



L'ATTAQUE

COMMENT FAIRE SON ÉCART ?

L'écart est (avec la jouerie) l'un des facteurs les plus importants pour le preneur. Il arrive souvent qu'une carte mise à l'écart ou gardée **décide** de la **réussite** ou de la **perte** du contrat.

Bien que l'écart soit spécifique à chaque donne, il y a des principes à respecter :

	Moins de 8 atouts	8 à 10 atouts	Plus de 10 atouts
1 bout	<ul style="list-style-type: none">– Garder les points– Garder une longue, des reprises de mains– Une coupe maximum	<ul style="list-style-type: none">– Garder des points– Garder une longue, des reprises de mains– Deux coupes possibles	<ul style="list-style-type: none">– Garder les gros honneurs (mariages Roi-Dame)– Préférer des couleurs bien tenues même si elles sont courtes à une longue sans honneurs
2 bouts	<ul style="list-style-type: none">– Garder les points– Garder une longue, des reprises de mains- Une coupe maximum	<ul style="list-style-type: none">– Garder les gros honneurs– Garder une longue, des reprises de mains– Pas de points intermédiaires à l'écart– Deux coupes possibles	<ul style="list-style-type: none">– Garder les cartes maîtresses sans trop s'inquiéter des longues.– Écarter les petits honneurs– Deux ou Trois coupes possibles
3 bouts	<ul style="list-style-type: none">– Garder les gros honneurs– Écarter les honneurs intermédiaires.– Une coupe pour passer le petit de préférence dans la 2^{ème} longue.		



TAROT CLUB
CHÂTEAU D'OLONNE



RÈGLES GÉNÉRALES

1. Une longue doit être conservée entière (si + de 8 atouts).
2. Priorité à la longue la plus importante numériquement
3. Si 2 longues sont identiques numériquement conserver la plus forte en honneurs pour faire couper plus vite (si + de 8 atouts).
4. Il est indispensable de se faire une coupe quand on possède le Petit.
5. Avec les 4 Rois se faire une singlette au roi.
6. Se faire une coupe avec 6 cartes de la même couleur, c'est excellent car la défense ne possède que 8 cartes de cette couleur et l'on protège ainsi ses atouts, ATTENTION cette coupe ne doit pas être faite pour sauver le petit.
7. Avec un nombre insuffisant de reprises de main il est préférable de mettre à l'écart certains honneurs de sa longue et de conserver ceux d'une courte.
8. Un honneur isolé n'ayant que des chances très réduites de faire un pli, il est souvent préférable de le mettre à l'écart.
9. Au contraire 2 ou 3 honneurs formant une suite réaliseront sûrement des plis.
10. Lorsque que l'on est obligé de garder un singleton, choisir la couleur dont on possède un honneur surtout si cet honneur était au chien.
11. Un doubleton est préférable à deux singletons.
12. Lorsque vous possédez une longue suite d'atouts maîtres (avec 2 bouts dans la main) et désirez prendre le petit, que l'entame est à la défense, vous avez intérêt à éliminer une couleur longue sans reprise de main pour éviter peut être à la défense de sortir le petit dessus .
13. Ne garder un singleton vraiment que s'il n'est pas possible de faire autrement.
14. Quand vous vous êtes ouvert 2 coupes, il est préférable de poser le petit à la 2^{ème} coupe.



TAROT CLUB CHÂTEAU D'OLONNE



ÉCARTER OU NE PAS ÉCARTER LES HONNEURS ? Lorsque vous avez dans votre main :

ROI et DAME 5^{ème} ou 6^{ème} : on a de grandes chances de réaliser deux plis. En général il faut garder la DAME Au dessus de 5^{ème} ou 6^{ème}, si on a pas la possibilité d'épuiser les atouts de la défense, il faut coucher la dame, car on aura très peu d'espoir de la passer.

