



Tarot initiation



Afin de rendre le jeu de défense plus attrayant, la FFT a mis au point un système de signalisation. Utilisé en championnat par les compétiteurs, il permet aux défenseurs de dialoguer par le seul biais de la carte.

La 1^{ère} annonce qu'aborde ce système est celle des honneurs (Roi et Dame).



Un honneur
se signale
par l'entame d'une carte
de l'As au 5 à la couleur.

Cette annonce ne se fait pas sur une couleur jouée par le preneur. Si le preneur entame d'une petite carte dans une couleur et que le joueur du fond fournit et pose une carte de l'As au 5, cela ne signifie pas que ce dernier détient un honneur.

Mieux vaut le préciser, **cette annonce ne se fait que par le défenseur qui entame la couleur.** Une carte de l'As au 5 dans la même couleur posée par le défenseur suivant n'a pas cette signification.



Cependant, en équipe, il est possible de jouer avec un système qui autorise l'annonce d'un honneur sur l'entame d'un partenaire. Ces annonces sont dites "à la volée".

Que ce soit de devant ou des autres places, **il est déconseillé, voire interdit de faire une fausse annonce**, c'est-à-dire jouer une carte de l'As au 5 alors qu'on ne possède aucun honneur. Même si le preneur connaît la signalisation et peut en profiter, le système existe avant tout pour communiquer entre défenseurs. Le jeu de Tarot est basé sur la confiance, il est donc inutile de mentir, cette action pouvant avoir des conséquences désastreuses. Par contre, et principalement de devant, vous pouvez masquer la possession de votre honneur au preneur en entamant une carte du 6 au 10. Dans ce cas-là, vous ne mentez pas à vos partenaires, vous ne leur signalez rien, mais ce n'est pas forcément les aider. Une petite exception existe : si vous êtes main forte avec une couleur longue et que vous voulez que vos partenaires, sur fourniture du preneur, posent leurs pièces et évitent de se les faire enfumer.



En composition équipe, les honneurs peuvent être annoncées par d'autres manières : carte du 6 au 10, carte impaire ou carte paire.

Certains se laissent à dire qu'ils annoncent avec les "U" et les "I". Exemple : si vous annoncez avec les "I", le 5 et le 6 annoncent un honneur puisque la lettre I figure dans les chiffres CINQ et SIX. Par conséquent, le 7 n'en annonce pas. D'autres façons d'annoncer existent, mais elles sont sous enveloppe cachetée !



Enfin, et toujours en équipe, on peut signaler un honneur grâce aux défaussés. Il suffit d'enlever une carte promettant un honneur dans la couleur défaussée. Il existe un autre moyen plus indirect : enlever une carte promettant un honneur dans une autre couleur que celle défaussée. Vive les conventions !

Tarot initiation



Après quelques éclaircissements sur les honneurs donnés dans le précédent magazine, il est bon de rappeler certaines règles de base en défense à pratiquer impérativement.



Ne jamais revenir dans la couleur jouée par le preneur

Il faut **le faire couper** et ne pas hésiter à **sacrifier** quelques points en coupe que vous ne pourrez jamais rentrer.

Il existe cependant **quelques exceptions** à cette règle :

- la Baie des Cochons

Un défenseur peut retourner dans la longue du preneur à la seule condition de posséder au moins un atout maître et de n'avoir plus de cartes dans la coupe du preneur. Cette technique est basée sur la confiance des autres défenseurs qui doivent avancer leur plus grosse pièce dans la coupe du preneur.

- voler une levée au preneur qui est en train de fermer le jeu

- sortir le Petit en danger d'un autre défenseur

- prendre le Petit du preneur

Un défenseur peut revenir dans la longue du preneur s'il est bloqué (plus d'atout) pour redonner la main à ses partenaires qui pourront continuer la chasse. En effectuant ce retour, le défenseur doit être certain que le Petit sera bien pris.

Garder la maîtrise dans la couleur jouée par le preneur, tenir les honneurs

Cela signifie que si le preneur joue sa longue, **vous ne devez pas vous débarrasser de vos cartes maîtresses** dans cette couleur. Cette règle est primordiale. Imaginez un preneur qui joue une petite carte dans une couleur, que la défense pose le grand mariage et que le preneur fasse le pli du Valet au 2^{ème} tour, ça fait désordre !

Cette règle est valable aussi pour les défausces sur les couleurs non entamées. Si vous défaussez un Roi, c'est que vous détenez forcément la Dame dans cette couleur, sauf cas exceptionnels (Roi sec, Roi 2nd).

Ne pas laisser une levée au preneur si on peut couvrir

Il est cependant possible de **duker**, c'est-à-dire choisir de laisser la main au preneur alors que l'on a la possibilité de réaliser la levée. Cette action, qui a lieu le plus souvent **en fin de partie**, doit **permettre une charge supplémentaire à ses partenaires**. Elle est très fréquente sur un Cavalier d'un petit mariage joué par le preneur.



Si on a trouvé 2 faiblesses du preneur, il ne faut jamais entamer dans la 4^{ème} couleur

Petit rappel : faiblesse = coupe ou singlette.

En effet, si le preneur coupe à 2 couleurs et qu'il en joue une, sa longue, il détient forcément, sauf jeu exceptionnel, la 4^{ème} couleur qu'il devra, de préférence, jouer de sa main.

Quand le preneur fournit une couleur, il faut la changer pour trouver ses faiblesses

Il faut toujours avoir en mémoire qu'il faut faire couper le preneur et **ne pas lui enlever de cartes perdantes** qu'il aurait gardées, c'est à lui de les jouer.

Avec une main faible (peu d'atouts), un défenseur qui ne peut montrer la coupe du preneur doit obéir à l'entame.

Cette règle ne sera pas respectée également en cas de **main forte qui répètera la couleur qui l'intéresse**. Ceci sera l'objet dans un numéro ultérieur d'une nouvelle page d'initiation au Tarot.



Tarot initiation



Après avoir fait le point sur les honneurs et les principales règles de défense dans les précédents magazines, il est temps de donner quelques généralités sur les atouts.

Voici ce que préconise le système de signalisation FFT :



A l'entame, un atout impair est prometteur, annonce en principe au moins 7 atouts et demande de jouer atout

Cette demande d'atouts doit être respectée. Un défenseur qui désobéit détient en règle générale le Petit. Il se peut aussi qu'il n'ait plus un seul atout pour relancer.

En cours de partie, l'atout impair reste généralement demandeur, mais n'annonce pas forcément 7 atouts. Il peut être joué par le défenseur qui est en train de déborder le preneur. De plus, la jouerie d'un atout impair peut aussi aider un partenaire qui n'aurait pas vu l'annonce de tenue du 3^{ème} défenseur...

Un atout pair en début de partie est propositionnel et annonce moins de 7 atouts

En effet, surtout sur chien blanc ou très faible, un défenseur peut **interroger** ses coéquipiers en jouant un atout pair et ainsi savoir s'ils désirent chasser le Petit du preneur. En main suite à ce coup d'atout, si un partenaire détient au moins 7 tarots, il pourra revenir d'un atout impair demandeur.

Sur un chien moyen ou fort et essentiellement de la place du fond, l'atout pair a une fonction de **protection**. Il annonce un gros atout (21, 20, 19, voire 18). Des autres places, il peut servir à renforcer une fourchette d'atout fragile (ex : 20-15).

C'est aussi un atout de **communication**. Il peut être joué :



Pour pratiquer le 2 pour 1

C'est une technique qui consiste à faire utiliser deux atouts au preneur pendant que la défense n'en utilise qu'un.

Comment le pratiquer et pourquoi ?

Lorsque la défense a trouvé la coupe du preneur, le joueur placé au milieu ou encore mieux devant l'attaquant lance un petit atout pair (non demandeur) pour donner la main à l'un de ses partenaires qui rejoue dans la coupe. Le preneur a

usé deux atouts, ce qui permet à la défense de déborder.

Remarques

Le 2 pour 1 se pratique habituellement dès la pose du Petit de l'attaquant sur sa 1^{ère} coupe. Sinon, il est préférable d'avoir localisé le Petit. De plus, cette technique ne peut être jouée par le joueur du fond.

Pour mettre un uppercut au preneur

Un défenseur, de devant ou du milieu, qui n'a plus de cartes pour faire couper le preneur, peut jouer un atout pair pour donner la main à l'un de ses partenaires qui reviendra dans la coupe pour la pose d'un gros atout devant l'attaquant.

Pour prendre des points au preneur

Un défenseur, de devant ou du milieu, qui coupe une couleur dans laquelle le preneur a des points courts, peut jouer un atout pair pour donner la main à l'un de ses partenaires qui reviendra dans la coupe coupée pour capturer les pièces du preneur.



En équipe, si on annonce les honneurs avec des cartes paires, l'atout demandeur le sera également. On parle alors du système "tout pair". Il est bien entendu possible de jouer "tout impair".



Tarot initiation



Suite aux généralités données sur les atouts dans le précédent magazine, il paraissait indispensable d'aborder la façon de les manier.

Le système de signalisation rentre bien entendu en compte dans le maniement des atouts.



Il est bon de rappeler que l'atout impair est prometteur et demandeur, que l'atout pair est propositionnel, qu'il annonce du fond la protection du Petit et qu'il permet de pratiquer le 2 pour 1.

Vous devez faciliter la communication en défense en jouant les bons atouts. Pour cela, il est impératif d'anticiper sur la suite à donner à la partie.

Exemple : Vous êtes devant le preneur avec le jeu à l'atout suivant : 16 - 11 - 7 - 4. Au 1^{er} pli, votre partenaire du milieu trouve la coupe à ♥ sur laquelle le preneur pose le Petit. Le déclarant joue sa longue à ♠ Roi bille en tête qui passe. Vous êtes singlette dans cette couleur. Au 2^{ème} tour, aucune tenue n'est annoncée. Vous prenez la main et optez pour le 2 pour 1.

