



FICHES INITIATION



Fédération Française de Tarot

Z.A Les Grandes Terres
Route de Saint Germain du Bois
71380 OSLON

Tel : 03.85.93.66.15 - Fax : 03.85.93.66.25

Courriel : webmaster@fftarot.fr

Site Internet : <http://www.fftarot.fr>

<http://www.savoirjouerautarot.fftarot.fr>

Dernière mise à jour : septembre 2010



ASTUCES POUR DEBUTER ET MIEUX JOUER



L'ATTAQUE

L'ECART

- ☞ **Garder sa couleur la plus longue.** Il est vivement recommandé de ne pas enlever des cartes de cette couleur qui serviront à faire couper les défenseurs.
- ☞ **Se ménager au moins une coupe** pour prendre les points des défenseurs et/ou pour sauver le Petit. Avec peu d'atouts, le preneur s'ouvre une seule coupe. Par contre, avec beaucoup d'atouts (minimum 9), il fait, selon le jeu, 2 coupes ou une coupe et un Roi sec.
- ☞ **Mettre des points à l'écart**, coucher les pièces courtes ou les habillés que l'on risque de se faire prendre. Par contre, et surtout avec une faible longueur d'atouts, il est possible de **garder des reprises de main** comme un petit mariage (Dame-Cavalier) ou une Dame 2nde ou 3^{ème} pour faire le pli et rejouer sa longue.

LA JOUERIE

1/ Les couleurs

- ☞ **Jouer sa longue** (couleur la plus longue). Elle sert à faire couper la défense. Si le preneur possède le Roi ou le mariage à cette couleur, il les joue en tête (le risque de coupe est relativement faible). Dans le cas où l'attaquant possède le petit mariage (Dame-Cavalier), il joue le Cavalier pour faire tomber le Roi puis la Dame dès qu'il est en main.
- ☞ **Ne pas jouer les reprises de main** (exemples : Roi sec ou court, mariage sec ou court, petit mariage sec ou court, Dame 2nde ou Cavalier 3^{ème}). Le preneur doit attendre que la défense entame dans ces couleurs pour reprendre la main (sans couper) et exploiter sa longue.

2/ La chasse au Petit

- ☞ **Elle n'est intéressante qu'avec un seul bout** (dans ce cas, la capture du Petit rapporte 14 points), mais **le preneur chassera également avec un jeu sans bout** pour se donner plus de chances de gagner. Quand le preneur possède déjà 2 bouts, le 21 et l'Excuse, il est presque toujours dangereux de partir à la chasse au Petit.
- ☞ **Jouer d'abord un atout intermédiaire (entre le 10 et le 14) et ensuite si besoin, un petit atout** avant de jouer les atouts maîtres (le Petit est rarement 2nd ou 3^{ème} en défense).
- ☞ Si on possède au moins 10 atouts dont 3 maîtres et d'autres gros atouts, il faut jouer ses atouts maîtres. Si on possède moins de 10 atouts mais toujours 3 maîtres, on joue son plus petit atout avant de tirer ses atouts maîtres pour éviter que le Petit ne rentre sur un atout intermédiaire.

3/ L'attaquant possède le Petit

- ☞ **S'il est court à l'atout, le preneur doit poser sur sa coupe le Petit** qui n'ira jamais au bout.
- ☞ **S'il est long, au moins 9^{ème} à l'atout, le preneur tentera de mener le Petit au bout.** Par contre, si sa 2^{ème} coupe ou faiblesse est trouvée rapidement, il posera le Petit sur celle-ci pour éviter de se le faire enfermer et essayer de gagner le jeu.

LA DEFENSE

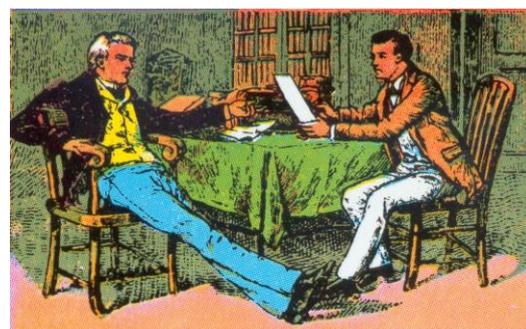
REGLES DE BASE (à connaître et à appliquer)

- ☞ **Ne jamais revenir dans la couleur jouée par le preneur.** Il faut le faire couper et ne pas hésiter à sacrifier quelques points en coupe que vous ne pourrez jamais rentrer.
- ☞ **Garder la maîtrise à la couleur jouée par le preneur, tenir les honneurs.** Cela signifie que si le preneur joue une couleur, je ne me débarrasse pas de ma carte maîtresse dans cette couleur.

- ☞ **Quand le preneur fournit une couleur, il faut la changer pour trouver ses faiblesses** (faiblesse = coupe ou singlette). Il faut toujours garder en mémoire qu'il faut faire couper le preneur et ne pas lui enlever de cartes à la couleur qu'il aurait gardées, c'est à lui de jouer ces cartes.
- ☞ **Si on a trouvé deux faiblesses du preneur, il ne faut jamais entamer dans la 4^{ème} couleur.** Il détient forcément des cartes dans cette couleur qu'il jouera de sa main.
- ☞ **Ne pas laisser une levée au preneur si on peut couvrir.**

QUELQUES CONSEILS GENERAUX

- ☞ **En attaque, vérifier qu'il y a bien 6 cartes à l'écart.**
- ☞ **En attaque comme en défense, compter les atouts** et essayer de mémoriser les atouts majeurs.
- ☞ Compter aussi la couleur du preneur.
- ☞ **Le jeu en défense doit être basé sur la confiance.**



LE TAROT DUPLICATE (à titre informatif)

Le Tarot Duplicaté qui se joue par tables de 4 joueurs, permet de supprimer le facteur chance. Il s'agit d'un Tarot de comparaison. Les joueurs reconstituent leur main après le coup et la donne est transférée, dans un étui, à la table suivante où elle est jouée dans les mêmes conditions. Les résultats sont établis en comparant les scores réalisés par les différents joueurs avec les mêmes cartes.

