



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.

