

CONSEILS TAROT

LA MAIN FORTE EN DEFENSE (MF)

1 En général, le défenseur est main forte atouts s'il possède au moins 7 atouts dont 2 ou 3 supérieurs au 15
En fonction du nombre d'atouts au chien, si pas plus de 1, et que la MF n'a pas le petit, la MF jouera petit atout impair pour signifier à ses partenaires qu'il est MF
Ses partenaires devront obligatoirement jouer toujours dans le même sens que la MF (sauf si le petit est en défense)
Il est proscrit de faire couper son partenaire qui est MF

2 La MF peut aussi être MF avec moins de 6 atouts
S'il a la tenue dans la longue du preneur et une répartition d'au moins 3 cartes dans chaque autre couleur avec des honneurs

3 Il peut y avoir 2 MF dans une même partie, alors il faut suivre la 2ème MF
La 2ème MF doit alors se faire connaître en jouant de façon contraire à la 1ère MF

4 Il peut aussi y avoir zéro MF en défense

5 Principes de jeu en défense

A l'entame la MF ouvre dans sa longue à la couleur

==> Si le roi est en défense, il faut le jouer sauf si roi 5ème ou 6ème et peu d'atouts dans la main du partenaire qui a le roi

==> Si le roi est joué et non coupé, il faut continuer à jouer dans cette couleur

La MF peut aussi ouvrir dans la couleur du roi au chien par ex (sous réserve d'avoir la tenue dans cette couleur)

La MF peut aussi ouvrir atout (toujours petit atout impair)

Attention si entame atout et qu'un partenaire joue l'excuse, on arrête de jouer atout

Il faut toujours obéir à la MF

La MF doit aussi ensuite ouvrir d'une 2ème couleur surtout s'il est placé avant le preneur

Si on connaît 2 coupes et la longue du preneur, il ne faut jamais ouvrir dans la 4ème couleur

Si on sait que le preneur va surcouper et que l'excuse est déjà jouée, alors on coupe de son plus gros atout

La notion de langage couleur est primordial

Entame du 1 au 5 dans une couleur = honneur (minimum du cavalier dans la main de celui qui entame dans cette couleur et tenue dans cette couleur)

Dans la couleur, il faut toujours essayer d'affaiblir le jeu du preneur:

soit l'obliger à jouer son roi puis à la faire couper ensuite

soit l'obliger à couper d'entrée et à l'obliger à ouvrir dans une autre couleur

Les partenaires en défense ne doivent jamais faire couper la MF