Par anticipation, vous devez couper d'un atout impair, le 11, pour pouvoir jouer le 2 pour 1 avec l'atout pair, le 4. Si vous vous précipitez en coupant du 4, votre plus petit atout, vous ne pourrez pratiquer cette technique.



Sur la longue du preneur, il est très important que le défenseur du fond, s'il coupe plus tôt que ses partenaires, se débarrasse de ses atouts les plus élevés pour ne pas faire tomber les gros atouts de ses coéquipiers.



Le défenseur du milieu en fera de même pour protéger la main de devant. Quelques exceptions existent :

- quand le défenseur est long et très fort à l'atout et qu'il protège le Petit
- quand il pense avoir la possibilité de surcouper le preneur

En cas de sous-coupe devant le preneur (joueur de devant ou du milieu), le défenseur avec une main faible doit mettre **un uppercut, un atout élevé**, pour faire tomber les gros atouts du preneur. Il signale ainsi sa faiblesse à l'atout et indique qu'il accepte de couper cette couleur. En cas de main forte, un défenseur peut couper de son plus petit atout (refus d'uppercut) et demande ainsi à ses partenaires de ne plus revenir dans la couleur, par conséquent de le protéger.



L'uppercut peut être donné aussi sur jouerie atout de la défense. En règle générale, il est effectué par le joueur de devant sur atout du fond car le déclarant est en dernière position.

Si l'entame atout vient du milieu, le défenseur de devant montera à la pointure pour que le joueur du fond fasse la levée et sur retour atout, il pourra donner son uppercut. Cette règle encore n'est pas sans exceptions :

- sur atout du fond, si le joueur placé immédiatement avant le preneur se révèle défaillant, c'est-à-dire qu'il ne peut donner un uppercut efficace, son partenaire du milieu doit alors prendre le relais.
- sur entame atout demandeur du fond, le joueur du milieu, s'il possède des gros atouts, peut anticiper sur la faiblesse de son partenaire de devant et donc coller un gros atout.
- si le Petit est en défense et qu'il est court, son possesseur doit se débarrasser de son plus gros atout.



En effet, quand le Petit est court, il faut le signaler en posant ses atouts **en ordre descendant** (du plus élevé au plus faible). Au contraire, si le Petit est long avec des atouts majeurs, il faut essayer de résister par ses propres moyens.

Sur une chasse du preneur, si le Petit est au fond, même court, le défenseur ne doit pas poser ses plus forts atouts et donc monter à la pointure.

De plus, lorsque le déclarant chasse, il est souvent préférable que le défenseur du

Tarot initiation



Lors du thème abordé dans le précédent magazine, le maniement d'atouts, de brèves explications ont été données sur le Petit. Il est temps de s'y consacrer plus amplement.



Généralité :

Le Petit se signale en posant ses atouts en **ordre descendant** (du plus élevé au plus faible), sauf si le Petit est long (6^{ème} ou plus) avec des atouts majeurs. Dans ce cas, le défenseur doit résister par ses propres moyens.

Sur chasse du preneur :

- Si le Petit est au fond, même court, **le défenseur ne doit pas poser ses plus forts atouts** pour ne pas éclater ses partenaires et donc monter à la pointure.
- Si le Petit est court et placé au milieu ou devant, **le défenseur doit se débarrasser de son plus fort atout** au 1^{er} tour. Ses partenaires pourront lui sauver en posant l'atout immédiatement inférieur à celui utilisé pour le signaler.

Sur entame atout du défenseur du fond :

Le possesseur du Petit placé au milieu ou devant le preneur doit signaler le Petit en mettant son plus fort atout pour permettre un sauvetage plus facile, mais aussi donner un uppercut au preneur. Un gros atout devant le preneur n'indique pas forcément le Petit, mais il ne faut pas écarter cette hypothèse.

Si le possesseur du Petit est devant le preneur, il est possible que ce dernier ne puisse monter sur l'atout posé par le défenseur du milieu. Dans ce cas, **il pisse de son atout le plus élevé**. Une descendante permettra de confirmer la possession du Petit.

Sur entame atout du défenseur du milieu :

- Si le Petit est devant et court, le défenseur doit poser son atout le plus élevé, bien que le défenseur du fond risque de se faire exploser un gros atout. Il est en effet plus probable qu'un atout protecteur se trouve dans la main du milieu.
- Si le Petit est au fond et que le défenseur peut prendre la main, il suffit d'ajuster l'atout et de relancer dans la coupe du preneur si elle a été trouvée auparavant ou dans une couleur qui pourrait l'être. Cet arrêt à l'atout signale le Petit et donc les autres défenseurs ne devront pas y revenir. Si le défenseur du fond en possession du Petit ne peut prendre la main sur l'atout du preneur, il pisse de son atout le plus élevé.

Sur entame atout du défenseur de devant :

- Si le Petit est au fond, le défenseur doit signaler son Petit par un saut significatif, mais sans forcément poser son atout le plus élevé.
- Si le Petit est au milieu, il suffit d'ajuster l'atout et relancer une couleur à sa convenance.

Sur longue du preneur :

Le détenteur du Petit, placé après un défenseur qui coupe sur la couleur jouée par le preneur, **doit jouer ses cartes dans la couleur en montant** afin que son partenaire qui le précède sache quand il doit s'excuser ou poser un gros atout pour sauver le Petit.

Sur entame couleur d'un partenaire :

En règle générale, il faut couper de son plus fort atout pour signaler le Petit et par la même occasion se débarrasser de cet atout gênant. Un défenseur doit couper du Petit devant le preneur seulement s'il se sent en danger ou si la défense a déjà trouvé les deux faiblesses du preneur dans d'autres couleurs.

Lorsque, sur l'entame du fond, le défenseur du milieu coupe d'un gros atout et que le preneur

fournit la couleur, le défenseur de devant doit s'arranger pour prendre la main et retourner dans cette couleur.

L'entame couleur par le possesseur du Petit :

En général, le Petit sort naturellement. Il est donc inutile de jouer dans des couleurs courtes car cela risque d'être la longue du preneur et lui donner la main. Mieux vaut affaiblir le preneur en essayant de le faire couper.

Le détenteur du Petit

pourra entamer dans sa singlette ou dans son doubleton s'il possède les gros atouts qu'il manque au preneur sur présentation de poignée ou si le chien est riche en atouts majeurs.



Le sauvetage du Petit sur un doubleton est difficile, mais si son possesseur le décide, il doit de préférence commencer par sa carte la plus forte afin d'éviter un blocage à l'issue du 2^{ème} tour.

L'entame atout par le possesseur du Petit :

- Si le Petit est très long à l'atout, son détenteur peut jouer atout, voire les demander, pour connaître la longueur du preneur et tenter de mener le Petit au bout.

- Si le Petit est court, de devant ou du milieu, l'entame atout peut être judicieuse : si le Petit est accompagné du 21 et que derrière, sa hauteur d'atout dégringole, il peut commencer par se débarrasser de son atout maître. Autre cas : si le Petit est accompagné de l'Excuse et d'un atout majeur, il est possible d'entamer du gros atout, le risque étant que le preneur ait un jeu sans bout !



Tarot initiation



Dans le précédent magazine, cette rubrique initiation était consacrée au Petit. Il est temps de se pencher sur un autre oudler : le 21.

Faut-il tirer ou non le 21 à l'entame ou dès que l'on est en main pour sauver le Petit d'un partenaire ? C'est l'éternelle question qui fait débat entre de nombreux joueurs car d'une part, jouer le 21, c'est renforcer le jeu du preneur qui pourra placer l'Excuse gratuitement et sans aucune difficulté ou qui deviendra maître avec ses gros atouts, mais d'autre part, ne pas faire l'ambulance peut permettre à l'attaquant de prendre le Petit et de gagner sa partie.



Généralités :

De la place du fond, le 21 ne se joue jamais car il protège le Petit. Des autres places, il est judicieux de le jouer quand il est court et qu'il n'est pas accompagné d'atouts majeurs (18, 19 ou 20).

Placé devant ou au milieu, quand on est main forte avec le 21, il est déconseillé de le tirer. Il est possible dans ce cas de jouer un atout pair pour enlever les gros atouts de défense. En débarrassant ces tarots, le 21 a de grandes chances d'être préservé et de ne pas exploser sur un éventuel coup d'atout du preneur.

Sur les gros jeux (poignée montrée par l'attaquant), si le 21 est 5 ou 6^{ème} et est accompagné d'un atout majeur, il est possible de mettre un atout en dessous pour recevoir une double charge sur le 21.

Si le Petit est avec le 21 de devant ou du milieu et avec l'entame, court et avec de faibles atouts, il est souvent bon de jouer le 21. Cela permet de dédoubler les atouts de défense et de sauver le Petit sur un atout de protection d'un coéquipier.



Ne pas le jouer peut être très dangereux, le preneur pouvant donner un coup d'atout faisant exploser l'atout de protection et le 21, devenir maître et tirer le Petit.

Quand il est accompagné de l'Excuse, il est très rare de le jouer, le preneur possédant probablement le Petit, mais il ne faut pas écarter la possibilité du jeu d'attaque sans bout ! Il faut donc être vigilant et savoir évaluer les risques.

La question n'est plus de savoir désormais s'il faut tirer le 21, mais le poser.



Sur une entame atout d'un coéquipier, le possesseur du 21 doit dans la plupart des cas le mettre s'il joue avant le preneur.

Il doit en effet assurer le sauvetage du Petit sachant que le partenaire qui a entamé atout détient normalement un atout de protection. Cela évite aussi de marier 2 gros atouts en défense.



Intéressons nous à présent à une technique de Tarot qui fait appel généralement au 21 : la Baie des Cochons.



C'est un coup de défense qui consiste à rejouer dans la couleur du preneur sous certaines conditions. Il se pratique par le défenseur qui possède un atout maître et qui n'a plus de cartes dans la coupe du preneur. Ce coup est basé sur la confiance des autres défenseurs qui doivent envoyer leurs plus gros points dans la coupe.

