



Tarot initiation



Suite aux généralités données sur les atouts dans le précédent magazine, il paraissait indispensable d'aborder la façon de les manier.

Le système de signalisation rentre bien entendu en compte dans le maniement des atouts.



Il est bon de rappeler que l'atout impair est prometteur et demandeur, que l'atout pair est propositionnel, qu'il annonce du fond la protection du Petit et qu'il permet de pratiquer le 2 pour 1.

Vous devez faciliter la communication en défense en jouant les bons atouts. Pour cela, il est impératif d'anticiper sur la suite à donner à la partie.

Exemple : Vous êtes devant le preneur avec le jeu à l'atout suivant : 16 - 11 - 7 - 4. Au 1^{er} pli, votre partenaire du milieu trouve la coupe à ♥ sur laquelle le preneur pose le Petit. Le déclarant joue sa longue à ♠ Roi bille en tête qui passe. Vous êtes singlette dans cette couleur. Au 2^{ème} tour, aucune tenue n'est annoncée. Vous prenez la main et optez pour le 2 pour 1.

Par anticipation, vous devez couper d'un atout impair, le 11, pour pouvoir jouer le 2 pour 1 avec l'atout pair, le 4. Si vous vous précipitez en coupant du 4, votre plus petit atout, vous ne pourrez pratiquer cette technique.



Sur la longue du preneur, il est très important que le défenseur du fond, s'il coupe plus tôt que ses partenaires, se débarrasse de ses atouts les plus élevés pour ne pas faire tomber les gros atouts de ses coéquipiers.



Le défenseur du milieu en fera de même pour protéger la main de devant. Quelques exceptions existent :

- quand le défenseur est long et très fort à l'atout et qu'il protège le Petit
- quand il pense avoir la possibilité de surcouper le preneur

En cas de sous-coupe devant le preneur (joueur de devant ou du milieu), le défenseur avec une main faible doit mettre un **uppercut**, un **atout élevé**, pour faire tomber les gros atouts du preneur. Il signale ainsi sa faiblesse à l'atout et indique qu'il accepte de couper cette couleur. En cas de main forte, un défenseur peut couper de son plus petit atout (refus d'uppercut) et demande ainsi à ses partenaires de ne plus revenir dans la couleur, par conséquent de le protéger.



L'uppercut peut être donné aussi sur jouerie atout de la défense. En règle générale, il est effectué par le joueur de devant sur atout du fond car le déclarant est en dernière position.

Si l'entame atout vient du milieu, le défenseur de devant montera à la pointure pour que le joueur du fond fasse la levée et sur retour atout, il pourra donner son uppercut. Cette règle encore n'est pas sans exceptions :

- sur atout du fond, si le joueur placé immédiatement avant le preneur se révèle défaillant, c'est-à-dire qu'il ne peut donner un uppercut efficace, son partenaire du milieu doit alors prendre le relais.
- sur entame atout demandeur du fond, le joueur du milieu, s'il possède des gros atouts, peut anticiper sur la faiblesse de son partenaire de devant et donc coller un gros atout.
- si le Petit est en défense et qu'il est court, son possesseur doit se débarrasser de son plus gros atout.



En effet, quand le Petit est court, il faut le signaler en posant ses atouts **en ordre descendant** (du plus élevé au plus faible). Au contraire, si le Petit est long avec des atouts majeurs, il faut essayer de résister par ses propres moyens.

Sur une chasse du preneur, si le Petit est au fond, même court, le défenseur ne doit pas poser ses plus forts atouts et donc monter à la pointure.

De plus, lorsque le déclarant chasse, il est souvent préférable que le défenseur du