Cette formule, très prisée des joueurs chevronnés, permet même à un joueur que la chance gâte peu de disputer une partie passionnante puisque, quelles que soient les cartes, il s'agit de faire mieux que les autres joueurs qui disposent de la même main. Le Tarot Duplicaté, qui représente le véritable Tarot de Compétition, peut se jouer sous quatre formes : le Duplicaté Individuel, le Duplicaté par Triplettes (équipes de 3 joueurs), le Duplicaté par Quadrettes (équipes de 4 joueurs) et le Duplicaté par Equipes de 4 à 6 joueurs.

En plus de l'élimination du hasard, le Duplicaté par Triplettes, Quadrettes ou par Equipes permet de rapides progrès dans la technique de jeu. En effet, les joueurs associés en Défense se sont eux-mêmes choisis (ce qui n'est pas le cas en Duplicaté Individuel) et jouent toujours ensemble face à un Preneur adverse. Il est donc nécessaire que, en plus d'une parfaite cohésion, ils aient mis au point une stratégie de jeu précise et efficace en Défense et un système de signalisation élaboré mais basé uniquement sur le rang ou l'ordre des cartes jouées.

LE SYSTEME DE SIGNALISATION PRECONISE (à titre informatif)

Afin de rendre le jeu de défense plus attrayant, la FFT a mis au point un système de signalisation. Utilisé en Championnat par les compétiteurs, il permet aux défenseurs de dialoguer par le seul biais de la carte.

A L'ENTAME (signalisation sur une seule carte)

- Dans les couleurs : une carte jouée de l'As au 5 annonce un honneur (Roi ou Dame).

- A l'atout : un atout impair est prometteur, il demande atout et en annonce en principe au moins 7.

Un atout pair en début de partie est propositionnel et annonce moins de 7 atouts.

A LA FOURNITURE (signalisation sur deux cartes)

- Couleur jouée par l'attaquant (souvent longue de celui-ci) :

Ordre descendant = promet la tenue 5^{ème} dans cette couleur, demande de jouer atout.

- Couleur jouée par la défense :

Ordre descendant = signalisation du doubleton (2 cartes) qui sous-entend l'acceptation de la continuation de la couleur pour la surcoupe ou la sous-coupe.

L'EXCUSE

- Sur entame de la couleur de l'attaquant, au 1^{er} ou au 2^{ème} tour, promet la tenue de cette couleur et demande de jouer atout.

- Sur entame atout de la défense, poser l'Excuse est une demande d'arrêt.

LA MAIN FORTE

1) Se signale à l'entame par la pose d'un Roi ou d'un atout impair.

2) Egalement à la prise de main, par la désobéissance. Dans ce cas, elle impose sa ligne de jeu à laquelle les partenaires se doivent de collaborer.

PROBLEMES

NIVEAU 1



ATTAQUE : GARDER OU PASSER ?

Jeux sans bout

Jeu n°1	
A	20 - 18 - 17 - 14 - 12 - 11 - 9 - 6 - 3
♠	R - D
♥	R - V - 10 - 2
♦	R
♣	D - 6

Jeu n°2	
A	18 - 17 - 14 - 12 - 11 - 9 - 6 - 3
♠	R - 9
♥	V - 10 - 2 - As
♦	7 - 4
♣	D - 6

Jeux à un bout

Jeu n°3	
A	19 - 16 - 15 - 13 - 10 - 7 - 5 - 1
♠	C - 10
♥	9
♦	D - C - 4
♣	D - 8 - 5 - As

Jeu n°4	
A	19 - 16 - 15 - 13 - 10 - 7 - 5 - 1
♠	R - C
♥	9
♦	D - C - 4
♣	R - D - 8 - 5

Jeux à deux bouts

Jeu n°5	
A	21 - 17 - 15 - 11 - 10 - 4 - 2 - Ex
♠	C - 10
♥	9
♦	D - C - 4
♣	D - 8 - 5 - As

Jeu n°6	
A	21 - 15 - 10 - 4 - 2 - Ex
♠	C - 10
♥	9
♦	7 - 6 - 4 - 3 - 2
♣	D - 8 - 5 - As

Jeux à trois bouts

Jeu n°7	
A	21 - 18 - 16 - 14 - 12 - 1 - Ex
♠	C - 10
♥	7 - 6 - 3 - 2
♦	D - 4
♣	9 - 8 - 5

Jeu n°8	
A	21 - 14 - 1 - Ex
♠	C - 10 - 8
♥	7 - 6 - 3 - 2 - As
♦	D - 4
♣	9 - 8 - 5 - As

ATTAQUE : FAIRE UN ECART ET ENTAMER

	CHIEN	JEU (après ramassage du chien)	ECART	ENTAME
Jeu n°1	A	11 - 9	♠ ♥ ♦ ♣	A
	♠	8		♠
	♥			♥
	♦	C - 5		♦
	♣	2		♣
Jeu n°2	A	21 - 18 - 16 - 12 - 11 - 9 - 6 - 1 - Ex	♠ ♥ ♦ ♣	A
	♠	8 - 2 - As		♠
	♥	C - 2		♥
	♦	D - C - 6 - 5 - 4 - 2		♦
	♣	R - V - 10 - 2		♣
Jeu n°2	A	19 - 16 - 14 - 10 - 7 - 1 - Ex	♠ ♥ ♦ ♣	A
	♠	D - V - 10		♠
	♥	R - D - 9 - 8 - 2		♥
	♦	V - 9 - 3		♦
	♣	R - 8 - 6 - 5 - 2 - As		♣

PROBLEMES

NIVEAU 2



ATTAQUE : PASSE, PETITE OU GARDE ?

