



## 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<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> ou 5<sup>ème</sup> 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.



## 2) La position par rapport au preneur et les bouts en sa possession

### a) L'entame atout

Quelle que soit sa place, un défenseur désireux chasser le Petit jouera un atout impair demandeur.

L'atout pair peut être joué pour interroger, pour annoncer la protection du Petit, pour protéger une fourchette fragile et pour transférer la main à un partenaire afin qu'il trouve la coupe.

Du milieu et encore mieux de devant, sur chien blanc ou très faible, l'atout pair est propositionnel. Du fond, il permet en règle générale d'annoncer un gros atout (21, 20, 19 voire 18) qui protège le Petit, mais il peut être aussi joué sur un chien blanc d'atouts pour éviter que le Petit du preneur ne s'échappe sur la coupe alors qu'un partenaire main forte aurait pu lui capturer.

Du milieu et de devant, sur un chien plus fort, l'atout pair peut permettre de protéger une fourchette fragile (exemple : 20-14 7<sup>ème</sup>). En jouant cet atout, l'entameur demande à ses coéquipiers de se débarrasser de leurs plus gros atouts, mais aussi au joueur qui a pris la main de trouver la coupe ou la faiblesse du preneur.

### b) L'entame du 21

Jouer le 21 à l'entame, c'est renforcer le jeu du preneur qui pourra placer l'Excuse gratuitement s'il la détient ou qui deviendra maître avec ses gros atouts. Cependant, ne pas faire l'ambulance peut permettre à l'attaquant de prendre le Petit et de gagner sa partie.

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

### c) L'entame de l'Excuse

Bien entendu, cette entame n'est possible que des places du fond ou du milieu. Elle se fait principalement avec un jeu faible sans honneurs en danger.

Ce transfert peut permettre au coéquipier qui suit de s'exprimer s'il est main forte ou alors tout simplement de trouver la coupe.

### d) L'entame avec le Petit

En général, le Petit sort naturellement. Il est donc inutile de jouer dans sa couleur la plus courte car le risque est de tomber dans la longue du preneur. Mieux vaut l'affaiblir en jouant dans une couleur significative pour le faire couper. Cependant, si l'entameur possède le Petit avec de gros tarots, qu'il manque au preneur sur présentation de poignée ou sur un chien riche en atouts majeurs, il pourra entamer dans sa couleur courte (singlette ou doubleton).

Avec le Petit, il peut être bon d'entamer atout s'il est très long pour connaître la longueur du preneur et tenter de le mener au bout.

Si le Petit est court et accompagné du 21 et d'atouts de piètre qualité, de devant ou du milieu, l'entameur pourra jouer le 21 pour s'en débarrasser et ensuite pouvoir pisser du Petit sur l'atout d'un partenaire.

Si le Petit est accompagné de l'Excuse, il est possible de jouer un atout majeur pour s'en débarrasser tout en donnant un uppercut au preneur, le risque étant que le 21 soit en défense !

### e) L'entame couleur

Comme dit précédemment, il est primordial que la main forte s'exprime ou que la coupe ou la faiblesse du preneur soit trouvée.

Cependant, certains jeux sont problématiques (sans couleur significative) et l'entame peut demander alors une longue réflexion. En effet, l'objectif est d'éviter que le preneur ne réalise une Dame, le Cavalier d'une fourchette Roi-Cavalier, etc. De la place de devant, les risques sont moindres puisque deux défenseurs doivent jouer après le preneur qui sera plus hésitant à poser une pièce qu'il a gardée. Il est donc plus facile d'entrer sous un Roi ou une Dame longue blanche, en dissimulant la possession de l'honneur par une entame du 6 au 10. En cas de main faible et pour les mêmes raisons, la place de devant est aussi une position privilégiée.

Par contre, des places du milieu ou du fond et avec ce type de jeu, l'entame doit être la plus solide possible et il faut privilégier les longueurs au maximum. Avec une main faible, toujours de ces deux places, il est possible d'entrer dans une couleur courte quand le chien l'oblige ou quand le jeu est

décalé. Avec deux couleurs faibles, il peut être intéressant d'ouvrir dans celle absente ou la moins présente au chien.

## 3) Le chien du preneur



Il est impossible de dissocier le chien de l'entame. Sa mémorisation est donc obligatoire pour faire une bonne ouverture qui peut prendre beaucoup de sens à la vue du chien auprès de ses partenaires.

### Quelques conseils :

- il faut éviter de jouer dans les couleurs du chien sauf en cas de main forte.
- si on n'a pas de couleur significative, on peut entamer dans la couleur absente du chien.
- un chien sans atout peut inciter à une chasse au Petit. Une main de 5 ou 6 atouts privilégiera généralement une jouerie par la couleur.
- parfois, le contenu du chien permet de faire une entame d'anticipation. Par exemple, sur une couleur très présente au talon (minimum 3 cartes) que l'entameur tient, l'entrée d'un atout impair peut faire gagner un temps et permettre aux autres défenseurs de charger plus rapidement. Cette entame peut être dangereuse, le preneur pouvant avoir fait la coupe dans la couleur dominante du chien.

## 4) Le contrat du preneur

L'enchère effectuée par le preneur conditionne aussi l'entame. Il sera plus facile de mettre un atout sur un chien faible sur une petite que sur une garde.

Sur une GS ou GC, l'entame atout est souvent néfaste (sauf avec une main d'atouts exceptionnelle). Il faut avoir en mémoire que le preneur, pour avoir demandé un surcontrat, a lui un jeu d'attaque exceptionnel ! Il est donc plutôt conseillé d'entamer dans des couleurs très longues pour trouver des décalages dans la donne.

Sur un surcontrat, il faut penser aussi que le preneur n'a pas fait d'écart et il peut donc être bon de jouer ses pièces bille en tête. Cependant, l'attaquant a sans doute une coupe ou une singlette pour sortir le Petit et/ou prendre des points. Il faudra donc peser le pour et le contre !