

# Tarot initiation



Les défausses ne se font pas à l'aveuglette : elles servent à sauver des points mais aussi à renseigner les défenseurs sur l'éventuelle 2<sup>ème</sup> faiblesse du preneur.



## Défausser dans les couleurs coupées par le preneur

1) Il faut défausser les points les plus importants dans la couleur coupée par le preneur.

2) Si le preneur possède deux coupes, il faut charger en priorité les points les plus en danger. *Exemple : le preneur coupe ♠ et ♥. Vous possédez le Roi de ♠ 3<sup>ème</sup> et le Cavalier de ♥ sec. Vous devez commencer par défausser le Cavalier.*

3) Si le preneur est sur le point d'être débordé, vous ne défausserez pas les cartes de ses coupes pour faire le maximum de levées possibles et tenter de fermer le jeu.

L'un de vos partenaires peut vous informer qu'il déborde l'attaquant. A égalité d'atouts avec le preneur, il joue ses atouts tous maîtres dans l'ordre croissant pour vous empêcher de charger. Il vous oblige ainsi à vous débarrasser des cartes perdantes dans la ou les couleurs restantes que le preneur possède forcément. Il existe une exception : si vous possédez une carte maîtresse sèche dans la coupe et n'avez aucune carte de communication avec vos partenaires, il ne faut pas la conserver pour être bloqué en main et devoir ouvrir une couleur.



## Défausser dans les couleurs non ouvertes

1) Il faut charger les points en danger.

*Exemples : Dame ou Cavalier secs, Cavalier 2<sup>nd</sup>...* Il est recommandé de défausser un Roi 2<sup>nd</sup> qui ne tient pas la couleur. Cependant, il est indispensable de le conserver dans certaines situations (couleur très présente au chien, deux coupes du preneur trouvées...)

2) Il faut rentrer les points en danger avant les points de la coupe qui ne sont pas en danger.

*Exemple : le preneur coupe ♦ et la couleur ♣ n'est pas ouverte. Vous n'avez plus d'atout et possédez la Dame de ♦ 4<sup>ème</sup> et le Cavalier de ♣ 2<sup>nd</sup>. Votre partenaire tire le 21 : vous enlevez le Cavalier de ♣ en danger.*

3) Vous ne devez pas charger vos points dans une couleur qui n'a jamais été jouée (*Exemples : Dame ou Roi 5<sup>ème</sup> blanc*). Cette règle peut avoir une exception : si le preneur a fourni dans les trois autres couleurs, il coupe probablement la dernière. Dans ce cas, vous avez la possibilité de défausser votre honneur après avoir bien analysé la situation. En effet, le preneur peut être sur un écart "4 couleurs"...

4) Vous pouvez défausser le Roi du mariage ou la Dame du petit mariage dans une couleur non ouverte. Vous renseignez ainsi vos partenaires sur la 2<sup>ème</sup> faiblesse du preneur et les invitez à entamer la couleur dans laquelle vous avez encore la maîtrise.

5) Si vous possédez des points dans des couleurs non entamées et ne pouvez pas les charger pour garder la maîtrise à la couleur, vous devez alors défausser la couleur la plus faible afin de renseigner vos coéquipiers sur la 2<sup>ème</sup> force du preneur. *Exemple : ♠ et ♦ n'ont pas été joués. Vous avez dans les mains le Roi de ♠ 5<sup>ème</sup> et trois ♦ blancs. Vous vous débarrasserez d'abord des ♦ pour que vos partenaires jouent ♠. Si le preneur coupe ♠, le Roi pourra alors sortir sur les ♦ que vous avez défaussés.*

6) Si vous n'avez pas de points à charger ni de maîtrise dans une couleur, vous défaussez une carte de chaque couleur en commençant par la plus faible en longueur.



## Annoncer des honneurs par les défausses

La signalisation FFT ne permet pas d'annoncer à ses partenaires la possession d'un honneur dans une couleur en défaussant une carte basse de la même couleur ou d'une autre couleur. En équipe, il est possible et vivement conseillé d'élaborer un système. Les défausses peuvent se faire en direct. *Exemple : vous annoncez les honneurs de l'As au 5. En enlevant l'As de ♣, vous informez vos coéquipiers que vous possédez le Roi ou la Dame à ♣.*

Il est beaucoup plus judicieux de jouer un système où les défausses se font de manière indirecte, la défausse d'une carte basse dans une couleur annonçant un honneur dans une autre couleur. L'avantage de ce système par rapport au précédent est qu'il permet de se débarrasser plus vite de sa couleur la plus faible, mais surtout de ne pas défausser une carte basse dans sa couleur longue qui pourrait être importante pour la fermeture du jeu en défense.

Il suffit ensuite de s'accorder sur l'ordre et la signification des couleurs pour les défausses : ordre du diagramme, ordre inverse du diagramme, les rouges et les noires...

*Prenons des exemples : vous jouez avec un système tout pair et un système de défausses en indirect dans l'ordre du diagramme. La défense part à la chasse au Petit et le preneur ne prend jamais la main. Démuni très vite d'atouts, l'un de vos partenaires défausse.*

*Exemple 1 : s'il enlève le 4 de ♦, alors il annonce un honneur à ♣.*

*Exemple 2 : s'il enlève le 5 de ♣, alors il n'annonce aucun honneur à ♠.*

*Imaginons maintenant que le preneur ait pu arracher la main à l'atout, qu'il ait joué sa longue ♥, Roi bille en tête, et qu'il y soit revenu. Vous récupérez la main et faites retour atout.*

*Exemple 3 : votre partenaire, désatouillé, défausse le 6 de ♠. Il annonce alors un honneur à ♦ et non à ♥ puisque la couleur a déjà été jouée.*

Dernière remarque : certaines équipes préfèrent au niveau des défausses ne signaler que le Roi.