C'est un coup qui fonctionne à 100 % car le preneur ne peut intervenir pour l'éviter. Cette technique de défense doit permettre de rentrer au minimum le Roi.

Fermons ce chapitre et abordons les annonces qu'il est possible de faire en équipes sur le 21 :

- Quand il est joué par un défenseur

Il est possible de répondre sur le 21. Un partenaire possédant une grosse main d'atouts peut demander un retour atout en posant un atout demandeur sur le 21.

- Sur un coup d'atout du preneur

Sur le 21 posé du fond ou du milieu suite à un coup d'atout du preneur, il est possible d'annoncer le 20. Cela peut permettre au défenseur qui détient le Petit avec le 21 de le jouer sur la table.



Tarot initiation



La jouerie du Petit et du 21 en défense a été traitée dans les précédents magazines. Il est temps d'aborder le maniement, souvent délicat, du dernier oudler : l'Excuse. Une mauvaise utilisation de cette carte peut fausser le jugement de ses partenaires et compromettre le cours de la partie. Voici les différentes fonctions de l'Excuse.

1) Protéger un gros atout

C'est l'utilité principale de l'Excuse.

Il ne faut pas se précipiter de la poser pour se rallonger à l'atout, mais plutôt la conserver pour protéger un atout majeur.

2) Se rallonger à l'atout

L'Excuse peut servir à rallonger ses atouts s'ils sont nombreux.

Avec un jeu faible à l'atout, il est préférable de couper pour sauver ses points ensuite.

3) Protéger des points de la coupe du preneur

L'Excuse est souvent utilisée pour protéger un honneur lorsque le preneur coupe. Le défenseur doit s'excuser si sa pièce est susceptible d'être sauvée très rapidement. S'il juge que ses points sont insortables car il possède encore trop d'atouts, il doit les donner. S'excuser bloquerait la jouerie de la couleur et provoquerait une entame ou un flanc de défense qui pourrait s'avérer désastreux. En ne s'excusant pas et en donnant ses points, le défenseur pourra donner un uppercut, surcouper ou obliger le preneur à attacher.

4) Protéger des points courts de la longue du preneur

L'Excuse protège une Dame sèche sur jouerie du Roi du preneur, jamais un Cavalier sec et encore moins un Valet. Le gain éventuel paraît bien faible face au bénéfice que peut en retirer le preneur s'il détient le mariage.

Elle protège aussi un Cavalier 2nd sur jouerie du mariage du preneur.

5) Se rallonger sur la couleur du preneur

Un défenseur peut utiliser l'Excuse pour se renforcer sur la longue du preneur. A condition qu'il soit au minimum 4^{ème} à la couleur et qu'il ait la possibilité de faire deux levées, il peut poser l'Excuse au 1^{er} tour de la couleur, indiquant ainsi la tenue à ses coéquipiers qui devront jouer atout.

Ce système est bon si le défenseur possède peu d'atouts. Dans le cas contraire, il est conseillé d'annoncer une tenue de manière traditionnelle (sur 2 cartes en ordre descendant) et conserver l'Excuse comme atout. En effet, il n'est pas rare que le preneur écarte une pièce de sa longue. S'il a couché un habillé, ne pas s'excuser évite l'enfume, mais s'excuser peut avoir des conséquences dramatiques, à savoir le non débordement du preneur et l'enfume de la pièce.

6) Communiquer

- Jouée à l'entame, elle permet le transfert de main et annonce un jeu faible sans honneurs en danger.

- Sur le 21 tiré par un partenaire et si le défenseur juge que l'Excuse ne peut avoir aucune utilité dans la partie, il peut la jouer et ainsi éclairer le jeu. La défense saura qu'elle possède deux bouts et par conséquent pourra arrêter la chasse ou la jouerie atout.
- En cours de partie, un défenseur, dans l'impossibilité de rejouer dans la ou les faiblesses du preneur, peut jouer l'Excuse pour permettre à son coéquipier de renvoyer la coupe.

7) Refuser

Il est stipulé dans le système de signalisation FFT que sur entame atout de la défense, poser l'Excuse est une demande d'arrêt. Cette règle est très discutable et il paraît essentiel d'apporter des précisions. Il sera bien joué pour un défenseur de s'excuser s'il possède le Petit court et avec des atouts de faible hauteur. Par contre, si le Petit est court avec un gros atout, le joueur ne devra pas s'excuser mais se débarrasser de cet atout pour indiquer le Petit par un saut significatif.

Sur entame atout du fond et sur un gros atout posé du milieu, le défenseur de devant peut s'excuser pour protéger un atout supérieur à celui en jeu. Cela ne signifie donc pas forcément qu'il détient le Petit.

8) Sortir le Petit d'un partenaire qui surcoupe

Dans le cas où deux défenseurs coupent sur la longue du preneur et que le 2^{ème} défenseur a annoncé le Petit par un saut significatif à l'atout, le 1^{er} défenseur, s'il possède l'Excuse et des atouts de faible qualité, devra la poser sur le retour longue du preneur pour permettre à son partenaire de rentrer le Petit.

Tarot initiation



Les défausses ne se font pas à l'aveuglette : elles servent à sauver des points mais aussi à renseigner les défenseurs sur l'éventuelle 2^{ème} faiblesse du preneur.



Défausser dans les couleurs coupées par le preneur

1) Il faut défausser les points les plus importants dans la couleur coupée par le preneur.

2) Si le preneur possède deux coupes, il faut charger en priorité les points les plus en danger.
Exemple : le preneur coupe ♠ et ♥. Vous possédez le Roi de ♠ 3^{ème} et le Cavalier de ♥ sec. Vous devez commencer par défausser le Cavalier.

3) Si le preneur est sur le point d'être débordé, vous ne défaussez pas les cartes de ses coupes pour faire le maximum de levées possibles et tenter de fermer le jeu.

L'un de vos partenaires peut vous informer qu'il débordé l'attaquant. A égalité d'atouts avec le preneur, il joue ses atouts tous maîtres dans l'ordre croissant pour vous empêcher de charger. Il vous oblige ainsi à vous débarrasser des cartes perdantes dans la ou les couleurs restantes que le preneur possède forcément. Il existe une exception : si vous possédez une carte maîtresse sèche dans la coupe et n'avez aucune carte de communication avec vos partenaires, il ne faut pas la conserver pour être bloqué en main et devoir ouvrir une couleur.



Défausser dans les couleurs non ouvertes

1) Il faut charger les points en danger.

Exemples : Dame ou Cavalier secs, Cavalier 2nd... Il est recommandé de défausser un Roi 2nd qui ne tient pas la couleur. Cependant, il est indispensable de le conserver dans certaines situations (couleur très présente au chien, deux coupes du preneur trouvées...)

2) Il faut rentrer les points en danger avant les points de la coupe qui ne sont pas en danger.

Exemple : le preneur coupe ♦ et la couleur ♣ n'est pas ouverte. Vous n'avez plus d'atout et possédez la Dame de ♦ 4^{ème} et le Cavalier de ♣ 2nd. Votre partenaire tire le 21 : vous enlevez le Cavalier de ♣ en danger.

3) Vous ne devez pas charger vos points dans une couleur qui n'a jamais été jouée (*Exemples : Dame ou Roi 5^{ème} blanc*). Cette règle peut avoir une exception : si le preneur a fourni dans les trois autres couleurs, il coupe probablement la dernière. Dans ce cas, vous avez la possibilité de défausser votre honneur après avoir bien analysé la situation. En effet, le preneur peut être sur un écart "4 couleurs"...

4) Vous pouvez défausser le Roi du mariage ou la Dame du petit mariage dans une couleur non ouverte. Vous renseignez ainsi vos partenaires sur la 2^{ème} faiblesse du preneur et les invitez à entamer la couleur dans laquelle vous avez encore la maîtrise.

5) Si vous possédez des points dans des couleurs non entamées et ne pouvez pas les charger pour garder la maîtrise à la couleur, vous devez alors défausser la couleur la plus faible afin de renseigner vos coéquipiers sur la 2^{ème} force du preneur. *Exemple : ♠ et ♦ n'ont pas été joués. Vous avez dans les mains le Roi de ♠ 5^{ème} et trois ♦ blancs. Vous vous débarrasserez d'abord des ♦ pour que vos partenaires jouent ♠. Si le preneur coupe ♠, le Roi pourra alors sortir sur les ♦ que vous avez défaussés.*

6) Si vous n'avez pas de points à charger ni de maîtrise dans une couleur, vous défaussez une carte de chaque couleur en commençant par la plus faible en longueur.



Annoncer des honneurs par les défausses

La signalisation FFT ne permet pas d'annoncer à ses partenaires la possession d'un honneur dans une couleur en défaussant une carte basse de la même couleur ou d'une autre couleur. En équipe, il est possible et vivement conseillé d'élaborer un système. Les défausses peuvent se faire en direct. *Exemple : vous annoncez les honneurs de l'As au 5. En enlevant l'As de ♣, vous informez vos coéquipiers que vous possédez le Roi ou la Dame à ♣.*

Il est beaucoup plus judicieux de jouer un système où les défausses se font de manière indirecte, la défausse d'une carte basse dans une couleur annonçant un honneur dans une autre couleur. L'avantage de ce système par rapport au précédent est qu'il permet de se débarrasser plus vite de sa couleur la plus faible, mais surtout de ne pas défausser une carte basse dans sa couleur longue qui pourrait être importante pour la fermeture du jeu en défense.

Il suffit ensuite de s'accorder sur l'ordre et la signification des couleurs pour les défausses : ordre du diagramme, ordre inverse du diagramme, les rouges et les noires...

Prenons des exemples : vous jouez avec un système tout pair et un système de défausses en indirect dans l'ordre du diagramme. La défense part à la chasse au Petit et le preneur ne prend jamais la main. Démuni très vite d'atouts, l'un de vos partenaires défausse.

Exemple 1 : s'il enlève le 4 de ♦, alors il annonce un honneur à ♣.

