

Amicale Alréenne de tarot association loi de 1901 inscrite à la sous préfecture de Lorient sous le n° W56001604 **siège social 1 rue du Verger 56400 AURAY**

Conseils pour jouer au tarot

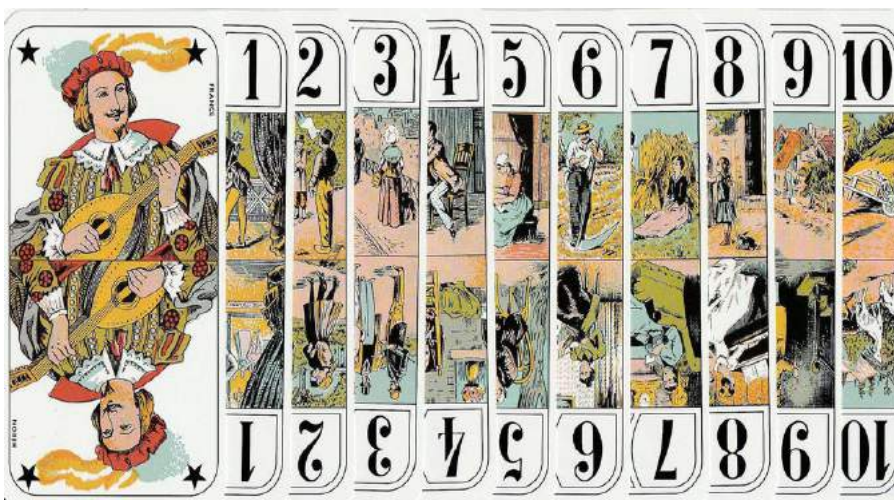
Les Cartes

Le jeu de Tarot est composé de 78 cartes.

- 4 couleurs Pique, Coeur, Carreau, Trèfle .Chaque couleur est composée de 14 cartes. Dans l'ordre décroissant de force et de valeur, le Roi, la Dame, le Cavalier et le Valet constituent les Honneurs (ou les Habillés), 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1. (Ci-après les 14 cartes de la couleur Coeur)



- Vingt et une cartes portent un numéro : ce sont les Atouts (ou Tarots) qui ont priorité sur les couleurs. Le numéro indique la force de chaque Atout, du plus fort, le 21, au plus faible, le 1 (appelé Petit).
- Enfin l'Excuse, une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline, est une sorte de "joker" dispensant de jouer la couleur ou l'Atout demandés.





Le 21, le Petit et l'Excuse sont les 3 Bouts (ou les 3 Ould'ers).
C'est autour de ces 3 cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de Tarot.

Valeur des cartes:

un bout (1-21-Excuse)=4,5 points

un roi= 4,5 points

une dame= 3,5 points

un cavalier= 2,5 points

un Valet= 1,5 points

les autres cartes basses et atouts= 1/2 points

Comptage des points (on compte deux par deux):

un bout ou un roi + une autre carte basse = 5 points

une dame + une carte basse = 4 points

un cavalier + une carte basse = 3 points

un valet + une carte basse = 2 points

2 cartes basses(ou atouts) = 1

Total des points = 91

Le Principe du jeu

Le Tarot se joue à quatre joueurs (il peut cependant se jouer également à 3 joueurs ou à 5 joueurs avec quelques variantes dans les règles).

Le Tarot est à la fois un jeu individuel et un jeu d'équipe. En effet, au cours de la partie, l'un des joueurs, appelé le preneur ou le déclarant est opposé aux trois autres, les défenseurs, qui constituent une équipe (la Défense).

Mais cette association ne dure que le temps d'une DONNE. Elle peut se constituer différemment pour la donne suivante.

Après avoir pris connaissance de son jeu, un joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant seul contre ses trois adversaires associés.

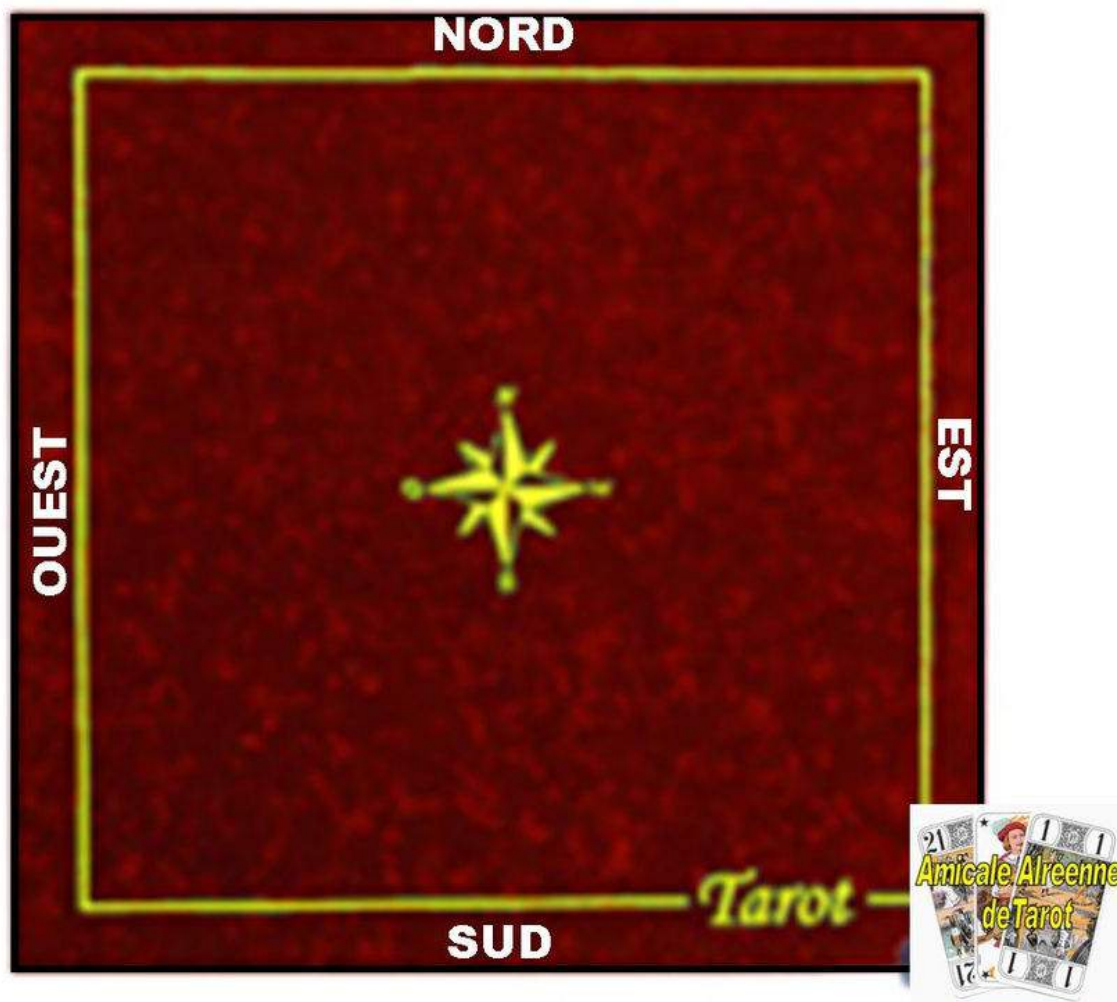
Combien de points le preneur doit-il réaliser pour gagner son contrat ?

Cela dépend uniquement du nombre de bouts qu'il compte dans ses levées ou plis à la fin de la donne.

Points à réaliser (selon le nombre de bout en votre possession à la fin des levées (ou de la partie):

-sans bout = 56 points -avec un bout = 51 points -avec deux bouts = 41 points - avec trois bouts = 36 points.

Ce calcul des points vous permet de découvrir l'importance considérable des bouts. Le 21 et l'Excuse ne peuvent changer de camp. Mais attention, l'Excuse ne doit pas être jouée à la dernière levée, sauf en cas de Chelem, sinon elle change de camp. Le Petit, au contraire, est vulnérable. Le déclarant peut le perdre... ou le prendre à ses adversaires à la suite de la fameuse CHASSE AU PETIT.



