

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article171.html>

1- Avertissement

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : dimanche 12 décembre 2010

Date de parution : 5 août 1999

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Dans le présent chapitre, " l'auteur " désigne l'ensemble des personnes citées sous les vocables auteur, auteur principal, co-auteur dans la rubrique " remerciements ".

droits et obligations

A compter du 29 septembre 2012, ce livre passe en licence Creative Commons :

[\[Licence Creative Commons\]](#)

Ce(tte) oeuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France](#).

Limitation de responsabilité - obligation de l'auteur

Toutes les informations contenues dans ce livre sont le fruit de l'expérience de l'auteur. Patiemment consignées, elles proviennent des tournois auxquels l'auteur a participé en tant que joueur ou organisateur mais également de parties amicales nocturnes.

Les jugements de valeur, notamment aux chapitres 16,17 et 18, ne reposent sur aucune argumentation mathématique ou scientifique mais sont exclusivement le résultat de tests empiriques effectués par l'auteur.

L'auteur s'engage à ce que sa contribution soit une pure création personnelle et à ne pas en réclamer une contrepartie financière.

Toutes les marques citées sont déposées.

Remerciements

Auteur principal : Vincent BEUSELINCK

Coauteurs : « ZeFox », Michel Gaudet

Correcteurs : Véronique BEUSELINCK, Maurice DOURY, Tranquille, hiteck30

participation

Vous êtes encouragé à proposer votre contribution à cet ouvrage tant en correction, modification, suppression ou ajout.

Toute contribution simple doit se conformer aux règles suivantes :

1- Avertissement

1. Vous devez respecter l'ensemble des prescriptions du chapitre premier.
2. votre contribution doit prendre la forme suivante :

- ▶ NOM, Prénom et adresse (postale ou électronique directe)
- ▶ Nom d'auteur ou pseudonyme non évocateur (celui qui apparaîtra au chapitre premier)
- ▶ Localisation de la contribution
- ▶ Type de contribution (création, modification ou suppression)
- ▶ Contribution

Exemples :

Vincent BEUSELINCK, écrivez-moi

Beuz

14.2.1 ligne 7

modification

remplacer " les carte " par " les cartes ".

V. BEUSELINCK, 55 rue de Pas, 62217 Wailly

V. BEUSELINCK

10.3

ajout

exemple : si vous coupez du roi, relancez du 2.

Si votre contribution nécessite la création d'un chapitre, numérotez le sous la forme " chapitre 14 bis ", " chapitre 14 ter " à l'endroit qui vous semble adéquat ...L'auteur principal lui donnera son numéro définitif.

Toute contribution sera mentionnée au chapitre premier sous les rubriques " co-auteur " ou " correcteur " à l'arbitrage de l'auteur principal.

Les textes seront transmis de préférence au format ASCII et les illustrations au format GIF par courrier électronique.

L'auteur principal se réserve le droit de reformuler une proposition pour en assurer la cohérence avec l'ensemble et de ne pas intégrer une proposition ou une partie de proposition.

Si vous souhaitez participer de façon régulière ou effectuer des modifications de grande ampleur, demandez à l'auteur principal un **accès direct aux pages web**. Vous pourrez ainsi modifier directement le texte avec un éditeur

facile d'utilisation.

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article172.html>

2- Le chapitre des grands débutants

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : samedi 12 décembre 2009

Date de parution : 5 septembre 1999

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Vous n'avez jamais joué au Tarot mais brûlez d'envie d'en comprendre les principes. Ces cartes aux représentations scéniques très colorées peuvent paraître énigmatiques au néophyte. Ce n'est pas la seule particularité de ce jeu.

Les atouts

Au nombre de 21, ils sont numérotés et comportent des scènes de la vie quotidienne du 18ème siècle. Evidemment, la carte la plus forte est le 21. La plus vulnérable est le 1. Ces deux cartes particulières associées à une autre (l'excuse, " joker " non numéroté) sont appelés les bouts (ou oudlers).

Le cavalier

Peut-être ne l'avez-vous pas remarqué au premier coup d'oeil mais pour chacune des couleurs (coeur, carreau, pique et trèfle) il y a 14 cartes numérotées de 1 à 10 et V, C, D et R pour les valets, cavaliers, dames et rois. Le roi est la plus forte carte et l'as est la plus faible.

Le cavalier est un perturbateur classique pour les joueurs débutants. Situé entre le valet et la dame, il vaincra le valet et toutes les cartes basses... surtout quand vous aurez oublié son existence !

Les buts du jeu

Pour le preneur, c'est-à-dire le joueur qui décide de se battre à un contre tous, le but est de faire un nombre de

points qui dépend des bouts possédés : plus il a de bouts, plus c'est facile.

Les autres joueurs doivent s'allier pour l'empêcher.

Pour corser le jeu, il y a un but " subsidiaire" pour le possesseur du petit (le 1 d'atout) : le mener au bout, c'est-à-dire le jouer sur le dernier pli (attention, il bénéficie au camp qui remporte ce pli).

Le déroulement de la partie

Les enchères : Chaque joueur parle à son tour pour déterminer qui osera être preneur et donc lutter contre les autres.

Le chien : Pour " équilibrer " la différence numérique, le preneur dispose de six cartes (le chien) qu'il met dans son jeu après les avoir montrées à la défense puis il rejette six cartes (sans les montrer) pour revenir au même nombre que ses adversaires.

Le jeu : Le premier joue une carte et les autres doivent fournir dans la même couleur. Celui qui n'a pas de carte dans la couleur demandée doit couper. S'il n'a pas non plus d'atout, il met ce qu'il veut !

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article173.html>

3- Le règlement

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : samedi 12 décembre 2009

Date de parution : 24 décembre 1999

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Il s'agit du règlement utilisé couramment dans les tournois. Il reprend, en les détaillant, les informations citées au premier chapitre et en précise d'autres. La partie " gestion des fautes " fait référence à un arbitre. En dehors des tournois, on peut, sans recourir à un arbitre, utiliser le même principe de gestion.

Règles générales

Le jeu de tarot se joue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le but du jeu pour l'attaquant (le preneur) est de réussir le contrat qu'il aura souscrit. Les trois autres joueurs (les défenseurs) ont pour tâche d'empêcher le preneur de le réaliser.

Le nombre de points à réaliser pour réussir son contrat dépend du nombre de bouts (ou oudlers). Les bouts sont au nombre de trois : le 21 d'atout, le 1 d'atout (appelé également " le petit ") et l'excuse.

Si, à l'issue de la partie l'attaquant possède trois bouts, il faut pour réussir son contrat qu'il réalise 36 points. Avec deux bouts, il est nécessaire de réaliser 41 points. 51 points avec un seul bout et 56 points si tous sont en défense.

La donne

- ▶ Le 1er donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte. L'ordre décroissant des couleurs est pique, coeur, carreau, trèfle (la plus petite carte est donc l'as de trèfle et la plus forte le 21 d'atout). Le joueur ayant tiré l'excuse doit tirer une autre carte.
- ▶ Le jeu doit être battu par le joueur en face du donneur. La coupe est obligatoire par le joueur à gauche du donneur et la plus petite partie du paquet doit comporter au moins quatre cartes.
- ▶ Toute carte retournée pendant la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur.
- ▶ Les cartes sont distribuées trois par trois, le chien (6 cartes) est constitué au gré du donneur mais carte par carte et sans la première, ni la dernière carte du paquet.
- ▶ Le jeu ne doit être relevé qu'une fois la distribution terminée.
- ▶ Si le donneur fait " fausse donne ", toutes les cartes sont ramassées sans les regarder et données à battre et à couper pour une nouvelle distribution par le même donneur sans aucune pénalité mais le donneur n'a pas le droit de prendre.
- ▶ La donne passe à tour de rôle dans le sens du jeu (sens contraire des aiguilles d'une montre).
- ▶ Le petit, seul atout dans la main, annule obligatoirement la donne (Petit avec Excuse n'annule pas). La nouvelle donne est effectuée en tournant (par le joueur suivant).

Les enchères

Lorsque le donneur a distribué la dernière carte, les joueurs regardent leur jeu. Le joueur situé à la droite du donneur parle en premier et annonce son contrat (voir ci-dessous) s'il estime son jeu suffisant. Dans le cas contraire, il passe et c'est au joueur situé à sa droite de parler à son tour. Le dernier à parler est donc le donneur. Lorsqu'un joueur annonce un contrat, les joueurs qui n'ont pas encore parlé peuvent à leur tour annoncer un contrat si et seulement si celui-ci est supérieur aux contrats déjà annoncés.

Les contrats possibles sont dans l'ordre croissant d'importance :

- ▶ la Prise (coefficient 1)
- ▶ la Garde (avec le chien) (coefficient 2)
- ▶ la Garde Sans (le chien) (coefficient 4)
- ▶ la Garde Contre (le chien) (coefficient 6)

Les gardes « sans » et « contre » doivent obligatoirement être contrôlées par l'arbitre (sous peine de nullité et de pénalités aux quatre joueurs de la table).

Il est de coutume de supprimer le contrat de prise dans la deuxième moitié du tournoi.

L'écart

Le preneur d'une prise ou d'une garde dispose des six cartes du chien qu'il mêle à son jeu après les avoir montrées aux autres joueurs.

Puis il écarte six cartes parmi les 24 qu'il détient alors sans les montrer.

Il ne peut écarter ni roi ni bout.

Il peut écarter des atouts si cela s'avère indispensable et en les montrant alors à la défense.

Une fois l'écart formé, le preneur déclare " JEU " et l'écart ne peut plus alors être modifié ni consulté par le preneur.

Le jeu de la carte

Le joueur situé à droite du donneur joue une première carte. Les autres joueurs doivent jouer (toujours en respectant le sens contraire des aiguilles d'une montre) une carte de la même famille (pique, coeur, trèfle, carreau ou atout).

Le joueur qui a déposé la carte la plus forte sur le tapis remporte le pli et entame le pli suivant en choisissant la prochaine carte à jouer.

Quand un joueur ne peut plus fournir la couleur qui lui est demandée, il joue alors un atout. On dit qu'il coupe.

Lorsqu'un joueur doit jouer un atout, il est obligé de jouer un atout plus fort que ceux qui sont déjà sur le tapis (" obligation de monter à l'atout ").

Si un joueur qui devrait mettre un atout n'en a plus, il pose sur le tapis une carte parmi celles qui lui restent.

Le joueur qui possède l'excuse peut la jouer à tout moment. Il la met sur le tapis. Si le pli est remporté par l'adversaire, il récupère l'excuse qu'il met avec les plis remportées par son camp en ayant soin de prélever parmi celles-ci une carte basse qu'il donne à l'adversaire pour compléter la pli excusée. Toutefois, cette règle ne s'applique pas si l'excuse est mise au dernier pli. Dans ce cas, elle change obligatoirement de camp (sauf en cas de chelem,

voir ci-dessous).

La marque

Elle se décompose en un décompte des points gagnés en cours de partie, un coefficient multiplicateur et des primes...

Les primes

Le chelem

Le chelem n'est pas un contrat, c'est le pari de réaliser toutes les levées. Il est annoncé en plus du contrat et cette annonce peut être faite après avoir fait son écart.

L'annonceur d'un chelem joue en premier.

cas particulier de l'excuse :

- détenue par le preneur
Le preneur doit obligatoirement faire tous ses plis et jouer l'excuse en dernier. En conséquence, dans ce cas là, le petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant dernier pli.
- détenue par la défense
Elle sera jouée régulièrement avant la dernière levée et comptera pour 4 points et un bout.

Les points sont comptés normalement en fonction du contrat demandé et une prime (ou déduction) supplémentaire sanctionne la réussite ou l'échec du chelem.

- ▶ chelem annoncé et réalisé + 400 points
- ▶ chelem non annoncé mais réalisé + 200 points
- ▶ chelem annoncé mais non réalisé - 200 points

Afin d'éviter tout litige dans le décompte des points, il est obligatoire d'appeler l'arbitre lorsqu'un chelem est demandé ou réalisé. Celui-ci se chargera de vérifier que ce décompte est bien exact.

Petit au bout

Si le Petit (ou 1 d'atout) fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est " au bout ". Le petit appartient au camp qui remporte cette dernière levée et entraîne une prime pour ce camp. Cette prime est de 10 points mais est assortie du coefficient du contrat demandé, soit pour

- ▶ Prise (x 1) 10 points
- ▶ Garde (x 2) (10x2) = 20 points

3- Le règlement

- ▶ Garde Sans (x 4) (10x4) = 40 points
- ▶ Garde Contre (x 6) (10x6) = 60 points

En défense, la prime de " petit au bout " est collective.

Poignée

- ▶ simple (10 atouts) 20 points
- ▶ double (13 atouts) 30 points
- ▶ triple (15 atouts) 40 points

Ces primes sont fixes quelque soit le contrat demandé.

Présenter une poignée permet de marquer une prime supplémentaire en cas de gain mais engendre une pénalité en cas de perte. Il n'est donc jamais obligatoire de montrer une poignée. La poignée doit être présentée à son tour de jouer et juste avant de jouer sa première carte, et uniquement à ce moment là. Elle doit être présentée dans l'ordre, toute entière et en une seule fois. Il n'est pas obligatoire de montrer les bouts ou les extrémités que l'on détient.

Le joueur qui présente l'Excuse dans une poignée indique qu'il ne possède aucun autre atout, la place de l'Excuse dans la poignée est libre.

Valeur des cartes

Les points se comptent deux cartes par deux cartes

Accompagnés d'une petite carte ou d'un atout :

- ▶ les bouts (excuse, petit et 21) valent chacun 5 points, le roi vaut 5 points,
- ▶ la dame vaut 4 points,
- ▶ le cavalier vaut 3 points,
- ▶ le valet vaut 2 points.

Toutes les autres cartes valent 1 point pour deux cartes.

Il y a donc un total de 91 points possibles.

Avec trois bouts, le preneur doit faire 36 points (la défense ne doit pas faire 56 ou plus).

Avec deux bouts, le preneur doit faire 41 points (la défense ne doit pas faire 51 ou plus).

Avec un bout, le preneur doit faire 51 points (la défense ne doit pas faire 41 ou plus).

Sans bout, le preneur doit faire 56 points (la défense ne doit pas faire 36 ou plus).

Décompte

Tout contrat vaut 25 points.

On ajoute à cette base les points de gain ou de perte.

Ce total est assorti du coefficient du contrat demandé soit pour :

- Prise (x 1) 25 + points (ce total exact)
- Garde (x 2) (25 + points) x 2
- Garde Sans (x 4) (25 + points) x 4
- Garde Contre (x 6) (25 + points) x 6

On ajoute le cas échéant la prime de poignée :

- Simple 10 points
- Double 20 points
- Triple 30 points

On ajoute ou déduit la prime du " petit au bout "

- Prise 10 points
- Garde 20 points
- Garde Sans 40 points
- Garde Contre 60 points

Exemples de décompte

1er exemple

Le preneur a fait une garde. Avec trois bouts, il devait faire 36 points et il a fait 43 points. Il passe son contrat de 7 points, a présenté une poignée et mené le petit au bout.

(contrat + points) x 2 = ... + poignée = ... + petit = ...

$(25+7) \times 2 = 64 + 20 = 84 + 20 = 104$

Les trois défenseurs marquent chacun -104.

Le preneur marque $(104 \times 3) = + 312$.

2ème exemple

Le preneur avait un bout et fait 51 points sur une garde sans le chien. Dans ce cas, chaque défenseur lui paye

$(25+0) \times 4 = 100$ points. Il marque donc + 300 alors que chaque défenseur marque - 100.

3ème exemple

Avec deux bouts, le preneur mène le petit au bout et fait 40 points sur une prise. Il perd de 1 points puisqu'il devait faire 41. Il en résulte le calcul suivant :

$(25+1) = 26$ à payer à chaque défenseur mais comme il a mené et conservé le petit au bout, il ne paye que 16 points à chacun $(26-10)$.

L'éthique du jeu

Les joueurs (même spectateur d'une autre table) doivent montrer la plus grande courtoisie à l'égard des autres joueurs.

Aucun commentaire, aucun signe ou geste ne peuvent être admis avant que la dernière carte d'un jeu ne soit jouée.

Les contrats abusifs ou l'absence de contrat injustifié peuvent être sanctionnés.

La gestion des fautes

En cas de faute d'éthique ou de jeu, les joueurs doivent arrêter de jouer et appeler l'arbitre à la découverte de la faute même si cette faute a eu lieu plusieurs plis auparavant. L'arbitre peut envisager toute sanction jusqu'à l'exclusion d'un joueur. Il est formellement interdit aux joueurs de régler entre eux un incident de jeu, ou d'adopter à l'amiable une solution. Ne pas appeler l'arbitre au moment où la faute est découverte constitue une faute grave et les quatre joueurs de la table peuvent être pénalisés.

En cas de faute de jeu (couper à tort, ne pas monter à l'atout, ne pas fournir la couleur alors que c'est possible...), l'arbitre constate la faute. Si la carte fautive n'est pas recouverte (c'est-à-dire que le joueur suivant n'a pas joué), le joueur fautif reprend sa carte et joue la carte qu'il aurait dû normalement jouer. Si la carte est recouverte, le jeu continue. A la fin de la donne, si le camp fautif gagne (ou l'adversaire perd) la donne, la partie est annulée. Dans le cas contraire, la partie est comptée.

Lorsqu'un joueur se trouve avec un nombre de cartes différent des autres joueurs, le jeu continue tant qu'il est possible de faire des plis complets. Cela arrive lorsque le preneur fait une erreur dans son écart en y mettant 5 ou 7 cartes ou lorsque le joueur qui a distribué le jeu s'est trompé et que l'erreur n'a pas été constatée immédiatement. Dans tous les cas, c'est le joueur qui n'a pas le bon nombre de cartes qui est fautif parce qu'il devait vérifier avant de jouer sa première carte. Les cartes restant en jeu sont alors données au camp qui avait le bon nombre de cartes. Comme pour toute faute, le camp fautif ne peut pas marquer de points positifs. Si ce devait être le cas, la donne est annulée. Lorsque le Preneur met 7 cartes à l'écart, il doit rendre à la Défense la carte la plus forte de son écart (s'il gagne malgré tout, la partie est annulée, s'il perd, la partie est validée.)

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article174.html>

4- La signalisation

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : samedi 12 décembre 2009

Date de parution : 1er juin 1999

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

On a coutume de dire que le jeu de tarot est un jeu de défense. Non pas qu'il faille manquer d'audace pour être un bon joueur mais parce que, finalement, le jeu d'attaque ne nécessite pas une stratégie particulièrement élaborée. Il s'agit d'un jeu mécanique ne laissant souvent que deux " flancs " possibles : jouer atout ou jouer sa longue.

A l'opposé, le jeu des défenseurs nécessite une subtilité de jeu bien supérieure. En effet, le jeu de chacun des défenseurs est par définition d'une valeur inférieure en comparaison de la main de l'attaquant après écart à moins que ce dernier ne se soit senti l'âme d'un kamikaze. La clef de la réussite, celle qui permet de faire chuter le preneur ou au moins de minorer l'addition, est donc de pouvoir articuler les points forts de chacun des jeux en défense, c'est-à-dire de mettre en commun ces forces pour contrebalancer l'inégalité de la distribution.

La signalisation consiste donc à annoncer à ses partenaires la teneur de son jeu. Pour cela, la seule méthode autorisée par le règlement consiste à jouer certaines " séquences ". Il est défendu de signaler autrement qu'à travers les cartes... grimaces, soupirs et autres petits gestes sont interdits ! La signalisation n'est pas de la triche : on ne peut pas utiliser une signalisation qui soit inconnue de l'attaquant ! C'est pourquoi certains joueurs préféreront parler de conventions de jeu.