Exemple 2 : s'il enlève le 5 de ♣, alors il n'annonce aucun honneur à ♠.

Imaginons maintenant que le preneur ait pu arracher la main à l'atout, qu'il ait joué sa longue ♥, Roi bille en tête, et qu'il y soit revenu. Vous récupérez la main et faites retour atout.

Exemple 3 : votre partenaire, désatouillé, défausse le 6 de ♠. Il annonce alors un honneur à ♦ et non à ♥ puisque la couleur a déjà été jouée.

Dernière remarque : certaines équipes préfèrent au niveau des défausses ne signaler que le Roi.



Tarot initiation



Dans le précédent magazine, la manière de se défausser a été abordée. Il est temps de se pencher sur la technique de défense sans doute la plus destructrice pour le preneur, la tenue, qui sert à sauver des points en défense.

Qu'est-ce que la tenue ?

C'est détenir au moins 5 cartes (ou 4 + l'Excuse) dans la couleur jouée par le preneur avec la possibilité de faire 2 plis.

Voici des exemples de tenue :

R-V-8-6-2 / D-C-9-6-Ex / C-10-8-5-As...

Par contre, les propositions

suivantes n'en sont pas :

9-8-5-4-2-As / V-7-6-3-2

D-5-4-3-As...

Comment l'annoncer ?

Selon le système de signalisation FFT, la tenue s'annonce en jouant ses deux plus petites cartes en descendant ou en s'excusant au premier tour.

En équipes constituées, il est possible d'annoncer la tenue sur 2 cartes en montant ou encore sur une carte (impair ou pair selon le système joué). Cette dernière façon de la signaler peut permettre d'éviter l'enfume mais surtout de gagner un temps en jouant atout dès le 1^{er} tour de la couleur avec tous les dangers que cela comporte (mauvaise parité d'un défenseur singlette ou doubleton à la couleur).

Quelle ligne de jeu adopter ?

Les partenaires vont déclencher atout pour se débarrasser et sauver leurs points sur les cartes maîtresses dans la couleur du preneur détenues par le défenseur ayant annoncé la tenue (au lieu de couper inutilement).

Suite à ces différentes généralités, différentes remarques et précisions sont à apporter.

La tenue et l'Excuse

Un défenseur peut s'excuser pour se renforcer sur la longue du preneur. A condition qu'il soit au minimum 4^{ème} à la couleur et qu'il ait la possibilité de faire 2 levées, il peut poser l'Excuse au 1^{er} tour de la couleur, indiquant ainsi la tenue.

Ce système est bon si le défenseur possède peu d'atouts. Dans le cas contraire, il est conseillé d'annoncer une tenue sur 2 cartes en descendant et conserver l'Excuse comme atout. En effet, il n'est pas rare que le preneur écarte une pièce de sa longue. S'il a couché un habillé, ne pas s'excuser évite l'enfume, mais s'excuser peut avoir des conséquences dramatiques, à savoir le non débordement du preneur et l'enfume de la pièce. Autre remarque : il vaut mieux ne pas se rallonger d'entame en étant 5^{ème} à la couleur et voir l'utilité que l'on donnera à l'Excuse.

La tenue et le Petit

1) Un partenaire détient le Petit

Le non enclenchement des atouts ou le non retour à l'atout sur l'annonce tenue d'un partenaire indique le Petit. La défense doit s'adapter et vite réagir si elle veut avoir la possibilité de défausser sur la tenue.

2) L'annonceur détient le Petit

2.1) Généralement, la tenue ne s'annonce pas avec le Petit en main. Cependant, dans certains cas, à la suite d'une poignée montrée par exemple, si le défenseur estime que son Petit est insortable, il peut le condamner en demandant à ses coéquipiers de jouer atout afin qu'ils arrivent à sortir un maximum de points.

2.2) Des places du fond et du milieu, il est possible d'annoncer une tenue avec le Petit et des petits atouts. Il est important d'observer la hauteur des cartes posées par son partenaire de devant qui doit impérativement être en main pour jouer un atout. Sur l'atout du preneur, le défen-

seur pissera du Petit, sauvé par l'atout supérieur d'un partenaire.

La tenue sur un mariage du preneur

En règle générale, il n'est pas bon de jouer une tenue sur un mariage qui passe. En effet, 3 tours de la couleur auront été joués et les atouts pas encore déclenchés. Dans ces conditions, il sera impossible pour les défenseurs de se débarrasser de tous leurs atouts pour charger.

Le défenseur du fond ou du milieu peut quand même annoncer sa tenue sur la Dame au 2^{ème} tour car elle peut être coupée. Si elle passe, alors le joueur qui reprendra la main au 3^{ème} tour de la couleur n'enverra pas atout. Quant au défenseur de devant, il devra confirmer sa tenue si la Dame est coupée ou l'annuler si elle passe.

La tenue, moyen de demander atout et chasser

Détenant une main très forte à l'atout, un défenseur peut annoncer une tenue à ses partenaires, bien qu'il ne la possède pas, pour que l'un de ces derniers joue atout et n'entame pas une couleur où le Petit pourrait s'échapper par exemple.

La tenue et la main forte

1) Le détenteur de la tenue est main forte

C'est mauvais signe pour l'attaquant car les autres défenseurs, ayant peu d'atouts, vont sortir très vite leurs points.

2) Le détenteur de la tenue a une main très faible

Avec peu d'atouts (0, 1 ou 2), il est conseillé de dire tenue. Si la main forte joue atout, le défenseur qui tient pourra rentrer ses pièces sur atout.

3) Un partenaire est main forte

Sur l'annonce tenue d'un partenaire, généralement et d'autant plus si sa qualité d'atouts est belle, une main forte se détruira et jouera atout. En effet, en poussant sa couleur et la coupe du preneur, la main forte risque de faire prendre les points de ses coéquipiers et faire gagner l'attaquant. La chute est quand même primordiale sur le débordement et le Petit au bout !



Tarot initiation



Généralités :

C'est détenir au moins 6 atouts dont 2 gros contre le preneur avec une distribution partagée dans les couleurs.

Les points ne sont pas pris en compte pour la main forte. Exemple :
3 atouts et 3 Rois = main faible,
7 atouts et 1 Dame = main forte.

Comment jouer une main forte ?

Le but premier du joueur main forte est de **déborder** le preneur. Pour cela, il doit impérativement **imposer son jeu**.

Le joueur présumé main forte a deux solutions : **jouer atout ou dans sa couleur la plus longue**.

S'il désire chasser le Petit ou désatouter le preneur, le joueur main forte, qui doit posséder au minimum 7 atouts, entamera d'un atout impair. Il jouera atout de préférence sur un chien blanc ou très faible. Sinon, il ouvrira dans sa couleur la plus longue.

Le chien ne doit pas repousser le joueur main forte à développer son flanc et sa

couleur dominante, même si le Roi ou plusieurs cartes de cette couleur sont présents au talon.

Au cas où le joueur main forte possède le Roi dans sa couleur la plus longue, il le jouera bille en tête, ne pouvant le sauver ultérieurement du fait de ses nombreux atouts et de son équilibre aux couleurs. Si le preneur fournit sur le Roi, le joueur main forte ne tournera pas et continuera à pousser sa couleur. Remarque : il peut être parfois judicieux de ne pas jouer le Roi pour pouvoir faire accrocher le preneur d'un gros atout au 3^{ème} ou 4^{ème} tour de la couleur.

En cas d'égalité dans les couleurs, le joueur main forte privilégiera l'entame dans sa couleur la plus riche en points pour faire couper le preneur ou la couleur absente du chien.

Comment les autres défenseurs peuvent-ils la repérer et quelle ligne de jeu doivent-ils adopter ?

Les défenseurs, sans doute courts à l'atout, pourront **identifier** un partenaire main forte s'il a joué un atout impair, s'il est entré d'un Roi, s'il a entamé dans le Roi ou la couleur du chien ou encore s'il a désobéi à l'entame d'un coéquipier.

Ils doivent impérativement **obéir** à la couleur imposée par la main forte, même si le preneur fournit, et surtout ne pas la détruire en la faisant couper. Même si une surcoupe peut être bénéfique, les défenseurs éviteront de rejouer une couleur que coupe la main

forte, le preneur pouvant bloquer par un atout maître. Ils ne devront **jamais mettre la main forte en sous-coupe**. Pour cela, ils doivent surveiller les refus de couleurs de la main forte : doubletons ou refus d'uppercut. En effet, un défenseur main forte, qui sous-coupe devant le preneur, mettra son plus petit atout et gardera ses gros (refus d'uppercut). Il demande ainsi à ses partenaires de ne plus revenir dans la couleur, par conséquent de le protéger.

Remarques

- La main forte peut changer en cours de partie si elle coupe rapidement la couleur du preneur. Quatre ou cinq atouts dans une autre main peuvent devenir main forte. Il faut savoir s'adapter.

- La désobéissance à la main forte peut s'expliquer par le Petit en danger dans la main d'un défenseur ou alors le sauvetage imminent d'un honneur, en faisant attention que ce dernier ne soit pas une entrave au flanc de défense et au débordement de la main forte.

Système de signalisation personnalisé

En équipe, il est possible de mettre en place dans le système de signalisation des cartes de main forte, en règle générale 3 ou 4 cartes blanches. Cette annonce sera privilégiée à celle des honneurs.





Tarot initiation



Il est très important de réfléchir avant d'entamer. En effet, cette première carte jouée détermine assez souvent le cours du jeu.



Généralités

L'entame couleur est la plus fréquente. Le défenseur essaiera essentiellement de trouver la coupe ou la faiblesse (Roi sec ou singlette) du preneur pour mettre la défense sur de bons rails. Pour cela, il doit jouer dans des couleurs riches en points et longues.