Les 4 joueurs s'installent autour de la table de jeu, ils prennent une place qui peut faire l'objet d'un accord ou d'un tirage au sort. Les joueurs ont donc une position qui est indiquée selon les points cardinaux : NORD, SUD, EST, OUEST.

La durée de la partie est décidée soit en temps de jeu (exemple 1 heure) ou en nombre de donnes jouées (exemple 8 donnes)

LA DISTRIBUTION(ou la DONNE)

Avant la première distribution, on étale le jeu, face cachée, et chaque joueur tire une carte au hasard. La plus petite carte désigne le DONNEUR. En cas d'égalité entre les deux plus faibles, on respecte l'ordre de priorité entre les couleurs : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle ; l'As de trèfle est donc la plus petite carte. Les Atouts sont prioritaires, mais l'Excuse ne compte pas : il faut retirer dans ce cas une nouvelle carte.

Le jeu doit être battu par le joueur placé en face du donneur.

Puis le voisin de gauche du donneur doit couper en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Au cours de la distribution, le donneur constitue carte par carte un talon de 6 cartes appelé le Chien . Il est interdit de mettre la première ou la dernière carte du paquet au Chien.

Faire fausse donne, c'est ne pas respecter les règles de la donne ; une carte retournée entraîne une fausse donne si cette carte est une carte Habillée ou un Atout. Le donneur redistribue, mais ne peut pas prendre sur sa nouvelle donne s'il est responsable du retournement de la carte.

Si une carte est retournée par un autre joueur que le donneur, le donneur redistribue et c'est le joueur fautif qui ne peut parler.

Si c'est une carte inférieure au valet, la donne continue dans les deux cas.

Les joueurs ne relèvent leur jeu que lorsque la distribution est entièrement terminée.

Une pénalité de 100 points peut-être donnée par l'arbitre au joueur ayant ramassé ses cartes avant la fin de la distribution

En cas de faute du donneur (fausse donne), chaque joueur rend son jeu sans le regarder ; on évite ainsi regrets et mauvaise humeur.

- Erreur sur le Donneur

L'erreur est constatée avant la fin de la distribution : le jeu est redistribué,

L'erreur est constatée après la fin de la distribution : la donne est entérinée

- Le Petit sec

Un joueur possédant le Petit sec (c'est son seul Atout et il n'a pas l'Excuse) doit obligatoirement l'annoncer étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères et la main passe.

La distribution passe à tour de rôle dans le sens du jeu.

- La tenue des cartes

Chaque joueur doit tenir ses cartes au dessus de la table de manière apparente.

LES ENCHERES

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur prend connaissance de son jeu. Il n'est pas indispensable de classer ses cartes avant la fin des enchères, mais pour un débutant un jeu bien classé permet une évaluation plus précise.

les enchères par ordre croissant sont :

-LA PRISE ou PETITE, avec un jeu moyen qui ne laisse espérer qu'environ 50% de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau Chien. Appelée aussi "LA PETITE", elle est envoyée de disparition dans les tournois, au profit de la garde.

-LA GARDE peut être une surenchère après la prise d'un adversaire. Mais elle est, le plus souvent

la première enchère, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec.

-LA GARDE SANS LE CHIEN, avec un très beau jeu, le preneur estime qu'il peut réaliser son contrat sans incorporer le Chien à son jeu, donc sans effectuer d'ÉCART. Mais les points du Chien lui sont comptés à la fin de la donne et constituent pour lui une certaine réserve de sécurité. Naturellement, aucun joueur ne doit regarder le Chien tant que la donne n'a pas été jouée.

-LA GARDE CONTRE LE CHIEN, avec un jeu exceptionnel, le preneur s'engage à réaliser son contrat sans l'aide du Chien dont les points seront comptés avec ceux de la défense.

Important: le Petit sec

Un joueur possédant le Petit sec (c'est son seul Atout et il n'a pas l'Excuse) doit obligatoirement l'annoncer étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères.

Le joueur placé à droite du donneur parle le premier. S'il dit "Je passe", la parole passe alors à son voisin de droite. Et ainsi de suite, jusqu'au donneur.

Un joueur peut lancer une enchère s'il estime que son jeu lui permet de jouer seul contre ses trois adversaires réunis, il dit alors "Je prise", "Je garde", "Je garde sans le Chien" ou "Je garde contre le Chien".

Les autres joueurs, placés à sa droite peuvent éventuellement couvrir cette première enchère par une enchère supérieure. Chaque joueur ne peut parler qu'une seule fois.

le chien

Sur une Prise ou une Garde, lorsque les enchères sont terminées, le donneur tend le chien au preneur qui retourne les 6 cartes du Chien pour que chacun en prenne connaissance. Il les incorpore à son jeu puis "écarte" (son écart) 6 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées.

Sur une Garde Sans ou une Garde Contre, les cartes du Chien restent faces cachées.

Sur Garde sans, elles sont placées devant le Preneur et seront comptabilisées avec ses levées.

Sur une Garde contre, elles sont placées devant le joueur situé en face du Preneur et seront comptabilisées avec les levées de la Défense.

l'écart

On ne peut écarter ni Roi, ni Bout; on écarte des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la Défense. l'écart ne peut plus alors être modifié, ni consulté.

la poignée

la Poignée (10, 13 ou 15 Atouts)

Un joueur possédant une poignée peut, s'il le désire, l'annoncer et la présenter les atouts classés dans l'ordre décroissant, complète et en une seule fois, juste avant de jouer sa première carte.

- A la simple Poignée (10 Atouts) correspond une prime de 20.

- A la double Poignée (13 Atouts) correspond une prime de 30.

- A la triple Poignée (15 Atouts) correspond une prime de 40.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat.

La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.

Exemples:

-Le déclarant présente une double Poignée. S'il gagne, chaque défenseur lui donne, en plus de la marque normale, une prime de 30. S'il perd, c'est lui qui donne cette prime à chaque défenseur, en plus de la marque normale.

-Un défenseur présente dix Atout. Si le déclarant gagne, chaque défenseur lui donne une prime de 20. Si le déclarant perd, chaque défenseur reçoit une prime de 20.

La Poignée doit comprendre effectivement dix, treize ou quinze Atouts. Lorsqu'un joueur possède onze, douze, quatorze, seize ou dix-sept Atouts, il en cache un ou deux de son choix, mais en respectant cette règle très importante : ***L'Excuse dans la Poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autres Atouts.***

le Petit au bout

Si le Petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est au bout. Le camp qui réalise le dernière levée, à condition que cette levée comprenne le Petit, bénéficie d'une prime de 10, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la donne (cf. le calcul des scores).

Exemples:

-Le déclarant fait une Garde sans le Chien. Un défenseur lui prend le Petit au bout. Le déclarant donne une prime de $10 * 4 = 40$ à chaque défenseur.

Si malgré la perte du Petit, le déclarant gagne son contrat, la prime est alors déduite de ses gains.

-Le déclarant fait une prise. Un défenseur réalise le dernier pli avec le Petit. Le déclarant donne une prime de 10 à chaque défenseur. Si le déclarant gagne quand même la donne, la prime est déduite de ses gains.

le chelem

Réussir le CHELEM, c'est gagner toutes les levées.

Vous jouerez peut-être durant des années sans jamais réaliser, ni subir, ce coup extrêmement rare.

Lorsqu'un joueur demande un chelem il doit appeler l'arbitre.

Le Chelem est demandé en plus du contrat ; les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou une pénalité) supplémentaire sanctionne la réussite (ou l'échec) de ce chelem :

- Chelem annoncé et réalisé : prime supplémentaire de 400 points.
- Chelem non annoncé mais réalisé : prime supplémentaire de 200 points.
- Chelem annoncé mais non réalisé : 200 points sont déduits du total.

En cas d'annonce du Chelem, l'entame revient de droit au joueur qui l'a demandé, quel que soit le donneur.

En cas de Chelem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et s'il détient l'Excuse il la joue en dernier : en conséquence, le Petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant dernier pli.