" *Mais alors, le preneur aussi voit et comprend les signaux ?* " Oui, c'est la contrepartie loyale de ce système de jeu élaboré.

Pratiquement, les conventions de signalisation qui seront exposés ici sont le résultat du dur apprentissage des tournois que j'ai pu faire. D'autres conventions peuvent exister, n'hésitez pas à vous les faire préciser. En fin de chapitre, vous trouverez également les limites de ce jeu.

A l'atout

La convention la plus usitée est probablement le fait pour le défenseur qui possède le petit de **présenter le plus gros atout** lorsqu'on lui demande de l'atout. En fait, il ne s'agit pas vraiment d'une convention mais plutôt d'une logique de jeu. Obligation est faite de monter à l'atout. Si le preneur joue atout pour prendre le petit, ce défenseur doit se débarrasser de ses " grosses pointures " pour pouvoir déposer le petit sur une pli d'atout remportée par ses partenaires. Cette règle connaît ses exceptions, notamment quand le propriétaire du petit est situé juste derrière le preneur (dans ce cas, jouer ses gros atouts risque de faire perdre ceux de ses partenaires et donc de laisser le champ libre au preneur) ou lorsqu'il peut défendre seul son petit (par un nombre d'atout non négligeable).

Pure convention par contre, le fait de **lancer atout à l'aide d'un atout pair ou impair** ! lancer impair signifie (en jeu à quatre) 7 atouts en main ou plus donc redemande de l'atout alors que jouer pair signifie que l'on joue atout " faute de mieux " ou pour lancer un " 2 pour 1 ".

Autre convention, **placer l'excuse sur le premier tour d'atout** signale à ses partenaires qu'il ne faut plus jouer atout.

Autre couleur

Lancer une carte comprise entre 1 et 5 signifie que le roi ou la dame sont en main. Cette convention est très utile

4- La signalisation

pour deux raisons : d'abord cela permet au propriétaire du roi de ne pas attendre vainement la dame du preneur alors qu'en réalité elle est dans la main d'un défenseur. Le second motif est, lorsque ses atouts sont épuisés, de placer ses points avec confiance sur une pli qui sera remporté par un partenaire.

Sur la couleur lancée par le preneur (donc supposée comme étant sa longue), **jouer en décroissant** indique à ses partenaires la possession d'au moins cinq cartes dont le roi ou la dame ("avoir une tenue dans la longue du preneur") avec espoir de faire au moins deux plis. L'intérêt d'une telle annonce est de permettre à ses partenaires de se débarrasser de ses atouts pour sauver sur cette couleur les points en danger. On peut faire la même annonce en s'excusant sur le premier tour joué par l'attaquant dans la couleur.

Sur la couleur lancée par la défense, **la même signalisation** (en décroissant) a une toute autre valeur : elle signifie que l'auteur de cette signalisation n'avait que deux cartes dans cette couleur et qu'il va couper au prochain tour. Si ce joueur est placé derrière le preneur, la défense pourra alors jouer quelques points pour obliger le preneur à les acheter avec un gros atout ou à les abandonner au défenseur. Si le signalant est placé devant le preneur, il pourra alors torpiller les gros atouts du preneur en l'obligeant à monter très haut. Attention toutefois à ne pas donner au preneur "une excuse en or".

Les refus de conventions

En fait, il s'agit de techniques de jeu plus que de conventions car elles nécessitent une compréhension du jeu importante.

La première, relative à la signalisation du petit en défense, consiste en une désobéissance du jeu. Il s'agit par exemple de ne pas revenir à l'atout alors qu'un partenaire a joué "impair" ou de ne pas signaler un doubleton. Ce "refus de conventions" vient compléter l'arsenal classique de signalisation du petit.

Une signalisation mensongère peut également être le fait du joueur placé juste devant le preneur. En effet, dans certains cas, il peut être payant de faire une fausse signalisation pour tromper le preneur.

Les limites de la signalisation

Cette technique a ses limites. Par exemple, il ne faut pas oublier qu'un joueur qui joue un atout pair a peut-être... 9 atouts pairs ! Ou tout au moins pas de petit atout impair.

De même, jouer une carte du 1 au 5 en entamant une couleur peut être le fruit d'une main qui ne possède pas autre chose que ces petites cartes...

Enfin, il est inutile de signaler un doubleton si vous n'avez pas d'atout !

Commentaire sur la signalisation

Certaines conventions connaissent des variantes. Ainsi, la signalisation de jeu fort dans la longue du preneur est

4- La signalisation

signalé par certains de façon complètement opposée (le jeu en décroissant signifiant alors que l'on n'a pas de quoi tenir tête au preneur dans cette couleur). Les adeptes de cette signalisation justifient ce choix par le fait que " signaler en décroissant " nécessite deux tours alors que " signaler en croissant " peut parfois se faire en un tour (en jouant l'as en premier) ce qui permet de gagner un temps. De plus, cela permet de ne lâcher que des très petites cartes (donc garder une reprise de main supplémentaire). Seul inconvénient, mais de taille, le manque de lisibilité... jouer en ordre croissant est naturel, la signalisation est donc moins " visible ".

A trois joueurs, la plupart de ces signalisations prévues pour quatre sont transposables. L'atout impair devra alors être réservé au possesseur de 9 atouts minimum.

Conclusion

Les conventions de jeux sont inévitables pour les joueurs qui souhaitent se lancer dans un tournoi en duplicate. Elles sont très utiles pour les tournois en donnes libres. En dehors de ces cas de compétition, l'utilisation de la signalisation trouve aussi sa justification :

- cela permet de relancer l'intérêt du jeu quand les partenaires sont toujours les mêmes. On évite ainsi de jouer en fonction des habitudes de ses partenaires que l'on a appris à se connaître après de nombreuses soirées ;
- cela permet également de jouer un bon niveau de jeu très rapidement avec des partenaires inconnus sans avoir besoin de round d'observation.

Par contre, dans le cas où " compter les atouts " est déjà une contrainte, il paraît difficile d'envisager de jouer avec conventions. La signalisation nécessite une attention et une concentration toute particulière (non pas pour signaler mais pour voir les signaux de ces partenaires et savoir y répondre)... donc moins de détente voire un peu de stress...

En tout état de cause, la signalisation apporte aux joueurs une grande satisfaction quand elle permet de faire chuter un preneur avec un jeu auparavant considéré comme inchutable ! De jeu de hasard, le tarot devient jeu de réflexion et de stratégie.

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article175.html>

5- Glossaire

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : samedi 26 décembre 2009

Date de parution : 1er juin 1999

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Glossaire

Les joueurs de tarot ont leur langage et leurs expressions.

1 : Atout le plus faible, il est à protéger ou à capturer.

21 : Atout le plus fort, il s'agit d'un bout qui remporte toujours le pli sur lequel il est joué.

ATOUT MAITRE : Atout le plus fort qui n'a pas encore été joué.

ATOUTS : cartes colorées et numérotées qui servent à couper lorsque l'on n'a pas la couleur demandée.

BOUTS : Les trois cartes qui décident du nombre de points à effectuer sont le petit, le 21 et l'excuse.

BULLE : Etre bulle, c'est avoir fait le plus mauvais résultat sur une donne en duplicaté (opposé : " être top "). Par extension, on peut en affubler certains joueurs.

CARTEE : voir donne

CHASSER (le petit) : Jouer atout dans l'espoir de prendre le petit de l'adversaire.

CHELEM : Faire tous les plis. C'est une prime qui peut être annoncée. Il ne dispense pas d'annoncer un contrat.

CONVENTIONS (de jeu) : signalisation connue de tous les joueurs, il s'agit d'un langage des cartes destiné à optimiser le jeu en défense (Exemple : Jouer atout impair signifie avoir 7 atouts au moins). Si la signification du signal n'est pas connue du preneur, cela s'appelle tricher !

COULEUR : Il y a quatre couleurs : coeur, carreau, trèfle, pique.

COUPE : Faire une coupe, c'est mettre à l'écart toutes les cartes d'une même couleur pour pouvoir couper le roi adverse.

COUPER : Lorsque l'on n'a plus de carte dans la couleur demandée, on joue un atout.

DEBORDER (le preneur) : C'est le fait de réduire le nombre d'atouts dans la main du preneur (en le faisant couper) jusqu'à ce qu'il lui reste moins d'atouts que l'un des défenseurs.

DEFENSEUR : Celui qui joue contre le preneur. Le défenseur est aidé de deux partenaires.

DETAROTER : Enlever les atouts de l'adversaire en faisant couper ou en jouant atout.

DEUX POUR UN : stratégie de jeu consistant à faire perdre à l'adversaire deux fois plus d'atouts que soi. Ainsi, le

5- Glossaire

défenseur situé en vis-à-vis du preneur pourra jouer atout dans l'espoir que le joueur situé derrière le preneur remporte le pli et puisse ainsi relancer dans la coupe du preneur. Cette finesse de jeu permet de modifier favorablement le rapport du nombre d'atouts entre le preneur et le défenseur qui possède la main forte. Le danger, si le preneur prend la main sur le pli d'atout, est qu'en jouant dans sa longue, il retournera le " deux pour un " à son avantage.

DONNE ou **DISTRIBUTION** (une) : Lorsque les cartes sont distribuées entre les joueurs et le chien, la donne est faite.

DONNEUR : Celui qui donne les cartes.

DOUBLETON : c'est le fait d'avoir deux cartes dans une couleur.

ENFERMER : On parle d'enfermer un petit, un roi ou une dame. C'est le fait d'empêcher l'adversaire de sauver cette carte.

ENTAME : Mission confiée au joueur situé juste après le donneur. C'est à lui de choisir la carte qu'il jouera pour entamer la partie.

ETHIQUE (du jeu) : L'éthique du jeu est la règle principale du jeu de tarot et la plus difficile à respecter : elle consiste à être courtois, respectueux des joueurs, à ne montrer aucun signe d'agacement et à ne pas tricher. Il faut donc être parfait gentleman pour jouer au tarot. Dans le cas contraire, il s'agit d'un jeu ressemblant au tarot.

EXCUSE : C'est un bout très particulier. L'excuse se met pendant la partie sauf sur le dernier pli. On utilise l'excuse à n'importe quelle couleur ou sur un tour d'atout. L'excuse ne permet jamais de remporter le pli (sauf en cas de chelem et si elle est jouée en dernier).

FLANC : synonyme de stratégie.

FRANCHE : Coupe franche, c'est une coupe obtenue lors de la distribution. Elle permet souvent d'enfermer le roi adverse.

GARDE CONTRE LE CHIEN : Idem que la garde sans mais les points du chien sont donnés à la défense. Dans ce cas, le coefficient multiplicateur est de 6. C'est le plus gros contrat.

GARDE SANS LE CHIEN : Le déroulement diffère par le fait que le chien n'est pas utilisé. Il reste secret jusqu'à ce que la dernière carte soit jouée puis ses points sont donnés au preneur. Le chien peut donc apporter au preneur le complément de points nécessaires pour gagner. Le contrat bénéficie d'un coefficient 4.

GARDE : Le contrat le plus courant. Le déroulement de jeu est identique à la prise mais les points sont multipliés par deux.

GRAND CHELEM : voir CHELEM

LONGUE : couleur dans laquelle, le joueur possède de nombreuses cartes. Six piques en main constituent une

longue à pique.

MAIN FORTE : Celui qui a, parmi les défenseurs, le meilleur jeu a la main forte. C'est lui qui devrait définir la stratégie de défense sauf lorsqu'un partenaire possède le petit et qu'il est en danger.

MAIN : La main est l'ensemble des cartes que possède un joueur.

MARIAGE : Roi et Dame dans la même main forment un mariage.

MISERE : C'est le fait pour un joueur de ne pas avoir de points (aucun roi, dame cavalier ni valet) ou de ne pas avoir d'atouts. Auparavant, cette annonce permettait d'obtenir une prime. Cette prime n'existe plus car une telle annonce, en dévoilant la répartition en défense, enlève le plaisir de découvrir progressivement le jeu.

OBEISSANCE : La règle que devrait respecter tout défenseur qui n'a ni la main forte, ni le petit en danger.

OUDLER : voir BOUTS

PETIT CHELEM : ancienne annonce qui consistait à faire tous les plis sauf un. Le petit chelem n'existe plus.

PETIT MARIAGE : Dame et Cavalier dans la même main forment le petit mariage.

PETIT : atout n°1

PETITE : Ancien nom du plus petit contrat. Encore très usité.

PISSER ou **FAIRE PIFI** : vulgarité signifiant souscouper.

PLI : Un pli est l'ensemble des cartes jouées en même temps par chaque joueur. A quatre, il y a donc 18 plis à faire.

POSITION : Nord, Sud, Est et Ouest sont les 4 positions que vous pouvez occuper.

POUSSE : ancien contrat situé entre la prise et la garde. Ce contrat n'existe plus. Sa disparition est logique puisqu'il n'apporte aucun gain supplémentaire par rapport à la prise et son intérêt stratégique est très contestable.

PRENEUR : Celui qui, par choix, joue contre les trois autres joueurs.

PRISE : Le plus petit contrat que l'on peut proposer. Les points ne sont pas multipliés. Ce contrat tend à disparaître. Dans le jeu libre, beaucoup de joueurs se mettent d'accord pour supprimer ce contrat. En tournoi, ce contrat existe toujours mais il est en réalité très rare et les organisateurs proposent souvent d'éliminer ce contrat en deuxième partie de tournoi. La raison en est fort simple : le déroulement de la partie est identique à la garde (le score final est doublé dans ce second cas) sauf que le preneur annonce la faiblesse de son jeu par ce contrat frileux (la prise), ce qui avantage un peu plus la défense.

SIGNALISATION : voir CONVENTIONS

5- Glossaire

SINGLETON ou **SINGLETTE** : C'est le fait de n'avoir qu'une seule carte dans une couleur. Elle permet parfois d'enfermer le roi ou la dame adverse.

SOUSCOUPER : Lorsqu'on ne peut plus surcouper, on coupe simplement.

SURCOUPER : Lorsque l'on n'a plus de carte dans la couleur demandée et qu'un joueur a déjà coupé, on joue un atout supérieur au sien.

TABLE : L'endroit où se joue la partie.

TAROTS : voir **ATOUS**

TOP : Etre top, c'est avoir fait le meilleur résultat sur une donne en duplicaté (opposé : " être bulle ").

TOUR : Un tour de jeu est, en tournoi, un nombre prédéterminé de donnes jouées et comptées (en général 4 donnes). En jeu familial, c'est un nombre de donnes égal au nombre de joueurs.

TRIPLETON : Trois cartes dans une couleur.

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article176.html>

6- le jeu de défense

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : lundi 28 décembre 2009

Date de parution : 2 février 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Le principe du jeu de tarot est d'unir les forces des trois joueurs les moins chanceux dans la distribution. Unir ne signifie pas additionner les plis obtenus par trois individualités mais représente bien une mise en commun des forces.

Pour obtenir cette union sacrée, il faut désigner rapidement le « chef », celui qui a la main forte. En effet, le jeu de tarot est une véritable course. Trouver la meilleure stratégie au sixième pli, c'est donner un tiers de la donne au preneur !

Les deux autres joueurs doivent ensuite faire preuve d'une grande obéissance limitant l'initiative au minimum. En effet, le « chef » joue ce qui l'arrange, c'est-à-dire ce qui pourra lui permettre de prendre l'avantage sur le preneur. Les autres défenseurs puisqu'ils ont une distribution encore plus faible ne peuvent pas espérer prendre l'avantage sur le preneur. C'est la raison pour laquelle ils doivent privilégier le jeu du « chef » en acceptant d'obéir, même si cela nécessite le sacrifice de quelques points ou de gros atouts.

En règle générale, le « chef » est celui qui bénéficie du meilleur jeu d'atouts. En effet, ses partenaires vont s'épuiser à l'atout plus rapidement. Ils pourront donc sauver quelques points sur les plis remportés par ce défenseur.

Il arrive parfois que le jeu de défense à privilégier ne soit pas celui de la main forte en atouts.

C'est souvent le cas lorsque le petit est en défense et qu'il est en danger. Dans ce cas, il faut mettre en oeuvre une stratégie de sauvetage du petit. Rappelons que le petit vaut 5 points mais réduit également le nombre à atteindre s'il est capturé. Un petit qui passe dans l'escarcelle de l'attaquant alors que ce dernier ne possédait qu'un bout rapporte 15 points (5 points de petit et 10 points parce qu'il doit faire 41 au lieu de 51). Sacrifier un roi pour sauver un petit est donc tout à fait justifié.

Le deuxième cas où il faut privilégier un autre jeu que celui de la main forte se rencontre en cours de partie. En fait, la main forte change de main pour deux raisons :

- ▶ celui qui a la main forte s'épuise rapidement à l'atout car il coupe la longue du preneur trop rapidement ;
- ▶ un défenseur possède un jeu " miroir ". Il a une distribution moyenne mais la même longue que le preneur, de sorte que le preneur s'épuise naturellement à l'atout par ses coupes tandis que ce défenseur conserve ses quelques atouts, le preneur n'arrivant pas à le faire couper.

La stratégie classique est donc de privilégier le jeu du défenseur ayant la meilleure distribution.

Tenter de capturer le petit

C'est à l'entame ou à la première prise en main (si l'entame est à l'attaquant) qu'il faut déterminer l'opportunité de jouer atout pour capturer le petit. Le défenseur qui a ce choix primordial dispose de plusieurs informations pour effectuer son choix :

- ▶ la composition de son propre jeu
- ▶ le chien
- ▶ éventuellement les premiers plis
- ▶ le contrat du preneur

6- le jeu de défense

Il s'agit d'une épreuve hardie et souvent vouée à l'échec mais la capture du petit de l'attaquant est probablement la plus grande satisfaction du joueur de tarot.

La décision de chasser le petit doit être prise très tôt pour ne pas laisser le temps à l'attaquant de mettre à exécution sa stratégie de jeu. Cette décision ne doit pas être prise à la légère. Chasser systématiquement ou ne jamais le faire sont symptomatique d'un joueur qui n'a pas compris la différence entre le jeu de tarot et les jeux de cartes classiques souvent plus " mécanique ".

Une chasse au petit mal choisie peut avoir plusieurs conséquences. La première est de ne pas obtenir le résultat tant attendu de la capture, la seconde est d'affranchir la longue ou les longues du preneur. En s'épuisant à l'atout, les défenseurs prennent le risque de donner au preneur une maîtrise du jeu digne d'un raz de marée.

Par exemple, si le preneur se retrouve avec en main une série composée du roi, de la dame et de cinq ou six autres cartes dans cette même couleur, l'absence d'atout en défense lui permettra de ramasser un minimum de 21 points avec ces cartes... donc une victoire facile.

Il faut évaluer ses chances de capturer le petit en fonction des informations à notre portée :

- ▶ du nombre d'atouts que l'on a en main
- ▶ du nombre d'atouts présents au chien

Si trois atouts (ou plus) étaient au chien, il ne faut pas s'attendre à trouver moins de neuf atouts dans les mains d'un preneur raisonnable. Il faut donc un défenseur à 10 atouts pour conserver un espoir bien maigre. En effet, un défenseur ayant égalité d'atouts avec le preneur doit s'attendre à couper la longue du preneur au cours de sa chasse sauf à posséder l'état-major (5 ou 6 atouts de force supérieure à 14) pour empêcher le preneur de reprendre la main et de développer sa défense du petit. Un jeu " miroir " (même nombre d'atouts, même nombre de cartes dans la longue du preneur) permet également d'espérer une capture du petit.