Le système de signalisation FFT a, dès l'entame, toute son importance et va permettre à la défense de s'organiser et jouer avec cohérence. Rappel : une carte de l'As au 5 dans une couleur à l'entame annonce la possession d'au moins un honneur (Roi ou Dame). Même si l'attaquant peut intercepter les informations échangées par la défense et en tirer profit, l'entameur pourra mentir au preneur à la seule condition qu'il ne trompe ses partenaires.



Sur chien blanc ou sur chien très faible, et selon son jeu, l'entameur peut proposer la chasse au Petit (atout pair propositionnel) ou imposer la jouerie atout (atout impair demandeur).

En équipe

Outre la signalisation des honneurs et la demande d'atout, il est possible d'ajouter d'autres annonces dans le système qui peuvent

donner une plus-value à l'entame. Citons-en quelques unes : la possession du Petit ou d'un autre bout, la possession d'une coupe, l'indication main forte avec des cartes basses, l'indication du nombre d'atouts, l'indication d'un honneur dans une autre couleur que celle jouée...

Les éléments à prendre en compte

Pour entamer, il faut absolument tenir compte de la force de sa main avant tout, de sa position par rapport au preneur et des bouts en sa possession, du chien et du contrat demandé.

1) La main de défense

A la vue du chien et avant de produire son entame, il est très important d'avoir jugé la force de sa main. Bien évidemment, quel que soit le chien, une main très longue à l'atout sera main forte et une main avec très peu d'atouts restera main faible. Le plus difficile est d'évaluer son jeu avec une main moyenne de 5 ou 6 atouts et savoir s'il faut se déclarer main forte. Le chien peut être alors d'une aide précieuse. Par exemple, s'il contient une couleur dominante, présente aussi dans le jeu de l'entameur, ce dernier pourra imposer son jeu. Si les atouts étaient nombreux au chien, cette main risque d'être main forte. Bien sûr, d'autres paramètres rentrent en compte : la hauteur des atouts, la répartition aux couleurs... Dans la plupart des cas, une main moyenne cherchera la coupe du preneur sans s'affirmer et attendra de voir ce que le preneur joue. Si l'attaquant, jouant sa longue, entre dans une

couleur présente dans la main moyenne, elle deviendra main forte. Au contraire, si l'attaquant fait couper rapidement cette main, elle ne s'exprimera pas et devra privilégier les mains de ses partenaires.

a) Main forte

La main forte, à la vue du chien, peut entamer :

- d'un atout impair (demandeur) pour la chasse au Petit.
- dans sa couleur la plus longue, du Roi si elle le possède. Remarque : même si l'entame d'un Roi est très significative, annonçant la main forte, il est parfois bon de ne pas la faire pour pouvoir décrocher un gros atout au preneur sur le 3^{ème}, 4^{ème} ou 5^{ème} tour de la couleur.
- dans le Roi ou la couleur du chien à la seule condition d'être long dans cette couleur.

b) Main moyenne ou faible

Il faut essayer de trouver la coupe et donc entamer dans une couleur significative (riche en points et/ou longue). Exemples : la Dame d'un mariage, une carte basse sous un petit mariage long... Toutefois, en cas de main excessivement faible, on peut ouvrir dans une couleur courte afin d'éviter d'affaiblir une éventuelle main forte. Il ne faut pas abuser de cette entame, surtout si l'on peut montrer la coupe en jouant une autre couleur, car les probabilités de tomber dans la longue du preneur sont fortes.

Sur jouerie du preneur, une main faible doit éviter de prendre la main pour laisser la main forte faire son entame.



Tarot initiation



Au fil des magazines et à travers cette rubrique, les règles de base et techniques de défense ont été traitées. Il est temps désormais de se consacrer à l'attaque et pour commencer, aux enchères.

Il existe quatre enchères au Tarot qui sont, dans l'ordre croissant, la prise (ou petite), la garde (avec le chien), la garde sans le chien et la garde contre le chien. Tout d'abord, abordons les surcontrats (garde sans le chien et garde contre le chien).

Pour effectuer un contrat supérieur, il est conseillé de faire un décompte des points qu'on est en droit d'espérer en fonction des plis, mais ces calculs ne sont pas nécessairement des gages de réussite.

Il est impératif de distinguer, dans le décompte, les points qu'on est certain de réaliser :

Points effectifs

- Pli du 21 : 6 points
- Pli du Petit : 6 points
(à condition d'avoir la sortie du Petit)
- Excuse : 4 points
- Pli du Roi : 6 points
- Pli de la Dame d'un mariage : 5 points
(attention à la longueur du mariage. Si le mariage est long, minimum 5^{ème}, les risques de se faire couper la Dame existent)
- Pli d'une pièce d'un petit mariage : 4 ou 5 points
(attention aussi à la longueur du petit mariage)
- Pli d'atout (19 ou 20) : 2 points
- Sur une coupe : on peut espérer 8 à 10 points en 2 ou 3 plis
- Sur une singlette : on peut espérer 4 à 6 points en 1 ou 2 plis

L'attaquant doit faire attention à la sortie du Petit et posséder une singlette ou mieux une coupe pour pouvoir le sauver. Avec un jeu fort à l'atout,

le preneur, sans coupe ni singlette, peut se fabriquer la sortie du Petit en jouant atout, enlevant ainsi les atouts de la défense.

Avec les points effectifs, il ne faut pas oublier de lister les points éventuels.

Points éventuels

- Pli d'une Dame : 5 points
- Pli d'un Cavalier
- d'une fourchette Roi-Cavalier : 4 points
- Pli de la deuxième pièce du petit mariage : 4 ou 5 points
- Pli d'un Cavalier (rare) : 4 points
- Pli d'atout : 2 points
- Points pris sur un mariage : 1 ou 2 points

Les points éventuels ne rentrent souvent pas dans la décision du surcontrat. Mais plus ils sont, mieux c'est, car ils peuvent permettre d'une part de gagner plus et d'autre part d'arracher le gain de la partie en cas de mauvaise répartition (exemple : Dame d'un mariage coupée).

Dans le décompte, il ne faudra pas omettre de prendre en compte les points du chien : 3 points minimum sont assurés et peuvent être utiles pour réaliser une garde sans le chien.

Dans certains cas, il peut être plus facile de décompter les points laissés à la défense.

Quelquefois, une garde est préférable à une garde sans le chien. Exemple : on a le Petit 9^{ème} avec le 21 ou l'Excuse, mais on ne peut faire une contre le chien d'après le décompte de points. En revanche, une sans le chien est envisageable. Avec un tel jeu, il est conseillé de garder, d'essayer de chercher le 10^{ème} atout au chien (poignée) et de faire un écart pour mener le Petit au bout. Le score marqué en garde peut alors être plus important que celui marqué en garde sans le chien et on évite les risques de chute.

Dans un match par équipes serré, il ne faudra pas loucher l'enchère qui peut être capitale pour la victoire. Ne pas la demander peut équivaloir à une bascule défavorable. Parfois, le côté technique des surcontrats n'intervient pas, tout dépend la situation. Avec de l'avance, il ne faut pas prendre le risque de chuter, mais réaliser le bon contrat pour ne pas être rattrapé au score. Il est inutile de forcer les contrats comme risque de le faire l'équipe en retard. D'autres paramètres sont à prendre en considération : le déroulement des étuis précédents, la forme du moment, la valeur des adversaires...

Les surcontrats écartés, la garde est l'enchère la plus souvent demandée, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec. Quant à la prise, elle est émise principalement avec un jeu moyen qui ne laisse espérer que 50% de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau chien. Nombreux sont les joueurs à boudier la petite, voire à la bannir. Il est vrai que cette enchère ne permet pas de gagner un grand nombre de points comme la traditionnelle garde. Cependant, une prise peut être demandée avec un petit jeu, pas assez fort pour une garde, pour éviter de le passer. Ainsi, le déclarant pourra tenter de fructifier ses points, même si le gain est minime, mais surtout, s'il chute, il ne perdra que peu de points, en général une petite centaine, ce qui revient presque à payer en défense une grosse garde.

La prise peut être un excellent contrat de gestion : 1/ en équipes (libre par 2 ou par 4) : en cas de chute, elle peut permettre de ne pas dilapider les points engrangés par ses coéquipiers. 2/ quand on est bien classé en libre, il faut savoir parfois envoyer un jeu moyen au lieu de le passer pour éviter de perdre des points par exemple sur un contrat supérieur qu'un adversaire pourrait demander après une nouvelle distribution. On l'appelle alors la petite de barrage.



Tarot initiation



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

1/ La jouerie des couleurs avec peu d'atouts



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

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

2/ La jouerie des couleurs avec de nombreux atouts



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

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

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

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

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

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



3/ La chasse au Petit

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

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

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

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

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

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

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

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

4/ Le jeu plein

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



5/ La jouerie atout (autres cas)

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

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

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

Tarot initiation



Dans le dernier numéro de TAROTmag, de longues explications ont été données sur l'écart et le plan d'attaque. Elles seront agrémentées dans cette parution avec des exemples, des rappels et des propositions d'écart et de ligne de jeu.

Se ménager une ou plusieurs coupes

Pour sauver le Petit et prendre les points de ses adversaires afin de gagner son jeu, le preneur doit s'ouvrir une ou plusieurs coupes. Il doit absolument tenir compte de son nombre d'atouts, de leur hauteur et des bouts qu'il possède.

Exemple 1 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 21 - 18 - 16 - 12 - 11 - 9 - 7 - 6 - 1
 ♠ 8 - 2 - As
 ♥ V - 3
 ♦ D - C - 7 - 5 - 4
 ♣ R - D - C - 10 - 6

Avec ce jeu, riche en tarots, le preneur peut se fabriquer deux coupes (♠ et ♥). Il est obligé de raccourcir l'une de ses longues. Jouer par ♣ peut s'avérer désastreux : si la répartition n'est pas bonne, le preneur peut perdre une, voire deux pièces. De plus, le grand mariage ♣ peut servir à reprendre la main, fermer le jeu et aider à aller au bout. Il est donc préférable d'enlever le 6 de ♣ et jouer par les cinq ♦, Cavalier puis Dame, pour désaturer la défense.