Jeu n°1 (entame devant)	
A	21 - 20 - 18 - 15 - 11 - 7 - 6 - 3
♠	R - D - 7 - 4
♥	R - C - As
♦	D - 5
♣	8

Jeu n°2 (entame milieu)	
A	19 - 16 - 13 - 12 - 9 - 8 - 4 - 1
♠	D - V - 10
♥	R
♦	D - C - 2
♣	7 - 6 - 4

Jeu n°3 (entame du fond)	
A	18 - 10 - 5 - 1 - Ex
♠	V - 9 - 7 - 4
♥	5 - 3 - 2
♦	C - 8 - 6 - 4
♣	R - 6

Jeu n°4 (entame preneur)	
A	20 - 17 - 15 - 14 - 2 - 1 - Ex
♠	R - 9
♥	10 - 3 - 2 - As
♦	C - 4
♣	R - V - 6

ATTAQUE : FAIRE UN ECART ET ENTAMER

	CHIEN	JEU (après ramassage du chien)	ECART	ENTAME
Jeu n°1	A 21 ♠ 7-5 ♥ 9 ♦ V-2 ♣	A 21 - 19 - 17 - 16 - 13 - 10 - 8 - 7 - 2 ♠ 7-5-4-As ♥ R-C-10-9 ♦ R-D-8 ♣ R-C-V-2	♠ ♥ ♦ ♣	A ♠ ♥ ♦ ♣
Jeu n°2	A ♠ D-6 ♥ 10-2 ♦ C ♣ 8	A 21 - 18 - 15 - 8 - 2 - Ex ♠ R-D-C-8-6-5 ♥ C-10-8-2 ♦ R-C-10-9-2 ♣ V-8-5	♠ ♥ ♦ ♣	A ♠ ♥ ♦ ♣

ATTAQUE : LE PETIT AU BOUT

MAIN D'ATTAQUE (après écart)	ECART
A 20 - 19 - 18 - 15 - 12 - 11 - 8 - 7 - 1 ♠ ♥ R - C - 7 ♦ ♣ R - D - V - 8 - 3 - 2	♠ 10 - 3 ♥ ♦ 9 - 6 - 5 - 2 ♣

Sur un chien insignifiant, le défenseur de devant entame du Roi de ♦. Que faites-vous ? Posez-vous le Petit ou essayer vous de le mener au Bout ? Argumentez votre réponse en anticipant sur la suite de la donne.

ATTAQUE : L'EXCUSE

En attaque, l'Excuse peut éviter de couper, protéger des gros atouts (sur jeu d'atout ou en surcoupe), protéger des points qui seraient coupés par la défense et qu'on est certain de sauver en jouant atout dès que l'on est en main.

Mal placée, elle peut me coûter cher en laissant filer Rois et Dames. Sur un gros jeu, on a intérêt à la placer rapidement quitte à laisser filer un Valet ou un Cavalier.

MAIN D'ATTAQUE	
A	21 - 16 - 15 - 14 - 10 - 6 - 5 - 1 - Ex
♠	D - 2
♥	R - D - 8 - 7 - 3
♦	R
♣	C

Vous annoncez une Garde Contre. Nord a l'entame (du milieu).

- Entame du 3 d'atout. Ouest pose le 7 d'atout. Posez-vous l'Excuse ?
- Entame du 3 d'atout. Ouest pose le 19. Posez-vous l'Excuse ?
- Entame du 4 de ♣. Ouest pose la Dame. Posez-vous l'Excuse ?
- Entame du 2 de ♦. Ouest pose le 7 d'atout. Posez-vous l'Excuse ? Justifiez vos réponses.

O	N
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DEFENSE : LE 21

Doit-on jouer le 21 à l'entame ou dès qu'on est en main ? Oui, ne pas jouer le 21 peut être dangereux si le Petit est en défense, mais cela dépend de sa main d'atouts et de sa position par rapport au preneur.

De devant et du milieu, on jouera le 21 s'il n'est pas protégé, c'est-à-dire s'il n'est pas accompagné d'un gros atout (19 ou 20). Par contre, il est déconseillé de le tirer quand on possède de nombreux atouts.

De la place du fond, on ne joue jamais le 21 qui protège le Petit car on est placé juste derrière le preneur.

Le preneur a gardé et a ramassé le 11 d'atout au chien et 5 petites cartes. Jouerez-vous le 21 ?

Jeu n°1 (vous êtes devant le preneur)		O	N	Jeu n°2 (vous êtes au milieu)		O	N
A	21 - 15 - 8 - 5			A	21 - 19 - 16 - 10 - 3		
Jeu n°3 (vous êtes au fond)		O	N	Jeu n°4 (vous êtes devant le preneur)		O	N
A	21 - 12 - 4			A	21 - 17 - 14 - 13 - 10 - 7 - 6 - 2		

DEFENSE : L'EXCUSE

> L'Excuse **protège un gros atout** (sur jeu d'atout)

> Elle **rallonge mes atouts**. Si j'ai peu d'atouts, il est préférable de ne pas s'excuser pour sauver plus rapidement mes points.

> Elle **protège des points** susceptibles d'être sauvés rapidement. Si les points sont insortables, il est inutile de s'excuser pour bloquer la jouerie de défense.

> Elle **protège une Dame sèche sur jouerie du Roi du preneur, jamais un Cavalier ou un Valet** qui seraient pris par la Dame au 2^{ème} tour.