Si le chien n'est pas aussi généreux en atouts, on peut donner plus de crédit à une chasse. Dans ce cas, le nombre d'atouts en main est important. 7 atouts en main lorsque le chien s'est révélé blanc d'atout permet d'envisager une chasse (il faut un atout de plus dans sa main pour chaque atout présent au chien).

5 ou 6 atouts en main signifiera 99 fois sur cent une chasse infructueuse car le preneur en a au moins autant et il y a de grandes chances pour que la répartition entre les partenaires de chasse soit équitable.

Entre 1 et 4 atouts, il faut penser qu'un partenaire est peut-être très fort en atouts et capable de terminer la chasse que vous lui aurez servi sur un plateau !

Il reste encore un point à étudier pour déterminer finalement si la chasse au petit doit être tentée... N'est-ce pas un partenaire qui le détient ?

Partir en chasse alors que le petit est dans la main d'un partenaire peut avoir pour résultat d'offrir un bout supplémentaire au preneur ou tout au moins de lui en simplifier la capture.

Sauver les honneurs en défense

Épuiser les atouts en défense quand le preneur n'a pas de longue " affranchie " (trois plis maîtres au moins) peut créer des " échappatoires " à honneurs. Sans atout, il sera plus facile à la défense de placer un roi sur le pli remporté par son partenaire alors même que ce roi était voué à tomber dans l'escarcelle du preneur.

Pour arriver à ce résultat, les défenseurs qui n'ont pas la " tenue " dans la couleur du preneur doivent s'épuiser à l'atout pour espérer sauver leurs points.

Des raisons de ne pas jouer atout

Le premier motif pour s'interdire de jouer atout est de ne pas mettre en danger le petit lorsqu'il est en défense. En règle générale, un petit dans la main d'un défenseur se devine rapidement. Les signalisations de danger sont nombreuses (gros atout sur un petit atout ou désobéissance) lorsque le preneur ne donne pas lui-même l'information (il sauve le petit ou le montre dans une poignée ou encore lance la chasse).

Le second choix est de préserver ses atouts dans l'espoir de déborder le preneur, pour l'empêcher de convertir une longue en plis gagnants, et finalement lui interdire de mener le petit au bout.

Le sacrifice des points

Plusieurs raisons peuvent amener un défenseur à sacrifier ses points, c'est-à-dire à jouer volontairement ses rois, dames, cavaliers ou valets alors qu'il était possible de jouer autrement.

Un défenseur peut jouer un valet ou un cavalier dans la coupe du preneur plutôt que de choisir de lancer une couleur moins efficace. En effet, lorsqu'un défenseur a affiché clairement sa volonté de mener le jeu de la défense et qu'il a privilégié le jeu dans la coupe du preneur c'est parce qu'il espère déborder le preneur à l'atout. Jouer dans la coupe du preneur même en perdant quelques points permettra au défenseur à la main forte d'atteindre son but plus facilement.

La question se pose différemment lorsque les points sont plus conséquents (un roi ou une dame). Dans ce cas le choix est plus délicat. Il faut essayer de déterminer si cette carte a des chances d'être sauvée. Un joueur ayant peu d'atouts peut espérer sauver quelques cartes sur les atouts de ses partenaires. Pour autant, il paraît difficile d'espérer sauver trois dames, deux cavaliers et un valet en possédant quatre atouts. Mais il ne s'agit pas du seul critère décisionnel. Il faut aussi tenir compte des conséquences sur le jeu des partenaires. Ne pas sacrifier une dame et jouer une couleur où ses partenaires perdront un cavalier et un valet est un mauvais calcul. Le résultat sera également négatif si ce choix devait empêcher le défenseur ayant la main forte de déborder le preneur (voir plus loin).

Lorsque le choix se pose pour le défenseur qui possède la main forte, il est un peu plus facile : tant qu'il n'est pas sûr de pouvoir déborder le preneur, il sacrifie ses points car ses partenaires ne lui seront pas d'un grand secours pour sauver ses points. Dès qu'il est persuadé de déborder le preneur, il peut conserver ses points pour les jouer une fois que le preneur sera épuisé à l'atout.

Le sacrifice des points peut aussi, lorsque le preneur a un jeu très fort, servir à coincer l'excuse. En effet, s'il n'existe aucun espoir de contrecarrer le preneur, il faut profiter de toute occasion pour sauver des points. L'excuse du

preneur en est une car il devra la mettre sur un pli perdant. Son but sera donc de perdre le moins possible de points en mettant l'excuse sur trois cartes basses, idéalement en économisant un atout. Pour la défense, le but est inverse : obliger le preneur à s'excuser sur un pli comportant quelques points. Plus le jeu du preneur est fort et plus il aura de mal à placer une excuse " gratuite " (sans carte à points).

Les rares fois où le preneur se retrouve en position idéale pour s'excuser (il joue en dernier sur la couleur où il coupe), il est intéressant de sacrifier des points pour l'empêcher de s'excuser.

le débordement à l'atout, le sauvetage des points et la capture des points, sauver le petit, empêcher le petit d'aller au bout. La bonne façon de couper et faire couper (exploser à l'atout), le 2 pour 1.

L'entame en défense

Vous êtes chargé de lancer le jeu, le preneur ayant annoncé que son chien était terminé ou alors l'entame était au preneur et c'est vous qui avez repris la main le premier pour la défense. Il faut alors choisir la carte la plus appropriée en fonction de votre connaissance forcément parcellaire du jeu. Trois informations devront être combinées pour déterminer la solution : votre jeu, votre position et le chien.

Votre position

Si vous êtes placé devant le preneur, votre choix est étendu (toutes les couleurs qui n'ont pas été lancées par l'attaquant) sans prendre énormément de risque. Jouer atout est par contre plus délicat : il est interdit de jouer atout pour voir ce qui se passe. Vous devez donc déterminer si le petit est en défense, si un défenseur a des chances de le capturer (vous avec beaucoup d'atouts ou un partenaire si vous n'en avez qu'un ou deux). Normalement, le joueur placé devant le preneur ne joue atout à l'entame que dans le but de capturer lui-même le petit du preneur.

Si vous êtes placé derrière le preneur, jouer atout " pour voir " est envisageable dès que vous avez au moins un gros atout pour sauver l'éventuel petit de vos partenaires. Jouer ailleurs est plus délicat car vous devez jouer dans une couleur où le preneur va couper et seulement si vous êtes persuadé que personne ne peut prendre son petit. En effet, si vous jouez dans ne couleur où le preneur va fournir, il pourra :

- soit sauver une dame alors même que le roi est en défense,

soit faire une impasse du roi et se débarrasser ainsi d'une carte perdante à peu de frais,

soit récupérer la main gratuitement (avec un dix en singlette par exemple),

soit gagner du temps parce que vous aurez joué dans sa longue et il va y revenir rapidement pour faire couper la défense.

Bref, c'est l'avantager un peu plus.

Si vous êtes placé face au preneur, vous avez l'addition des contraintes citées ci-dessus. Si vous avez la main forte ou le petit, vous jouerez sans hésitation ce qui avantage votre jeu. Dans le cas contraire, il vous faudra un mélange d'intuition et de chance.

Votre jeu

Si vous possédez une (très) longue dans une couleur, vous avez probablement trouvé la coupe du preneur surtout si vous possédez le roi. Inversement, un doubleton ou une singlette est le signe d'une éventuelle longue du preneur.

Votre nombre d'atout est aussi déterminant : avec cinq atouts ou plus, aucun autre défenseur n'est en mesure de chasser le petit du preneur. Il vaut donc mieux, si vous jugez que vous ne pouvez pas le capturer, choisir une ouverture. Entre un et quatre atouts, vous avez deux possibilités : le preneur est très fort à l'atout ou un autre défenseur peut capturer le petit.

Le chien

Sans être complètement déterminant, il permet d'affiner sa réflexion issue de l'analyse de son propre jeu : trois cartes de la même couleur empêchent souvent le preneur d'y faire sa coupe ou lui fait sa longue. Deux cartes dans votre singlette a les mêmes résultats.

Déterminer les rôles

Au début de la partie, il faut désigner le joueur qui a la main forte. Il se signale à ses partenaires en désobéissant, en jouant un roi en entame, en lançant un atout impair (voir la signalisation) ou un gros atout.

Si deux défenseurs lancent ce signal, alors celui qui ne possède pas le petit doit s'effacer car l'autre joueur signale probablement un petit en danger. En effet, il est peu probable que deux défenseurs puissent prétendre avoir le meilleur jeu de défense (à moins que le preneur soit kamikaze), il y en a donc un qui a le petit.

Le jeu de défense lorsque l'on ne possède pas la main forte.

Il se résume en un mot : obéissance. C'est la solution la plus efficace, celle qui devra être appliquée 9 fois sur 10. Mais parfois, il n'est pas possible d'obéir faute d'avoir la carte adéquate. Survient alors le moment où le défenseur qui a la main faible se retrouve en main (à lui d'entamer le prochain pli) et qu'il ne peut plus obéir aveuglément car il n'a plus la couleur demandée. Un exercice intense de réflexion, déduction et quelque fois un peu d'intuition sont nécessaires pour jouer la carte qui ne désavantagera pas la main forte : la deuxième coupe du preneur si le jeu était de le faire couper carte par carte, ou tout sauf la carte du preneur si le jeu de la défense consiste à capturer ou empêcher le petit de se sauver.

Cette situation difficile est souvent le moment stratégique le plus important, celui de la bulle ou du top !

Différentes techniques de la défense

Le 2 pour 1

But

6- le jeu de défense

Le jeu consistant à gagner la course aux atouts, c'est-à-dire arriver à ce que le défenseur ayant la main forte se retrouve avec plus d'atouts que le preneur, l'arme absolue mais redoutable est le 2 pour 1 ; Cette courte phase de jeu se déroule en deux temps :

le défenseur situé devant le preneur joue un tour d'atout (petit atout pair).

Le défenseur qui reprend la main joue dans la coupe avérée du preneur. Ainsi, pendant que le défenseur perd un atout (sur le tour d'atout), le preneur en perd 2 (coupe et tour d'atout). Cette phase peut également être tentée par le défenseur situé face au preneur mais avec une assurance moins grande que le dernier défenseur puisse rapporter le pli.

Inconvénient

Cette phase de jeu souffre pourtant d'inconvénients qui lui donnent toute sa saveur, celle d'une défense efficace et intelligente :

Il ne faut pas mettre le petit en danger s'il est en défense, cela nécessite donc d'être sûr que le preneur possède cette carte ou que celle-ci ait déjà été jouée.

Il faut être sûr que les défenseurs placés derrière le preneur ont de l'atout pour remporter le pli d'atout, donc faire cette phase suffisamment tôt dans la partie.

Il faut absolument connaître la coupe du preneur et que le défenseur qui va reprendre la main puisse relancer cette couleur donc cela n'est plus possible au-delà du troisième tour (voire du 2ème) dans la couleur de coupe ;

Il faut accepter de s'exposer au danger que le preneur bloque le coup d'atout (en posant le 21 par exemple) pour relancer dans sa longue et fasse couper la défense car dans ce cas, le 2 pour 1 se retourne contre la défense qui perd deux atouts pendant que le preneur n'en a perdu qu'un... bref, l'arroseur arrosé !

Conclusion

Cette arme lorsqu'elle est réussie permet de réduire l'écart numérique d'atouts entre le preneur ayant la main forte et le preneur tout en détarotant les autres défenseurs qui auront ainsi plus de chance de sauver leurs points ultérieurement.

La recherche de la main forte

Pour déterminer la meilleure stratégie de défense, il faut que la défense sache très rapidement qui a le jeu le mieux fourni pour contrecarrer les projets du preneur. Plus vite, cette stratégie est mise en place, plus dur sera le rôle du preneur.

Le défenseur qui a la main forte doit s'autoproclamer très rapidement. L'analyse de son jeu et la composition du chien doivent l'amener à se déterminer " capitaine " de la défense ou simple matelot. Cette phase se fait généralement avant même que le premier pli soit entamé même si parfois la confirmation de la longue du preneur vient confirmer ou infirmer cette évaluation. C'est par exemple le cas du défenseur muni de 5 atouts et d'un roi cinquième à pique qui voit trois piques au chien. Celui-ci peut penser légitimement qu'il a la main forte mais s'il

s'avère que le preneur a une longue dans la singlette de ce défenseur. Le preneur n'ayant conservé après écart que deux piques fera vite tomber la force d'atout de ce défenseur alors que le défenseur muni de 4 trèfles et 4 atouts sera beaucoup plus gênant pour le preneur. La main forte sera alors transférée vers ce joueur.

Il faut donc nuancer sa capacité à se déterminer main forte et réévaluer éventuellement son rôle quand la stratégie du preneur se dévoile.

Celui qui croit avoir la main forte doit donc informer ses partenaires que c'est lui qui est le plus avantageux pour diriger la défense. Pour cela, une seule méthode, faire une entame offensive :

- ▶ entamer d'un roi
- ▶ entamer d'un cavalier devant le preneur
- ▶ demander atout en jouant impair

L'entame d'un roi (ou d'un cavalier devant le preneur) signifie souvent que le joueur a trop d'atouts pour sauver ces points sur un partenaire ou que le sacrifice de ces points est un moindre mal par rapport à ce qu'il peut infliger au preneur. L'entame atout impair est encore plus offensif car il signifie que le défenseur pense pouvoir prendre le petit ou déborder le preneur à l'atout ou encore qu'il a la même longue que le preneur et qu'il pourra donc sauver les points de ses partenaires sur cette longue s'ils se débarrassent préalablement de leurs atouts.

Les stratégies particulières de la défense

La tenue signalée

Lorsqu'un défenseur annonce une tenue (roi ou dame cinquième dans la couleur jouée par le preneur), il est souvent intéressant pour les autres de se débarrasser de leurs atouts pour ensuite sauver un roi ou une dame sur la couleur signalée. En règle générale, l'annonce de la tenue dans la couleur du preneur déclenche le jeu atout par la défense. Il arrive que ce ne soit pas possible :

- ▶ si le petit n'a pas été localisé ou s'il est en défense ;
- ▶ si deux défenseurs annoncent la même tenue (ce qui signifie que le preneur a joué dans une courte pour tromper l'adversaire) ou s'il n'y a pas de coupe au deuxième tour et qu'il vous reste encore une ou plusieurs cartes dans la couleur (4+4 jouées, 3 chez le défenseur ayant la tenue, il reste alors entre 0 et 2 cartes chez l'attaquant : vous n'aurez donc pas le temps de "détaroter" les défenseurs) ;
- ▶ Si les atouts sont répartis régulièrement en défense et trop nombreux dans chaque main (répartition 4/4/4).

Le sauvetage du petit

le sauvetage naturel

C'est le cas où le possesseur du petit se retrouve obligé de couper alors que le preneur a déjà posé sa carte et qu'il n'a pas besoin de monter sur un autre atout. C'est souvent le cas lorsque le preneur joue sa longue si le possesseur du petit est le premier défenseur à couper.

L'ambulance

6- le jeu de défense

Un défenseur possède l'atout maître (le 21 ou le 20 quand le 21 est déjà tombé...) et le joue pour sauver le petit de son partenaire. Le propriétaire du petit ne peut évidemment pas monter, il pose alors le petit, certain que ce pli sera remporté par la défense.

Le sauvetage classique

Lorsque le défenseur ayant le petit doit monter sur un atout, il jouera alors ses atouts en ordre décroissant pour atteindre le plus vite possible le moment où il ne pourra plus monter à l'atout. Il mettra alors son petit sur un atout de son partenaire. C'est notamment le cas lorsque le preneur joue atout sans avoir tous les atouts maîtres ou lorsqu'il joue sa longue et qu'un défenseur coupe avant. Dans ce dernier cas, le défenseur en se débarrassant de son plus gros atout donne une double indication : la possession du petit et son plus gros atout. Exemple : Si le preneur joue du 4 d'atout, le joueur suivant met le 5 et le défenseur ayant le petit mettra son plus gros, soit le 17. Au tour d'atout suivant, le preneur met le 8, le défenseur suivant sait qu'il doit mettre un atout supérieur ou égal au 16. Ainsi, le défenseur propriétaire du petit ne pourra plus monter et y mettra le petit.

La dernière chance

Lorsque le petit est particulièrement en danger et que les stratégies précédentes ne peuvent pas être mises en oeuvre, il reste à son propriétaire à signaler à ses partenaires ses couleurs les plus courtes où il pourra couper sans que le preneur ne coupe. Par exemple, le propriétaire du petit est situé juste après le preneur. Il ne peut pas se débarrasser de ses gros atouts sur l'attaque petit atout du preneur car il va du même coup faire perdre à ses partenaires leurs gros atouts qui ne pourront plus le sauver. Il lui faut alors montrer à ses partenaires une singlette ou un doubleton en priant qu'il ne s'agisse pas de la coupe du preneur ! Exemple : le propriétaire du petit est placé juste derrière le preneur et possède le 20, le 15, le 8 et le petit. Si le preneur attaque atout, nul doute qu'il possède quelques gros atouts et poser le 15 au second tour fera tomber l'unique gros atout de ses partenaires. Au premier tour, il mettra donc le 20 et jouera immédiatement sa singlette. Le signal sera clair pour les partenaires : j'ai le petit et si vous voulez le sauver, prenez la main et rejouez dans cette couleur dès que vous pouvez .

La défense en solitaire

Le propriétaire du petit avec une belle main d'atout et plusieurs gros peut aussi évaluer que ses meilleures chances sont de le défendre tout seul. Dans ce cas, il ne signalera pas le petit, conservant ses gros atouts en reprise de main. Exemple : Le défenseur placé juste derrière le preneur et qui posséderait 20,19,14,8,6,1 n'aura pas intérêt à signaler son petit. Il est très probable que le 20 et le 19 sont les deux seuls atouts qui gênent le preneur. Dans ce cas, il montera du plus petit possible pour conserver le maximum de reprises de main et jouera dans la coupe du preneur (avérée ou supposée). Ainsi, le preneur devra avoir 4 atouts de plus que le défenseur pour espérer lui prendre le petit (il coupera jusqu'à 4 fois avant que le petit ne se retrouve prenable).

le jeu miroir

C'est le jeu du défenseur qui sans pour autant avoir de tenue (absence de roi et de dame dans la couleur du preneur) dispose d'un jeu réparti de façon très similaire à celui du preneur. Deux choses pourront alors se passer pour peu que ce joueur soit discret dans sa façon de jouer :

Le preneur se retrouve dans l'impossibilité de sauver son petit ou souhaite le mener au bout et ne perçoit pas immédiatement le problème. Il faut alors que les défenseurs s'interdisent de lui fournir l'occasion de sauver le petit en jouant pas dans la couleur courte ou la seconde coupe du preneur dès lors que le preneur a vu le danger ;

6- le jeu de défense

Le preneur perd la course aux atouts. Comme il n'arrive pas à faire tomber les atouts du joueur ayant le jeu miroir, il se retrouve à égalité d'atout ou en infériorité. La défense doit alors essayer d'empêcher le preneur de reprendre l'initiative en jouant dans la couleur surcoupée ou, lorsqu'il est épuisé à l'atout, dans la coupe ou dans les couleurs faibles du preneur. Les défenseurs défaussent en priorité les cartes qui donneront à coup sûr la main au preneur (à l'exception éventuelle d'une bonne reprise de main si d'aventure un défenseur était obligé de rendre l'initiative au preneur). A ce stade, le défenseur qui aurait encore des atouts doit les jouer puis donner la main à ses partenaires qui sauront ne pas rendre la main au preneur.

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.com/article177.html>

7- Evaluer son jeu

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : lundi 28 décembre 2009

Date de parution : 2 avril 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Choisir le rôle de l'attaquant ou non est très facile, le faire à bon escient nécessite une évaluation précise de ses chances de réussir son contrat. Une fois cette décision prise, il faut encore déterminer quel contrat il est possible de jouer et pour quel espoir de gain.