Ecart proposé : ♠ 8-2-As / ♥ V-3 / ♣ 6. Entame : ♦ C.

Exemple 2 (chien incorporé en gras - entame devant) :

A 21 - 20 - 19 - 17 - 15 - 13 - 10 - 9 - 2
 ♠ R - 8 - 3
 ♥ R - 8 - 5
 ♦ R - D - V - 4 - 2
 ♣ 9 - 8 - 6 - As

C'est encore un gros jeu ! L'écart est écrit : une coupe et un Roi sec, celui vu au chien naturellement ! Sans le Petit et avec une telle force à l'atout, il est inutile de jouer avec deux Rois 2^{nds}. Le preneur jouera son plus petit atout dès qu'il sera en main et si le Petit ne s'est pas échappé, il tirera ses atouts maîtres pour le

prendre ou pour aspirer le 18, possédant encore le 17. Si la répartition à l'atout est bonne, il pourra jouer sa longue ♦ en dessous.

Ecart proposé : ♥ 8-5 / ♣ 9-8-6-As.

Exemple 3 (chien incorporé en gras - entame milieu) :

A 19 - 16 - 14 - 10 - 8 - 1 - Ex
 ♠ D - 10 - 7
 ♥ R - D - 9 - 8 - 3
 ♦ 10 - 9 - 2
 ♣ R - 8 - 6 - 5 - 2 - As

Le preneur fera la coupe à ♦, couleur dans laquelle il y a le plus de points à prendre. Il ne fera surtout pas une 2^{ème} coupe (♠) car il a trop peu d'atouts et doit équilibrer son jeu. Il peut assécher le mariage ♥ et garder comme éventuelle reprise de main la Dame de ♣. Le preneur jouera sa longue ♣, Roi bille en tête.

Ecart proposé : ♥ 9-8-3 / ♦ 10-9-2.

Le choix des faiblesses

Comme vu dans l'exemple précédent, il est préférable de faire sa coupe dans la couleur la moins riche en points. S'il est obligé de faire une singlette, le preneur choisira de la garder dans la couleur où il a couché le plus de points.

Exemple 4 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 19 - 17 - 15 - 14 - 12 - 9 - 7 - 5 - 1
 ♠ C - V - 8 - 7
 ♥ R - D
 ♦ R - C - V - 9 - 2
 ♣ C - 10 - 9

Le preneur est obligé de garder une singlette à côté de son mariage ♥ sec et sa longue ♦ 5^{ème}. Il choisira de faire coupe ♣ et conservera un ♠, couleur dans laquelle il couche le plus de points. Il peut être astucieux de garder le 8 de ♠ plutôt que le 7 vu au chien pour faire croire à la défense à la possession des ♠. Ayant l'entame, l'attaquant, après avoir présenté sa poignée, aura la possibilité d'entamer sa singlette ♠ avant de jouer atout.

Ecart proposé : ♠ C-V-7 / ♣ C-10-9. Entame : ♠ 8.

Exemple 5 (chien incorporé en gras - entame fond) :

A 21 - 20 - 18 - 17 - 14 - 10 - 2 - 1
 ♠ R - 10 - 9 - 6 - 5 - 3 - 2 - As
 ♥ V - 10 - 3
 ♦ 9 - 6 - 2
 ♣ C - 4

Fort de 8 atouts de belle qualité et une longue 8^{ème} à ♠ par le Roi, l'attaquant est obligé de garder deux fausses cartes. Pour s'offrir plus de chances d'aller au bout, il conservera deux singlettes plutôt qu'un doubleton. Il va de soi que le preneur jouera sa longue, Roi bille en tête, et que ses singlettes seront effacées par la défense.

Ecart proposé : ♥ V-3 / ♦ 9-6-2 / ♣ C.

Exemple 6 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 17 - 11 - 9 - 6 - 2 - 1 - Ex
 ♠ C - 5 - 4 - 3
 ♥ D - C - 9 - 6 - 5 - As
 ♦ C - 7 - 4 - 2
 ♣ R - V

Quelle coupe faire : ♠ ou ♦ ? Dans ce type de situation, quand le preneur hésite entre deux couleurs pour faire sa coupe, il doit tenir compte de sa relève. Il couchera de préférence la couleur dominante du chien, à savoir ♦, afin de retarder l'entame dans cette couleur par la défense. Le preneur asséchera le Roi de ♣ et couchera le Cavalier de ♠ quasi infaisable.

Ecart proposé : ♠ C / ♦ C-7-4-2 / ♣ V. Entame : ♥ C.

La longue

En règle générale, la longue doit être conservée intacte parce qu'elle permet de faire couper les adversaires, de réaliser des levées lorsqu'elle est affranchie et de se ménager des coupes. Cependant, en cas de jeu faible à l'atout avec lequel le preneur juge le débordement peu probable, les points de la longue (Dame ou Cavalier) peuvent être couchés. Une autre remarque est à stipuler en cas de jeu très faible à l'atout avec le Petit : si le preneur possède deux longues, il doit garder intacte celle qui permet

de faire couper la défense le plus vite possible, c'est-à-dire la plus forte en honneurs.

Exemple 7 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 21 - 18 - 12 - 11 - 3 - Ex
 ♠ D - V - 10
 ♥ V - 7 - 4
 ♦ D - 9 - 8 - 7 - 6 - 2 - As
 ♣ R - V - 10 - 9 - 2

Faible à l'atout, le preneur doit équilibrer son jeu et surtout ne pas faire deux coupes (♠ et ♥). Il préférera faire la coupe à ♥, couleur dans laquelle il y a le plus de points à prendre. Il gardera la séquence D-V-10 de ♠ pour tenter de reprendre la main. Ne pouvant déborder, il couchera la Dame de ♦ de sa longue. Ayant le 10 et le 9 de ♣, le Valet est inutile à garder.
 Ecart proposé : ♥ V-7-4 / ♦ D / ♣ V-2. Entame : ♦ 9.

Exemple 8 (chien incorporé en gras - entame fond) :

A 21 - 19 - 16 - 10 - 4 - 1
 ♠ 5
 ♥ C - 10 - 9 - 6 - 5 - 4 - 3
 ♦ R - D - 8 - As
 ♣ R - D - 8 - 7 - 2 - As

Avec 21-Petit 6^{ème}, sans atout au chien, le preneur risque de recevoir l'entame atout du fond. Son but va être de faire tomber rapidement les atouts de la défense pour ne pas se faire prendre le Petit. Pour cela, il devra jouer par les ♣, mariage bille en tête, plutôt que par sa longue ♥. Avec un jeu faible à l'atout, l'attaquant doit penser à équilibrer son jeu.
 Ecart proposé : ♠ 5 / ♥ C-5-4-3 / ♦ As.

La chasse au Petit

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

Le preneur peut entreprendre une chasse au Petit avec un jeu qu'il considère perdu d'avance ou un jeu qui lui permet de reprendre la main aux couleurs pour jouer atout. Par contre, il ne doit pas mettre son jeu en péril s'il peut gagner sans le Petit.

Exemple 9 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 18 - 16 - 14 - 13 - 11 - 7 - 5 - Ex
 ♠ R - D - V - 6 - As
 ♥ D - C - 7
 ♦ R - C - 5 - 2
 ♣ C - 5 - 3

Le preneur choisit de faire la coupe à ♣ et d'assécher le Roi de ♦, conservant ainsi le petit mariage ♥ 3^{ème}. Cet écart pourra lui permettre de jouer des atouts, chasser le Petit et pourra faciliter le débordement, contrairement à un écart à deux coupes (♥ et ♣). Ayant l'entame, il jouera le 14 vu au chien.
 Ecart proposé : ♦ C-5-2 / ♣ C-5-3. Entame : A 14.

Exemple 10 (chien incorporé en gras - entame devant) :

A 21 - 18 - 14 - 12 - 9 - 6 - 4 - 3 - 2
 ♠ 9 - 8
 ♥ R - 10 - 7 - 4 - As
 ♦ V - 10 - 3 - 2
 ♣ R - D - C - 5

L'écart est écrit : les coupes ♠ et ♦ s'imposent. A l'entame, le preneur risque de recevoir la coupe. Avec deux coupes et des atouts de qualité moyenne, le preneur ne peut s'aventurer à chasser. S'il le faisait, il perdrait des atouts pour la chasse, sans être certain de prendre le Petit, et sur ses coupes. Il risquerait ainsi de se faire déborder très vite et ne pourrait plus couper, laissant s'échapper de nombreux points qu'il aurait pu capturer s'il n'avait pas joué atout. Il ne mettra pas son jeu en péril et jouera par sa longue ♥.
 Ecart proposé : ♠ 9-8 / ♦ V-10-3-2.

Le jeu plein

Quand le preneur possède un jeu fort à l'atout avec de nombreuses reprises de main effectives, on dit qu'il a un jeu plein. Lorsqu'il fait son écart, il doit garder le minimum de cartes perdantes pour laisser le moins de levées possibles à la défense. Il jouera d'abord atout pour affranchir ses tarots, puis se rendra maître dans les couleurs avant de fermer le jeu.

Exemple 11 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 12 - 8 - 4 - Ex
 ♠ R - C - V - 6
 ♥ 9 - 8 - 3 - 2
 ♦ C - V - 10 - 9
 ♣ R - D - 3

Le preneur fera la coupe à ♥ où tous les points sont à prendre. Il enlèvera ensuite ses cartes perdantes à ♠ et à ♣ pour garder sa séquence pleine à ♦. Ainsi, il laissera trois levées aux couleurs : une à ♠ et deux à ♦. Avec cette magnifique suite d'atouts, le preneur devra se rendre maître d'entrée.
 Ecart proposé : ♠ 6 / ♥ 9-8-3-2 / ♣ 3. Entame : A 19.