Paradoxalement, il arrive que la défense inflige un Chelem au déclarant. Dans ce cas, chaque défenseur reçoit, en plus de la marque normale, une prime de 200 points.

Le Jeu de la carte

Le déclarant ayant terminé son Écart dit "Jeu".

L'ENTAME (la première carte jouée) est effectuée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour, en tournant dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre.

Le joueur ayant réalisé la première levée entame la levée suivante. Et ainsi de suite. Le jeu se déroule alors selon les règles suivantes :

- A l'Atout, on est obligé de monter sur le plus fort Atout déjà en jeu, même s'il appartient à un partenaire. Un joueur ne possédant pas d'Atout supérieur au plus élevé déjà en jeu, joue un Atout de son choix, en général le plus petit. On dit qu'il "PISSE".
- A la couleur, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.
- On est obligé de couper (c'est-à-dire de jouer Atout) si l'on ne possède de carte de la couleur demandée. Si le joueur précédent a coupé lui aussi, on est obligé de surcouper (de couper avec un Atout supérieur) ou de sous-couper (pisser) si l'on ne peut pas surcouper.
- On défause (on joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte de la couleur demandée, ni d'Atout.
- Si la première carte d'une levée est l'Excuse, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.
- L'Excuse ne permet pas de réaliser une levée (sauf en cas de Chelem), mais elle reste la propriété du camp qui la détient. Si l'adversaire gagne la levée où se trouve l'Excuse, son détenteur doit la remplacer dans la levée par n'importe quelle autre petite carte (ou Atout) prise dans les levées réalisées par son camp.
- En cas de Chelem réussi pas un Preneur ne possédant pas l'Excuse, cette carte jouée normalement reste la propriété de la Défense et compte pour 4 points.
- Les levées réalisées par la défense doivent être ramassées par le joueur assis en face du déclarant.
- Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente.
- Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé.

Le Calcul des scores

A la fin de la partie, chaque camp compte ses points contenus dans ses levées. Le Preneur d'un côté, les Défenseurs de l'autre.

Pour gagner son contrat, le Preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de Bouts qu'il possède dans ses levées à la fin de la partie (en cas de Garde sans le Chien, un éventuel Bout au Chien est acquis au Preneur). Si le nombre de points est exactement réalisé, le contrat est "juste fait"; si le nombre de points est supérieur; les points supplémentaires sont des points de gain ; si le nombre de points est inférieur, le contrat est chuté et le nombre de points manquants correspond à des points de perte.

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on rajoute 25 points au nombre de points de gain ou de perte.

Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

- en cas de PRISE, ce total est inchangé,
- en cas de GARDE, ce total est multiplié par DEUX,
- en cas de GARDE SANS, ce total est multiplié par QUATRE,
- en cas de GARDE CONTRE, ce total est multiplié pas SIX.

Chaque Défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le Preneur gagne, en positif si le Preneur chute.

Le Preneur marque trois fois ce total, en positif s'il a gagné, en négatif s'il a chuté.

Le total des quatre scores du Preneur et de chacun des trois Défenseurs est donc égal à 0.

Exemple de marque de points:

- Le preneur tente une Garde, présente une Poignée de 10 Atouts. Il mène le Petit au bout et réalise 49 points en détenant deux bouts.

Il passe donc de $49 - 41 = 8$

25 (contrat) + $8 = 33$ multiplié par 2 (Garde) = 66

Poignée = 20 , et Petit au bout $2 * 10 = 20$

$66 + 20 + 20 = 106$

Chaque Défenseur marque -106 et le Preneur marque $3 * 106 = +318$.

- Le Preneur gagne une Garde sans de 4 points, mais le Petit est mené au bout par la Défense $(25 + 4) * 4$ (Garde sans) = 116 mais il faut retrancher 40 pour le Petit au bout.

Le Preneur marque $+228$ et chaque Défenseur -76 .

-Le Preneur chute une Prise de 7 après avoir présenté une Poignée de 10 Atouts, mais en menant le Petit au bout.

Chaque Défenseur marque $25 + 7 + 20$ (Poignée) - 10 (Petit au bout) = $+42$.

Le preneur marque $-42 * 3 = -126$

- Le Preneur gagne une Garde de 11, la Défense ayant présenté une Poignée.

$(25 + 11) * 2$ (Garde) = 72 , plus 20 de Poignée (payée par la Défense).

Total 92 .

Le preneur marque $+276$ et chaque Défenseur -92 .

- Sur une Garde, le Preneur annonce et réussit le Chelem, montre une Poignée de 10 Atouts et mène le Petit au bout. La défense conserve l'Excuse qu'elle possédait. Avec 2 Bouts, le Preneur réalise 87 points. Il gagne de $87 - 41 = 46$. $(46+25) * 2$ (Garde)+ 20 (Poignée) + 20 (Petit au bout) + 400 (Chelem annoncé) = 582 .

Chaque Défenseur marque -582 . Le Preneur marque $+582 * 3 = +1746$.

exemple de feuille de marque:

Coup N°	Contrat	Points Marqués	Table N°.....						Position N°.....					
			Nord N°		Sud N°		Est N°		Ouest N°		Joueur N° 5			
			+ ou -	cumul	+ ou -	cumul	+ ou -	cumul	+ ou -	cumul	+ ou -	cumul		
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
Totaux														

Poignée à 4 joueurs : 10 atouts : 20 points ; 13 atouts : 30 points ; 15 atouts : 40 points.

Poignée à 3 joueurs : 13 atouts : 20 points ; 15 atouts : 30 points ; 18 atouts : 40 points.

Poignée à 5 joueurs : 8 atouts : 20 points ; 10 atouts : 30 points ; 13 atouts : 40 points.

Petit au bout : petite : 10 points ; garde : 20 points ; garde sans : 40 points ; garde contre : 60 points.

SUD +1 / EST +2 / OUEST -1

Evaluation de son jeu

Pour savoir quel contrat choisir, il faut savoir évaluer son jeu.

Souvent un débutant n'ose pas prendre, ensuite il s'enhardit mais chute souvent, puis il devient raisonnable. Bien sûr cela dépend de la nature des gens mais le cheminement est souvent le même. RAPPELS : Tout d'abord, quelques rappels et un peu de mathématiques (simples).

➤ il y a 14 cartes dans chaque couleur, soit une moyenne de 3,5 cartes par joueur dans chaque couleur.

➤ Il y a 21 atouts et l'excuse, soit une moyenne de 5,5 atouts par joueur.

➤ il y a 91 points pour 78 cartes. Le chien qui comporte 6 cartes contient en moyenne $6/78 \times 91 = 7$ points.

➤ Le 21 est sûr de faire un pli. Dans ce pli, il y aura au minimum 6 points (4,5+0,5+0,5+0,5).

➤ L'excuse est imprenable, si on veille à ne pas l'amener au bout. Mais elle ne fait pas de pli (sauf chelem). Cela vaut 4 points.

➤ Un roi fait généralement un pli si la couleur n'est pas coupée. Dans ce pli, il y aura un minimum de 6 points.

➤ Un roi et une dame de la même couleur font 11 (6+5) points si la couleur n'est pas coupée.

➤ Quelques statistiques. Il y a 14 cartes dans chaque couleur, 4 joueurs, 18 cartes par joueur, 6 au chien, donc on peut faire des calculs de statistique et évaluer des pourcentages de répartition. Ainsi : un roi seul dans une couleur a 98,5 % de chances de passer, le risque de coupe est très faible. Un roi et une dame sixième dans une couleur ont une chance de passer, à 88,3% pour le roi et ensuite à 50,7% pour la dame.

LE NOMBRE DE BOUTS

RAPPEL: pour réussir un contrat, il faut totaliser, à la fin de la partie:

- > 36 points si l'on a 3 bouts,
- > 41 points si l'on en a 2,
- > 51 points si l'on en a 1,
- > 56 points si l'on n'en a pas.

De plus, chaque bout vaut 5 points, autant dire qu'avec 3 bouts c'est plutôt facile, avec 2 bouts relativement facile, avec 1 bout difficile et sans bout très difficile.