Le nombre de bouts

C'est évidemment la première chose à faire car ce nombre conditionne la quantité de points à récolter pour gagner son contrat. Cette quantité de points ne dépend absolument pas du contrat (prise, garde,...) demandé.

| nombre de bouts possédés | nombre de points à effectuer |
|--------------------------|------------------------------|
| 0 | 56 |
| 1 | 51 |
| 2 | 41 |
| 3 | 36 |

Il est donc plus facile de gagner avec les trois bouts (petit, excuse et 21) plutôt qu'avec aucun. ATTENTION : Le petit ne doit pas être considéré comme un bout si vous avez moins de 5 atouts car la défense le capturera.

Pour la suite de l'évaluation, on comparera son jeu avec le nombre de points à effectuer que l'on a déterminé plus haut.

La valeur des cartes

Un bref rappel des valeurs intrinsèques de chaque carte : Un roi vaut 5 points, une dame 4, un cavalier 3, un valet 2, un bout vaut 5 points et un duo de cartes basses vaut 1 point.

Mais dans notre évaluation, nous nous attacherons à juger différemment ces cartes. En effet, comme nous l'avons vu plus haut avec le petit, certaines cartes sont susceptibles de ne plus appartenir au preneur à l'issue de la partie.

Les points directs

Ce sont les points que l'on a de fortes chances de réaliser avec les cartes de valeur.

Ainsi le 21 fera toujours un pli donc il rapportera toujours 5 points de 21 et 1 point pour les deux cartes basses qu'il a ramené, soit 6 points.

L'excuse, par contre, ne rapporte jamais de pli donc ne vaudra que 4 points (5 points - 0,5 pour la carte basse qui

l'accompagne pour le décompte - 0,5 points pour la carte que l'on rend à la défense).

Le petit vaut 6 points si l'on considère qu'il ne peut être capturé par la défense.

Les rois valent 6 points comme le 21 (malgré l'aléas éventuel d'une coupe en défense).

Les dames qui accompagnent le roi valent 5 points (4 + 1 de pli).

Si elles sont seules, elle ne valent rien comme les valets et cavaliers (sauf destinés à être écartés).

Toutefois, un couple dame-cavalier accompagnés au maximum d'une ou deux cartes compte pour 4 points (le cavalier fait tomber le roi pour que la dame passe au deuxième tour).

Les points théoriques

Ce sont des points théoriques, donc aléatoires. Ainsi, les atouts supérieurs en valeur à 15 peuvent espérer remporter un pli (donc 2 points), pour les atouts supérieurs à 10, c'est moins évident (donc 1 point seulement par atout). Le nombre d'atouts est important aussi donc tout atout en plus du septième vaut un point de plus car même s'il est de petite valeur, il devrait rapporter quand même un pli.

De même, une longue affaiblira l'adversaire en atouts donc une longue de plus de 6 cartes ramènera sûrement quelques plis de plus. On comptera donc 1 point pour la sixième carte et deux points pour les suivantes.

Les points indirects

Ils dépendent de la répartition et de la qualité des adversaires. Ce sont les points que l'on est susceptible de capturer (sur une coupe ou par capture du petit).

En ménageant une coupe, on peut espérer en capturer les honneurs. Le nombre de points résultant dépend de beaucoup de facteurs. (honneurs à l'écart, cartes basses à l'écart, capacité à surcouper ou à ne pas se faire surcouper,

Quel contrat

En fonction des points calculés mais également de la valeur de ses adversaires, on pourra alors choisir entre passer et faire un contrat. Face à de très bons joueurs, il ne faut pas compter sur beaucoup de points indirects alors que des joueurs moins entraînés laisseront filer quelques points.

Le contenu du chien est également un paramètre important mais hasardeux. Il comporte en moyenne 1,7 atout et 7 points. Mais vous aurez parfois 3 points sans atout et d'autres fois aller jusqu'à six atouts ou 27 points ! Le meilleur chien que j'ai eu en 1997 était " 3 rois et 3 atouts " alors qu'en 1999 ce sera sûrement " le petit avec quatre autres

7- Evaluer son jeu

atouts et un roi ". J'ai eu nettement plus de chiens à trois points sur ces trois années ! Le chien ne doit donc pas intervenir énormément dans votre choix.

Extrait du Le site de Beuz

<https://beuselinck.fr/article178.html>

8- Faire son écart

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : lundi 28 décembre 2009

Date de parution : 3 avril 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

L'écart est très important dans la stratégie du preneur. Un mauvais écart peut provoquer la chute ou empêcher le petit d'aller au bout.

Généralement, le preneur profite de l'écart pour se ménager une coupe franche. Parfois, il permet également une seconde coupe ou un singleton (le preneur ne conservant qu'une carte pour une couleur).

La coupe franche

Elle ne peut se faire que dans une couleur où le preneur n'a pas le roi et a moins de six cartes. Si plusieurs couleurs répondent à ces critères, le preneur choisira alors la couleur la moins fournie en nombre et en points. En effet, une coupe franche dans une couleur où l'on met à l'écart la dame, le cavalier et le valet n'a que peu de chances de ramener des points !

Attention, si le preneur n'a que peu d'atouts (5 ou moins sans le petit) , il faut envisager une autre solution car cette faiblesse sera vite découverte par un défenseur ayant en mains 7 atouts ! Une fois le petit sauvé ou pris au preneur, la défense épuisera les atouts du preneur pour ensuite jouer sans risque dans sa coupe. Pour limiter les dégâts, deux solutions sont envisageables :

- ▶ faire une coupe dans une couleur longue en écartant 5 ou 6 cartes basses peut permettre de récolter un roi ou une dame en doubleton (deuxième dans la main d'un défenseur) !
- ▶ ne pas faire de coupe. Ce n'est envisageable qu'avec de nombreux points en main car les chances de récupérer des points chez les défenseurs est très aléatoire ! On pourra alors faire le choix de conserver un roi sec ou un mariage (roi + dame) sec.

La singlette

Faire une singlette consiste à écarter toutes les cartes d'une même couleur sauf une.

Si le preneur détient les quatre rois, il pourra envisager de multiplier les rois ou mariages secs.

Dans le cas contraire, faire une singlette dans un roi adverse peut permettre " d'enfumer ", c'est-à-dire de faire croire à l'adversaire que les points de la défense dans cette couleur ne sont pas en danger... pour mieux les lui prendre !

Une singlette au roi n'a que peu d'ambition : une dame ou un cavalier pris à l'adversaire. Mais ces trois ou quatre points pourront être ceux de la victoire.

Pour être efficace, la singlette ne doit pas être systématisée car les défenseurs auraient tôt fait de la déceler, de sauver de nombreux points pour ensuite faire couper le preneur pour des " clopinettes ".

Le doubleton

Après l'écart, détenir deux cartes d'une même couleur peut sembler incongru. En effet, deux tours sont amplement suffisants pour voir s'échapper les 14 points adverses dans cette couleur.

Le doubleton du mariage (roi et dame) permet de reprendre deux fois la main, d'empêcher l'évaporation des cavaliers et valets. Lorsque les défenseurs auront joué deux fois cette couleur, n'y trouvant pas d'intérêt, ils n'y reviendront que tardivement.

Le doubleton dame-cavalier peut être une excellente alternative. En effet, si cela peut paraître stupide de donner l'une de ces deux cartes sur le roi de la défense, cela permettra souvent de faire la seconde carte donc de reprendre la main une fois de plus à la défense sans avoir besoin d'un atout, donc de garder un atout de plus, donc de laisser moins de temps à la défense pour sauver ses points et finalement ce cavalier sacrifié aboutira indirectement à prendre un roi, une dame ou d'autres points.

Le tripleton

Le tripleton Dame-Cavalier-carte basse doit être regardé comme le doubleton dame-cavalier, la carte basse servant d'excuse pour le cas où le roi tomberait au premier tour et devant le preneur.

Les points à l'écart

Il peut aussi être intéressant de mettre des points à l'écart pour arriver au total de six cartes. Ces points sont ceux dont on est sûr qu'ils sont inexploitable en cours de partie : une dame ou un cavalier quatrième, un valet troisième.

Attention à ne pas se tromper : une dame sixième peut se faire en fin de partie si l'on a suffisamment d'atouts pour épuiser l'adversaire . En effet, il est peu probable que le roi soit dans une main également sixième. Donc, mettre cette dame à l'écart ne doit être envisagé qu'en dernier ressort.

Les séquences de type roi-dame-cavalier-valet ou dame-cavalier-valet sont aussi tentant : une dame au chien semble être un bon choix quand le preneur n'a que peu d'atouts, donc peu de chance de jouer sa séquence en fin de partie après avoir épuisé les atouts de la défense. Par contre avec un nombre d'atouts conséquent, une dame au chien peut être un pli supplémentaire concédé gratuitement à l'adversaire.

Cas exceptionnels

Tout écart est envisageable. Par exemple :

Un jeu avec 4 rois, 21 d'atout, excuse et pas d'autre atout nécessite de mettre 7 points à l'écart pour gagner. Aucune autre alternative n'est jouable (avec 20 atouts en défense, les dames seront au deuxième tour irrémédiablement coupées et le 21 n'amènera que le minimum de points).

Un jeu avec 15 atouts, 4 rois, une dame et 4 cartes basses nécessite de mettre à l'écart en plus des cartes basses, la dame (bien qu'elle fût gagnante à coup sûr) et... un atout (sauf 1,21 et excuse) que l'on sera obligé de montrer !

On peut également orienter son écart en fonction du chien vu par les adversaires. Ainsi un chien avec trois carreaux incitera vos adversaires à croire qu'il s'agit de votre longue. Une coupe ou une singlette pourra être très perturbateur dans la stratégie de la défense...

Conclusion

Recomptez le nombre de cartes écartées, complétez avec des cartes basses peu importantes dans votre stratégie, vérifiez qu'il n'y pas d'erreur et n'y passez pas trop de temps car trop hésiter signifie déjà " faiblesse de jeu " !

Extrait du Le site de Beuz

<https://beuselinck.fr/article179.html>

9- La chasse au petit par le preneur

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : lundi 28 décembre 2009

Date de parution : 9 mars 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

La chasse au petit est un exercice difficile. Il faut savoir :

- ▶ prendre la décision avant de faire son écart,
- ▶ comment faire la meilleure chasse,
- ▶ arrêter une chasse inopportune,
- ▶ prévoir la stratégie d'après chasse.

Il existe bien sûr les chasses au petit de circonstance (si celui-ci n'arrive pas à se sauver naturellement ou bien lorsque les défenseurs n'ont pas trouvé la bonne stratégie de défense). C'est pourquoi tout au long de la partie, il ne faut jamais perdre de vue cet objectif. En effet, il arrive parfois qu'une distribution étonnante empêche le petit de se sauver (même coupe et même longueur que le preneur par exemple). Dans ce cas, la chasse au petit est un exercice d'équilibriste : faire tomber les atouts qui protègent le petit pour ensuite récolter celui-ci.

La plupart du temps, la chasse au petit se décide une fois que le preneur a vu le chien. Il est des chasses au petit qui, bien que victorieuses, ont abouti finalement à perdre plus de points que ce qu'a rapporté le petit.

Bref rappel : Si le preneur a deux bouts ou zéro, le petit chassé vaut 10 points (5 pour sa valeur et 5 de contrat à 36 au lieu de 41 ou à 51 au lieu de 56). Si le preneur n'a qu'un bout, le petit vaut alors 15 points (la différence de contrat étant de 51 à 41). Le rapport entre le gain et le risque de s'affaiblir n'est plus le même !

Evaluer ses chances

Une méthode simple pour déterminer ses chances de voir aboutir une chasse est la suivante : déterminez le nombre d'atouts en défense (21 - vos atouts). N'oubliez pas d'en rajouter un si vous n'avez pas l'excuse. Divisez ce nombre (arrondi au plus proche) par trois pour connaître la moyenne en défense.

proche de 100 %

Si vous avez plus d'atouts maîtres que cette moyenne, c'est-à-dire une séquence de type 21-20-19-18-17, vous pouvez alors tenter de jouer d'entrée cette séquence. Jouez la de préférence dans un désordre calculé : 21 puis 19 puis 20 puis 17 puis 18 qui pourrait vous faire gagner un tour. Ainsi, vous perturberez la défense. Le propriétaire du petit sur le tour de 19 et du 17 se demandera s'il doit espérer la surcoupe du 20 ou du 18. S'il ne lui reste que deux ou trois atouts, il tentera de mettre le petit et vous aurez gardé un atout maître. Inutile de tenter cette feinte en jouant le 20 avant le 21, vous ne tromperez pas le propriétaire du petit sur votre nombre de bouts ! Ne commencez pas avec le 17, le propriétaire du petit ne s'y trompera pas (ou alors, faites-le lors de votre dixième chasse au petit avec les mêmes joueurs) et vous aurez dévoilé la moitié de votre jeu à la défense !

Dernier avantage de cette méthode du désordre, la valeur de la mémoire ! En effet, à votre prochaine chasse, si vous possédez 21-19-18-17... Que fera le détenteur du petit sur le 19 ? Croira-t-il que vous jouez le 19 avant le 20 ou jouera-t-il le petit dans l'espoir que le 20 vienne ramasser le pli ?

proche de 80 %

Si votre séquence est plus petite ou égale à la moyenne, il vous faudra jouer un tour petit atout pour diminuer la

9- La chasse au petit par le preneur

moyenne en défense voire deux tours (mais dans ce dernier cas, vos chances descendront sous les 50 % si le petit n'est pas immédiatement à votre droite).

proche de 50 %

Si votre séquence est incomplète (il vous manque un atout maître pour avoir une séquence : par exemple, 21 20 18 17), il vous faudra jouer un petit atout pour faire tomber l'atout maître qui vous manque. Dans ce cas, la position du petit est primordiale : placé derrière le gros atout de la défense, il sera toujours sauvé (sauf répartition bizarre, voir ci-dessous) .

Placé devant le gros atout de la défense, il vous faudra jouer petit atout juste ce qu'il faut : un coup de trop et le petit se sauve parce que son propriétaire ne peut plus monter à l'atout, un coup de moins et la défense aura la possibilité de jouer atout maître pour le sauver. Déterminer le juste milieu est difficile : il faut déterminer où sont le petit et l'atout majeur manquant, surveiller les hauteurs d'atout de ces deux joueurs pour " deviner " le moment de leur vulnérabilité (l'atout majeur devenu trop court ou le petit dans cette situation). Par exemple, si vous possédez la séquence " 21,20,18,17,15,...excuse " et que le propriétaire supposé de l'atout majeur lâche le 14. Vous savez qu'il lui reste au mieux 19 et 16 qui tomberont sur vos 21 et 20. De même, avec les mêmes cartes en main, si le propriétaire supposé du petit donne des signes d'épuisement (il joue en décroissant et lâche le 5 alors que vous avez déjà lancé 2 et 3), il est temps de lancer 21, 20.

Savoir terminer une chasse

On ne parlera pas de la fin d'une chasse lorsque le petit a été pris. Mais plutôt du cas où, après avoir lancé votre séquence d'atouts maîtres, vous constatez que le petit est encore en jeu et que la défense possède maintenant l'atout maître qui permettra de le sauver à coup sûr. Dans ce cas, ne perdez pas de temps à rejouer atout et offrir par la même occasion le petit sur un plateau aux défenseurs. Jouez alors une stratégie d'enfermement. Le seul cas où vous pouvez continuer à jouer atout c'est lorsque vous êtes sûr que le petit est dans la même main que l'atout maître (parce qu'il n'a pas cherché la protection de ses partenaires en signalant le petit).

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article180.html>

10- Le jeu du preneur

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : lundi 28 décembre 2009

Date de parution : 7 mars 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

On ne parlera ici que de la stratégie de jeu en dehors de la chasse au petit qui fait l'objet d'un chapitre particulier.

épuiser les atouts adverses, affranchir sa longue

Affranchir la longue du preneur consiste à faire tomber les cartes qui pourraient empêcher de remporter le pli. Ainsi, si le preneur a roi, cavalier, valet, 10, 7 et 3 dans une couleur, il essaiera de faire tomber la dame et les atouts pour pouvoir faire les plis des cavalier, valet et 10. Il jouera donc son roi puis le 3, le 7... jusqu'à ce que la dame tombe.

Avec cavalier, valet et 10 en main, s'il peut épuiser les atouts des défenseurs, il fera ensuite ces 3 plis. Certes, il peut également espérer une répartition avantageuse en jouant roi puis 10 qui font tomber 8 cartes de cette couleur avec la dame (pour remporter le pli du 10, le défenseur s'oblige à la mettre), ce qui lui laisse cavalier, valet, 7 et 3 maîtres s'il parvient à épuiser les atouts de la défense. La capacité du preneur à déduire les répartitions est primordial pour optimiser ce coup.

la course aux atouts

A de rares exceptions près, le preneur dispose au départ de plus d'atout que chacun des défenseurs. Il cherchera à conserver cet avantage malgré les coupes qu'il s'est aménagé pour capturer les points adverses. C'est la raison pour laquelle il a prévu un nombre de coupes et singlettes en fonction de son nombre d'atouts, sachant qu'il coupera plus vite et plus souvent que les défenseurs.

Dans un premier temps, la stratégie de l'attaquant sera donc souvent de jouer dans sa longue pour faire couper la défense le plus vite possible et conserver ainsi un avantage numérique. Lorsque sa longue sera affranchie, sa stratégie différera un peu.

Dans un second temps, lorsque le preneur a affranchi sa longue et qu'il est sûr de gagner la course aux atouts, il lui faut alors se défaire de ses cartes perdantes dans les autres perdantes. Pour cela, il n'hésitera pas à jouer dans un doubleton ou une singlette que les défenseurs ont délaissé. En effet, si le preneur continue dans sa longue, certains défenseurs n'auront plus d'atout et pourront alors sauver rois, dames et autres têtes sur les atouts restant de leur partenaires. De même, s'il joue atout pour faire tomber les derniers, il prend le risque que les défenseurs défaussent une couleur que le preneur ne maîtrise pas (doubleton ou singlette) pour, le moment venu, y placer leurs rois et dames en perte. Pire encore si le preneur joue atout sans avoir les atouts maîtres, il s'expose à voir tomber rois et dames sur ces coups d'atout perdants.

Bien évidemment, pour que ce scénario se déroule aussi bien, il faut également empêcher les surcoupes gagnantes qui sauveront les points, les redoutables deux pour un et les tenues affichées en défense de s'exprimer. Enfin, il faut penser à mener le petit au bout.

les surcoupes gagnantes

Lorsqu'un défenseur surcoupe le preneur, cela peut être une bonne occasion de s'excuser dès lors qu'on est certain qu'aucune tête ou petit ne se sauvera. Dans le cas contraire, il faudra non seulement couper mais assurer le gain du pli sauf bien sûr si la relative faiblesse de son jeu d'atout oblige à concéder quelque réussite à la défense. Laisser passer un cavalier peut parfois être un moindre mal.

les deux pour un

Ils sont l'arme numéro 1 pour permettre à la défense de gagner la course aux atouts. C'est pourquoi le preneur au jeu fort n'hésitera pas à bloquer le coup d'atout grâce à ses atouts maîtres pour ensuite relancer sa longue.

les tenues affichées

Si un défenseur affiche sa tenue dans votre longue, le danger est grand que la défense se débarrasse de ses atouts pour sauver ses points sur la tenue, une fois qu'atouts et cartes résiduelles dans cette couleur seront partis. Là encore, le preneur devra empêcher les tours d'atout de se succéder pour jouer dans sa longue jusqu'à contraindre la tenue de tomber.

