



## Tarot initiation



L'écart, opération importante dans le jeu de Tarot, se fait suivant un plan d'attaque, mais avant de prendre en considération ce dernier, quelques règles de base sont à respecter.

Pour sauver le Petit et prendre les points de ses adversaires afin de gagner son jeu, le preneur doit s'ouvrir une ou plusieurs coupes. Il doit absolument tenir compte de son nombre d'atouts, de leur hauteur et des bouts qu'il possède. Avec peu d'atouts (moins de 8), le preneur ne fera qu'une seule coupe et équilibrera son jeu. Avec un jeu riche en tarots, il pourra se fabriquer deux coupes ou bien une coupe et une singlette (ou Roi sec).



Concernant le choix de la coupe, il est préférable de la faire dans la couleur la moins riche en points. S'il est obligé de faire une singlette, le preneur choisira de la garder dans la couleur où il a couché le plus de points. De plus, si le preneur hésite entre deux couleurs pour faire sa coupe, il doit tenir compte de sa relève et coucher de préférence la couleur dominante du chien (afin de retarder l'entame en défense dans cette couleur).

Le preneur doit repérer sa longue qui, comme son nom l'indique, est la couleur la plus présente de son jeu. On parle généralement de longue pour une couleur au minimum 5<sup>ème</sup>. Il est important que le preneur connaisse sa longueur. En effet, une couleur 5<sup>ème</sup> permet de faire tomber 6 atouts de défense, une 6<sup>ème</sup> 10 atouts... Ces indications peuvent parfois permettre d'estimer si le Petit peut aller au bout ou non. En règle générale, la longue doit être conservée intacte parce qu'elle permet de faire couper les adversaires, de réaliser des levées lorsqu'elle est affranchie et de se ménager des coupes. Cependant, en cas de jeu faible à l'atout avec lequel le preneur juge le débordement peu probable, les points de la longue (Dame ou Cavalier) peuvent être couchés. Une autre remarque est à stipuler en cas de jeu très faible à l'atout avec le Petit : si le preneur possède

deux longues égales numériquement, il doit garder intacte celle qui permet de faire couper la défense le plus vite possible, c'est-à-dire la plus forte en honneurs.

A côté de sa longue, le preneur aura généralement une autre couleur qu'on appellera la courte. Il ne la jouera pas et attendra que la défense l'entame. Il semble normal de garder des cartes susceptibles de faire des levées plutôt qu'une couleur constituée uniquement de blanches. Cependant, une pièce isolée n'a que peu de chances d'être réalisée. Avec un jeu fort à l'atout, il est préférable, si possible, de l'écartier, les atouts faisant office de reprises de main. Avec un jeu plus faible, il peut être nécessaire de garder la pièce pour pouvoir reprendre la main et continuer à pousser sa longue pour désatouyer la défense. Il va de soi qu'une Dame est plus facile à encaisser qu'un Cavalier. Il est donc préférable que la courte soit constituée de deux ou trois pièces formant une séquence, ce qui représente une chance très sérieuse de réaliser des levées. Le petit mariage (Dame-Cavalier) en est l'exemple parfait. Si une Dame 2<sup>nde</sup> ou 3<sup>ème</sup> et un Cavalier 3<sup>ème</sup> blancs sont difficilement réalisables, il existe des cas de figure intéressants tels que Dame-Valet ou Cavalier-Valet (encore mieux s'ils sont accompagnés du 10) qui permettront plus facilement de faire un pli. La courte peut comprendre un Roi ou un mariage qui feront des plis. S'il ne possède pas la Dame mais le Cavalier, le preneur pourra le garder si besoin à côté du Roi et impasser sur l'entame de défense en le posant pour tenter de reprendre la main.

Que ce soit dans la longue ou dans la courte, si le preneur possède une séquence de trois pièces avec peu d'atouts, il peut enlever l'une d'elles, celle ayant la plus grande valeur, et garder quand même une suite de deux habillés. Exemples : il peut coucher la Dame d'un grand mariage ou d'un petit mariage accompagné du Valet. Il pourra aussi écartier le Cavalier d'une fourchette Roi-Cavalier-Valet. Par contre, avec de nombreux atouts, il gardera ses séquences entières pour réaliser le maximum de plis possibles.

Si le nombre d'atouts est faible, le preneur jouera sans doute avec une longue et deux courtes. A l'inverse, s'il a beaucoup d'atouts, il ne possèdera qu'une courte. Plus le nombre d'atouts est grand (en tenant compte aussi de la longue), plus les cartes de la courte seront moindres. Il arrive de temps en temps que le preneur n'ait que deux cartes à conserver. Il aura le choix de garder un doubleton ou alors deux singlettes, ces dernières pouvant lui permettre plus facilement de mener le Petit au bout après que la défense les lui ait effacées. Si le preneur choisit de conserver un doubleton blanc, il est préférable qu'il ait couché au moins une pièce. Généralement, il le conservera pour le jouer de sa main, faisant croire à une fausse longue (enfume).