Mais attention, le nombre de bouts est celui que l'on a à la fin de la partie, dans les plis. Si cela ne pose pas de problème pour le 21 et l'excuse, il n'en est pas de même pour le petit qui peut se faire prendre ! Rappelez-vous que la moyenne des atouts par joueur est de 5,5 et qu'il y en a en moyenne 1,5 au chien. Le petit est fragile si vous avez moins de 7 atouts après l'écart mais il l'est beaucoup moins si vous en avez plus et il peut même se transformer en prime si vous le menez au bout.

LES POINTS

Les rois qui valent 5 points et sont les plus forts dans leur couleur, sont très importants. Mais les autres points aussi.

Une dame et un roi de la même couleur valent 11 points et assurent une maîtrise de la couleur.

Une dame, un cavalier ou un valet fragile peuvent être mis dans l'écart et ainsi être acquis avant même de jouer.

Une dame et un cavalier de la même couleur vous assurent un pli, le roi ne pouvant en prendre qu'un !

LES ATOUTS

Pour gagner, il faut passer ses points mais aussi essayer de prendre les points de l'adversaire et on ne peut guère les prendre qu'en coupant, d'où l'importance des atouts. Avoir une coupe dans une couleur (0 carte dans la couleur) permet de récupérer les points de la couleur.

LES LONGUES

Une longue est un grand nombre (>4) de cartes dans une couleur.

Pour passer ses points et prendre les points de l'adversaire, il faut l'affaiblir à l'atout, soit en jouant atout, mais dans ce cas-là, on s'affaiblit en même temps, soit en faisant couper, d'où l'importance des longues.

Vous jouerez dans la longue pour faire tomber les atouts de vos adversaires.

LES REPRISES DE MAIN

Pour marquer des points, il faut faire des plis et lorsque l'on fait des plis, on a la "main", on joue dans la couleur que l'on veut, on dirige le jeu ! D'où la notion de "reprise de main".

Une reprise de main est une assurance de pouvoir faire le pli dans une couleur ou à l'atout. Le 21 bien sûr est une reprise de main. Lorsque l'on jouera le 21, on sera sûr de faire le pli. Un roi aussi est une reprise de main. Si l'on a le 21, le 20 et le 19 on a trois reprises de main assurées. Si l'on a le 20, le 19 et le 18 mais pas le 21, on a quand même la certitude de faire 2 plis à l'atout et donc d'avoir 2 reprises de main.

Lorsque l'on a une longue, il est très important d'avoir des reprises de main pour pouvoir jouer dans la longue et affaiblir l'adversaire.

Lorsque l'on est faible à l'atout, il faut s'assurer des reprises de main aux couleurs, par exemple en gardant une dame et un cavalier pour assurer un pli.

METHODE D'EVALUATION

Pour faire une petite ou une garde, on compte évidemment sur le CHIEN pour améliorer son jeu, pour pouvoir faire une ou plusieurs coupes, pour avoir plus d'atouts. En moyenne, le chien contient 7 points et 1 ou 2 atouts.

Les premières choses que l'on regarde lorsque l'on consulte son jeu sont les bouts, les atouts, les rois puis les longues.

Tout d'abord, il convient de déterminer le nombre de bouts que l'on aura à la fin de la partie. Le 21 et l'excuse sont imprenables, il suffit donc de considérer la situation du petit :

➤ Vous avez le petit et vous avez plus d'atouts que la moyenne : 7 ou plus. Vous avez de grandes chances de conserver le petit.

➤ Vous avez le petit, mais vous avez moins d'atouts que la moyenne : moins de 6. Il faut envisager la perte du petit ou vérifier que vous pouvez vous assurer de faire tomber les atouts de la défense par une longue.

N'oubliez pas que le chien peut vous amener des atouts.

➤ Vous n'avez pas le petit mais vous êtes très fort à l'atout (21,20,19 ...) . Vous avez des chances de prendre le petit en le chassant mais attention aux couleurs. Si vous prenez le petit et que vous n'assurez pas aux couleurs, vous serez débordé à la fin de la partie et vous ne prendrez aucun point.

➤ Vous n'avez pas le petit et vous n'êtes pas très fort à l'atout : il faut considérer que vous ne prendrez pas le petit.

Avec 3 bouts dans les plis, vous devez faire 36 points. Les trois bouts feront $6 + 6 + 4 = 16$ points (6 pour le 21 et le 1, pour l'excuse), l'écart en fera 3 au minimum, il en reste 17 à faire, ce qui correspond à peu près à l'équivalent d'une couleur sur les quatre. Pour réussir un contrat avec trois bouts, il faut assurer une couleur, soit en coupe, par un nombre d'atouts supérieur à la moyenne, soit directement par des rois, des dames...

Avec 2 bouts dans les plis, vous devez faire 41 points. Les deux bouts feront 10 ou 12 points, l'écart 3 au minimum, il restera au moins 25 points à gagner aux couleurs. Pour cela, il faut assurer deux couleurs, soit en coupe, soit directement.

Avec 1 bout dans les plis, vous devez faire 51 points. Le bout fera 6 ou 4 points, l'écart 3 au minimum, il restera au moins 40 points à gagner aux couleurs. Pour cela, il faut assurer trois couleurs, soit en coupe, soit directement.

Sans bout, vous devez faire 56 points. En dehors de l'écart, il restera au moins 50 points à gagner aux couleurs. Pour cela, il faut assurer au moins 3 couleurs, soit en coupe, soit directement. Le nombre de plis laissés à la défense devra être très réduit : 4, 5 maximum.

Démonstration par l'exemple :

Deux bouts, avec le petit 7ème. En espérant un ou deux atouts dans le chien, on peut avoir bon espoir de passer le petit. La longue à Pique est intéressante, 7ème, elle permettra de faire couper la défense. Avec seulement 4 cartes aux autres couleurs, on pourra sans doute faire 2 coupes. Un tel jeu mérite un contrat de GARDE.



Deux bouts imprenables 8ème, mais sans atouts majeurs (20 à 16).

Impossible d'espérer prendre le petit. Pas de points, pas de longue.

Il sera difficile de faire 2 coupes. Il n'y a qu'une seule reprise de main, le 21. Il faut PASSER avec un tel jeu.



Un seul bout, mais 9ème avec 4 atouts maîtres.

51 points à faire mais

le petit est très prenable. Il reste au maximum 12 atouts et l'excuse en défense. Si les atouts sont bien répartis, au bout du 4ème tour d'atout le petit tombe et il vous restera 5 atouts. De plus, il y a 3 reprises de mains aux couleurs qui feront 17 points. Un tel jeu mérite un contrat de GARDE. Avec un atout dans le chien, on pourra présenter une poignée et marquer la prime de 20 points. Des joueurs expérimentés tenteront même plus.



Un seul bout avec le petit 8ème. Pas d'atouts maîtres. Une belle

longue à trèfle. Dure à réaliser mais intéressante à jouer car si l'on imagine un chien avec 1 ou 2 atouts et un ou 2 trèfles, il est possible de faire 3 coupes. Si l'on est en ouvreure, on pourra jouer atout pour faire tomber les gros, puis en dessous à trèfle, puis atout pour enlever les atouts, passer trèfle et finir avec le petit au bout. S'il n'y a pas d'atouts dans le chien et que la défense chasse le 1, vous pourrez non seulement le sauver mais aussi le mener au bout. Ce jeu adorable mérite au moins de GARDER



Deux bouts imprenables. Une belle longue à carreau.

Une reprise de main à pique. Le faible nombre de reprises de main incite à la prudence. Un mariage (roi + dame) 8ème n'apporte pas 2 reprises mais une seule. Le roi passe 3 fois sur 4 mais la dame dans seulement 16% des cas. Il sera impératif de conserver Dame et Cavalier de pique pour assurer une reprise de main. Il faut deux atouts et un roi au chien pour gagner. Si l'on est ouvreure, ou si on le "sent" une PETITE est faisable.



Petite ou garde ?

Les joueurs expérimentés ne font quasiment jamais de petite. De plus, les petites sont vivement déconseillées en concours et interdites en compétition. En effet, la difficulté est la même de réussir une petite ou une garde, seul l'enjeu est double sur une garde. Faire une petite, c'est souvent avouer sa faiblesse et en cas de chien médiocre, la défense saura en profiter. La garde laisse plus de doute dans les esprits.