Enfin, il ne faudra pas perdre de vue le gain supplémentaire de petit au bout tant que la " bataille " de la course aux atouts peut être gagnée sans utiliser cet atout.

Les stratégies particulières

Ce flanc classique du preneur s'applique lorsqu'il y a abondance d'atouts et une longue mais parfois, il manque la longue ou des atouts ce qui implique une autre stratégie.

absence de longue

Le jeu consistera à jouer une courte sans roi ni dame pour enfumer l'adversaire : croyant y voir une longue, la défense conservera peut-être l'un ou l'autre avant de comprendre que vous avez joué votre dernière carte dans cette couleur. Il faudra dans la première partie de la partie expulser les gros atouts des défenseurs en jouant un atout intermédiaire (l'atout juste en-dessous des trois plus gros atouts de la défense) voire deux si cela s'avère nécessaire.

Une fois débarrassé de vos cartes perdantes et dangereuses, vous jouerez alors votre longue d'atouts pour empêcher les atouts de défense de sauver des points et pour remporter les plis restants. Les défenseurs n'ayant pas coupé n'auront pas le temps de sauver les points.

Une variante consiste à jouer dans la couleur où l'on a pris soin de mettre la dame au chien pour tromper le détenteur du roi.

la faiblesse d'atouts

C'est le jeu typique du chat et de la souris. Avec peu d'atouts et deux bouts imprenables, vous espérez atteindre vos 41 points. Votre écart est donc riche en points. Il vous reste à cacher cette faiblesse le plus longtemps possible. Certains rejouent dans la couleur ouverte par la défense pour mentir, d'autres lancent un coup d'atout pour " faire croire ", d'autres choisissent de ne rien changer à leur style de jeu en espérant que le défenseur qui détient le petit va paralyser le jeu naturel de la défense... En tout état de cause, le jeu du preneur consiste à attendre que ça se passe et à déstabiliser la défense dans l'espoir qu'elle sacrifie des points en les croyant insauvables alors qu'ils l'étaient.

absence de longue et d'atout : l'extrême insipide

Vous avez 21, excuse, trois rois et mis 13 points à l'écart. S'il n'y a pas de coupe en défense, vous gagnerez de zéro et paierez le petit au bout. Ca fait toujours 90 points de gagnés sur une garde, laissez la défense jouer en essayant de ne pas bailler : il n'y a pas de stratégie !

l'extrême opposé

Toutes vos cartes sont gagnantes ou presque. A vous d'évaluer vos chances de chelem. Avec roi, dame, cavalier, valet et 9 et des atouts maîtres en pagaille, le 10 aura peu de chances d'être " posé " (accompagné de 4 autres cartes de cette couleur). Vous pouvez donc espérer faire un chelem dès lors que vous avez 5 atouts maîtres. La défense a en moyenne 3 atouts, une répartition inégale de type 6/2/1 est improbable. Vous annoncerez donc chelem pour lancer vos 5 atouts maîtres (Rappel : Le chelem annoncé donne l'entame). Si l'annonce du chelem est impossible (1 à 4 cartes perdantes), votre stratégie sera la même : Vous vous débarrasserez de vos perdantes...au besoin en les jouant d'entrée dès que vous serez en main puis tiendrez la stratégie ci-dessus.

Conclusion

Ces grandes lignes sont les stratégies classiques du preneur et le génie consistera à s'en écarter à bon escient pour optimiser la victoire ou, en restant dans ce cadre, à évaluer les répartitions et positions pour optimiser votre flanc de jeu. .

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article181.html>

11- L'excuse

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : lundi 28 décembre 2009

Date de parution : 4 mars 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Si l'excuse mérite un chapitre complet, c'est d'abord parce que son rôle de joker ne connaît pas d'équivalent dans les jeux de cartes courants (bridge, belote, manille...). C'est une arme difficile à maîtriser même si la règle lui confère une grande simplicité d'utilisation.

La règle

L'excuse peut être jouée à n'importe quel moment dans la partie sauf au dernier pli. Le propriétaire de l'excuse a donc (à quatre joueurs) dix-sept fois l'occasion de la jouer.

Si l'excuse est jouée en premier (c'est-à-dire par le joueur qui entame le pli), la carte suivante (donc jouée par le joueur situé à sa droite) détermine la couleur demandée.

On peut s'excuser sur n'importe quelle couleur (trèfle, coeur,...) que l'on possède ou non des cartes dans cette couleur. L'excuse peut également être jouée à la place d'un atout. L'excuse ne permet pas de remporter le pli. La règle du " n'importe quand sauf au dernier pli " connaît une seule exception : lorsque le joueur qui la possède fait un chelem (tous les plis). Dans ce cas, l'excuse doit être jouée au dernier pli et remporte ce pli s'il y a effectivement chelem. Le petit est considéré " mené au bout " s'il est joué en avant-dernier (juste avant l'excuse) par le propriétaire de l'excuse.

Pour le décompte des points, le joueur qui joue l'excuse complète le pli par une carte basse qu'il trouve dans les cartes déjà jouées. Ainsi, à quatre joueurs, chaque camp remportera un nombre pair de carte, ce qui facilitera le décompte (rappelons que les points se comptent deux cartes à la fois).

Le fait de rendre une carte pour l'excuse ne s'applique pas à 3 ou 5 joueurs car il ne garantit pas qu'il y aura un nombre pair de carte pour le décompte (chaque pli étant constitué d'un nombre impair de cartes). Les points sont donc comptés, le cas échéant au demi-point.

L'excuse en défense

Celui qui possède l'excuse dispose d'une carte stratégiquement importante à plusieurs égards. Elle permet, et c'est en général sa fonction, d'éviter de dépenser un atout inutilement lorsque le pli est remporté par un partenaire. Elle permet également de conserver le gros atout qui sauvera le petit, de rallonger une couleur ou de protéger ses points et parfois de signaler une situation particulière à ses partenaires.

Protéger ses points

Vous possédez une dame sèche (sans autre carte dans cette couleur). Quel dommage de devoir la poser sur le roi du preneur pour ensuite couper inutilement dans cette couleur. Si vous possédez l'excuse, vous la placerez avantageusement sur le roi du preneur. La dame viendra remporter le pli suivant et la coupe sera retardée au troisième tour.

Conserver un gros atout

Placé derrière le preneur, vous disposez d'un gros atout susceptible de sauver le petit. Le preneur joue atout pour capturer le petit. Il vous faut conserver cet atout pour sauver le petit dès que possible. Vous attendrez donc un éventuel signal de " petit en danger " de la part d'un partenaire.

Rallonger la longue du preneur

En utilisant l'excuse sur l'entame du roi par le preneur, vous annoncerez soit une dame sèche (cas cité plus haut) soit une tenue, ce qui incitera vos partenaires à se débarrasser de leurs atouts pour sauver leurs points sur votre tenue.

Signaler un petit en danger

Lorsqu'un partenaire joue atout pour chasser le petit du preneur ou pour se débarrasser d'atouts encombrants (afin de sauver des points), il met en danger le petit en défense. S'excuser sur un tour d'atout joué par un défenseur lui signifie une interdiction formelle de rejouer atout. Cette signalisation est également utilisée en l'absence de petit en défense mais lorsqu'il est certain que jouer atout revient à faire le jeu du preneur. C'est notamment le cas lorsqu'un défenseur espère utiliser une coupe franche ou pour empêcher le preneur de mener le petit au bout. Ce cas de figure est plus rare car aléatoire.

Laisser la main à un partenaire

Avant de prendre un pli, il est primordial de se demander ce que l'on va jouer au pli suivant. Lorsque cette interrogation aboutit sur une impasse (vous êtes mal placé pour lancer le pli suivant, vous n'avez pas la main forte ou risquez de mettre en porte-à-faux un partenaire), il est parfois préférable de laisser l'initiative à ses partenaires en s'excusant sur un pli forcément remporté par un partenaire mieux placé.

L'excuse en attaque

L'excuse dans la main de l'attaquant est nettement plus facile à utiliser. Il faut la placer à l'endroit optimal, c'est-à-dire là où les défenseurs ne pourront pas sauver de points supplémentaires ou bien pour sauver ses propres points, ses gros atouts ou un petit au bout.

Empêcher la défense de sauver ses points

Cela se fera souvent sur une couleur où l'attaquant coupe lorsque qu'il joue en dernier et qu'aucun point n'est sur la table. L'idéal est de s'excuser lorsque l'on laisse le pli au défenseur le plus mal placé pour rejouer. C'est en général celui placé à droite du preneur mais parfois un autre défenseur qui ne pourra suivre la stratégie de ses partenaires, faute d'avoir les cartes pour relancer correctement.

Sauver ses points

Cela peut-être utile de s'excuser pour ne pas donner des points à l'adversaire. Le cas par exemple du doubleton dame-cavalier sec est particulièrement intéressant avec l'excuse. En effet, si le roi tombe au premier tour devant l'attaquant, l'excuse pourra alors être jouée pour gagner ensuite dame et cavalier.

Par contre si vous possédez une dame troisième et qu'un adversaire coupe dans cette couleur, s'excuser ne sert souvent à rien car vos adversaires s'empresseront de jouer cette couleur pour capturer la dame.

Sauver un atout

Jouer l'excuse pour sauver un atout se justifie si l'atout à sauver est un gros atout. En effet, dès que l'excuse sera tombée, votre adversaire placé à votre gauche vous obligera à monter très haut à l'atout, surtout si le petit s'est sauvé.

Mener le petit au bout

Le gain du petit au bout est souvent une course de vitesse où chacun des deux camps essaie de déborder l'autre. Jouer l'excuse prématurément peut être préjudiciable. En effet, lorsque l'attaquant et un défenseur se retrouvent à égalité de reprises de main (en atout et parfois dans une couleur), l'excuse conservée le plus longtemps possible peut amener à ce que la fin soit " le preneur s'excuse puis coupe, fait couper et recoupe du petit au bout " au lieu de " le preneur coupe, fait couper, recoupe du petit et termine de son huit de carreau maître" !

Ce cas de figure reste rare même s'il n'est pas rare que le petit soit mené au bout à une carte près.

L'effet boomerang

Si l'excuse facilite l'accès au contrat, elle peut également se révéler gênante pour le preneur. Hormis le cas extrême du chelem, cette carte représente un pli que l'on donnera forcément à la défense et, particulièrement lorsque le preneur a un jeu fort, cela peut se payer cher.

Le jeu du preneur

Le but devient alors de placer son excuse soit sur un pli que l'on ne pourra pas faire soit sur un pli le moins cher possible, donc sans tête.

Généralement, le preneur joue son excuse sur un tour d'atout de la défense lorsqu'il est certain que ce pli lui coûtera peu. C'est le cas du tour de l'ambulance (la défense joue atout maître pour sauver le petit) ou du coup d'attente (le défenseur, en début de partie, joue atout pour ne pas prendre d'initiative). Il peut également attendre de jouer en dernier puis s'excuse sur un pli " blanc " (sans tête). Enfin, la dernière possibilité lorsque l'on est sûr d'épuiser la défense à l'atout est de s'excuser lorsque la défense, par ignorance, entame dans sa longue. Cette possibilité est à manier avec précaution car il faut être sûr de maîtriser ensuite le jeu.

L'intelligence de la défense

le but de la défense est de faire " payer " l'excuse au prix fort, c'est-à-dire en y sauvant des têtes (rois ou dames par exemple).

Pour cela, la défense devra s'interdire dans un premier temps de jouer atout (jusqu'à ce qu'un défenseur épuisé en atout puisse y poser des points) et devra poser ses points " insauvables " lorsque le preneur coupe en dernier ou

11- L'excuse

lorsqu'il est surcoupé. Ainsi ces têtes offertes au preneur lui interdisent de s'excuser et l'obligent même à acheter. Il s'épuisera à l'atout et son excuse deviendra de plus en plus gênante et difficile à placer. Il se décidera finalement à la poser sur vos points de peur d'atteindre la pire des solutions : entamer de l'excuse à l'avant-dernier tour !

ATTENTION, le défenseur qui a l'excuse lorsqu'il voit qu'une telle stratégie de sacrifice des points est élaborée par ses partenaires doit vite signaler l'inutilité d'une telle démarche (en posant l'excuse rapidement ou, si elle lui est utile par ailleurs, en donnant au preneur une occasion immanquable de poser l'excuse car les partenaires déduiront alors qu'elle est chez vous puisqu'elle n'a pas été posée à ce moment là).

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article182.html>

12- Le tournoi en donnes libres

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : mercredi 30 décembre 2009

Date de parution : 7 juillet 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Le plus convivial et le plus facile des tournois nécessite néanmoins quelques talents d'organisation.

Le principe du tournoi en donnes libres est de faire se rencontrer un maximum de joueurs dans des parties courtes. Généralement, un tournoi comprend cinq parties de quatre donnes jouées. Entre chaque partie, on fait tourner les joueurs de sorte qu'ils ne rencontrent qu'une seule fois les autres joueurs.

Le classement est donné par l'addition des scores obtenus à chaque table.

Organisation

L'organisation d'un tournoi est en général effectuée par un club, parfois par une association dont l'objet n'a pas de rapport avec le tarot mais qui cherche à collecter des fonds de manière originale. Il se peut aussi que certains tournois soient le fait d'organisateurs à but lucratif (bistrot la plupart du temps).

Sur un plan financier, tout peut être envisager mais beaucoup de clubs partent sur le principe suivant : une inscription de quelques dizaines de francs (entre 50 et 100 francs) qui servira à financer les lots aux premiers et un bénéfice assis uniquement sur les consommations (Par bénéfice, il faut entendre collecte de fonds pour la subsistance de l'association). La répartition des lots est très différente selon les clubs : tout aux 10 premiers ou bien un lot de valeur décroissante à chaque joueur.

De nombreux clubs limitent la valeur du lot du premier à 2000 francs et refusent de distribuer des lots en argent. Cette position a plusieurs raisons. Les fortes sommes d'argent, si elles attirent un plus grand nombre de joueurs, provoquent souvent une crispation des joueurs, surtout en fin de tournoi. L'éthique du jeu en souffre beaucoup et la convivialité disparaît de beaucoup de tables. L'autre raison principale est la difficulté à positionner cette activité par rapport à la réglementation relative aux jeux d'argent (voir le chapitre juridique).

La publicité d'un tournoi est faite par affichage public ou sur les revues municipales et les journaux locaux . La plupart des joueurs attirés par un tournoi sont les joueurs de club. Il est donc important de contacter tous les clubs voisins pour y inviter leurs joueurs et éviter la concurrence d'un autre tournoi qui a lieu aux mêmes dates.

Le tournoi est organisé dans une salle ouverte au public. Les inscriptions se font à l'entrée de la salle par le paiement des frais d'inscription. Les positions initiales des joueurs sont déterminés par la hasard et désignées par un numéro de table et une orientation (par exemple, Nord 4 ou Ouest 6). Les tables sont donc numérotées et orientées (Nord, Sud, Est et Ouest).

L'organisateur prendra garde à avoir trois " joueurs sacrifiés " destinés à compléter le nombre des inscrits afin d'obtenir un nombre de joueurs multiple de quatre. Il évitera ainsi les tables incomplètes. Pour les tournois importants, il faudra également tenir compte du possible départ d'un ou deux malotrus avant la fin du tournoi ! Un " joueur sacrifié " pourra alors compléter la table pour ne pas pénaliser les autres joueurs.

En règle générale, on désigne arbitrairement le joueur Nord comme responsable de la feuille de marque. C'est donc lui qui devra compter et reporter les points, les autres joueurs devant s'assurer que le décompte est juste. Il devra ensuite donner la feuille de marque à l'arbitre à la fin de chaque tour. Chaque joueur doit, de son côté, comptabiliser ses points et les comparer aux classements intermédiaires publiés par l'arbitre. Il ne devrait ainsi n'exister aucune

contestation.

Déroulement

Au premier tour, les joueurs s'installent à la table qui porte le même numéro que celui qui leur a été attribué et prennent soin de s'orienter correctement (si ouest et est inversent leur position, cela peut avoir des conséquences sur la qualité de jeu). Lorsque tous les joueurs sont installés, le jeu peut commencer. L'arbitre devrait normalement rappeler à ce moment-là les règles d'éthique pour ensuite donner le feu vert aux joueurs.

La partie se déroule normalement jusqu'à ce que quatre donnes ait été comptabilisées. Nord totalise les scores et fait vérifier ses comptes par les trois autres joueurs. Ensuite, il donne la feuille de marque à l'arbitre et les joueurs peuvent alors quitter leur table. Ils doivent alors attendre que toutes les tables aient fini ce tour. Ils peuvent observer le jeu d'une autre table (à la différence du duplicaté !) mais ne doivent ni commenter ni troubler les joueurs par quelque procédé que ce soit. A la demande d'un seul joueur, les spectateurs doivent s'éloigner.

Lorsque l'arbitre a récupéré les feuilles de marques de toutes les tables, les joueurs changent de partenaire. En règle générale le déplacement se fait de cette manière :

- ▶ Nord reste à sa place
- ▶ Sud avance d'une table (il passe de la table 4 à la table 5 par exemple)
- ▶ Est avance de deux tables (il passe de la 4 à la 6)
- ▶ Ouest recule de une ou deux tables.

Le déplacement de Ouest diffère selon les clubs. Le déplacement de deux places bénéficie des avantages suivants : déplacement identique au tournoi en duplicaté individuel, éloignement accru par rapport à ses adversaires du tour suivant et du tour précédent. Son inconvénient majeur est qu'il ne peut s'appliquer aux tournois pour lesquels le nombre de table est pair et inférieur à 20 (dans ce cas, il rencontrerait le même Est deux fois).

Une fois que tous les joueurs ont gagné leur nouvelle position, les cartes peuvent être distribués pour une nouvelle partie.

Chaque partie fait l'objet d'une feuille de marque nouvelle qui peut avoir cette forme :

L'Excuse
arrageoise

| | Position n° | | | | Table n° | | | |
|-----------------|-------------|---|--------|---|----------|---|----------|---|
| | NORD | | SUD n° | | EST n° | | OUEST n° | |
| NOMS PRENOMS | | | | | | | | |
| DONNE | + | - | + | - | + | - | + | - |
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | |
| TOTAUX | | | | | | | | |
| SCORE | | | | | | | | |

Rapidité

Pour éviter que les tours traînent en longueur, l'arbitre précise à chaque début de tour, l'heure limite pour terminer ce tour (la durée est limitée entre 45 minutes et une heure). Cela évite que les joueurs attendent trop longtemps la fin du tour parce qu'une table est en retard. A l'heure limite, les tables qui sont en train de jouer un contrat terminent ce contrat, les autres tables qui sont en train de distribuer les cartes s'arrêtent immédiatement. Les totaux sont fait sur le nombre de donnes réellement jouées. Si le nombre de donnes comptabilisées est inférieur à trois, les joueurs de la table sont " avertis ". En cas de répétition de cette situation pour l'un d'entre eux, l'arbitre peut prononcer une pénalité. Cela évite que des joueurs bien classés en milieu de partie n bloquent le jeu de peur de perdre leur classement.

Mouvements particuliers

Lorsque le nombre de tables est faible, les mouvements doivent être effectués non seulement sur le numéro de table mais également sur l'orientation. En effet, les mouvements généraux feraient se rencontrer plusieurs fois dans la partie les mêmes joueurs. A trois et quatre tables, on attribue donc un numéro unique à chaque joueur et l'on se réfère à un tableau de positions. Seul, le joueur 1 ne change jamais de position (au Nord et table 1) ce qui lui permet de multiplier les fonctions (joueur, arbitre et classement). Ci-dessous, deux tableaux de positions préconisés par la Fédération Française de Tarot.