> Elle peut permettre de sortir le Petit d'un de mes partenaires qui est en surcoupe sur moi sur la longe du preneur.

Jeu n°1		Jeu n°2		Jeu n°3	
<i>Vous êtes placé(e) devant le preneur. Le déclarant entame du Roi de ♠. Vos partenaires posent respectivement l'As et le 2 de ♣. Que faites-vous ?</i>		<i>Vous êtes placé(e) au milieu. Le preneur entame atout du 15. Votre partenaire placé au fond pisse du 2 d'atout. Que faites-vous ?</i>		<i>Vous êtes placé(e) au fond. L'entame est au milieu : 3 de ♠. Le joueur de devant pose le 8 et le preneur coupe du 3 d'atout. Que faites-vous ?</i>	
A	14 - 11 - 4 - 2 - Ex	A	20 - 14 - 11 - Ex	A	19 - 17 - 4 - Ex
♠	R - 10 - 9 - 4	♠	R - 10 - 9 - 4	♠	R
♥	C - 6 - 4	♥	D - C	♥	D - C - 6 - 4
♦	10 - 9 - 7 - 3 - 2	♦	10 - 9 - 7 - 3 - 2	♦	10 - 9 - 7 - 3 - 2
♣	C	♣	C - 6 - 4	♣	C - 8 - 6 - 4

DEFENSE : LE PETIT

Avec un jeu faible, je signale le Petit à mes partenaires en me débarrassant de mes plus gros atouts **en ordre descendant**. Exemple : 16 - 14 - 8 - 5 - 1, je mets le 16 puis le 14.

Si je suis placé avec le Petit immédiatement après le preneur, je pose mes plus petits atouts pour ne pas détruire mes partenaires.

Au contraire, si j'ai un jeu fort à l'atout, je monte à la pointure.

Exemple : 20 - 18 - 17 - 14 - 10 - 7 - 1, mes partenaires ne peuvent défendre mon Petit. Sur chasse du preneur, je pose mes atouts en montant. Si le preneur joue le 13, je mets le 14 et non le 20.

Jeu n°1 (vous êtes devant le preneur)	
A	20 - 15 - 5 - 1

Le preneur chasse et envoie le 11 d'atout sur lequel vos partenaires posent le 12 et le 14. Quel atout posez-vous ?

Jeu n°2 (vous êtes au milieu)	
A	20 - 17 - 15 - 9 - 5 - 1 - Ex

Le preneur chasse et envoie le 11 d'atout sur lequel vos partenaires posent le 12 et le 14. Quel atout posez-vous ?

Jeu n°3 (vous êtes au fond)	
A	18 - 14 - 12 - 8 - 4

Vous entamez du 4 d'atout, votre partenaire du milieu met le 17, celui de devant pisse et le preneur pose le 21. L'attaquant, en main, joue le 3 d'atout. Quel atout posez-vous ?

PROBLEMES

NIVEAU 3



ATTAQUE : EVALUER SON JEU POUR UNE GARDE SANS OU CONTRE LE CHIEN

Je peux essayer de calculer le nombre de points que je suis en droit d'espérer en fonction des plis :

- Pli du 21 : 6 points
- Pli du Roi : 6 points
- Pli d'atout : 2 points
- Sur une coupe, je peux espérer en 2 ou 3 plis : 8 à 10 points
- Sur une singlette (une seule carte), je peux espérer en 1 ou 2 plis : 4 à 6 points
- Pli du Petit : 6 points
- Pli de la Dame d'un mariage : 5 points
- Pli du Cavalier ou de la Dame d'un petit mariage : 4 ou 5 points
- Excuse : 4 points

Ces calculs sont absolument nécessaires pour tenter des contrats supérieurs à la Garde mais ne sont pas des gages de réussite. Avant de faire ces calculs et si je possède un jeu avec le Petit, **je dois m'assurer d'avoir une coupe ou une singlette pour pouvoir sortir mon Petit.**

Choisissez votre contrat : Garde, Garde Sans ou Garde Contre

Jeu n°1 (entame devant)	
A	17 - 16 - 14 - 11 - 7 - 3 - 1 - Ex
♠	D - C - 10 - 5 - 4
♥	C - 7 - As
♦	
♣	R - 2

Jeu n°2 (entame milieu)	
A	21 - 20 - 18 - 17 - 15 - 10 - 8 - 5 - 1
♠	4
♥	R - 10 - 5 - 2
♦	R
♣	D - C - 6

Jeu n°3 (entame du fond)	
A	21 - 20 - 16 - 6 - 5 - Ex
♠	R - D - 7 - 4
♥	D - C - As
♦	R - D - 5
♣	C - 8

Jeu n°4 (entame preneur)	
A	21 - 18 - 15 - 7 - 1 - Ex
♠	R - C - 4
♥	D - 3 - As
♦	R - D - 5
♣	V - 8 - 2

ATTAQUE : FAIRE UN ECART ET ENTAMER

	CHIEN		JEU (après ramassage du chien)		ECART		ENTAME	
Jeu n°1	A	6	A	19 - 17 - 11 - 9 - 6 - 2 - 1 - Ex			A	
	♠		♠	C - 5 - 4 - 3	♠		♠	
	♥	C - 6	♥	D - C - 9 - 6 - 5 - As	♥		♥	
	♦	C - 4 - 2	♦	C - 7 - 4 - 2	♦		♦	
	♣		♣	R - V	♣		♣	
Jeu n°2	A		A	21 - 20 - 14 - 10 - 7 - 3 - 1			A	
	♠	10 - 7 - As	♠	D - 10 - 8 - 7 - 2 - As	♠		♠	
	♥	3	♥	6 - 3 - 2	♥		♥	
	♦		♦	R - C - 8	♦		♦	
	♣	V - 4	♣	C - V - 10 - 7 - 4	♣		♣	

ATTAQUE : CALCUL DE SCORES (EN DONNES LIBRES)

N.B : Le score de l'attaquant est multiplié par 3

a) La défense réalise 41 points sur une prise. Au départ sans oudler, le preneur réussit à prendre le Petit au bout à la défense. A-t-il gagné sa partie ? Quel est son score ?

b) Le déclarant marque un score de - 468 sur une Garde Contre le Chien. Il a présenté une double poignée et a mené le Petit au bout. Il y avait 8 points au chien. Aurait-il gagné en Garde Sans le Chien ? Quel aurait été son score ?

c) Le déclarant fait une garde. Il ne réalise aucune levée sur la donne. A la fin de la partie, son écart compte 7 points et il a l'Excuse devant lui. Quel score marque-t-il ?