Garde, garde sans ou garde contre ?

La question se pose lorsque la garde est quasi-assurée et que l'on se demande si l'on peut faire plus. Sur une garde sans ou une garde contre, on ne profite pas du chien. On ne peut se faire plus de coupes que l'on en a déjà et on risque de perdre ses points fragiles non maîtres.

Lorsque l'on a un doute, il faut compter ses points : 6 pour le 21 et pour les rois, 5 pour les dames où l'on a le roi et lorsque l'on a plus de 6 atouts 3 à 4 points pour chaque atout suivant (exemple : 9 atouts = $3 \times 3 = 9$ points).

Deux bouts imprenables. Trois rois avec une belle longue à carreau. 41 points à faire : 21 = 6 points, 18 ou 17 = 2 points, roi de pique 6 points, le cavalier : environ une chance sur 2, mettons 2 points, le roi de coeur 6 points, le roi et la dame de carreau 6 + 5 = 11 points.

Total $6 + 2 + 6 + 2 + 6 + 6 + 5 = 35$ points. Avec 7 points en moyenne dans le chien et quelques points pris à la défense, une GARDE SANS a beaucoup de chance de passer.





GARDE CONTRE

Trois bouts 7ème avec 2 atouts maîtres.

Deux reprises à carreau, peut-être une à pique. 21 : 6 points, 20 : 2 points, petit: 6 points, Excuse: 4 points. Dame et valet à pique mettons 4 points, roi et dame carreau 6+5 = 11 points. Total 6+2+6+4+4+11=29 points. Mais comment prendre les points de l'adversaire et surtout quand passer le petit, à carreau en 3ème main, au bout ? Un joueur débutant se contentera d'une garde.

Deux bouts 9ème

Une coupe à coeur. Une reprise de main à pique, 2 à carreau. 21 : 6 points, 20 : 2 points, petit : 6 points, 10 atouts (10-6)=4*3 = 12. Cavalier de pique 4 points, roi et dame de carreau 6+5 = 11 points..Total 6+2+6+12+4+11 = 41 points au minimum. On ne voit pas comment les points à coeur vont pouvoir



GARDE CONTRE OU GARDE POUR CHELEM

en réchapper à moins de se cacher dans le chien. Une GARDE CONTRE est justifiée !

Deux bouts imprenables 9ème, 6 atouts maîtres, une belle longue à coeur, "garde contre bien sûr" pensez-vous.

Pour les plus expérimentés, pas si sûr, imaginez un chien avec le roi de pique, un ou 2 atouts ou bien trois cartes maîtresses. C'est le chelem ! C'est trop rare pour ne pas le tenter en se contentant d'une garde.



GARDE DEBUTANT

GARDE SANS

RESUME:

Le nombre de bouts est vraiment important:

- > trois bouts, il faut assurer une couleur, deux bouts : deux couleurs, un bout : trois couleurs
- > sans bout il faut assurer trois couleurs avec un minimum de plis laissés à l'adversaire.

- > Les longues sont très importantes. Elles servent à faire couper l'adversaire et à l'affaiblir à l'atout.
- > Mais il faut s'assurer d'avoir des reprises de main suffisantes pour pouvoir passer la longue.
- > Le chien contient en moyenne 1 ou 2 atouts et 7 points.

L'écart

Vous avez fait une petite ou une garde, vous êtes le PRENEUR. Le donneur vient de vous donner les 6 cartes du CHIEN. Vous les avez retournées pour les faire voir à tout le monde avant de les incorporer à votre jeu.

Il faut maintenant en rejeter 6 dans l'écart.

Deux situations se présentent:

1. Vous êtes satisfait du chien et vous avez maintenant un jeu correct qui devrait passer.
2. Le chien ne répond pas à vos attentes. Il va falloir ruser pour passer le contrat ou au moins limiter la casse.

Bien sûr, il y a toutes les nuances entre ces deux cas.

La défense elle aussi a vu le chien et cela va dicter son attitude. Il faut essayer de prévoir l'attitude de la défense pour faire son chien en conséquence. Par exemple, s'il n'y a aucun atout dans le chien, vous pouvez prévoir une chasse au petit de la part de la défense. S'il y a 3 atouts ou plus au chien, la chasse au petit sera fort improbable.

La constitution d'un écart doit reposer sur le jeu qui va suivre. Imaginer un scénario de jeu avant même de jouer aide beaucoup à la constitution de l'écart.

Il est interdit d'écarter des rois ou des bouts et on ne doit écarter des atouts que si l'on ne peut faire autrement.

Avec l'écart, on cherchera :

- > à se faire une ou plusieurs coupes pour prendre les points de l'adversaire et passer son petit si on l'a.
- > à se faire des singletons (1 carte dans la couleur) ou un doubleton (2 cartes dans la couleur) pour ruser la défense.
- > à sauver ses points fragiles en les mettant dans le chien .

On pensera toujours au chien que l'on vient de toucher et à l'attitude qu'aura la défense vis à vis de ce chien. Par exemple, si vous avez touché trois trèfles, la défense pensera que vous en garderez et évitera sans doute d'ouvrir à cette couleur. De même si vous avez touché un roi.

Démonstration par l'exemple :

L'écart est sans problème. Il faut y mettre les coeurs, les carreaux et le cavalier de trèfle pour se faire deux coupes et une doublette. Il est inutile et dangereux d'essayer de se faire des singlettes. Avec 10 points dans l'écart, vous

jouerez pique, en commençant par petit pique

(le roi au premier tour à une forte chance d'être coupé) jusqu'à épuisement de la défense à

l'atout et vous avez de grandes chances de mener le petit au bout.



Deux bouts imprenables 8ème, mais sans atouts majeurs

(20 à 16). Il faut conserver la longue à coeur dans son intégralité. Il faudra même faire tomber le roi très vite en jouant le valet ou le cavalier pour s'assurer la maîtrise de la couleur. On peut espérer pouvoir faire la passe à carreau et faire deux plis. La gagne est assurée si vous prenez pique et que vous passez le roi de carreau.



Un seul bout, mais 10ème avec 4 atouts maîtres.

51 points à faire, mais le petit est prenable.

On peut se faire 2 coupes et une doublette maîtresse par le mariage à pique. Si l'écart est assez évident, il n'en est pas de même sur la façon de jouer. Même sans le petit, ce jeu passe ! On jouera donc trèfle jusqu'à avoir la maîtrise de la couleur. A ce moment-là, si le petit n'est pas tombé, il sera sans doute pour vous. En jouant comme cela, vous éviterez les surprises en cas de mauvaise répartition à trèfle.



Un seul bout, le petit 9ème. Pas d'atouts maîtres. Une belle longue à trèfle. Vous n'avez touché qu'un petit atout et le roi de carreau. C'est à la défense de jouer. Il y a de bonnes chances pour qu'elle chasse le 1. Le piège est prêt. Si la chasse commence, elle ne durera pas. Vous pourrez jouer "en dessous" à trèfle pour affranchir la couleur et terminer avec le petit au bout !!



Deux bouts imprenables. Une belle longue à carreau. Un reprise de main à pique. Le faible nombre de reprises de main incite à la prudence. Un mariage (roi + dame) 9ème ne passera pas en entier. La dame ne passera pas. Il faut conserver au moins une reprise de main à pique et surtout ne pas faire 2 coupes. Le nombre d'atout n'est pas suffisant. Il ne faudra pas hésiter et jouer le roi de carreau, quitte à se le faire couper.

