

CONSEILS ET ASTUCES EN JEU DE DEFENSE AU TAROT

REGLES ESSENTIELLES

Ne pas se laisser impressionner par le jeu du preneur
Essayer de jouer en équipe en suivant la main forte de la défense
Embêter le plus possible le preneur et essayer de ne pas subir son jeu
Le faire couper rapidement pour l'affaiblir en atouts
La réussite ou l'échec d'un contrat se fait généralement sur les 3 derniers plis

Le 21 et le petit

Le preneur a annoncé une garde et le 21 est en défense
Ne pas jouer le 21 car il est quasi certain que le preneur a le petit et l'excuse
Il mettrait alors l'excuse sur le 21 et risque d'être ensuite maître à l'atout avec le 20 et le 19
Le défenseur jouera son 21 seulement s'il a très peu d'atouts (ex:3) et a des points à sauver.
Le preneur a annoncé une petite et le 21 est en défense
Le joueur ayant le 21 est encouragé à le jouer s'il a la main pour sauver le petit ou contribuer à le chasser.

La défense du petit en défense

J'ai le petit 5 ème et une singlette à cœur et une longue à pique
Je ne joue pas dans ma singlette car si s'est aussi la singlette ou la coupe du preneur, mes partenaires vont relancer cœur et je risque de perdre mon petit
Je joue impérativement dans ma longue à pique en espérant faire couper le preneur

L'entame en défense hors entame atout

Il faut rapidement trouver la coupe du preneur
Entamer dans une couleur longue de préférence si vous avez le roi ou la dame
EX : 5 piques dont le roi. ==>Entame d'un petit pique qui risque d'être la coupe du preneur
Ne jamais entamer dans une couleur fortement représentée dans le chien
==>Cela risque d'être la longue du preneur.
Les entames couleurs doivent de toute façon être faites par le joueur placé juste avant le preneur

L'entame en défense en jouant atout

L'entame atout est conseillé si:
vous êtes faible en atout (moins de 4) et vous avez des points à sauver
Il y a seulement 1 atout au chien et le preneur a seulement annoncé une petite
vous êtes la main forte en défense à l'atout (mini 7 atouts):
vous jouez votre plus petit atout impair (ex le 3) pour signifier à vos partenaires votre main forte
L'entame atout n'est pas conseillé si:
Vous êtes à l'entame et avez le petit
si vous avez une coupe ou singlette dans la longue du preneur
si le preneur a annoncé une garde et a 2 atouts au moins au chien

Le preneur a la main

Il joue dans sa longue
Ne jamais relancer dans cette couleur si vous avez ensuite la main
Garder autant faire que se peut vos cartes fortes dans cette couleur (dame, cavalier)

Vous avez identifié la main forte en défense

Il s'est fait connaître en entame atout d'un petit atout impair
ou vous "sentez" qu'un de vos partenaires est fort par ex dans la longue du preneur
Vous devez impérativement jouer et suivre la stratégie de cette main forte

Le jeu d'atout ou de coupe/ surcoupe

Si vous êtes placé devant le preneur
en cas de coupe de votre part et de surcoupe connue du preneur
==> jouer un atout intermédiaire (ex: le 15 ou 16) pour le faire jouer un atout plus fort
Si le preneur joue dans sa longue et que vous jouez juste après lui et que allez couper par ex dans votre singlette:
==> jouer également un atout intermédiaire (ex: le 15 ou 16) car au prochain tour vous risquez de faire monter vos partenaires avec de gros atouts
ex: vous avez le 4, 9 et le 16 d'atout: couper sur votre singlette du 16

Le 2 contre 1

Cela consiste à faire jouer 2 atouts au preneur et seulement 1 atout par joueur en défense
principe:
Si le preneur coupe à cœur par ex, le jeu en défense consistera de jouer ensuite
atout puis cœur ou l'inverse==> le preneur va jouer 2 atouts et en défense seulement 1 atout par joueur