DEFENSE : L'ENTAME

Il est très important de réfléchir avant d'entamer. En effet, **cette carte jouée définira la suite de la partie.**

Pour entamer, il faut absolument tenir compte de plusieurs éléments : **sa main** de défense (peu d'atouts ou beaucoup d'atouts), **sa position** par rapport au preneur (devant, milieu ou fond) et **le chien** du preneur.

Quelle que soit son nombre d'atouts, **trouver la coupe du preneur est essentiel** et met la défense sur de bons rails. Il est important de **mémoriser le chien** pour éviter d'entamer par exemple dans le Roi ramassé au chien par le preneur ou pour entamer atout s'il n'y en a pas au chien.

Sud a gardé. Quelle est l'entame d'Est ? Si Nord avait l'entame, quelle serait celle-ci ? Même question pour Ouest.

NORD (milieu)	CHIEN	EST (fond)
A 21 - 9 - 7 ♠ D - 9 - 7 - 4 - As ♥ R - 9 ♦ D - V - 10 - 4 ♣ 8 - 7 - 4 - 2	A 14 ♠ ♥ ♦ R - 6 - 3 ♣ 10 - 6	A 13 - 12 - 10 - 6 - 5 ♠ R - 8 - 3 ♥ D - C - 6 - 3 - 2 ♦ 7 - 2 - As ♣ 9 - 3
OUEST (devant)	ECART (pour information)	SUD (après écart)
A 19 - 18 - 17 - 15 - 8 - 2 ♠ 6 - 5 - 2 ♥ 10 - 4 - As ♦ C - 9 ♣ D - C - V - As	A ♠ ♥ V - 8 - 7 - 5 ♦ ♣ 6 - 5	A 20 - 16 - 14 - 11 - 4 - 3 - 1 - Ex ♠ C - V - 10 ♥ ♦ R - 8 - 6 - 5 - 3 ♣ R - 10

DEFENSE : JOUER AVEC LE SYSTEME DE SIGNALISATION

Un honneur (Roi ou Dame) se signale par l'**entame d'une carte de l'As au 5 à la couleur**. Cette annonce ne se fait pas sur une couleur jouée par le preneur (exemple : si le preneur entame d'une petite carte à ♥ et que le joueur du fond pose le 5 de ♥, cela ne signifie pas qu'il détient un honneur).

Jeu n°1		Jeu n°2		Jeu n°3	
<i>Vous êtes placé(e) au fond et avez l'entame. Le preneur a ramassé 3 atouts, 2 petits ♦ et un petit ♣ au chien. Quelle carte jouez-vous ?</i>		<i>Vous êtes placé(e) au milieu. Votre partenaire du fond entame du 2 de ♠. Quelle carte jouez-vous ?</i>		<i>Vous êtes placé(e) au milieu. Votre partenaire du fond entame du 2 de ♠. Quelle carte jouez-vous ?</i>	
A 18 - 17 - 9 ♠ R - 8 ♥ C - V - 10 - 5 - 4 - 2 ♦ D - 7 - 3 ♣ D - C - 6 - As	A 19 - 16 - 14 - 11 - 5 - 4 - 2 ♠ R - C - 7 - 4 - As ♥ C - 10 - 8 ♦ 9 ♣ 6 - 3	A 11 - 4 - Ex ♠ R - C - 7 - 4 - As ♥ C - 10 - 8 - 7 - 5 - 3 - 2 ♦ 9 ♣ 6 - 3			
Jeu n°4		Jeu n°5		Jeu n°6	
<i>Vous êtes placé(e) devant le preneur. Votre partenaire du fond entame du 10 de ♦. Le joueur du milieu pose le 3. Quelle carte jouez-vous ?</i>		<i>Vous êtes placé(e) devant le preneur. Votre partenaire du fond entame du 3 de ♦. Le joueur du milieu pose le 10. Quelle carte jouez-vous ?</i>		<i>Vous êtes placé(e) au fond et avez l'entame. Le preneur a ramassé 2 atouts, 2 petits ♦ et 2 petits ♣ au chien. Quelle carte jouez-vous ?</i>	
A 20 - 15 - 13 - 12 - 8 - 3 ♠ 8 - 5 - 4 ♥ V - 2 ♦ D - 9 - As ♣ C - 10 - 7 - 3	A 20 - 15 - 13 - 12 - 8 - 3 ♠ 8 - 5 - 4 ♥ V - 2 ♦ D - 9 - As ♣ C - 10 - 7 - 3	A 21 - 10 - 7 - 6 - 1 ♠ D - V - 9 - 8 ♥ V - 5 - 4 - 3 - 2 - As ♦ ♣ C - 4 - 2			

Un atout impair joué d'entame annonce au moins 7 atouts. C'est une **demande d'atout** à laquelle **les autres défenseurs doivent obéir**. Le refus de jouer atout peut s'expliquer uniquement par l'indication ou la possession du **Petit**. Quant à l'**atout pair, il est propositionnel** et annonce moins de 7 atouts. **Joué du fond, il promet la protection du Petit** (21, 20, 19 voire 18).