3 tables (douze joueurs) :

12- Le tournoi en donnes libres

| POSITION | TABLE 1 | | | | TABLE 2 | | | | TABLE 3 | | | |
|----------|---------|-----|-----|-------|---------|-----|-----|-------|---------|-----|-----|-------|
| | NORD | SUD | EST | OUEST | NORD | SUD | EST | OUEST | NORD | SUD | EST | OUEST |
| 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 2 | 1 | 8 | 7 | 10 | 5 | 2 | 11 | 12 | 9 | 3 | 4 | 6 |
| 3 | 1 | 9 | 5 | 3 | 7 | 11 | 4 | 10 | 2 | 6 | 12 | 8 |
| 4 | 1 | 2 | 7 | 12 | 5 | 6 | 11 | 3 | 9 | 10 | 4 | 8 |
| 5 | 1 | 8 | 6 | 11 | 5 | 2 | 4 | 10 | 9 | 3 | 12 | 7 |
| 6 | 1 | 9 | 7 | 2 | 5 | 11 | 4 | 12 | 10 | 6 | 3 | 8 |

4 tables (seize joueurs) :

| POSITION | TABLE 1 | | | | TABLE 2 | | | | TABLE 3 | | | | TABLE 4 | | | |
|----------|---------|---------|-----|-------|---------|---------|-----|-------|---------|---------|-----|-------|---------|---------|-----|-------|
| | NORD | SU D | EST | OUEST |
| 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 2 | 1 | 8 | 10 | 15 | 16 | 9 | 7 | 2 | 6 | 3 | 13 | 12 | 11 | 14 | 4 | 5 |
| 3 | 1 | 7 | 12 | 14 | 15 | 9 | 6 | 4 | 8 | 2 | 13 | 11 | 10 | 16 | 3 | 5 |
| 4 | 1 | 6 | 11 | 16 | 14 | 9 | 8 | 3 | 7 | 4 | 13 | 10 | 12 | 15 | 2 | 5 |
| 5 | 1 | 5 | 9 | 13 | 2 | 6 | 10 | 14 | 3 | 7 | 11 | 15 | 4 | 8 | 12 | 16 |

Pour un nombre de tables allant de 5 à 9, la possibilité de rencontrer deux fois le même adversaire est inévitable à moins de créer des mouvements très compliqués. Souvent, les mouvements sont les mouvements généraux mais en cours de partie (au troisième ou quatrième tour), Est se déplace de trois tables au lieu de 2 pour réduire le nombre de ces doubles rencontres.

Le classement

Il se fait en général sur un logiciel dédié à ce travail pour les grands tournois. Pour les petits tournois, on utilise une feuille de marque telle que celle jointe en annexe 1. L'arbitre donne après chaque tour le classement du tour et le classement général provisoire (en général, par affichage). Cela permet aux joueurs de vérifier leur score.

La fin du tournoi

L'annonce du classement final est le moment important. Il est souvent difficile de maintenir son auditoire après que les premiers aient été récompensés. Certains commencent donc par la fin mais c'est rare.

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article183.html>

13- le tournoi en duplicate

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : mercredi 30 décembre 2009

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

" Aujourd'hui, je n'ai pas de chance ! "

Le tournoi en donnes libres trouve vite ses limites. S'il est un lieu de détente ouvert au plus grand nombre de joueurs, il n'en demeure pas moins que le hasard est quand même le principal invité. On peut imaginer en effet qu'un joueur qui ne fasse que connaître les règles et dispose pendant toute la durée d'un tournoi d'un jeu particulièrement facile puisse finalement remporter le premier prix. Cela n'arrive, heureusement, que très rarement mais il reste quand même que les classements à l'issue d'un tournoi en donnes libres sont généralement une alchimie entre qualité des joueurs et hasard de la distribution. Pour nombre de joueurs, il devient très vite énervant de se voir devancer par des joueurs (que l'on croit) moins bon !

Limiter le hasard

La solution est de réduire le hasard au maximum. Il suffit pour cela de faire jouer la même distribution à toutes les tables puis de comparer le résultat des joueurs ayant eu les mêmes cartes. Bien sûr, le hasard n'est pas complètement éliminé puisque, si la distribution est la même, les adversaires sont différents ! C'est pourquoi il faut privilégier à chaque tour le changement de joueurs qui permet de réduire ce hasard. Dans ce cas, le hasard résiduel devient presque négligeable car il faut pour créer une divergence que sur un jeu difficile l'un se retrouve face à des joueurs excellents et l'autre face à des joueurs simplement bons et que la situation soit inverse avec un jeu facile.

Les formes de tournoi

Le tarot en duplicate individuel permet donc de réduire le hasard de 30 % à 0,1 %. Certains préconisent pour tendre vers le degré zéro du hasard le duplicate par équipe (3,4 ou 6 joueurs). Ainsi, en équipes de 4 ou 6 joueurs, il faut faire jouer un joueur de l'équipe A (forcément preneur) en attaque avec trois joueurs de l'équipe B et simultanément un joueur de l'équipe B contre trois de l'équipe A sur la même donne.

Les réticences

Le tarot en duplicate individuel reste celui qui allie le mieux la recherche d'une diminution du hasard, le plaisir de jouer et des contraintes minimum d'organisation. Il est pourtant, pour bon nombre de joueurs, une barrière infranchissable car il ne laisse guère d'excuse (c'est un comble !) pour justifier de mauvais résultats. L'auteur en ayant fait l'expérience, il est vrai que finir dernier d'un tel tournoi nécessite une bonne imagination (" ça fait deux nuits que je ne dors pas ! ") ou une philosophie à toutes épreuves.

L'organisation

L'organisation est sensiblement la même que pour un tournoi en donnes libres.

13- le tournoi en duplicate

Evidemment, il paraît difficile de donner le même jeu à toutes les tables simultanément. En fait, on utilise des jeux " prédistribués " et disposés dans des étuis. Chaque étui comprend 6 poches : une pour chaque joueur (NORD, SUD, EST, OUEST), une pour le chien et une pour la feuille de notation. Ces étuis sont conçus de sorte que chaque joueur puisse prendre son jeu sans rien montrer aux autres.

<dl class='spip_document_266 spip_documents spip_documents_right' style='float:right;'>



un étui de duplicate

Le joueur désigné pour l'attaque dispose sur sa poche d'un signe distinctif (exemple : inscription des défenseurs en orange et l'attaquant en vert). Le donneur est également indiqué pour savoir qui va entamer. En fait, chaque poche comprend les dix-huit cartes du joueur et un diagramme (voir ci-dessous) sur lequel est repris la composition de son jeu. Lorsque le preneur a choisi son contrat, le jeu commence normalement. Il prend le chien (sauf s'il a choisi un contrat sans ou contre le chien) après l'avoir dévoilé à ses adversaires.

Une fois la partie terminée, on compte les points normalement que l'on reporte sur la feuille de notation jointe à l'étui (feuille qu'il est interdit de regarder avant pour ne pas influencer le choix du contrat). Ensuite, les joueurs reconstituent leur " main " à l'aide du diagramme (cf. exemple ci-contre). La distribution est ainsi reconstituée et on remet chacun des paquets dans sa poche avec sa carte témoin. L'étui est prêt à être joué à la table d'à côté.

En général, les étuis se promènent quatre à la fois, ce qui permet à chaque table de voir les quatre joueurs dans le rôle de l'attaquant.

A la fin du tournoi, on comptabilise les points-tournoi de cette façon : Le plus mauvais score à 0 (" la bulle "), celui juste après est crédité de deux points, celui d'après en a quatre, etc... jusqu'au meilleur score (" le top ") qui bénéficie d'un nombre de points-tournoi variant en fonction du nombre de joueurs ayant joué la même donne. Ainsi, si une donne a été jouée à 5 tables avec les résultats suivants (tous ayant gardé) :

table 1 : chute de 1 (la défense a marqué + 52 pts)

table 2 : gagnée de 5 points (la défense a marqué - 60 pts)

table 3 : gagnée de 6 points (la défense a marqué - 62 pts)

13- le tournoi en duplicate

table 4 : chutee de 5 points (la defense a marque + 60 pts)

table 5 : gagnee de 2 points avec petit au bout (la defense a marque -74 pts)

table 6 : gagnee de 5 points (la defense a marque -60 pts)

On attribuera les points-tournoi de cette facon :

table 4 : preneur = 0 PT , defense = 10 PT

table 1 : preneur = 2 PT, defense = 8 PT

table 2 et 6 : preneur = 5 PT (4+6 divises par 2), defense = 5 PT

table 3 : preneur = 8 PT, defense = 2PT

table 5 : preneur = 10 PT, defense = 0 PT

Donc lorsque le preneur est " top ", la defense est " bulle " et inversement.

Quand ce calcul est termine, on additionne pour chaque joueur son total de points-tournoi que l'on ramene a un pourcentage du maximum theorique, c'est-a-dire que le joueur qui est " top " a chaque donne tant en defense qu'en attaque aura 100 % alors que celui qui est " bulle " partout aura 0.

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.com/article196.html>

14- La création d'un club

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : dimanche 15 août 2010

Date de parution : 3 décembre 1999

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

généralité

La création d'un club nécessite peu de formalisme lorsqu'il est géré sous forme d'association à but non lucratif. La déclaration en préfecture (ou sous-préfecture) n'est pas obligatoire mais elle est préférable. Pour cela, vous devez fournir les statuts en deux exemplaires, remplir un imprimé (ou sur papier libre, précisez les noms, adresses, nationalités, date et lieu de naissance et profession des membres du bureau, l'objet de l'association et son siège social) et payer la publication au journal officiel (235 F au 18 mars 2000) à l'aide d'un imprimé qui vous est fourni par la Préfecture (ou sous-préfecture). La publication est faite un mois après la déclaration en Préfecture.

Cela permet d'ouvrir un compte bancaire, d'assurer les manifestations, bref de donner à celle-ci la personnalité juridique nécessaire. Un club est viable s'il arrive à réunir régulièrement un minimum de huit à douze joueurs. Le lieu de réunion est en général une salle municipale ou un bistrot. L'investissement de départ est donc très faible (quelques jeux et tapis).

Pour organiser un tournoi, il faudra par contre un investissement plus important. Il faut assurer le club (recours civil) au cas où un joueur viendrait à être blessé lors de la manifestation. Il faut un fond de caisse pour les inscriptions (à 70 francs l'inscription, de nombreux joueurs vous présenteront un billet de 100 francs) et éventuellement pour les ventes accessoires (boissons...). Enfin, il faudra avancer l'argent des lots en nature et produits vendus, avoir un nombre de jeux et tapis suffisants et assurer la publicité de la manifestation. Il faut également trouver une salle suffisamment proportionnée et accueillante.

Il faut également s'assurer d'être en règle avec les différentes administrations (impôts (paracommercialisme et jeux d'argent), douanes (pour les buvettes), police (pour les nuisances éventuelles lors d'un tournoi et les jeux de hasard interdits)).

Exemple de statuts d'une association à but non lucratif

STATUTS DE L'ASSOCIATION "CLUB DE TAROT ARRAGEOIS"

Article 1er : nom de l'association et statut juridique

Il est créé entre les adhérents aux présents statuts une association à but non lucratif régie par la loi du 1er juillet 1901 et le décret du 16 août 1901 dénommée "Club de Tarot Arrageois"

Article 2 : Objet

L'association a pour but de développer et favoriser le développement du jeu de tarot notamment par l'organisation de rencontres, challenges et tournois de tarot.

Article 3 : le siège social

L'association domicile son siège social au 140 rue Gustave Colin 62000 ARRAS.

Article 4 : durée

La durée de l'association est indéterminée.

Article 5 : membres

L'association se compose de membres actifs et de membres d'honneur

Les membres actifs sont : toute personne physique ayant payé sa cotisation annuelle et participant régulièrement ou occasionnellement aux manifestations organisées par le club.

Nul ne peut être membre sans le consentement du bureau exécutif.

La qualité de membre est perdue dès lors que :

- le membre a cessé de payer sa cotisation annuelle ;
- le membre est exclu par décision du bureau exécutif pour des motifs graves ou susceptibles d'entacher l'honorabilité de l'association et de l'ensemble de ses membres ;
- le membre a notifié par lettre simple au président sa démission.

Article 6 : les ressources

Elles se composent :

- des cotisations des membres ;
- des droits d'inscription aux différentes manifestations organisées par le club ;
- des sommes perçues en contrepartie des prestations fournies par le club ;
- des subventions publiques ;
- de toute autre ressource autorisée par la Loi.

Article 7 : composition du bureau exécutif

Le bureau exécutif se compose de 2 à 9 membres élus pour un an. Les membres sortants sont rééligibles.

Le bureau exécutif élit parmi ses membres un Président et un Trésorier et éventuellement :

- un vice-président ;
- un secrétaire ;
- un trésorier adjoint ;
- un secrétaire adjoint.

Article 8 : réunion du bureau exécutif

Le bureau se réunit au minimum une fois par an sur convocation du président ou à la demande d'au moins un quart des membres.

Article 9 : pouvoirs du bureau exécutif

Le bureau est investi des pouvoirs les plus étendus pour prendre toute décision à l'exception de la dissolution du club, de la modification des présents statuts et du règlement intérieur éventuellement attaché à ces statuts.

Il établit notamment le budget de l'association, collecte les cotisations et organise les manifestations du club. Il met en oeuvre toute décision de l'assemblée générale.

Article 10 : le président

Le président représente l'association dans tous les actes de la vie civile. Il agit en justice au nom de l'association tant en demande qu'en défense. Dans tous les cas non urgents, il doit préalablement recueillir par assemblée générale extraordinaire l'autorisation d'agir en demande.

14- La création d'un club

En cas d'empêchement, le président est remplacé par le vice-président.

En cas d'empêchement de ce dernier, le président est remplacé par le secrétaire.

Article 11 : le secrétaire

Le secrétaire, lorsqu'il existe, est chargé de toutes les écritures à l'exception des écritures comptables.

En cas d'empêchement, le secrétaire est remplacé par le secrétaire adjoint.

Article 12 : le trésorier

Le trésorier est chargé de tenir la comptabilité du club. Il détient le pouvoir de signer tout moyen de paiement. Le trésorier adjoint, lorsqu'il existe, détient également et indépendamment ce même pouvoir. A défaut, le président détient également ce pouvoir.

En cas d'empêchement, le trésorier est remplacé par le trésorier adjoint.

La comptabilité est tenue au moyen minimum d'un livre de caisse et le cas échéant d'un livre de banque. Les livres doivent être visés trimestriellement par deux membres du bureau.

Article 13 : les assemblées

L'assemblée générale comprend tous les membres à jour de leur cotisation pour l'année en cours. Les membres peuvent se faire représenter par un autre membre. Nul ne peut se prévaloir de plus de deux procurations.

Les convocations sont envoyées quinze jours avant la date choisie par le bureau. L'ordre du jour y est annexé.

Les assemblée ordinaires et extraordinaires peuvent être simultanément organisées.

Article 14 : assemblée ordinaire

L'assemblée générale ordinaire se réunit une fois par an. Elle entend le rapport sur l'activité et la trésorerie, approuve les comptes et donne le quitus pour la gestion du bureau sortant. Il est ensuite procédé à l'élection des membres du bureau. Les décisions sont valablement prises quelque soit le nombre de membres présents ou représentés.

Article 15 : assemblée extraordinaire

L'assemblée générale extraordinaire se réunit à la demande du président ou à la demande de 20 % des membres ayant droit de vote. Elle délibère valablement si 50% des membres sont présents ou représentés. Si ce quorum n'est pas atteint, l'assemblée est convoquée à nouveau dans le mois qui suit avec le même

14- La création d'un club

ordre du jour. Cette nouvelle assemblée délibère valablement quelque soit le nombre de membres présents ou représentés.

L'assemblée générale extraordinaire se prononce sur les modifications statutaires, sur la dissolution de l'association et sur toute autre décision qui ne saurait attendre l'assemblée ordinaire.

Article 16 : dissolution

La dissolution est décidée par l'assemblée extraordinaire à la majorité des deux tiers. Elle désigne un ou plusieurs liquidateurs à qui elle donne tout pouvoir pour procéder à la liquidation. Le pouvoir d'agir en justice fait l'objet d'une décision particulière.

Article 17 : règlement intérieur

Il peut être adjoint aux présents statuts un règlement intérieur destiné à fixer les points non prévus au présent statut. Le règlement intérieur s'impose aux membres avec la même valeur que les statuts.

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.com/article197.html>

15- L'aspect juridique de la gestion d'un club

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : dimanche 15 août 2010

Date de parution : 3 décembre 1999

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

AVERTISSEMENT : Texte de 1999, probablement obsolète

La création d'un club et l'organisation d'un tournoi nécessitent de s'intéresser à son aspect juridique.

Le président du club est le premier responsable devant la loi. Les autres membres du bureau (trésorier et secrétaire) peuvent être solidairement responsable ou individuellement dans certains cas.

Responsabilité civile

La responsabilité civile du club peut être mise en cause dans tout accident ayant lieu lors de la manifestation organisée par celui-ci (chute, bagarre, incendie...). Cette responsabilité peut être couverte par une assurance peu onéreuse car le risque est très rare.

Lors d'une manifestation quelle qu'elle soit, la responsabilité des organisateurs peut être invoquée notamment en cas d'accident où la sécurité d'un ou plusieurs participants est en jeu. Dès lors, il convient de s'attacher particulièrement aux obligations qui découlent de cette responsabilité. On distingue deux types d'obligation : l'obligation de moyen et l'obligation de résultat.

Cette dernière naît d'un danger lié directement à la manifestation. Ainsi, si la manifestation comporte une restauration (sandwiches et autres), l'obligation consistera à fournir des aliments dont la date limite de consommation n'est pas atteinte et qui auront été conservés par vos soins dans des conditions d'hygiène et de température adéquates.

L'obligation de moyen consiste à prévenir tout danger raisonnablement prévisible. Par exemple, si un faux plafond menace par des signes évidents de s'écrouler et risque d'entraîner des blessures de participants, vous deviez interdire l'accès à la zone de danger. Par contre, si ce plafond s'écroule alors que rien ne permettait d'en deviner l'éventualité, votre responsabilité peut difficilement être engagée (Alors que celle du gestionnaire du site reste d'actualité).

Fort heureusement, le risque en matière de jeu de tarot est rare !

Responsabilité pénale

La responsabilité pénale peut être invoquée dans certains cas. C'est notamment le cas de la réglementation sur les loteries ou celle sur les boissons alcoolisées (buvette) . En effet, il n'est pas rare qu'en marge d'un tournoi, les clubs organisent une loterie or celle-ci, pour rester tolérée doit respecter certaines limites :

La réglementation sur les jeux d'argent et les jeux de hasard.

La loi de 1836 prévoit l'interdiction des loteries dès lors que sont réunis les éléments suivants :



- elle est payante
- ▶ il y a espérance d'un gain
- ▶ avec intervention du hasard (tirage au sort en général)
- ▶ publique

Les articles 5 et 6 énoncent les exceptions d'interdiction : les lotos traditionnels (également appelés quines, consistant en un tirage au sort de boule numérotées...) si le lot le plus important ne dépasse pas la valeur de 2500 F (les lots ne peuvent être une somme d'argent) et les loteries destinés aux oeuvres de bienfaisance, destinées à encourager les arts ou les sports.

Les tirages au sort que l'on voit parfois lors de tournois de tarot sont donc prohibés puisqu'ils ne rentrent dans aucune de ces exceptions sauf si le bénéficiaire ainsi dégagé devait aller à une oeuvre de bienfaisance.