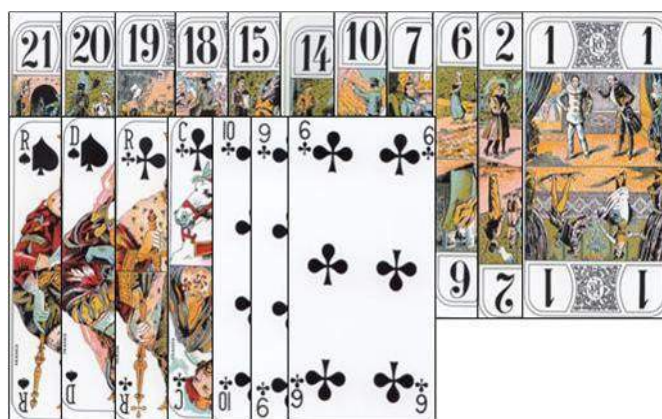


Chien nul. Petit très fragile. La défense va sûrement chasser le petit. Pas vraiment de longue. Il faut conserver les points pour espérer faire des plis. Il faudra jouer carreau du roi puis jusqu'au bout pour faire couper.



Le jeu en attaque en 2 exemples

Avec une poignée et 4 maîtres, vous avez la maîtrise de l'atout. Après avoir présenté la poignée, vous jouerez petit trèfle. La défense posera rapidement la dame et le valet. En posant le 9, vous forcerez même la prise. Vous couperez sans doute avec le 2 puis le 6 avant de faire tomber les atouts avec vos 4 atouts maîtres. Vous finirez avec le petit au bout.



Avec une poignée et de gros atouts vous avez la maîtrise de l'atout. Après avoir présenté la poignée, vous jouerez un atout intermédiaire (13,14 ou 15) pour situer le petit. Si le 20 tombe sans le petit vous l'attaquerez directement. Ensuite, vous pourrez jouer vos deux petits coeurs. Avec un peu de chances, la défense retiendra ses points et vous les recueillerez après avoir fait tomber les atouts sur votre longue maîtresse à pique.



Lorsque l'on est très fort, on peut partir dans une courte non maîtresse. Cela est d'autant plus efficace si vous avez mis des points de cette couleur dans l'écart. Mais attention à ne pas surestimer son jeu ! Il faut conserver une marge de manoeuvre. La carte la plus gênante pour un joueur débutant qui joue en attaque est l'excuse. Cette carte est d'autant plus gênante lorsque l'on a un gros jeu. Souvent, le plus tôt est le mieux, car, plus on attend, plus cela coûte cher. L'idéal est de la poser sur une ouverture atout de la défense mais c'est aussi valable si la défense ouvre dans une de vos couleurs fortes : un roi en singleton, une longue. Hélas, et heureusement pour la beauté du jeu, on n'a pas toujours un jeu très fort.

Dans ces cas-là quelques règles simples doivent être observées :

➤ Jouer dans la longue, jusqu'à avoir la maîtrise de l'atout.

➤ Ne pas ouvrir dans toutes les couleurs. Ne jamais jouer les rois singlette ou les mariages en doubleton, vous perdez les reprises de main.

➤ Ne pas hésiter à perdre des points pour faire couper. S'il vous reste des points dans une longue mais que vous n'avez pas la maîtrise de l'atout, ils seront perdus de toutes manières. N'hésitez pas à défier les statistiques en jouant par exemple une dame après le roi dans une couleur 8ème. Vous n'avez peut-être que 12% de chances

que la dame passe mais c'est peut être votre seule chance de passer le contrat, surtout si vous prenez le cavalier et/ou le valet. Ne pas jouer atout même si l'on est très fort lorsque l'on n'a pas la maîtrise des couleurs.

Même si l'on est sûr de prendre le petit, il y a souvent plus de points à perdre qu'à gagner.

➤ Ne jamais s'affoler ni désespérer lorsque l'on se fait couper un roi. Cela peut représenter une chance si celui qui coupe a beaucoup d'atout.

➤ D'une façon générale: Il faut essayer de deviner la stratégie de la défense, de décrypter les signaux transmis au cours du jeu pour identifier le danger.

➤ Le principal danger qui menace un attaquant est toujours la répartition des cartes. Plus le jeu est réparti entre les défenseurs, plus la chance de réussite est grande. Avec une mauvaise répartition des cartes des jeux très forts peuvent chuter, par exemple, si l'un des défenseurs a la même longue que vous et beaucoup d'atouts.

➤ Il faut dévoiler le moins possible son jeu.

Le jeu en défense

Un seul des 4 joueurs peut prendre, on joue donc les trois quarts du temps en défense. S'il est important de bien jouer en attaque, il l'est encore plus de bien jouer en défense et à chance égale, c'est là que tout se joue. Un bon joueur de tarot est avant tout un bon défenseur.

Il y a toujours quelque chose à faire en défense. L'objectif est de faire chuter le preneur ou tout du moins de le limiter

dans son gain. Même sur une grosse attaque la défense peut être satisfaite si elle a sauvé un maximum de points.

Une bonne défense est basée sur une signalisation. L'objectif est de faire connaître une partie de son jeu à ses partenaires de défense à partir de conventions.

Par exemple, sur une première ouverture à la couleur du preneur, si l'un des joueurs tient à cette couleur et donc, à priori, tient le preneur dans sa longue, il doit le faire savoir à ses partenaires. De même si c'est la défense qui ouvre dans une couleur ou atout.

Pour cela, il existe des conventions nationales qui s'appliquent en tournoi lorsque les joueurs ne se connaissent pas. On comprend bien qu'une défense puisse avoir des conventions propres et que l'idéal pour une défense est d'avoir des conventions non connues de l'attaquant.

Les lignes qui suivent ont été écrites par la FFT, Fédération Française de Tarot.
SYSTEME DE SIGNALISATION PRECONISE PAR LA FEDERATION FRANCAISE DE TAROT

-ENTAME DANS LES COULEURS

Signalisation sur 1 seule Carte. Une carte de l'as au 5 annonce un honneur majeur (Roi - Dame).

-ENTAME A L'ATOUT

Signalisation sur 1 seule Carte.

Impaire : Prometteur - demande de jouer atout. Annonce en principe 7 atouts au moins .

Paire : en début de partie propositionnel annonce moins de 7 atouts

-TENUE DANS LA COULEUR JOUEE PAR L'ATTAQUANT

Ordre descendant : Promet la tenue 5ème dans la couleur. Invite à jouer atout. L'excuse sur entame de l'attaquant aupremier ou au deuxième tour promet la tenue.

-TENUE DANS LA COULEUR JOUEE PAR LA DEFENSE

· Ordre descendant : signalisation du doubleton, elle sous-entend l'acceptation de la continuation de la couleur pour une surcoupe.

· Ordre ascendant : accepte la couleur.

-REMARQUE

Excuse au premier tour d'atout : Demande arrêt de l'atout.

LA DEFENSE AU TAROT

Dans le jeu de Tarot, l'attaque, quoique obéissant elle aussi à quelques règles, reste une affaire de choix personnel.

La défense, par contre, est un jeu d'équipe : on peut facilement comprendre que, même si l'attaquant a un jeu très fort, il est moins fort que 3 jeux ensembles.

Il faut donc que les défenseurs essaient de mener la défense en associant au mieux leurs 3 jeux.

Sauvegarder ses points est une chose, ne pas conserver une reprise de main probable en jouant une carte maîtresse non en danger est une faute.

Pour cela quelques idées des moyens à employer.

1/ SAVOIR EVALUER SA PROPRE MAIN

A-t-on une main forte ou faible ?

On peut considérer qu'une main est forte à l'atout quand elle comprend au minimum 5 atouts et forte à la couleur quand elle comprend la tenue d'une ou plusieurs couleurs.

Une main forte comprend au moins 5 atouts et 1 tenue.

(Dire qu'on a une tenue dans une couleur : on promet 2 plis dans cette couleur par au moins 4 cartes. une longue : au moins 5 cartes de la même couleur)

2/ ESSAYER D'EVALUER LA MAIN DE SES PARTENAIRES

En fonction de sa main propre (et quelquefois du chien)Si un partenaire entame dans une couleur où on est court soi-même, on supposera (sans certitude) qu'il a une longue dans cette couleur. Et inversement. L'intérêt de la défense est de protéger la main forte et d'utiliser au mieux sa propre main sans détruire cette main forte. D'où l'importance de repérer qui des trois défenseurs est la main forte.

3/ LA LECTURE DU CHIEN

Elle n'apporte que peu d'indications sur la manière de jouer. Il est important cependant de la retenir (nombre d'atouts, leur hauteur, les points du chien) mais l'attaquant est libre de son écart et donc l'entame est bien plus en fonction de sa main propre que du chien.