Jeu n°7		Jeu n°8		Jeu n°9	
<i>Vous êtes placé(e) devant le preneur qui a ramassé un chien blanc (sans atout et sans habillé). Quelle carte jouez-vous ?</i>		<i>Vous êtes placé(e) au milieu. Votre partenaire de devant a entamé du 3 d'atout sur lequel le preneur a mis le 8 et le joueur du fond le 17. Après avoir pris du 20, quelle carte jouez-vous ?</i>		<i>Vous êtes placé(e) au fond et avez l'entame. Le preneur touche 2 atouts au chien (le 17 et le 5) et une petite carte dans chaque couleur. Quelle carte jouez-vous ?</i>	
A 18 - 16 - 13 - 9 - 8 - 6 - 2 - Ex ♠ 9 - 8 ♥ D - V - 8 - As ♦ 7 - 3 ♣ D - 6	A 20 - 14 - 7 - 4 ♠ V - 8 - 5 ♥ 7 - 6 - 2 ♦ C - V - As ♣ R - D - C - V - 3	A 19 - 12 - 10 - 7 - 4 - 3 ♠ D - 6 - 2 ♥ 10 - 5 - 3 ♦ D - V - 9 ♣ 6 - 4 - As			

SOLUTIONS - NIVEAU 1

ATTAQUE : GARDER OU PASSER ?

- Jeux sans bout : Sans bout, un jeu doit être exceptionnellement fort pour permettre de réaliser 56 points grâce aux honneurs et aux atouts (avec une prise du Petit éventuelle). **Jeu n°1 : GARDE / Jeu n°2 : PASSE**
- Jeux à un bout : Avec un bout, un jeu doit être encore très fort. **Jeu n°3 : PASSE / Jeu n°4 : GARDE**
- Jeux à deux bouts : Avec deux bouts, un jeu moyen peut suffire. **Jeu n°5 : GARDE / Jeu n°6 : PASSE**
- Jeux à trois bouts : Avec trois bouts, si le Petit n'est pas en danger, il est possible de gagner avec un jeu par ailleurs médiocre. **Jeu n°7 : GARDE / Jeu n°8 : PASSE**

ATTAQUE : FAIRE UN ECART ET ENTAMER

- Jeu n°1 : Il faut faire 2 coupes pour prendre les points. Le preneur jouera par sa longue ♠. Il essaiera de mener le Petit au bout. Il posera son Petit sur sa 2^{ème} coupe si elle est trouvée rapidement.

Ecarts proposés : ♠ 8 - 2 - As / ♥ C - 2 / ♣ 2 ou ♠ 8 - 2 - As / ♥ C - 2 / ♣ V + **Entame proposée** : ♦ C

- Jeu n°2 : Il ne faut faire qu'une seule coupe (car trop peu d'atouts) pour prendre des points et poser le Petit. La coupe sera à ♦ et non à ♠. Le preneur doit conserver la séquence Dame-Valet-10 de ♠ pour essayer de reprendre la main et rejouer sa longue.

Ecarts proposés : ♥ 9 - 8 - 2 / ♦ V - 9 - 3 + **Entame proposée** : ♣ R

DEFENSE : APPLICATION DES REGLES DE BASE

- Jeu n°1 : Comme le preneur joue ♠, il est interdit de revenir dans cette couleur. Vous devez essayer de trouver la coupe du preneur et le faire couper. Vous ne jouerez pas ♥, il y a de fortes chances que le preneur en ait, vu que vous n'en possédez que deux. Vous ne jouerez pas ♦ dans le Roi du chien. Vous entamerez donc du 2 de ♣.

- Jeu n°2 : Il faut savoir sacrifier les points que vous ne pouvez pas sortir. Vous jouez donc la Dame de ♦ dans la coupe.

- Jeu n°3 : Vous devez garder la maîtrise à la couleur, ne pas mettre votre Roi et libérer la couleur au preneur. Vous poserez donc le 4 de ♣ sur le Cavalier de votre partenaire qui fait pli.

- Jeu n°4 : Votre partenaire va pouvoir monter sur le 12. Vous allez donc sauver des points. C'est le Roi de ♦ que vous devez jouer car vous avez encore la maîtrise à la couleur avec la Dame. Vous n'avez pas le droit d'enlever le Roi de ♠ ni le Roi de ♥ (bien qu'il soit long) pour garder la maîtrise. Vous devez attendre de voir ce que fera le preneur à ♠ et à ♥ avant de défausser vos Rois.

- Jeu n°5 : Vous ne devez pas laisser la levée au preneur en vous excusant sur le 14 et prenez donc du 19 d'atout.

- Jeu n°6 : Vous posez le Roi de ♠ et ne laissez pas maître le preneur du Valet.

- Jeu n°7 : Le preneur vient de fournir à ♣, vous n'avez pas le droit d'y rejouer. Vous devez donc ouvrir une couleur et essayer de montrer la coupe. Le choix se porte entre ♠ et ♦. Vous avez le même nombre de cartes dans ces 2 couleurs mais la couleur ♦ est plus riche en points et c'est là que le preneur risque de couper. Vous jouez donc l'As de ♦.

- Jeu n°8 : Il vous est interdit de jouer ♣ (longue du preneur) et ♥ (couleur dans laquelle le preneur a fourni). Vous n'avez pas d'autre alternative que d'entamer du 8 de ♠.

SOLUTIONS - NIVEAU 2

ATTAQUE : PASSE, PETITE OU GARDE ?

- Jeu n°1 : Jeu à un bout fort de 8 atouts de belle qualité et riche en honneurs (2 Rois dont un marié et une Dame). Il y a de fortes probabilités de gagner ce jeu même avec la relève d'un chien faible. Contrat : **GARDE**.