Quant au tournoi de tarot en lui-même, il est certain que l'inscription n'est pas gratuite, qu'il est public et il y a souvent l'espérance d'un gain. Par contre, l'intervention du hasard... Sur un tournoi en donnes duplicatas, le hasard est quasiment entièrement banni par la suppression de la distribution aléatoire (encore que le hasard résiduel provient des adversaires plus ou moins bons en individuel). Sur un tournoi en donnes libres, deux argumentations peuvent être renvoyées dos à dos : Connaître les règles ne suffit pas pour gagner un tournoi, il faut savoir évaluer son jeu, développer une stratégie... Le hasard ne suffit donc pas pour gagner mais, en théorie, un joueur avec une chance insolente pourrait gagner un tournoi en jouant n'importe comment. A ma connaissance, il n'existe aucun arbitrage en la matière, qu'il soit juridique, administratif ou jurisprudentiel (donc, cela conforterait la première thèse puisque les tournois existent depuis longtemps).

Buvettes et législation

[..]

Responsabilité financière

La responsabilité financière est le fait du Président et du Trésorier. Ils peuvent être poursuivis sur leurs propres deniers dans tous les cas où l'association n'a pas rempli un contrat ou bien lors d'un détournement de fond effectué par un tiers.

C'est la raison pour laquelle il est nécessaire de tenir un minimum de comptabilité, à savoir un livre de banque et un livre de caisse. C'est également préférable pour des raisons fiscales. En effet, l'association n'est pas assujettie aux impôts tant que son but n'est pas lucratif et que son chiffre d'affaire n'atteint pas le plafond. Cela ne signifie pas qu'elle ne peut pas faire de bénéfice mais que ces adhérents ne peuvent en profiter directement sous quelque forme que ce soit : cadeaux importants ou remboursement de frais non justifiés au sens fiscal (absence de facture ou de réelle contrepartie...) !

Il est préférable, pour limiter les risques d'évaporation des fonds, de confier les livres à une personne différente de celle qui conserve la caisse et les formules de paiement. En effet, la principale raison de fermeture des clubs reste la disparition d'argent, rarement la disparition de joueurs. C'est d'autant plus important que peu de clubs savent comment poursuivre en justice un indélicat et bien peu survivent à une telle épreuve.

Textes juridiques

Loi du 1er juillet 1901

Art. 1er : l'association est la convention par laquelle deux ou plusieurs personnes d'une façon permanente leurs connaissances ou leur activité dans un but autre que de partager des bénéfices. Elle est régie, quant à sa validité, par les principes généraux du droit applicable aux contrats et obligations.

Art. 2 : Les associations de personnes pourront se former librement sans autorisation ni déclaration préalable, mais elles ne jouiront de la capacité juridique que si elles se sont conformées aux dispositions de l'article 5.

Art.3 : Toute association fondée sur une cause ou en vue d'un objet illicite, contraire aux lois, aux bonnes mœurs, ou qui aurait pour but de porter atteinte à l'intégrité du territoire national et à la forme républicaine du gouvernement est nulle et de nul effet.

Art.4 : Tout membre d'une association qui n'est pas formée pour un temps déterminé peut s'en retirer en tout temps, après paiement des cotisations échues et de l'année courante, nonobstant toute clause contraire.

Art.5 : Toute association qui voudra obtenir la capacité juridique prévue par l'article 6 devra être rendue publique par les soins de ses fondateurs.

La déclaration préalable en sera faite à la préfecture du département ou à la sous-préfecture de l'arrondissement où l'association aura son siège social. Elle fera connaître le titre et l'objet de l'association, le siège de ses établissements et les noms, professions, domiciles et nationalités de ceux qui, à un titre quelconque, sont chargés de son administration ou de sa direction. Deux exemplaires des statuts seront joints à la déclaration. Il sera donné récépissé de celle-ci dans le délai de cinq jours.

Lorsque l'association aura son siège social à l'étranger, la déclaration préalable prévue à l'alinéa précédent sera faite à la préfecture du département où est situé le siège de son principal établissement.

L'association est rendue publique que par une insertion au journal officiel, sur production de ce récépissé.

Les associations sont tenues de faire connaître, dans les trois mois, tous les changements survenus dans leur administration ou direction, ainsi que toutes les modifications apportées à leurs statuts.

Ces modifications et changements ne sont opposables aux tiers qu'à partir du jour où ils ont été déclarés.

Les modifications et changements seront en outre consignés sur un registre spécial qui devra être présenté aux autorités administratives ou judiciaires chaque fois qu'elles en font la demande.

Art.6 Toute association régulièrement déclarée peut, sans aucune autorisation spéciale, ester en justice, recevoir des dons manuels ainsi que des dons des établissements d'utilité publique, acquérir à titre onéreux, posséder et administrer en dehors des subventions de l'Etat, des régions, des départements, des communes et de leurs établissements publics :

15- L'aspect juridique de la gestion d'un club

1° Les cotisations de ses membres ou les sommes au moyen desquelles ces cotisations ont été rédimées, ces sommes ne pouvant être supérieures à 100 F ;

2° le local destiné à l'administration de l'association et à la réunion de ses membres ;

3° les immeubles strictement nécessaires à l'accomplissement du but qu'elle se propose.

Les associations déclarées qui ont pour but exclusif l'assistance, la bienfaisance, la recherche scientifique ou médicales peuvent accepter les libéralités entre vifs ou testamentaires dans des conditions fixées par décret en conseil d'état.

Lorsque une association donnera au produit d'une libéralité une affectation différente de celle en vue de laquelle elle aura été autorisée à l'accepter, l'acte d'autorisation pourra être rapporté par décret en conseil d'état.

Art.7 : En cas de nullité prévue par l'article 3, la dissolution de l'association est prononcée par le tribunal de Grande Instance, soit à la requête de tout intéressé, soit à la diligence du Ministère Public. Celui-ci peut assigner à jour fixe et le tribunal, sous les sanctions prévues à l'article 8, ordonner par provision et nonobstant toute voie de recours, la fermeture des locaux et l'interdiction de toute réunion des membres de l'association.

En cas d'infraction à l'article 5, la dissolution peut être prononcée à la requête de tout intéressé ou du ministère public.

Art. 8 : Seront punis des peines d'amende prévues pour les contraventions de la cinquième classe, en première infraction et en récidive, ceux qui auront contrevenu aux dispositions de l'article 5.

Seront punis d'une amende de 30000 F et d'un emprisonnement d'un an, les fondateurs, directeurs, ou administrateurs de l'association qui se serait maintenue ou reconstituée illégalement après le jugement de dissolution.

Seront punies de la même peine toutes les personnes qui auront favorisé la réunion des membres de l'association dissoute, en consentant l'usage d'un local dont elles disposent.

Art. 9 : En cas de dissolution volontaire, statutaire ou prononcée par justice, les biens de l'association seront dévolues conformément aux statuts, ou, à défaut de disposition statutaire, suivant les règles déterminées en assemblée générale.

TITRE 2 Les associations d'utilité publique

TITRE 3 Les congrégations religieuses

Code des débits de boisson (extraits)

Art. L48 : Les individus qui, à l'occasion d'une foire, d'une vente ou d'une fête publique, établissent des cafés ou débits de boissons ne sont pas tenus à la déclaration prescrite par l'article L31 ci-dessus, mais ils doivent obtenir l'autorisation de l'autorité municipale.

15- L'aspect juridique de la gestion d'un club

Dans les débits et cafés ouverts dans de telles conditions, il ne peut être vendu ou offert sous quelque forme que ce soit, que des boissons des deux premiers groupes définis à l'article L1er du présent code.

Art. L53 : Les personnes qui, sous le couvert d'associations, vendent des boissons à consommer sur place, sont soumises à la réglementation administrative des débits de boisson dans les conditions fixées par l'article 1655 du code général des impôts.

Loi du 21 mai 1836

"Art. 1er : Les loteries de toute espèces sont prohibées.

Art. 2 : Sont réputées loteries et interdites comme telles :

les ventes d'immeubles, de meubles ou de marchandises effectuées par la voie du sort, ou auxquelles auraient été réunis des primes ou autres bénéfices dus, même partiellement, au hasard et généralement toutes opérations offertes au public, sous quelque dénomination que ce soit, pour faire naître l'espérance d'un gain qui serait acquis par la voie du sort.

Art 3 : la contravention à ces prohibitions sera punie des peines portées au premier alinéa de l'article 2 et à l'article 3 de la loi n°83-628 du 12 juillet 1983 relative aux jeux de hasard.

[..]

Art. 5 : Sont exceptées des dispositions des articles 1er et 2 ci-dessus les loteries d'objet mobilier exclusivement destinées à des actes de bienfaisance, à l'encouragement des arts ou au financement d'activités sportives à but non lucratif, lorsqu'elles auront été autorisées dans des formes déterminées par décret en Conseil d'Etat.

Art.6 : Les dispositions des articles 1er et 2 ci-dessus ne sont pas applicables aux lotos traditionnels, également appelés "poule au gibier", "rifles" ou "quines", lorsqu'ils sont organisés dans un cercle restreint, dans un but social, culturel, scientifique, éducatif, sportif ou d'animation locale et se caractérisent par des mises et des lots de faible valeur. La valeur de chacun des lots susceptibles d'être gagnés ne peut dépasser un montant fixé par arrêté conjoint du ministre de l'économie et des finances et du ministre de l'intérieur. Ces lots ne peuvent, en aucun cas, consister en somme d'argent ou être remboursés.

[..]"

Arrêté du 19 juin 1987 d'application :

"Art. 1er : L'avis du trésorier-payeur-général devra être sollicité pour toute demande d'autorisation de loterie dont le capital d'émission dépassera 200.000 F.

[..]"

Arrêté du 27 janvier 1988 d'application :

15- L'aspect juridique de la gestion d'un club

"Art. 1er : la valeur marchande de chacun des lots proposés au public à l'occasion des lotos traditionnels organisés dans les conditions prévues par l'article 6 de la loi du 21 mai 1836 modifiée portant prohibition des loteries ne peut excéder 2500 F.

[..]"

Loi n°83-628 du 12 juillet 1983 relative aux jeux de hasard :

"Art. 1er [...] Le fait d'établir ou de tenir sur la voie publique et ses dépendances ainsi que dans les lieux publics ou ouverts au public et dans les dépendances, même privées, de ceux-ci tous jeux de hasard non autorisé par la loi dont l'enjeu est en argent est puni de six mois d'emprisonnement et de 50000 francs d'amende."

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article198.html>

16- La Fédération Française de Tarot

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : dimanche 15 août 2010

Date de parution : 10 avril 2000

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

La FFT regroupe environ 300 clubs inégalement répartis sur le territoire. Six ligues à compétence géographique interrégionale regroupent des comités régionaux. Elle tient son siège à Chalon sur Saône (71100) au 1 bis rue des cornillons. Elle dispose également d'un site internet où est présentée son activité (<http://www.fftarot.fr>). La FFT a su imposer une règle du jeu aujourd'hui reconnue par tous à une époque où de nombreuses règles et variantes existaient en France.

Les compétitions

L'objectif principal d'une Fédération, sportive ou de loisirs, est de créer un championnat de France. Comme il existe plusieurs types de rencontres (donnes libres, duplicate...), plusieurs championnats sont organisés. Le nombre et la variété des championnats et tournois parallèles donnent l'eau à la bouche de tout passionné de tarot. Il est dommage que leur répartition géographique ne soit pas idéale (le quart sud-est est privilégié) car cela donne envie de se frotter aux plus grands.

Le championnat en donnes libres

Il est organisé dans la capitale du Tarot : Pontarlier. Ce championnat laisse une grande place au hasard puisque votre réussite dépendra essentiellement de la qualité de la distribution. Néanmoins, un système d'éliminations successives permet de dégrossir le jeu et d'éviter ainsi qu'un joueur chanceux mais approximatif puisse atteindre le grâal. Il n'en reste pas moins qu'une veine insolente aura raison de tous les adversaires.

Les championnats en duplicate individuel

Au nombre de 4 ("open", 1ère série, 2ème série et promotion) mais tenus simultanément il permettent respectivement de désigner le champion de France (toutes catégories), les champions 1ère et 2ème séries (catégories selon la force du joueur) et le champion "promotion" (anciennement appelé "espérance")... forcément prometteur ! Ces championnats sont accessibles au travers de qualifications organisés par les différents comités et ligues.

Les championnats par équipe dénommés "coupe de France"

Ils sont organisés par équipes de quatre à six joueurs. Là encore, il est nécessaire d'obtenir une qualification régionale.

Les championnats jeunes

La Fédération Française de Tarot avec ses écoles de tarot prépare les nouvelles générations de joueurs. C'est donc naturellement qu'elle crée des championnats "jeunes" (cadets, juniors, en triplettes ou quadrettes, pour les lycées et collèges).

Les championnats triplettes

Comme son nom l'indique, c'est un trio de joueurs qui va concourir soit ensemble en défense soit en attaque.

Les championnats quadrettes

Et là, un quatuor formé de 3 défenseurs et d'un attaquant vont parcourir les tables.

Les autres tournois

La Fédération, lors de ces tournois, organise toute une série de tournois parallèles et variés destinés à "gaver" les joueurs présents à ces festivals.

La logistique

La Fédération Française de Tarot fournit une aide importante aux clubs de tarots.

Parmi toute cette matière, on citera notamment le code d'arbitrage qui, en plus du règlement officiel, fournit une aide précieuse aux organisateurs. Ce code permet de connaître la marche à suivre (pénalités, déroulement de jeu...) dans les cas de figure les plus variés. Son ancienneté et sa richesse permettent maintenant de prétendre à l'exhaustivité.

Le fond de bibliothèque de la FFT est un véritable "trésor" puisque de nombreux ouvrages relatifs au tarot y sont en vente... Oui, oui, ceux-là même que vous avez recherché en librairie sans jamais les trouver !

La FFT fournit également le matériel nécessaire : jeux de cartes, feuilles de marques, chevalets de numérotation, livres, étuis de duplicate... jusqu'aux porte-clefs, autocollants et badges.

Elle s'assure que les arbitres soient "cadrés" dans leur fonction par une homologation à différents échelons (arbitre de club, régional, national, international, interplanétaire... euh, non, pas tant que ça !)

Les joueurs, passionnés ou débutants pourront vraisemblablement trouver un club pour les accueillir en s'adressant simplement à la FFT même si toutes les régions ne sont pas également fournies.

La fédération ou ses comités, ligues et clubs organisent également des sessions de formation ou des séjours à thème (sur le tarot, évidemment).

Les publications

La Fédération Française de Tarot communique ! Il y a bien sûr le site Internet ouvert au public mais également des publications qui s'adressent aux clubs et à leurs dirigeants.

Le journal des affiliés

Comme son nom l'indique, il s'adresse aux affiliés. Il est donc envoyé aux clubs. La couverture est en couleurs alors que l'intérieur se contente d'une monochromie... sur papier glacé. La ligne éditoriale est souple puisqu'on y trouve des articles sur la dialectique ou l'histoire du tarot, des reportages sur les (nombreux) événements qui émaillent

une saison, les annonces de tournois jusqu'à une page détente avec des mots fléchés.

Les articles sont très intéressants mais visiblement la limitation du nombre de pages est pour le maquettiste un véritable calvaire ! De nombreuses photographies rompent la monotonie de certains articles.

Tarot Infos

D'un format plus petit, son objectif est plus technique puisqu'il comprend surtout les informations "alimentaires" (assurance, adresses des clubs...). Pas de photos et un papier plus conventionnel mais c'est bien normal puisqu'il se veut une lettre d'information rapide destinée aux techniciens du club plutôt qu'un journal grand public. Objectif atteint !

Les publications ponctuelles

Ce sont les notices techniques d'organisation d'un tournoi : code d'arbitrage, règle officielle, manuels de l'organisateur de tournois. Bref, que de l'indispensable pour tous les clubs qui veulent dépasser le sempiternel tournoi en "donnes libres" !

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article199.html>

17- Les variantes

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : dimanche 15 août 2010

Date de parution : 28 avril 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Les puristes vous diront que le jeu à quatre est le seul qui soit digne d'intérêt. En fait, la passion du tarot amène souvent à proposer ces variantes en fonction du nombre de personnes désireuses de faire quelques donnes.

Le jeu à trois

Les règles

Le jeu à trois diffère très peu dans les règles par rapport au jeu à quatre. Le distribution est identique (6 cartes au chien). La poignée d'atouts est relevée à 13 atouts (15 pour la double et 18 pour la triple). La donne se joue à deux contre un. Le décompte des points reste identique au jeu à 4 mais, comme il n'y a que deux défenseurs, les points attribués au preneur ou payés par celui-ci en cas de chute sont moindre (il paye deux défenseurs au lieu de trois et inversement).

Il n'est pas utile de donner une carte basse pour compléter le pli excusé, cette règle ne valant que pour conserver un nombre pair de cartes par camp. En effet, à trois joueurs, il n'est pas sûr d'avoir, lors du décompte un nombre pair de cartes à compter puisque chaque pli ramène trois cartes au lieu de quatre.

Lors du décompte, il faut donc compter au demi-point près. Ainsi, un preneur qui devait faire 41, s'il fait 40,5 perd la donne. L'arrondi se fait ensuite en privilégiant toujours le camp qui va marquer des points. Ainsi dans le cas précédant, le preneur chute de 1 point. Inversement, s'il avait fait 41,5, il aurait gagné de 1.

La stratégie de jeu

Elle est sensiblement différente du jeu à quatre. L'évaluation de son propre jeu doit tenir compte de cette répartition sur 24 cartes.

Le jeu à quatre tient peu compte des possessions des cavaliers et des valets (souvent coupés) et la dame vaut surtout si elle est accompagnée du roi. En effet, trois tours sans que quelqu'un ne coupe est le maximum que l'on puisse atteindre. La plupart du temps, le troisième tour est coupé. Un cavalier a donc peu de chances de remporter un pli.

A trois joueurs, quatre tours peuvent être effectués avant que quelqu'un ne coupe. Dames et cavaliers prennent alors toute leur importance puisqu'ils remporteront souvent un pli.

De même, posséder 7 atouts n'est pas exceptionnel et il arrive souvent que deux joueurs atteignent ce chiffre. Il faut donc considérer une main forte en atout à partir de 9 atouts.

La coupe effectuée par le preneur n'a pas non plus la même valeur que pour le jeu à quatre. En effet, il faudra couper plus souvent avant que la défense ne soit obligée d'engager ses cartes à points (roi, dame, cavalier ou valet). La prise de points par une coupe est donc plus aléatoire et souvent moins rémunérateur qu'une coupe à quatre joueurs.

Une fois son évaluation corrigée en fonction de ces paramètres, il faut également changer légèrement sa façon de jouer. Le petit en défense est plus dur à attraper et faire couper la défense pour épuiser ses atouts est difficile.

Le jeu à cinq

Les règles

Le chien ne comporte plus que trois cartes au lieu de six. On joue alors à 2 contre 3. Le preneur choisit donc un partenaire. Ce choix se fait en nommant un roi. Celui qui possède le roi sera donc son partenaire. La nomination se fait avant de découvrir le chien. Ainsi, ce choix n'est pas influencé par ces cartes. Si le roi choisi est au chien, alors le jeu se joue à 1 contre 4.

Le partenaire du preneur ne doit pas faire état de son appartenance au camp attaquant jusqu'à ce qu'il joue le roi appelé même si son comportement de jeu laisse peu d'illusions aux adversaires (Il donne des points au preneur ou son petit).

L'entame ne peut pas être faite dans la couleur choisie par le preneur sauf si cette entame est faite du roi.

Le preneur qui posséderait les quatre rois peut désigner une dame pour choisir son partenaire (un cavalier, s'il possède également les quatre dames...).