L'ENTAME

Elle ne se fait jamais au hasard. Elle doit donner à ses partenaires le maximum de renseignements possibles.

Quels intérêts la Défense a-t-elle de jouer atout à l'entame ?

- pour déborder l'attaquant, lui supprimer des reprises de main et la maîtrise du jeu,
- pour chasser le petit,
- pour rentrer ses propres points sur les atouts ou les tenues de ses partenaires.

Quand la Défense peut-elle jouer atout à l'entame ?

Quand un défenseur a dans son jeu 7 atouts et plus à condition qu'il ait la protection du petit, car si une main de défense possède 7 atouts et plus on peut supposer que les 2 autres mains sont courtes et que si le petit est en défense, il est en danger.

Quand le défenseur n'a que peu d'atouts, pour indiquer à ses partenaires qu'il a la tenue de 2 couleurs au moins, pour pouvoir rentrer ses points non défendables sur les atouts ou les tenues de ses partenaires. Mais de même que précédemment, il ne le fera que s'il possède la protection du petit car il a une main faible et n'a pas à prendre la décision du jeu.

Avoir la protection du Petit. Avoir dans sa main un des 3 gros atouts - 21 - 20 - 19 - si on est placé derrière le preneur en s'assurant qu'ils ne sauteront pas tout de suite. Avoir le 21 ou le 20 et le 19 pour le joueur placé devant le preneur et qu'ils ne sauteront pas tout de suite.

L'entame atout se fera d'un atout impair sous le 10 pour annoncer une main de 7 atouts et plus.

L'entame atout se fera par un atout pair sous le 9 pour annoncer moins de 7 atouts.

Dans le cas où le défenseur ne possède pas la protection du petit, il est hasardeux qu'il joue atout même et surtout s'il possède 7 atouts et plus, même si le chien était blanc, dans l'ignorance où il est de la situation du Petit.

Si un Défenseur joue à l'entame le 4 d'atout, la Défense sait :

- qu'il possède moins de 7 atouts,
- qu'il possède 1 des 3 gros parmi eux,
- qu'il a la tenue de 2 couleurs.

Si un Défenseur joue à l'entame le 5 d'atout, la Défense sait :

- qu'il possède 7 atouts au moins,
- qu'il possède 1 des 3 gros parmi eux,
- qu'il a la tenue d'une ou plusieurs couleurs.

1/ L'ENTAME DANS UNE COULEUR EST FONCTION DE :

Si l'on a une main forte : On entamera généralement dans sa plus longue afin de trouver la coupe du preneur et de valoriser sa propre main d'atout. L'entame par le roi n'est pas obligatoire, elle dépend de sa longueur.

S'il est très long, on peut espérer le passer en longueur, une fois le preneur débordé (un roi sixième et plus). L'entame par le roi dans sa longue est intéressante : elle permet de garder la main en défense si le preneur sert dans cette couleur, qu'il ait une longue ou une singlette. S'il coupe, ce n'aura pas été en vain puisque le but premier était de trouver sa coupe.

Si l'on a une main faible : On entamera généralement dans sa plus courte, en tout cas dans une

courte pour :

protéger la main forte en défense : si soi-même on est court, c'est que les partenaires risquent d'être long, et ne risquent pas de couper tout de suite.

Protéger le petit en défense: si on entamait dans une longue, les partenaires y seraient courts y compris celui qui risque d'avoir le Petit en main et de couper devant ou derrière le preneur qui coupe lui aussi.

- se faire une coupe soi-même rapidement, ce qui nous débarrasse de nos atouts en les valorisant (reprise de main).

Quand on n'a plus d'atout, on peut rentrer ses points en danger en se défaussant sur les atouts ou les longues de ses partenaires.

- l'entame dans un roi court se fera par le roi s'il est troisième et moins parce qu'il ne peut pas se défendre, que si l'on trouve la coupe du preneur, les partenaires vont en jouer et qu'il est trop court pour être sauvé de toutes façons.

Par contre, au premier tour, il a plus de chance de passer sur une singlette et ainsi de garder la main en défense.

La signalisation

- Une entame dans une couleur, du 1 au 5 indique à la défense une tenue dans la couleur avec un honneur.

- Une entame au-dessus du 5 indique qu'on ne tient pas cette couleur, qu'on ouvre donc dans une courte, qu'on a donc généralement une main faible à l'atout.

- Une entame faible ne peut donc, en principe, annoncer une tenue à sa première entame puisqu'elle entamera dans une courte.

2/ L'ENTAME EN FONCTION DE SA POSITION PAR RAPPORT AU PRENEUR

Si on entame du fond, on peut annoncer ses honneurs,

Si on entame du milieu, on peut annoncer ses honneurs,

Mais si on entame devant le preneur, il est difficile d'annoncer ses honneurs, car le preneur, lui aussi, connaît la

signalisation et devant une annonce de tenue, n'hésitera pas à poser une femme seconde ou à faire une impasse au roi.

Si on entame du fond, le preneur jouant en dernier, on a avantage à le faire d'une carte assez forte pour essayer de garder la main en défense (roi ou valet par exemple).

3/ L'ENTAME EN FONCTION DU CHIEN

le chien ne donne pas tellement d'indications pour l'entame puisque le preneur s'écarte mais en règle générale on

évitera :

- de jouer atout quand le preneur a reçu 3 atouts au chien,

- de jouer dans la couleur qu'on aura noté troisième au chien,

- de jouer dans la couleur d'un roi vu au chien.

En résumé la meilleure entame d'une main faible est d'entamer dans la couleur où l'aurait fait la main forte si elle avait eu la main pour entamer.

On s'ingéniera à ne pas mettre le preneur en position de force, à trouver sa coupe, ou garder la main en défense, donc la direction du jeu, à signaler le plus de renseignements possibles à ses partenaires.

LE COURS DU JEU

1/ LE PETIT EN DEFENSE

Qu'il soit long ou qu'il soit court, il est inutile de le signaler en jetant ses plus gros atouts, surtout si un partenaire joue derrière car on risque ainsi de lui faire perdre l'atout qui aurait pu sauver le petit, qu'on marie des atouts importants en laissant la maîtrise de l'atout au preneur, on perd un atout qui pourrait être une reprise de main en défense.

Le fait que le joueur qui joue le dernier devant le preneur pose un gros atout n'indique pas qu'il ait le petit mais seulement la volonté d'obliger le preneur à monter et à perdre ainsi ses reprises de mains.

sur une entame à l'atout de vos partenaires, vous savez :

- qu'il possède la défense du petit puisqu'il joue atout,
- pour le signaler, il suffit de ne pas repartir atout quand vous prenez la main.
- si vous ne pouvez pas reprendre la main, il suffit de jouer vos atouts en ordre décroissant (ex: sur une entame du 9, vous avez le 1, le 3, le 6, le 8 - vous mettez le 8, puis le 6 au 2ème tour, votre partenaire doit stopper son jeu d'atout).

vous avez ou vous prenez la main;

Le petit est long dans votre main: vous avez une main forte, vous entamez dans votre longue.

Le petit est court ; vous avez une main faible, vous entamez dans une semi-longue, ou vous ne risquez pas de vous trouver très vite en sur-coupe ou en sous-coupe, ou vous détruisez le moins la main forte.

Si le petit est long (6e ou 7e), il est le plus souvent inutile d'arrêter le jeu d'atout de vos partenaires, d'autant que s'ils jouent atout, qu'il soient longs ou courts, ils ont la défense du petit.

Sur entame à la couleur, vos partenaires ont ouvert une couleur que le preneur coupe et ou vous êtes court : vous jouerez vos cartes en descendant (ex: 10 puis 7 puis 1) pour montrer que cette couleur vous déplaît. Si vous pouvez reprendre la main, vous ouvrirez dans une autre couleur.

La prise du petit par le preneur n'est pas obligatoirement synonyme de réussite pour lui. Elle peut même lui coûter son contrat.

