

# L'ÉCART ET LE PLAN D'ATTAQUE

*C'est une opération importante dans le jeu de Tarot. L'écart se fait suivant un plan d'attaque : c'est à la défense de le contrarier.*

*Rappel : on n'écarte jamais de Bouts et de Rois.*

## Comment s'écarter ?

### a) Les coupes

*Pour pouvoir gagner son jeu, le preneur doit s'ouvrir une ou plusieurs coupes.*

***Peu d'atouts = 1 seule coupe / Beaucoup d'atouts = 2 coupes ou 1 coupe et Roi sec***

***Remarques :*** - le jeu à 4 couleurs reste exceptionnel avec une longue et des Rois secs  
- il est préférable de s'ouvrir la coupe dans la couleur la plus faible en points

### b) La longue

***La longue ne doit jamais être raccourcie à l'écart sauf en cas de jeu faible à l'atout (Ex : 2 bouts imprenables 6<sup>èmes</sup> et une Dame 6<sup>ème</sup> > on couche la Dame infaisable).***

### c) Les reprises de main

***- Les reprises de main effectives : Roi sec, mariage sec, petit mariage***

***- Les reprises de main éventuelles : Dame sèche ou courte, Cavalier 3<sup>ème</sup>***

***- Les séquences intéressantes : Dame-Valet, Dame-Valet-10, Cavalier-Valet-10***

*On ne garde des reprises de main éventuelles que sur un jeu faible à l'atout pour pouvoir pousser sa longue. On gardera de préférence la séquence D-V-10 à une Dame ou un Cavalier 3<sup>ème</sup>.*

### d) Les différents paramètres

*Il faut tenir compte :*

***- de la force de son jeu à l'atout et dans les couleurs***

***- du chien***

*Eviter de garder des points vus au chien qui ne rentrent pas dans la longue et coucher de préférence la couleur dominante du chien si elle ne nous intéresse pas (afin de retarder l'entame en défense dans cette couleur)*

***- de la position du joueur qui entame***

*Une entame du fond voire du milieu permet de garder une Dame sèche ou courte ou une fourchette Roi-Cavalier*

*Sur une entame de devant, il faut coucher les points en danger*

***- de son expérience personnelle***

## Le Faux écart

***Il faut toujours vérifier qu'il y a 6 cartes à l'écart et il est recommandé de recompter les 18 cartes de son jeu.***

*Le faux écart coûte cher :*

***- Donnes Libres > jeu gagné annulé, jeu perdu comptabilisé***

***- Duplicaté Individuel et Triplettes > zéro***

***- Quadrettes et Equipes > pénalité très chère***