Le preneur qui possède au moins un roi peut choisir de jouer seul contre quatre en choisissant un roi qu'il possède. Il ne doit pas non plus dévoiler ce choix jusqu'à ce qu'il joue le roi appelé.

La poignée d'atouts est comptabilisée pour 8 atouts (10 pour la double, 13 pour la triple).

Les points sont attribués proportionnellement entre les deux attaquants (2/3 pour le preneur, 1/3 pour le partenaire). Ainsi, si le preneur gagne, deux défenseurs payent au preneur et un défenseur paye au roi appelé. Inversement, si le preneur chute, il paye à deux défenseurs pendant que son partenaire paye au troisième défenseur.

Dans le cas où le preneur a joué à 1 contre 4. Il paye chaque défenseur ou se fait payer par chacun d'eux. Choisir de jouer seul contre tous permet donc d'augmenter son total de points.

La stratégie de jeu

Elle est très éloignée du jeu à quatre. En effet, les cavaliers et valets ne font quasiment jamais de pli tandis que les dames ont de grandes chances d'être coupées. Deux tours sans que personne ne coupe est exceptionnel.

L'évaluation de son jeu se limite au nombre de bouts, rois et atouts (mais il en faut quelques gros car les surcoupes sont fréquentes). L'existence du partenaire appelé peut assouplir grandement les critères de choix. En effet, il ne faut pas oublier que son partenaire a un roi et probablement des atouts, des points peut-être même un bout.

Avec trois cartes à mettre à l'écart, le choix du preneur se résume souvent à faire une coupe dans une couleur ou à sauver quelques points irréalisables.

La stratégie de jeu est ensuite très peu évoluée et se résume souvent à chasser ou sauver le petit. La chasse au petit ne peut être menée quasiment que par le propriétaire du 21. En effet, chaque joueur a au moins un partenaire susceptible de posséder le petit. Il faut donc s'assurer de le sauver en jouant le 21 avant d'attaquer à l'atout. Sans le 21, il faut 20,19 et Excuse pour tenter la même chose (et le risque de donner le petit à l'adversaire existe encore). En effet, celui qui veut chasser possède de nombreux atouts (6 ou 7), ce qui laisse une moyenne de 3 atouts par joueur. Le risque que le petit soit accompagné d'un seul atout est grand. De ce fait jouer deux fois atouts sans être maître est impossible.

Pour le propriétaire du trio 20,19 et excuse, il peut jouer le 20 pour faire tomber le 21 et ensuite lancer le 19 pour récupérer le petit d'un partenaire mais pour cela il faut récupérer la main sans perdre le 19... Pour cette raison 20,19 ne suffisent pas (jouer le 20 fait tomber l'excuse et le 21 tombe sur le 19) sauf situé juste devant le preneur et une fois le partenaire du preneur connu. Dans ce cas, jouer le 20 oblige le preneur à lâcher le 21 ou à laisser le petit se sauver s'il préfère garder le 21 en s'excusant.

Le jeu avec un mort

Variante utile aux dimanches pluvieux, le jeu avec un mort permet de jouer même s'il y a un joueur de trop. Ainsi, on peut jouer à 4 avec 5 joueurs ou à 4 avec 5 joueurs. A 5 joueurs, plutôt que de jouer à 2 contre 3 en appelant un roi, on préférera parfois jouer à 4 avec un mort.

Le principe est très simple : Celui qui distribue ne se donne pas de cartes et ne joue pas. Il ne marque aucun point. Par contre, si tout le monde passe, c'est le même joueur qui redonne jusqu'à ce qu'un contrat soit joué ! Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de distribuer et de faire le mort.

Le jeu avec une mouche

Encore une variante des dimanches pluvieux ! Lorsque l'on n'a pas envie de compter les points, on utilise des jetons (Oui, oui, ces rectangles et ronds vert, jaune, bleu ou rouge). Le rond vaut 10 points, le petit rectangle vaut 50 et le plus long vaut 100. Les jetons sont partagés à égalité.

On place une mouche (un forfait de gain) au centre. Chacun y met donc 50 points. Le preneur qui gagne remporte la mouche. Le petit au bout et la poignée sont payés 10 points par chaque défenseur. La garde sans le chien est payée 50 tandis que la garde contre le chien est payée 100 par chaque défenseur. En cas de défaite, le preneur double la mouche et paye également chacun des défenseurs pour les petits au bout (mis par la défense), poignées, garde sans ou contre le chien.

Le jeu à 6 par équipes de deux joueurs

Probablement le jeu le plus léger " stratégiquement " parlant puisque le nombre de joueurs et donc la fréquence des coupes franches ou singlettes empêche d'élaborer une technique sophistiquée. Pour autant, ce n'est pas tout à fait le jeu de bataille.

Les cartes sont distribuées 3 par 3 et 6 cartes sont mises au chien (chaque joueur reçoit donc 12 cartes). On sépare

le chien en deux paquets de 3 cartes. Chaque joueur bénéficiera de l'aide du partenaire situé en vis-à-vis. Le tour d'enchère commence. A la fin de celui-ci, le preneur prend un des deux demi-chien qu'il montre. Son vis-à-vis et partenaire fait de même avec l'autre moitié. Les deux joueurs font leur écart. Evidemment, en cas de contrat supérieur à la garde, les chiens ne sont ni dévoilés ni utilisés comme le jeu à 4 joueurs.

Lors du tour d'enchère, le partenaire peut surenchérir même s'il avait déjà parlé (principe du deuxième tour).

Le jeu se déroule ensuite entre les deux camps ainsi constitués : le preneur et son vis-à-vis contre les 4 autres joueurs.

Dans ce jeu, il n'est pas rare de voir un roi coupé. Quant aux dames, elles ne feront presque jamais de pli. La puissance du jeu dépend ici essentiellement de la force des atouts car pour espérer passer un mariage, il faut d'abord épuiser les atouts. L'existence de partenaires en vis-à-vis rend très difficile la sauvegarde du petit. Pour toutes ces raisons, le flanc atout est souvent la meilleure offensive. Ensuite le jeu ressemble de loin au jeu de la carte du bridge : bien défausser sur son partenaire pour ne plus rendre la main à l'adversaire.

Jouer de 2 à 16 joueurs

Michel Gaudet a écrit des règles pour joueur à plusieurs, ensemble, de 2 à 16 joueurs. Bref tous les cas de figures d'une réunion de famille ne vous empêcheront pas de proposer un tarot !

Les règles de Michel Gaudet en pdf sont accessibles ci-dessous.

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article200.html>

18- Les marques des jeux de 78 cartes

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : dimanche 15 août 2010

Date de parution : 6 septembre 2000

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Plusieurs fabricants distribuent du tarot à jouer. L'épaisseur, le toucher, le dos, la tenue à l'humidité et le vieillissement les distinguent. Il n'existe quasiment plus aucun jeu dont les numéros des cartes se retrouvent sur deux coins seulement. Heureusement pour les gauchers. Certains jeux ont une durée de vie d'une soirée voire moins avec une épaisseur à peine supérieure à du papier. Faciles à repérer, ils sont de marque inconnue et très bon marché avec parfois des illustrations exotiques pour les atouts. Les jeux de marque Grimaud, Carta Mundi, France Carte et Ducale sont tous valables avec des différences...

France Carte fait des jeux génériques de qualité moyenne qui tolèrent peu l'humidité. La facilité à les trouver, la pochette sobre et le prix (qui va du simple au triple en fonction des distributeurs) en font souvent un excellent rapport qualité/prix. La qualité supérieure est vendue sous ses marques Grimaud et Ducale (voir ci-dessous).

Les jeux Carta Mundi sont souvent affublés de publicité au dos. On distingue deux types de jeu, le premier au carton parfaitement lisse est peu intéressant alors que le second offre un toucher très agréable. Leur durée de vie est satisfaisante.

Grimaud est la marque préférée de l'auteur pour sa durée de vie très importante. Cartes épaisses parfois en boîte cristal, publicitaires ou non, elles n'ont qu'un défaut à mon avis : le toucher froid.

Ducale fait des cartes très intéressantes : les " spécial cercle " au dos écossais axé, s'il vous plaît ! On les trouve parfois en grande surface mais souvent cela fait cher du dos écossais axé ! Le toucher est froid.

Je n'ai pas eu le loisir d'essayer la marque Héron en tarot qui pourtant doit exister (?).

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article195.html>

19- Les logiciels

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : dimanche 15 août 2010

Date de parution : 15 décembre 1999

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

AVERTISSEMENT : texte écrit en décembre 1999. Beaucoup de jeux ont disparu, d'autres ont énormément progressé ! En 2010, les deux les plus connus pour leur activité sont Webtarot (recommandé par la FFT) et Foxtarot.

Catégorie commerciale

Wintarot (win 3.1) de MM. Chagny, Lucas et Nivert joue moyennement avec un graphisme et une ergonomie qui fatiguent le plus passionné. Sur un vieil ordinateur (80386, Ega), c'est un bon choix pour des récréations de quelques minutes mais il ne fonctionne plus sur les ordinateurs actuels (vitesse d'affichage des cartes trop rapide). Introuvable car offert avec un logiciel de gestion bancaire qui n'est plus distribué.

Tarotpro (version 4 complète, win 3.1, version 99 évaluation) de P. Coscas ne respecte pas la règle du jeu (poignée invisible), pas de signalisation et chasse au petit non suivie par les partenaires. Malgré cela, il se prévaut d'une recommandation de la Fédération Française de Tarot... Comme quoi même la FFT peut se tromper ! Il est classé en catégorie commerciale car la version d'évaluation ne permet pas d'évaluer la qualité de jeu (limité à quelques données préenregistrées, c'est donc une simple publicité). la version 99 dispose de graphismes tristounets et la jouerie est toujours aussi pauvre (pas de signalisation FFT).

Jeu de tarot (1ère version en boîte petit format) de Micro Application (Win 95) est joli, animé mais joue comme un grand débutant. A éviter absolument si vous aimez le tarot.

Jeu de Tarot MAClub (version en boîte grand format) , toujours de MicroApplication mais cette fois-ci, plutôt que de lancer un produit inconsistant, ils ont fait appel à un logiciel existant. Vous aurez donc FoxTarot rhabillé à la sauce MA et presque totalement débarrassé de ces bogues. L'interface est perfectible (même en le débarrassant de ses animations et en accélérant tout ce qui est possible, cela reste lent) mais la progression est certaine par rapport à "Ftarot21". Il respecte les conventions de jeu et y répond. Comme je suis un grand malchanceux, je n'ai pas pu évaluer correctement TarotMAClub car la répartition est très souvent défavorable à mon flanc de jeu. Pour l'attaque, précisons tout de même qu'avec le même nombre d'atouts, de bouts et de rois, je m'en sors en moyenne avec un meilleur résultat que le joueur "ordinateur" (sur une centaine de données). Pour parvenir à ce résultat, il faut jouer en kamikaze sur l'écart (conserver une dame sèche ou entamer sa singlette perturbe énormément la défense) et ne jamais tenter le flanc atout car le petit en défense a toujours une porte de sortie qu'il va exploiter. Encore un avec le label FFT... Ce logiciel permet de jouer via Internet avec de vrais joueurs mais il est introuvable...

Jeu de T@rot de... Micro Application. Troisième tentative de cet éditeur pour se positionner sur ce segment (après une fâcherie avec l'auteur du précédent ?). Cela ressemble furieusement à la première version avec quelques idées de la seconde version. Une première publication (trop pressé ?) suivie de mises à jour disponibles sur le net pour corriger les erreurs... La dernière version est dans les kiosques à journaux en octobre 2001... mais la révolution, c'est pour bientôt ? Après tout on attend mieux que ça de MicroApplication !

JEU DE TAROT de PointSoft, par les auteurs de Tarot Mastrum. Cette version est améliorée sur le plan graphique et débarrassée des imperfections de Tarot Mastrum. Un excellent rapport qualité/prix mais une stratégie de jeu de niveau moyen... Grande difficulté pour trouver ce jeu dans le commerce.

Partagiciels et gratuits

PbJPGtarot, (Dos) de J.P. Grillon n'a pas fait l'objet d'une étude approfondie. Son ergonomie perfectible m'a lassé avant.mais c'est la seule solution sous MSDOS.

Objective tarot, (version 2.7 Windows) n'a pas la meilleure ergonomie, ni la meilleure qualité de jeu (défense très faible). Ses auteurs ont choisi d'en faire un lieu de rencontre pour passionnés au travers d'Internet. Le fonctionnement est très simple : Vous attendez que quatre joueurs soient présents sur le site d'objective tarot et la partie démarre à distance avec des vrais joueurs humains ! OT (c'est son petit nom) vous permet même de commenter et discuter avec vos partenaires. Vous pouvez également participer à un classement. Le manque de dynamisme le pénalise (Les trop rares évolutions et l'accès internet parfois impossible font qu'il se trouve maintenant distancé en qualité).

Tarot Mastrum (Win95, version évaluée : limitée 1.35) de Xtech se place comme le concurrent d' Objective Tarot et dépasse TAROTPRO au niveau des possibilités d'option. Le graphisme est soigné mais l'ergonomie est perfectible. Deux points noirs : les erreurs d'exécution (pli compté pour le mauvais camp lorsque l'excuse est jouée en premier !) et la qualité de jeu (Exemple : L'attaquant commence par jouer ses rois ou oublie de lancer son dernier atout alors que le petit est seul en défense. Quant aux défenseurs, il cassent les chasses et peuvent démarrer du 20 sans avoir ni le 21, ni le 19). Il est cependant très prometteur. Devenu introuvable depuis la sortie de PointSoft.

Foxtarot (version 21) n'a pas été évalué, des erreurs d'exécution fermant prématurément le jeu.

Tarot 2000 (sous Dos) ne présente pas d'intérêt par rapport aux autres mais il ne nécessite pas Windows et joue à trois ou cinq.

Défi au Tarot (Dos, CGA), programme écrit en basic en 1987 (anonyme ??), très laid (2 couleurs, fonctionnement au clavier) et mauvais joueur mais c'est le premier sur PC, donc une pièce de collection !

LeTarot (Mac) n'a pas été évalué car il est réservé aux ordinateurs de la famille Mac et je n'en ai pas. De toute façon, il n'a, à ma connaissance, aucun concurrent sur cette plateforme. Donc vous n'aurez pas le choix !

BzTarot (pour Windows) est du même auteur que le présent ouvrage, il est difficile d'évaluer son propre travail ! L'ergonomie est spartiate et seules les options réellement utiles sont intégrées (donc ni choix des noms et visages des adversaires, ni bruitages...). La version publique sait jouer sans pour autant faire preuve d'une grande finesse. Les règles FFT sont respectées. Il est gratuit pour le moment.

Tarot Master 99 (version 1.1 pour Windows non enregistrée). Ce logiciel est, d'après son auteur H. BENOIT, le fruit de six ans de travail. Effectivement, l'intelligence artificielle est soignée au vu des données enregistrées de la version de démonstration. Quel regret de constater que l'ergonomie, la qualité graphique et les options ne sont pas d'aussi bonne qualité ! Il reste que certaines "erreurs" de jeu sont énervantes. Par exemple, un défenseur pose le 20 avant le 21 sur l'entame atout du preneur (comme ça, il indique au preneur qu'il a le 21 mais les défenseurs n'en savent rien !). De même, la façon d'engager les points à sacrifier n'est pas optimale et les doubletons de type Roi-Cavalier ou Roi-Valet chez le preneur sont mal négociés par la défense. Vivement la prochaine mouture car l'ensemble reste très prometteur.

WebTarot (version 1.6 pour Windows) est né d'une utopie : regrouper les auteurs de logiciels de tarot. Il a réussi à fédérer les auteurs de PBJPGTarot, BzTarot (coucou, c'est moi) et Tarot Mastrum. Il permet de jouer sur des tables à 3, 4 ou 5 joueurs (avec appel au roi dans ce dernier cas). Vous pouvez choisir de jouer en solo contre l'ordinateur, en réseau local ou sur Internet contre d'autres joueurs (que vous aurez choisi ou non). Un classement est établi pour le jeu sur internet et vous pourrez discuter avec les autres joueurs à votre table ou regarder en spectateur une autre

table. Enfin, vous pouvez également décider de jouer avec ou sans convention de signalisation FFT et même choisir une signalisation alternative appréciée par de nombreux joueurs. Ce logiciel se veut donc une nouvelle référence pour la communauté des joueurs de tarot. La Fédération Française de Tarot a choisi d'en faire son logiciel de tarot sur Internet à partir de juillet 2001. Nouveautés : les différés de tarot et les tournois.

1st Tarot de Laurent Pellenc. Avec ces 4 Mo, le téléchargement est particulièrement laborieux. Heureusement, tout comme les autres sharewares et freewares, vous le trouverez sur le CD de certains magazines. L'installation est difficile car il faut installer certains fichiers supplémentaires obligatoires (bibliothèques DLL du Visual Basic) mais non compris dans l'auto-installation. De plus les voix font également l'objet d'une installation supplémentaire (donc un total tout compris de 6 Mo). Une fois cette étape passée, on découvre des graphismes soignés et originaux mais une ergonomie très perfectible. Par exemple, la musique devient agaçante au bout de quelques minutes mais il faut aller dans "affichage" pour insonoriser, logique, non ? De même les icônes et outils ont des graphismes pas forcément significatifs. Une fois que l'on commence à s'habituer à tout cela, la qualité de la jouerie est bonne en expert avec signalisation mais reste perfectible à mon avis.

Conclusion

L'offre est importante et très inégale. De nombreux jeux sont devenus introuvables, disparus parce que non suivis par leur éditeurs ou simplement oubliés parce que d'un niveau de jeu vraiment médiocre.

Les versions commerciales, à l'exception de Tarotpro, se sont toutes soldées par un demi-échec car basées sur un rapport investissement/retour de profit qui s'adapte mal à une passion où l'exigence des joueurs est très haute. La plupart ont fait un logiciel riche en options et graphismes mais qui trahissait le manque de connaissance des programmeurs en technique de jeu.

Les sharewares et freewares sont, me semble-t'il, de bien meilleure facture et les grands éditeurs ne s'y sont pas trompé puisque certains ont préféré habiller un jeu shareware à leurs couleurs (hélas, cela rend ces jeux introuvables au bout de quelques mois).

Le "top 3" des jeux qu'il faut essayer est constitué, dans le désordre, de Tarot Master99, WebTarot et 1st Tarot. Trois sharewares qui sont les oeuvres de passionnés qui ont remis maintes et maintes fois la main à la pâte pour améliorer sans cesse la qualité. Il y a un an, aucun n'était dans mon "top 3" !

Extrait du Le site de Beuz

<https://beuselinck.fr/article201.html>

20- La bibliographie

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : dimanche 15 août 2010

Date de parution : 11 juillet 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Les incontournables

" Le tarot moderne : de la partie amicale à la compétition " de Emmanuel Jannin-Naltet et " le tarot moderne (tome 2) " de Daniel Daynes sont les références incontournables de l'apprenti.

" Les 100 plus belles donnes " et " perfectionnez votre tarot " de D. Daynes sont des recueils de donnes jouées lors des " tournois des Maîtres " et commentées. D'une lecture peu aisée du fait de la présentation (mais était-il possible de faire mieux ?), vous pouvez comparer les différentes manières de jouer la même donne. Les commentaires éclairés de l'auteur en font un excellent investissement pour aller au plus loin dans la connaissance du tarot.

et les autres...

" Les bases du tarot " et " le tarot : de l'initiation à la compétition " font double emploi avec " le tarot moderne ".

" Jouez et gagnez au tarot " bénéficie d'un titre trop prétentieux pour mériter un jugement.

" Testez votre tarot " présente des problèmes à résoudre mais cela en fait un livre à usage unique, ce qui le rend un peu cher.