

LE JEU DE DÉFENSE AU TAROT

Le Tarot en défense est un jeu d'équipe. Chaque joueur doit évaluer la force de sa main, l'imposer s'il se juge Main Forte et obéir à ses partenaires s'il est Main Faible.

1) Quelques règles de base

- a) Ne jamais revenir dans la couleur jouée par le Preneur
- b) Tenir les honneurs dans la couleur jouée par le Preneur (garder la maîtrise de cette couleur)
- c) Ne jamais entamer dans la 4^{ème} couleur si on a trouvé les deux coupes ou singlettes du Preneur, il détient forcément des cartes dans cette couleur qu'il jouera de sa main.
- d) Quand le Preneur fournit une couleur, il faut la changer pour trouver ses faiblesses (sauf si l'on est Main Forte)
- e) Ne pas laisser une levée au preneur si on peut couvrir (surtout en début de partie)
- f) Eviter de prendre la main de la place du fond (sauf si l'on est Main Forte)

2) Le système de signalisation FFT

A l'entame :

(signalisation sur une seule carte)

Dans la couleur :

Une carte de l'As au 5 annonce un honneur majeur (roi ou dame).

A l'Atout :

Impair = prometteur, demande de jouer atout, annonce en principe 7 atouts au moins.

Pair = en début de partie propositionnel, annonce moins de 7 atouts (avec protection du petit).

A la fourniture :

(signalisation sur deux cartes)

Couleur jouée par l'attaquant (longue) :

Ordre descendant = promet la tenue 5^e dans la couleur, invite à jouer atout.

Couleur jouée par la défense :

Ordre descendant = signalisation du doubleton, elle sous-entend l'acceptation de la continuation de la couleur pour la surcoupe ou la sous coupe.

L'excuse :

Sur entame à la couleur de l'attaquant au 1^{er} ou au 2^e tour : promet la tenue et demande le flanc atout.

Sur entame atout de la défense : poser l'Excuse est une demande d'arrêt.

Une main forte se signale soit à l'entame par la pose d'un Roi ou d'un atout impair, soit à la prise de main par la désobéissance. Elle impose ainsi sa ligne de jeu à laquelle les partenaires collaboreront scrupuleusement.

3) Les armes fatales en défense

- a) Le Deux pour Un
- b) La Tenue
- c) La Main Forte
- d) Les Défausses

4) L'entame

NE PAS OUBLIER DE COMPTER LES ATOUTS ET LA COULEUR DU PRENEUR

CHAQUE DÉFENSEUR SE DOIT DE RESPECTER CES ANNONCES - UN SEUL MOT : CONFIANCE