Exemple 12 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 18 - 17 - 14 - 13 - 11 - 10 - 7 - 4 - 2
 ♠ R - 7
 ♥ D - C - V - 5 - 3
 ♦ R - C - V - 10
 ♣ 8 - 6 - 2

L'attaquant couchera les ♣ et s'asséchera le Roi de ♠. Afin de laisser le minimum de plis possibles à la défense, il raccourcira sa longue, gardant D-C-V secs à ♥ à côté de sa séquence R-C-V-10 de ♦. Avec cet écart, il ne donnera que deux levées aux couleurs à la défense. Même sans la prise du Petit, ce jeu a de fortes chances de gagner. Le preneur montrera donc la poignée.
 Ecart proposé : ♠ 7 / ♥ 5-3 / ♣ 8-6-2. Entame : A 13.

NB : Après avoir joué atout et s'être rendu maître, si le preneur a une séquence non affranchie (exemple : D-C-V), il peut sacrifier sa pièce la plus forte pour tenter le possesseur du Roi à lever, évitant ainsi que ce dernier duke pour des charges en défense.

Assurer le gain de la partie

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

Exemple 13 (chien incorporé en gras - entame milieu) :

A 21 - 20 - 11 - 3 - Ex
 ♠ R - D - C - 9 - 5 - 3
 ♥ R - C - V - 8 - 4
 ♦ D - C - V - 7 - 2
 ♣ V - 6 - As

Le preneur fera la coupe à ♣ puis mettra au chaud les points qu'il ne peut réaliser. En main, il jouera par sa longue ♠ du Roi, suivi du Cavalier.
 Ecart proposé : ♠ D / ♥ C / ♦ D / ♣ V-6-As.

Exemple 14 (chien incorporé en gras - entame milieu) :

A 21 - 20 - 15 - 7 - 1 - Ex
 ♠ D - 9 - 5 - 4
 ♥ R - C - 9 - 6 - As
 ♦ 10 - 9 - 7 - 3 - 2
 ♣ D - V - 7 - 5

Avec trois bouts, il faut 36 points pour gagner. En mettant 12 points à l'écart, en réalisant le 21 (6 points), le 20 (2 points), l'Excuse (4 points) et le Roi de ♥ (6 points), il suffira de sauver le Petit (6 points) au 1^{er} tour de la coupe pour remplir le contrat.
 Ecart proposé : ♠ D / ♥ C / ♣ D-V-7-5.

NB : Le type de compétition peut aussi influencer l'écart du preneur. S'il joue en donnes libres ou en quadrettes, il doit impérativement penser à gagner avant de vouloir effectuer une bonne note. L'écart proposé est donc adéquat. S'il joue en duplicaté individuel ou en triplettes, il peut tenter d'optimiser son jeu, la chute étant moins importante.

Tenter la gagne de la partie

Un écart audacieux peut augmenter les chances de réussite d'un jeu relativement faible.

Exemple 15 (chien incorporé en gras - entame fond) :

A 18 - 17 - 15 - 13 - 12 - 8 - 7 - 4 - Ex
 ♠ D - C - 10
 ♥ C - 8 - 3 - 2 - As
 ♦ D - 2
 ♣ R - V - 8 - 7 - 4

Ce jeu sera très difficile à gagner. Après avoir couché ses cinq ♥, le preneur peut opter, avec l'entame du fond et l'Excuse, de garder la Dame de ♦ sèche.
 Ecart proposé : ♥ C-8-3-2-As / ♦ 2.



Tarot initiation



Après avoir traité l'écart et le plan d'attaque dans les précédents magazines, il est temps désormais de se consacrer au maniement de l'Excuse. Très difficile à jouer en défense, elle l'est encore plus en attaque.

Dans un premier temps, nous allons donner les cas favorables du placement de l'Excuse en attaque. L'utiliser comme un atout est souvent idéal, permettant de ne perdre aucun pli.

L'utiliser à l'atout

1/ Se rallonger à l'atout

C'est l'une des fonctions premières de l'Excuse. Sa meilleure utilisation est bien entendu sur le 21 de la défense, sauf en cas d'atout majeur isolé. Un placement sur une entame atout de devant ou du milieu permet aussi de ne pas perdre une levée et évite de se faire crocheter un atout. L'Excuse peut servir à masquer provisoirement sa main, dans le cas où le preneur ne possède aucun atout majeur.

2/ Protéger un atout majeur

En cas de jouerie atout de défense ou en cas de surcoupe, l'Excuse peut être posée pour protéger un gros atout, souvent le 21.



Quand le preneur possède un jeu avec un atout majeur isolé, il est souvent judicieux de conserver l'Excuse pour le protéger, surtout s'il pense que la défense va jouer atout.

Exemple : le défenseur de devant entame du 21 sur chien blanc. Avec la main suivante, le preneur ne doit pas poser l'Excuse.

A 19 - 13 - 12 - 10 - 8 - 4 - 2 - 1 - Ex

♠ V - 7 - 6 - 3 - As

♥ R - V - 10

♦

♣ R

En effet, il doit mettre le 2 d'atout et garder l'Excuse pour protéger le 19. S'il s'excuse, il a de grandes chances de se faire prendre en fourchette son gros atout par le 20, donnant ainsi toute la maîtrise à la défense.

3/ Eviter de couper

Sur ses coupes, le preneur peut placer l'Excuse pour conserver ses atouts, surtout s'il concède à la défense un pli blanc. Il a intérêt à la placer rapidement, surtout en cas de jeu fort, quitte à laisser filer un Valet ou un Cavalier.

L'utiliser à la couleur

Cette utilisation est aussi possible, mais l'attaquant devra faire attention avec un petit jeu à ne pas se rallonger à la couleur alors qu'il a besoin de l'Excuse pour se rallonger à l'atout et pouvoir déborder.

4/ Se rallonger dans sa longue

S'il possède un jeu fort en atouts, avec lequel il pense déborder, le preneur peut s'excuser lorsque la défense entame dans sa propre longue. Ce placement est idéal puisqu'il peut se fabriquer une levée supplémentaire.

Par contre, il évitera de s'excuser dans une couleur 4^{ème} puisqu'il risque de se fabriquer une perdante, sans doute tenue suite à l'entame de défense.

5/ Protéger un honneur

L'Excuse peut être utilisée pour protéger un honneur menacé de coupe, à condition que le preneur possède un jeu avec de nombreux atouts majeurs et maîtres. Dès qu'il prendra la main, l'attaquant jouera atout. S'il possède de faibles atouts, alors il devra donner sa ou ses pièces pour essayer de prendre les autres points dans cette couleur.

Exemple : le défenseur du fond entame de l'As de ♠ sur lequel le joueur du milieu fournit du 9 et celui de devant coupe du 15. Avec la main suivante, le preneur ne doit pas poser l'Excuse.

A 21 - 18 - 13 - 12 - 10 - 8 - 4 - 2 - Ex

♠ V - 7 - 6 - 3 - As

♥ R - V - 10

♦

♣ R

En effet, il doit donner son Roi de ♠ pour tenter de prendre les sous-points restants. S'il fait la faute de s'excuser, les défenseurs ne manqueront pas de revenir de leurs points ♠ pour les sauver et prendre le Roi de l'attaquant.

L'Excuse peut aussi protéger un honneur volontairement asséché, souvent la Dame.

Adapter sa pose en fonction de sa main d'attaque



Avec un très beau jeu, l'attaquant doit saisir la première occasion favorable pour placer l'Excuse.

Sur une non-jouerie atout de défense, le preneur essaiera de ne perdre qu'un pli blanc à la couleur. Il peut même se permettre de perdre un Valet ou un Cavalier, joué intentionnellement par un défenseur qui se bat contre une Excuse gratuite. Plus la fin de la partie approche, plus le placement de l'Excuse sera délicat et risque de coûter cher !

Avec un petit jeu (longueur et hauteur d'atouts faibles), il est souvent bon pour l'attaquant de réaliser des plis avec le maximum de petits atouts. Il négociera l'Excuse ultérieurement.

Quand aucune occasion favorable ne se présente, toute l'adresse consiste alors à perdre le moins de points possible. Pour cela, le preneur doit connaître les honneurs encore en jeu et, dans une certaine mesure, les avoir localisés.



Tarot initiation



Après avoir traité du maniement de l'Excuse dans le précédent magazine, il est temps de se pencher sur la jouerie à adopter avec le Petit en attaque, souvent dictée par la longueur d'atouts.

1/ Si le Petit est court (7^{ème} ou moins)

Le preneur doit avoir pensé, à l'écart, à s'ouvrir une coupe sur laquelle il sauvera le Petit.

En cas de chasse lancée par la défense, le preneur devra jouer sa couleur la plus longue. S'il possède deux longues, il doit garder intacte celle qui permet de faire couper la défense le plus vite possible, c'est-à-dire la plus forte en honneurs.

Exemple (chien incorporé en gras - entame du fond) :

A 21 - 19 - 16 - 10 - 4 - 1
 ♠ 5
 ♥ C - 10 - 9 - 6 - 5 - 4 - 3
 ♦ R - D - 8 - As
 ♣ R - D - 8 - 7 - 2 - As

Avec 21-Petit 6^{ème}, sans atout au chien, le preneur risque de recevoir l'entame atout du fond. Son but va être de faire tomber rapidement les atouts de la défense pour ne pas se faire prendre le Petit. Pour cela, il va préférer développer les ♣, mariage bille en tête, plutôt que sa 7^{ème} à ♥, pourtant plus longue, mais creuse et sans levée maîtresse.

Ecart proposé : ♠ 5 / ♥ C-5-4-3 / ♦ As.

Sur une chasse, le preneur devra être attentif et si possible situer la force de chaque défenseur. En intercalant des atouts moyens, il pourra essayer de marier ceux de la défense afin de la gêner. S'il est en position de se faire prendre le Petit, il devra tourner la couleur pour essayer de mettre en main un défenseur démuné d'atouts.