Comme on a pu le constater, le nombre d'atouts intervient sans cesse dans le choix de l'écart. Parfois, le nombre de bouts et les points à réaliser pour remplir le contrat y contribuent aussi. Avec deux ou trois bouts et une multitude de points, un écart prudent ("de père de famille", "coffre-fort" ou "écureuil") est souvent gage de réussite. Le preneur doit tout d'abord comptabiliser les points des levées qu'il est certain de réaliser (21 = 6 points, Petit = 6, Excuse = 4, Roi = 6, etc.). Il adapte ensuite son écart en se ménageant une coupe et en couchant le maximum d'habillés possibles pour se rapprocher de la gagne.

Un écart audacieux peut augmenter les chances de réussite d'un jeu relativement faible (exemple : en gardant une Dame sèche avec Excuse 7<sup>ème</sup> deux Rois). Le preneur doit prendre le temps de juger la force de son jeu pour adapter un écart adéquat. Il ne doit surtout pas gâcher, par un écart fantaisiste, un jeu qui doit se gagner d'une façon classique. Le jeu sans coupe, appelé "le 4 couleurs", avec une longue et deux Rois secs par exemple, reste exceptionnel et difficilement envisageable avec le Petit court.

Le type de compétition peut aussi influencer l'écart du preneur. S'il joue en donnes libres ou en quadrettes, il doit impérativement penser à gagner avant de



vouloir effectuer une bonne note. S'il joue en duplicaté individuel ou triplettes, il tentera d'optimiser son jeu, la chute étant moins importante (c.f. page 27 de ce numéro).

Le preneur ne doit pas oublier de tenir compte du chien, de la position du joueur qui entame et quand il est aguerri, de son expérience personnelle. Après ces explications, il est primordial de traiter du plan d'attaque qui est indissociable de l'écart. En effet, le preneur, en effectuant son écart, doit déjà penser à la tactique qu'il emploiera et qu'il saura adapter aux circonstances et à la répartition. Le nombre d'atouts, leur hauteur et les bouts que possède le preneur rentrent encore en considération dans son plan de jeu.

### 1/ La jouerie des couleurs avec peu d'atouts



Le preneur doit nécessairement passer par sa longue pour faire couper ses adversaires. Il la jouera en priorité par le Roi voire le mariage bille en tête s'il le possède. Dans le cas où il détient le petit mariage, il jouera le Cavalier pour faire tomber le Roi, puis la Dame dès qu'il sera en main.

Sans Roi, ni petit mariage, il peut jouer des cartes élevées de sa longue pour essayer de mettre en main le joueur du fond. Cela peut lui éviter de se faire prendre en fourchette des tarots sur une éventuelle jouerie atout de la défense ou que l'entame dans l'une de ses courtes, où il aurait gardé une pièce, soit faite par le joueur de devant. Le preneur ne jouera, bien entendu, pas ses courtes, à moins qu'il y soit contraint, c'est-à-dire après épuisement de sa longue.

### 2/ La jouerie des couleurs avec de nombreux atouts



Si le preneur possède des atouts puissants et nombreux ou si la défense a mis des coups d'atout qui lui permettent de déborder, il jouera par en dessous jusqu'à ce que les cartes de sa longue deviennent maîtresses et soient affranchies.

Le preneur doit s'assurer que le nombre de cartes, en défense, soit égal ou inférieur au nombre de cartes maîtresses qu'il possède. Il doit aussi ne pas oublier l'Excuse qu'un défenseur peut utiliser pour se rallonger dans la couleur. Dans ce cas, le preneur peut concéder une levée à deux points plutôt que de donner un pli à la défense avec double charge qui pourrait entraîner sa chute.

Même avec un jeu fort à l'atout, le preneur n'a quelquefois pas les moyens de jouer en dessous de sa longue. Il peut donc la développer et, une fois maître, l'arrêter pour tenter de fermer le jeu avec les cartes qu'il aura affranchies.

Lorsque les défenseurs n'ont plus d'atout et souvent en cas de tenue, le preneur doit cesser de jouer sa

longue qu'il ne pourra pas affranchir. Il doit changer de couleur pour empêcher, provisoirement, les défenseurs de sauver leurs points. Ses coupes seront ainsi plus fructueuses.

Si le preneur possède un jeu fort à l'atout qui permet de déborder, il peut essayer d'entraîner la défense sur une fausse piste en jouant dans une couleur courte (singlette, doubleton ou une couleur 3<sup>ème</sup>) où il a couché au minimum une pièce. La défense, croyant à la longue, gardera la maîtrise à la couleur et se fera enfumer ses points. Elle pourra aussi déclencher atout en cas de tenue, ce qui favorisera l'attaquant.