- Jeu n°2 : Jeu à un bout fort de 8 atouts. La hauteur des atouts est faible et on ne détient qu'un Roi. La séquence Dame-Valet-10 et le petit mariage peut inciter à faire une **PETITE** en espérant un beau chien... Si le chien est faible, le jeu ne chutera pas excessivement.

- Jeu n°3 : Jeu à deux bouts. Le jeu est très faible : peu d'atouts dont le Petit et peu de points (un Roi seulement). Il faut **PASSER** sans hésiter.

- Jeu n°4 : Jeu à deux bouts. Le Petit n'est pas en danger, les 2 bouts sont 7èmes. Le preneur possède une belle qualité d'atouts et 2 Rois. Une seule enchère est possible : la **GARDE**.

ATTAQUE : FAIRE UN ECART ET ENTAMER

- Jeu n°1 : Avec ce type de jeu (de nombreux atouts de belle qualité et de nombreux honneurs et reprises de main), il faut garder une main pleine et laisser à la défense le moins de levées possibles.

Ecarts proposés : ♠ 7 - 5 - 4 - As / ♦ 8 / ♣ 2 + **Entame proposée** : 13 d'atout (chasse au Petit et jeu plein)

- Jeu n°2 : Ce jeu à 2 bouts est riche en points mais faible à l'atout. Le preneur fera la coupe à ♣ (couleur dans laquelle il y a le plus de points à prendre). Il couchera un maximum de pièces en danger pour essayer de gagner.

Ecarts proposés : ♠ D / ♥ C / ♦ C / ♣ V - 8 - 5 ou ♠ D / ♥ 2 / ♦ C / ♣ V - 8 - 5 + **Entame proposée** : ♠ R

ATTAQUE : LE PETIT AU BOUT

Il ne faut bien sûr pas mettre le Petit sur la 1^{ère} coupe. Le Petit est long (9^{ème}) avec de forts atouts (20 - 19 - 18). Vous jouerez votre longue à ♣ par le mariage bille en tête pour désatouer la défense. Si la défense entame ♠ rapidement, votre 2^{ème} coupe, il faudra faire le point sur le nombre d'atouts tombés et ceux restant en main et peut-être se résoudre à poser le Petit. Si elle entame ♥, le Petit au bout reste fortement envisageable.

ATTAQUE : L'EXCUSE

a) Vous ne vous excusez pas. Vous gardez l'Excuse pour protéger le 21 et poserez soit le 14, le 15 ou le 16 d'atout.

b) Sur le 19 d'atout posé par le joueur de devant, vous vous excusez pour protéger le 21.

c) Vous ne vous excusez pas car vous n'avez aucune chance de faire le Cavalier. Vous devez donner le Cavalier sur la Dame pour pouvoir prendre le Roi situé sans doute au milieu ou devant.

d) Vous devez vous résigner à donner le Roi que vous n'arriverez jamais à faire vu que vous n'avez pas les atouts maîtres et n'aurez pas le temps d'enlever les atouts de la défense. De plus, vous pourrez prendre les points restants à la couleur.

DEFENSE : LE 21

- Jeu n°1 : Vous jouez le 21 puisqu'il n'est pas protégé.

- Jeu n°2 : Vous ne jouez pas le 21 car il est protégé par le 19 d'atout.

- Jeu n°3 : Vous ne jouez pas le 21, il ne se joue jamais de la place du fond.
- Jeu n°4 : Vous ne jouez pas le 21. Il est long. Vous pouvez jouer un petit atout.

DEFENSE : L'EXCUSE

Jeu n°1 : En vous excusant, vous donnerez la possibilité au preneur de jouer sa Dame s'il la détient et perdrez quoiqu'il arrive le Cavalier. Il est donc interdit de s'excuser, tant pis si le preneur ne possède pas la Dame.

Jeu n°2 : L'Excuse est obligatoire même si elle peut protéger votre petit mariage à ♥. En effet, le 21 et le Petit peuvent être placés derrière vous. Il est donc impératif de garder le 20 en protection.

Jeu n°3 : Votre Roi est mort : il vous reste 3 atouts et avez une main équilibrée dans les autres couleurs. Il faut donc le donner. Ainsi, la jouerie de défense ne sera pas bloquée et vous pourrez peut-être surcouper le preneur.

DEFENSE : LE PETIT

Jeu n°1 : Vous mettez votre plus gros atout, le 20, pour signaler votre Petit et pouvoir le rentrer sur un atout d'un partenaire.

Jeu n°2 : Vous défendez seul votre Petit. Vous montez à la pointure du 15.

Jeu n°3 : Sur l'entame atout du 4, votre partenaire du milieu vous a indiqué le Petit en posant son 17, son plus gros atout, sur lequel le joueur de devant a pissé. Vous pouvez en déduire que le preneur possède encore 19 et 20. Sur le 3 d'atout de l'attaquant, vous devez poser le 18 pour sortir le Petit.

SOLUTIONS - NIVEAU 3

ATTAQUE : GARDE, GARDE SANS OU GARDE CONTRE LE CHIEN ?

- Jeu n°1 : **GARDE**. Vous n'avez pas les points nécessaires pour réaliser un surcontrat.

- Jeu n°2 : **GARDE CONTRE LE CHIEN**. Pli du 21 = 6 + Pli du 20 = 2 + Pli du 18 = 2 + Pli du Petit = 6 + Roi de ♥ = 6 + Roi de ♦ = 6 + Cavalier ou Dame de ♣ = 4 ou 5 + Plis sur la singlette ♠ = minimum 4 + Plis sur la singlette ♦ = minimum 6. Le total des points effectifs est de 42. Plus de fortes probabilités de faire d'autres levées d'atout (17 et/ou 15) et l'éventualité de réaliser la 2^{ème} pièce à ♣.

