli 17	R K	12 A	* C K	19 A	
Pli 18	7 K	D P	9 P	* 9 A	
SCORE	7 de chute : - 64				