Si la défense ne joue pas atout, le preneur mettra le Petit sur le 1^{er} tour de sa coupe. Ce sauvetage, signe de faiblesse du preneur, entraînera sans doute une jouerie atout ou un flanc de 2 pour 1 par l'atout en défense, cette dernière souhaitant ne pas donner les

points de la coupe, déborder et faire chuter l'attaquant. Pour pallier cette contre-attaque, le preneur peut retarder la pose du Petit en attendant le 2^{ème} tour de la coupe. Cette action peut lui permettre de capturer des pièces et de réaliser au moins un pli supplémentaire, mais elle n'est pas sans risques, un défenseur pouvant être singlette. S'il perd le Petit, il ne pourra plus gagner. Le preneur doit donc prendre en compte le nombre de cartes de coupe écartées, la hauteur des cartes posées par les défenseurs sur le 1^{er} tour et la prise éventuelle d'un honneur.

2/ Si le Petit est long

Avec un jeu plus fort à l'atout, le preneur se permettra deux faiblesses (coupe ou singlette). Il tentera de mener le Petit au bout, mais s'il est touché rapidement et qu'il n'est pas éclairé sur la répartition, l'attaquant devra se résigner à couper du Petit sur sa 2^{ème} faiblesse.

Le preneur jouera atout s'il possède le Petit au moins 9^{ème} et de nombreuses reprises de main aux couleurs.

Exemple (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 19 - 17 - 15 - 14 - 11 - 8 - 4 - 1
 ♠ R - C - V - 6 - 4
 ♥ C - V - 10 - 9
 ♦ R - D - As
 ♣ D - 3 - 2

L'attaquant couchera les ♣, asséchera le mariage ♦ et enlèvera ses deux ♠ blancs pour garder sa séquence pleine à ♥. Ainsi, il laissera trois plis aux couleurs, un à ♠ et deux à ♥. Avec ce jeu plein, il entrera du 15 pour affranchir en premier lieu ses atouts.

Ecart proposé : ♠ 6-4 / ♦ As / ♣ D-3-2. Entame : A 15.

Exemple (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 19 - 17 - 15 - 14 - 11 - 8 - 4 - 1
 ♠ R - 8 - 7 - 6 - 4
 ♥ V - 10 - 9 - 3
 ♦ R - D - As
 ♣ D - 3 - 2

Ce jeu a la même structure que le précédent, mais les deux couleurs longues sont blanches. Le preneur

fera la coupe à ♥ où le grand mariage est à prendre et gardera la singlette ♣ où il a couché la Dame. Par contre, il n'entamera pas atout, mais développera sa longue creuse. Une fois affranchi à ♠, il pourra donner un ou deux coups d'atout.

Ecart proposé : ♥ V-10-9-3 / ♣ D-3. Entame : ♠ R.

Si la défense chasse (sur chien blanc par exemple), le preneur long et riche à l'atout pourra jouer sa couleur la plus faible avant de tenter de fermer le jeu avec sa couleur pleine. Si la défense ne joue pas atout et que l'attaquant pense qu'il ne peut aller au bout, il peut provoquer la jouerie atout en coupant du Petit sur le 1^{er} tour de sa 1^{ère} faiblesse. La défense croira ainsi qu'il est faible et battra des atouts. Pendant ce temps, le preneur enfumera en jouant sa couleur faible et fermera avec sa couleur pleine.

3/ Le Petit au bout

Pour aller au bout, il est impératif que le preneur connaisse le nombre exact des atouts qui sont tombés, si possible leur hauteur, ainsi que le nombre de cartes de sa longue. L'attaquant doit se méfier de la répartition, un défenseur pouvant le suivre à la couleur et détenir des atouts relativement nombreux sans que le preneur ait pu s'en rendre compte. S'il ne veut perdre le Petit, tout en essayant d'aller au bout, il est souvent judicieux que le preneur éclaire le jeu et vérifie la répartition en envoyant un ou deux coups d'atout. S'il détecte que la distribution est excentrée, alors il pourra encore sortir le Petit.

Le Petit au bout est la cerise sur le gâteau ! L'attaquant doit d'abord penser à gagner son jeu. Sur certaines parties, surtout celles à un bout, le preneur devra parfois couper du Petit pour conserver son ou ses atouts maîtres qu'il tirera pour prendre ceux restants en défense et fermer le jeu. En voulant aller au bout, il risque de concéder un ou plusieurs plis avec des charges qui pourraient le faire chuter. A contrario, avec un "3 bouts" riche en points, il peut se permettre quelques fantaisies (4 couleurs, Dame sèche...) pour aller au bout, mais seulement si la perte du Petit ne le fait pas chuter.



Tarot initiation



Cette rubrique, existante depuis la première parution de TAROTmag, touche bientôt à sa fin. Toutes les explications données sur le jeu en défense et en attaque seront accompagnées de quelques additifs, dont le suivant sur la poignée. Commençons par traiter la poignée en attaque.

Le premier paramètre à prendre en compte dans le choix de présenter ou non la poignée est sans aucun doute le nombre de bouts et les honneurs en sa possession :

- Avec trois bouts 10^{èmes}, la poignée sera exposée dans tous les cas, même avec un jeu très faible en points. Le preneur n'aura pas de mal à réaliser 36 points avec les levées d'atout sur les couleurs qu'il coupe, sans oublier la prise possible des points.
- Avec deux bouts 10^{èmes}, la poignée se montre aussi dans la plupart des cas. Le preneur évitera de la présenter avec un jeu pauvre en points et une hauteur d'atouts faible (exemple : 1-Ex 10^{èmes} avec le 15 en pointe) ou un saut trop important entre l'atout maître et le 2^{ème} atout le plus élevé (exemple : 21-1 10^{èmes} par 21-12).
- Avec un bout 10^{ème}, la poignée se montre sur des jeux pleins aux couleurs et sur des grosses qualités d'atouts, synonyme de peu de plis d'atouts concédés aux défenseurs.
- Le raisonnement précédent est poussé à son paroxysme avec une poignée sans bout. Le preneur présentera la poignée s'il ne laisse que peu de levées à l'atout et aux couleurs.

Pour valider son choix, il est bon de faire un décompte des plis et points qu'on va laisser à la défense. Ce décompte est plus facile à réaliser avec un jeu sans bout car les levées données seront peu nombreuses, mais il est possible aussi de l'effectuer sur les autres configurations.

Le deuxième paramètre à prendre en considération est le type d'épreuve. En effet, il sera plus facile de

montrer une poignée en individuel duplicaté ou en triplettes, compétitions dans lesquelles il faut essayer de réaliser le score le plus élevé et où le fait de chuter est moins important. Dans le doute, il lui est conseillé de présenter ses images. En effet, si le jeu gagne (bonne répartition, prise du Petit possible...) et qu'il fait partie des attaquants à ne pas avoir "installé", il obtiendra une mauvaise note. Si par contre il estime son jeu toujours perdant, il ne fera pas voir la poignée, dans quelque compétition que ce soit. En donnez libres, quadrettes et équipes, où la chute rentre fortement en considération, le preneur cachera plus facilement ses atouts s'il possède un jeu tendu. Bien qu'il joue l'une de ces épreuves, il ne devra cependant pas être timoré avec un jeu à un bout ou sans bout s'il estime son jeu gagnant, au risque de perdre sinon plusieurs PM ou 60 points en libre.

En présentant la poignée, l'attaquant ne doit pas oublier qu'il dévoile plus de la moitié de son jeu. La défense aura donc plus de facilité à manier les atouts, à rentrer le Petit, à faire la main du preneur en comptant et en déduisant ses fausses cartes, pouvant éviter ainsi l'enfume par exemple.

Il arrive souvent que le preneur soit obligé de masquer un atout à la défense pour en présenter le nombre autorisé. Selon la main qu'il possède, il devra faire un choix judicieux :

- cacher le Petit qui peut provoquer le tirage du 21 en défense.
- cacher un atout intermédiaire et séquencé pour provoquer plus tard dans la donne une charge à faux en défense.
- cacher un atout insignifiant pour éviter que la défense ne fasse sa main.

Il est bien évident que s'il cache un atout, le preneur devra faire attention à ne pas le montrer en coupant avec trop rapidement.

Les jeux à poignée sont très fréquents en attaque. Cependant, il arrive parfois d'en trouver en défense. Le détenteur de la poignée ne doit pas se précipiter pour l'étaler, même s'il est vrai qu'à sa vue, ses partenaires seront incités à déclencher le flanc atout et la chasse au Petit du preneur. Ce défenseur doit analyser la situation :

- la force du chien. La poignée sera montrée en général sur un chien faible ou mieux un chien blanc. On évitera de la faire voir sur un gros chien (nombreux atouts, présence d'un bout ou de Rois). Sur le Petit sec au chien, la poignée reste très envisageable, sauf si son détenteur possède un bout, ce qui signifierait que le preneur avait un jeu avec de nombreux atouts au départ (puisque jeu de départ à un bout ou sans bout).
- la répartition dans les couleurs et la possession de pièces. Si le défenseur a un jeu régulier, non décalé, il ne pourra pas couper les points du preneur qui peuvent le faire gagner. Si le défenseur a des honneurs, il risque de les perdre et de les donner au preneur.
- la hauteur d'atouts. Avec des tarots faibles, une poignée est plus difficile à faire voir, le preneur pouvant reprendre la main avec ses gros atouts et pousser sa couleur pour faire couper.
- la première levée. Si le preneur sauve le Petit et/ou un défenseur se fait couper un Roi posé à l'entame, le détenteur de la poignée sera un peu refroidi pour la montrer.

Le défenseur devra donc tenir compte de tous ces paramètres afin de prendre la bonne décision de présenter ou non. Malheureusement, il ne maîtrisera rien si le Petit est en défense et en "tablant les images", il risque de donner une précieuse information au preneur qui ne se gênera pas pour capturer le Petit s'il possède des atouts maîtres.

Pour conclure, certes la présentation de la poignée rapporte des points, mais le camp adverse en tirera toujours profit et pourra adapter au mieux son jeu.