### 3/ La chasse au Petit



Un jeu sans bout ou à un seul bout peut être difficile à gagner. Il est donc souvent intéressant de chasser le Petit si le nombre d'atouts le permet (minimum 8). Quand il possède déjà le 21 et l'Excuse, il est presque toujours dangereux d'engager une chasse. Le preneur a meilleurs temps de garder ses atouts, couper et prendre des points pour arriver à 41.

Le preneur peut entreprendre une chasse au Petit avec un jeu qu'il considère perdu d'avance. Par contre, il ne doit pas mettre son jeu en péril s'il peut gagner sans le Petit (exemple : un bout long avec deux coupes, un mariage et un Roi). S'il s'aventure à chasser, il va perdre de nombreux atouts pour la chasse et sur les coupes, sans être certain de prendre le Petit. Il risque de se faire déborder rapidement et ne pourra plus couper, laissant s'échapper de nombreux points qu'il aurait pu capturer s'il n'avait pas joué atout. Le preneur évitera aussi de chasser avec une longue creuse (sauf s'il possède de nombreux atouts maîtresses) pour éviter de prendre des charges après avoir raté le Petit et désaturé en globalité la défense.

Généralement, le preneur possède un jeu d'atouts à trous (exemple : 21-19-17-13-12-9-7-6-4). Avec ce type de main, il devra jouer un atout intermédiaire (entre le 10 et le 14) pour faire tomber les atouts manquants, peut-être un 2<sup>nd</sup> atout et une fois maître, tirer par le haut. Il est impératif que le preneur suive avec attention l'ordre (croissant ou décroissant) dans lequel les défenseurs jouent leurs atouts. Cela lui permettra de localiser le Petit et d'ajuster les atouts pour sa chasse :

- s'il présume le Petit au fond, le preneur peut continuer sa chasse en diminuant à chaque tour la hauteur de ses atouts. Il doit prévoir cette tactique et réserver ses plus petits tarots à cet usage. S'il coupe, il devra utiliser ses atouts moyens.
- s'il présume le Petit au milieu, le preneur pourra soit encore jouer en dessous en espérant que le joueur du fond ne puisse pas protéger le Petit, soit tirer maître ou soit interrompre provisoirement la chasse.
- s'il présume le Petit devant, cas de figure le plus défavorable, il a souvent intérêt à interrompre provisoirement la chasse.

Le preneur peut posséder un jeu d'atouts avec au minimum trois atouts maîtres. S'il possède 9 atouts dont 4 maîtres accompagnés du 16, 10 atouts dont 4 maîtres, 11 atouts dont 3 maîtres accompagnés du 17, il devra jouer l'un de ses atouts maîtres. En cas de jeu faible dans les couleurs, il est préférable de tenter de prendre le Petit sans enlever tous les atouts des défenseurs. Pour cela, il jouera son atout maître le moins élevé. Si ses longueur et hauteur d'atout, malgré ses trois maîtres, ne lui permettent pas de jouer de suite par le haut, l'attaquant devra envoyer son plus petit atout et non un atout intermédiaire pour éviter que le Petit ne s'échappe. Après ce tour d'atout, il pourra tirer ses atouts maîtres.

Il reste aussi des mains avec une importante séquence d'atouts majeurs, sans le 21, avec lesquelles il est plus souvent meilleur d'attaquer en force avec le 20 ou le 19.

La présentation de la poignée peut parfois permettre à la défense de s'organiser pour sortir le Petit et donc provoquer la chute du preneur.

Il est à noter aussi qu'assez fréquemment, le Petit peut se prendre en indirect. Le preneur peut chasser le Petit en fin de partie (si son détenteur suit dans la longue de l'attaquant). En suivant avec attention ce qui tombe sur sa longue, le preneur sait exactement quand il doit arrêter de la jouer pour commencer la chasse au Petit. Il peut aussi l'entreprendre après qu'un défenseur ait surcoupé son coéquipier en faisant un saut significatif.

### 4/ Le jeu plein

Quand le preneur possède un jeu fort à l'atout avec de nombreuses reprises de main effectives, on dit qu'il a un jeu plein. Lorsqu'il fait son écart, il doit garder le minimum de cartes perdantes pour laisser le moins de levées possibles à la défense. Il jouera tout d'abord atout pour affranchir ses tarots et ses cartes maîtresses. Si le preneur a une séquence non affranchie (exemple : D-C-V-10), il peut sacrifier son Cavalier ou sa Dame pour tenter le possesseur du Roi à lever, évitant ainsi que ce dernier duke (refuse) pour une ou deux charges en défense.

### 5/ La jouerie atout (autres cas)

Le preneur peut donner un coup d'atout avec un jeu relativement fort, avant de jouer sa longue, pour les situer en défense.

Il arrive aussi que le preneur en donne un en cours de partie pour essayer de dégager un gros atout d'un défenseur en position de surcoupe.

Des exemples d'écarts seront donnés dans le prochain magazine et il sera évoqué le jeu en attaque avec le Petit et l'Excuse, ainsi que le maniement des atouts.