

# Tarot initiation



Après quelques éclaircissements sur les honneurs donnés dans le précédent magazine, il est bon de rappeler certaines règles de base en défense à pratiquer impérativement.



**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.

Il existe cependant **quelques exceptions** à cette règle :

- la Baie des Cochons

Un défenseur peut retourner dans la longue du preneur à la seule condition de posséder au moins un atout maître et de n'avoir plus de cartes dans la coupe du preneur. Cette technique est basée sur la confiance des autres défenseurs qui doivent avancer leur plus grosse pièce dans la coupe du preneur.

- voler une levée au preneur qui est en train de fermer le jeu

- sortir le Petit en danger d'un autre défenseur

- prendre le Petit du preneur

Un défenseur peut revenir dans la longue du preneur s'il est bloqué (plus d'atout) pour redonner la main à ses partenaires qui pourront continuer la chasse. En effectuant ce retour, le défenseur doit être certain que le Petit sera bien pris.

**Garder la maîtrise dans la couleur jouée par le preneur, tenir les honneurs**

Cela signifie que si le preneur joue sa longue, **vous ne devez pas vous débarrasser de vos cartes maîtresses** dans cette couleur. Cette règle est primordiale. Imaginez un preneur qui joue une petite carte dans une couleur, que la défense pose le grand mariage et que le preneur fasse le pli du Valet au 2<sup>ème</sup> tour, ça fait désordre !

Cette règle est valable aussi pour les défausses sur les couleurs non entamées. Si vous défaussez un Roi, c'est que vous détenez forcément la Dame dans cette couleur, sauf cas exceptionnels (Roi sec, Roi 2<sup>nd</sup>).

**Ne pas laisser une levée au preneur si on peut couvrir**

Il est cependant possible de **duker**, c'est-à-dire choisir de laisser la main au preneur alors que l'on a la possibilité de réaliser la levée. Cette action, qui a lieu le plus souvent **en fin de partie**, doit **permettre une charge supplémentaire à ses partenaires**. Elle est très fréquente sur un Cavalier d'un petit mariage joué par le preneur.



**Si on a trouvé 2 faiblesses du preneur, il ne faut jamais entamer dans la 4<sup>ème</sup> couleur**

Petit rappel : faiblesse = coupe ou singlette.

En effet, si le preneur coupe à 2 couleurs et qu'il en joue une, sa longue, il détient forcément, sauf jeu exceptionnel, la 4<sup>ème</sup> couleur qu'il devra, de préférence, jouer de sa main.

**Quand le preneur fournit une couleur, il faut la changer pour trouver ses faiblesses**

Il faut toujours avoir en mémoire qu'il faut faire couper le preneur et **ne pas lui enlever de cartes perdantes** qu'il aurait gardées, c'est à lui de les jouer.

Avec une main faible (peu d'atouts), un défenseur qui ne peut montrer la coupe du preneur doit obéir à l'entame.

Cette règle ne sera pas respectée également en cas de **main forte qui répètera la couleur qui l'intéresse**. Ceci sera l'objet dans un numéro ultérieur d'une nouvelle page d'initiation au Tarot.