2/ L'EXCUSE EN DEFENSE

De la montrer très vite donne plus de renseignements à l'attaquant qu'à vos partenaires (en jeu libre, il est important de savoir si la défense joue avec 1, 2 ou 3 bouts)

L'excuse au premier tour d'atout demande un arrêt.

Dans le cours du jeu, l'excuse sur un atout indique qu'on possède un atout supérieur à celui joué, pour éviter de marier deux gros atouts.

l'excuse sur une couleur n'indique rien de précis :

- on peut vouloir laisser la main à un partenaire,
- se rallonger dans la couleur jouée pour signaler à ses partenaires une possibilité de défausse.
- se rallonger à l'atout, en ne coupant pas,
- éviter une défausse de tenue,
- protéger ses points.

L'excuse à l'entame peut être utile dans le cas où on possède une main bâtarde, qu'on n'a rien de précis à dire ou que l'entame est particulièrement difficile (ex: le preneur a pris au chien 1 P, 1 C, 1 K, 1 T, 1 atout. Vous avez dans la main : 4P, 4 C, 4 K, 4 T, 1 atout l'excuse ou 3 P, 3 C, 4 K, 4 T, 3 atouts, l'Excuse).

Dans le cas où la main forte a entamé une chasse au petit ou un débordement du preneur, il devient important de montrer l'excuse pour lui faciliter le décompte des atouts.

3/ LA DEFAUSSE

Elle aussi doit parler à vos partenaires.

· Vous pouvez vous défausser des points coupés par le preneur mais dans ce cas vous ne donnez aucune indication supplémentaire à votre défense : si vous avez le temps, il est mieux de vous défausser dans la couleur que vous ne tenez pas, d'une part pour le dire à vos partenaires, d'autre part pour n'avoir plus de carte dans cette couleur et quand le preneur en jouera vous pourrez vous défausser sur les cartes de vos partenaires.

- dans le cas où la défense se trouve en position de déborder le preneur, il ne faut pas défausser la couleur qu'il coupe car elle devient maître.

- ne pas défausser les points de la couleur qui n'a pas été jouée sauf dans le cas où ils sont très courts et dans celui où vous ne devez pas risquer de prendre la main.

LE " 2 POUR 1 "

C'est une technique de cours de jeu qui permet à la défense de n'utiliser qu'un atout pendant que le preneur en use deux et surtout d'enlever la direction du jeu au preneur.

Dans le cas où 2 équipiers de la défense coupent la longue du preneur très vite, on peut espérer que le 3ème défenseur est le plus long et qu'il tient le preneur sur cette couleur ; dans ce cas, il peut être très rentable de jouer alternativement la coupe du preneur et atout.

Exemple : le preneur joue sa longue coeur et coupe trèfle, D1 et D3 coupent coeur, D2 ne coupe pas et monte

tranquillement ses cartes On fait le " 2 pour 1 " :

D3 joue atout : c'est D2 qui prend la main

D2 joue atout : c'est D1 qui prend la main

D1 joue la coupe trèfle : P coupe

P joue coeur, D1 n'a plus d'atout : défausse,

D2 sert coeur, D3 coupe

D3 joue atout, c'est D2 qui prend la main

D2 joue trèfle, etc.

Résultat de l'Opération

D3 et D1 n'ont plus d'atouts et peuvent se défausser D2 qui tient la longue avec le preneur n'a usé que 3 atouts quand en a usé 4 et il a toujours ses coeurs.

C'est la défense qui mène le jeu ; Elle a enlevé les reprises de mains au preneur, valorisé ses propres atouts et les coeurs de D2 qui n'auraient pas servis autrement.

LAISSER DIRIGER LE JEU, NE PAS LUI FAIRE CADEAU DES POINTS GRATUITEMENT. MAIS CES REGLES QUE NOUS VENONS DE DECRIRE NE SONT PAS ABSOLUES. IL RESTE TOUJOURS UNE PART DE HASARD ET PLUSIEURS OPTIONS POSSIBLES.

Il importe de bien compter les atouts et leur hauteur ainsi que l'excuse afin de bien défendre.

En partant de ces principes, à la vue du CHIEN, vous savez déjà ce que votre partenaire, qui démarre le jeu, doit jouer.

Son entame vous informe d'une partie de sa main.

CAS PARTICULIERS

Il y a d'innombrables cas particuliers qui sont du domaine de la pratique, de l'expérience et de la technique de jeu. Je vais m'efforcer d'en citer le plus possible, aussi il se peut que j'en oublie et vous demande de ne pas m'en tenir rigueur.

L'excuse sur un premier tour d'atout est un ARRET IMPERATIF, le défenseur qui prendra la main à un prochain tour aura la sagesse de ne pas jouer atout sauf maître.

L'excuse sur une couleur est un ARRET, bien souvent pour la protection du Roi.

Plus tôt l'excuse sera présentée en DEFENSE, meilleure sera la poursuite du jeu.

Il est important pour la défense de ne pas laisser passer l'excuse gratuitement chez le preneur, bien souvent l'issue du contrat en dépend.

Le défenseur qui fera une entrée devant le preneur, évitera de jouer en dessous dans la couleur ou il possède le Roi ou, à coup sûr, à jouer celui-ci.

Un joueur n'arrêtera pas une chasse en défense par une coupe qu'il possède, ce serait une erreur. Cela l'indiquerait au preneur et favoriserait celui-ci en reprise de main, ce qui affaiblirait la défense.

Le joueur qui coupe devant le preneur, si celui-ci se trouve en surcoupe DOIT TOUJOURS COUPER DE SON PLUS FORT ATOUT ce qui gênera l'attaque et libérera ainsi la défense en atout.

Dès que le petit est joué il est souvent bon de reprendre atout et surtout de jouer le "2 pour 1".

A l'entame d'atout, si vous possédez devant le preneur l'excuse et les 20 et 19, il sera bon d'attaquer du 20 ce qui, à coup presque sûr fera tomber le 21 du preneur et lui retirera la maîtrise de l'atout.

Si vous êtes très court en atout, DEBARRASSEZ - VOUS DE VOS GROS ATOUTS de manière à éviter à vos partenaires de monter trop sur votre main et de ne pas conserver la main en atout sans pouvoir y revenir.

Si vous possédez des honneurs courts, il est toujours utile si vous êtes devant le preneur, de les placer. Cela l'oblige à prendre ou lui évitera un pli sur une singlette.

Sur les contrats de "Sans et Contre le Chien", si vous possédez une main honnête avec au moins 6 atouts, n'hésitez pas JOUEZ ATOUT. Cela obligera le preneur à faire les entrées.

Un partenaire qui fournit des atouts en dégradant est en difficulté. Dans ce cas, éviter de jouer atout sinon maître.

Si vous avez le Petit 6e (au moins) avec de gros atouts, défendez le vous-même, trouvez la coupe du preneur, ce sera plus efficace.

Un défenseur ne rejouera jamais dans une couleur entamée par le preneur, sauf s'il est sûr de faire couper celui-ci.

Parfois vous serez obligé de faire les entrées, alors n'hésitez pas et signalez votre jeu en respectant les règles des parités.

IMPORTANT

RESUME : Un effort de mémoire doit être fait lorsque l'on joue au tarot, en attaque comme en défense.

Les principales choses à se rappeler sont, par ordre décroissant:

Les cartes du chien : les bouts, les atouts, les rois, les longues.

Le nombre d'atouts tombés.

Le nombre de cartes tombées dans la longue du preneur.

Le nombre de cartes tombées dans les couleurs.

Seul le nombre d'atouts(sans oublier l'excuse) tombés doit être mécanique, c'est à dire un chiffre que vous augmentez à chaque fois qu'un atout est joué. Le reste est essentiellement une affaire de mémoire visuelle. Lorsqu'un joueur expérimenté a un doute dans une couleur ou à l'atout, il repasse dans sa tête le film des plis passés pour reconstituer la situation.

N'oubliez pas que la défense est un jeu d'équipe et que même si vous avez la main la plus forte vous ne jouez pas tout seul. Il faut sans arrêt surveiller les appels de ses partenaires.

De toute façon, il faut jouer beaucoup et régulièrement pour devenir un bon joueur.