

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 désatouyer 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 duplicité 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.