- Jeu n°3 : **GARDE SANS LE CHIEN**. Pli du 21 = 6 + Pli du 20 = 2 + Excuse = 4 + Mariage ♠ = 11 + Mariage ♦ = 11 + Cavalier ou Dame de ♥ = 4 ou 5. Le total des points effectifs est de 38. Plus la possibilité de faire la 2^{ème} pièce à ♥ et le 16 d'atout. Aucun risque ! Les 3 points minimum du chien peuvent être nécessaires.

- Jeu n°4 : **GARDE**. Aucune sortie du Petit (singlette ou coupe) et seulement 6 atouts.

ATTAQUE : FAIRE UN ECART ET ENTAMER

- Jeu n°1 : Le choix de la coupe se porte entre les ♠ et les ♦. Vous avez le Cavalier 4^{ème} dans chacune de ces couleurs. Comme vous avez pris trois ♦ au chien, il est judicieux de les coucher pour retarder la jouerie ♦ de la défense. Puis, vous assèchez le Roi de ♣. Enfin, vous coucherez une carte basse à ♠ ou le Cavalier.

Ecarts proposés : ♠ 3 / ♦ C - 7 - 4 - 2 / ♣ V ou ♠ C / ♦ C - 7 - 4 - 2 / ♣ V + **Entame proposée** : ♥ C

- Jeu n°2 : Le preneur fera la coupe à ♥, couchera les pièces qu'il ne pourra pas réaliser pour essayer de réaliser son contrat et gardera le Cavalier de ♦ à côté du Roi pour équilibrer son jeu et avoir une chance de reprendre la main. Exceptionnellement, le preneur couchera une carte de sa longue, la Dame, pour ne pas la donner à la défense.

Ecarts proposés : ♠ D / ♥ 6 - 3 - 2 / ♣ C - 4 ou ♠ D / ♥ 6 - 3 - 2 / ♣ C - V + **Entame proposée** : ♠ As

ATTAQUE : CALCUL DE SCORES

a) Le preneur a chuté sa prise d'un point en prenant le Petit au bout à la défense. Son score : - 48 (16 x 3)

b) Le déclarant a chuté sa Garde Contre le Chien de 6 points. En Garde Sans, vu qu'il y a 8 points au chien, il aurait gagné sa partie de 2. Son score : + 534 (178 x 3)

c) Le preneur a subi un chelem, il n'a fait aucune levée. Il chute de 40. Son score : - 990 (330 x 3)

DEFENSE : L'ENTAME

- Entame d'Est (du fond) : le 2 de ♥ pour essayer de montrer la coupe du preneur.

- Entame de Nord (du milieu) : le 21 puisqu'il n'est pas protégé, puis Nord jouera l'As de ♠ en espérant trouver une faiblesse du preneur.

- Entame d'Ouest (de devant) : malgré les deux ♣ ramassés au chien par le preneur, Ouest entamera du Valet de ♣. Il possède une belle main d'atouts en défense et ne doit pas l'appauvrir en jouant une couleur courte.

DEFENSE : JOUER AVEC LE SYSTEME DE SIGNALISATION

- Jeu n°1 : Il faut essayer de chercher une faiblesse du preneur. Vous pouvez soit entamer ♥ mais du 10 vu que vous ne possédez ni Roi, ni Dame, soit entamer ♣ de l'As et ainsi annoncer votre honneur à ♣.

- Jeu n°2 : Votre partenaire du fond, en entamant le 2 de ♠, vous annonce qu'il possède un honneur, la Dame, vu que vous possédez le Roi. Vous pouvez donc ne poser que le Cavalier. L'entame ♠ est sans doute la coupe du preneur.

- Jeu n°3 : La signalisation d'un honneur par un défenseur n'impose pas forcément à ses partenaires la pose de l'autre honneur. Le système de signalisation favorise juste la communication entre défenseurs. Avec 2 atouts, vous ne poserez pas le Cavalier et encore moins le Roi, mais l'As de ♠. Vous êtes quasi certain de rentrer le Roi et le Cavalier de ♠ si le preneur coupe.

- Jeu n°4 : Votre partenaire du fond joue le 10 de ♦ et donc n'annonce aucun honneur. La pose du 3 de ♦ du milieu ne signifie rien, l'annonce ne se fait que par le joueur qui entame la couleur. Vous jouerez donc l'As de ♦.

- Jeu n°5 : Votre partenaire du fond joue le 3 de ♦ et annonce donc son Roi, vu que vous possédez la Dame que vous allez d'ailleurs jouer. Vous pouvez ainsi éviter au preneur de faire une levée et s'il coupe, vous ne pourrez jamais rentrer votre Dame.

- Jeu n°6 : Vous entamerez du 8 de ♠ même si cette carte n'annonce pas la Dame. Par contre, vous n'avez pas le droit de faire une fausse annonce en jouant une carte de l'As au 5 alors que vous n'avez pas d'honneur.

- Jeu n°7 : Vous avez 8 atouts et désirez chasser le Petit du preneur. Vous jouez le 9 d'atout, impair, qui annonce 7 atouts minimum et qui demande à vos partenaires de rejouer atout.

- Jeu n°8 : En entamant du 3 d'atout, le joueur de devant a demandé de rejouer atout. Mais votre partenaire du fond a mis le 17 d'atout sur le 8 du preneur. Il possède donc le Petit. Vous ne revenez donc pas atout et jouez le Valet de ♣.

- Jeu n°9 : N'ayant pas d'entame évidente et malgré le chien, vous jouez le 4 d'atout et du fond annoncez la protection du Petit (19).