DAME 3^{ème} ou 4^{ème} : c'est un véritable pari, il faut pour cela qu'il n'y ait aucune carte de la couleur au chien et que la défense ouvre cette couleur du ROI. Si les défenseurs jouent et respectent les annonces F.F.T. la probabilité est grande de voir disparaître sa dame. Sauf cas extrêmes, il faut la coucher.

ROI, DAME et CAVALIER 7^{ème} ou 8^{ème} : si il y a aussi une longueur d'atouts, il faut garder les trois honneurs pour fermer le jeu après épuration des atouts. Si l'on est faible en atouts, il faut coucher la DAME et le CAVALIER.

ROI, DAME et CAVALIER 5^{ème} ou 6^{ème} : il faut coucher la DAME et garder ROI CAVALIER. Exception : si le preneur a une belle main d'atouts permettant de purger tous les atouts de la défense (minimum 8 atouts et surtout 5 > au 13) avec 1 seule coupe sinon il faut coucher la Dame.

ROI et CAVALIER : Impasse classique. Si on a décidé de garder les deux pièces, il faut tenter l'impasse à la première occasion. A ne pas conserver le CAVALIER si le chien l'interdit ou si la longueur de la couleur ne le permet pas.

DAME et CAVALIER : en général on garde les deux lorsqu'ils commandent une longue 5^{ème} ou 6^{ème}. Dans le cas où ils sont courts, cela dépend de la main. Si on a besoin d'une reprise de main, il faut les garder. Dans le cas contraire, on peut garder le cavalier sec.

Si on a besoin de points pour gagner le contrat il faut les coucher. **DAME et VALET** : à garder dans une longue pour faire les plis à la fin, et dans le cas de nécessité impérative de reprise de main.

CAVALIER et VALET : idem

VALET et 10 : si les défenseurs jouent et respectent les annonces F.F.T., il ne faut pas les garder, car il y a peu d'espoir de réaliser les plis.



FAIRE UN PLAN DE JEU

Exploiter ses forces et se prémunir contre ses faiblesses

Important " la loi de la symétrie " si l'on relève une main très irrégulière, on peut considérer que toutes les couleurs seront distribuées irrégulièrement en défense.

FORCE EN POINTS

- Épuiser les atouts de la défense en jouant dans une séquence d'atouts
- Cependant penser à jouer vos rares perdantes avant, afin d'éviter toutes défausses sur ces dernières.
- Mener le petit au bout

FORCE EN ATOUT

- Jouez votre longue honneurs en tête pour épuiser les atouts de la défense
- Attention petit au bout seulement dans conditions très favorables

FAIBLESSE EN ATOUT

FAIBLESSE EN POINTS

- Ne pas toucher les atouts avant d'avoir éliminé de votre main vos cartes perdantes.
- Dès que vous avez affranchi votre longue n'hésitez pas à jouer atout
- Jouez la longue
- Coupez du petit à la première occasion
- Faire brûler un cierge au nom de Saint Tarot !

À RETENIR

- **Éliminer en priorité vos cartes perdantes**
- Vous pouvez jouer dans une courte (singlette ou doubleton) pour essayer "d'enfumer" les honneurs
- **Ne pas jouer dans ses couleurs courtes**



LA JOUERIE

DES CONSEILS POUR JOUER VOS HONNEURS

Vous avez gardé **une longue 5 ou 6^{ème} commandée par le Roi**, Jouer le Roi en tête et continuer la longue jusqu'à épuisement en commençant par la carte la plus faible.

Vous avez gardé **une longue 5 ou 6^{ème} commandée par le mariage**, Jouer Roi, puis Dame (sauf si le cavalier a été mis sur le Roi = coupe du défenseur prochaine fois ou si le Roi a été coupé) puis les petites cartes.

Vous avez gardé **une longue 5 ou 6^{ème} commandée par la fourchette Roi, Cavalier, Valet**, Jouer le Roi, puis le Valet pour affranchir le cavalier (sauf si la Dame a été mise sur le Roi = coupe du défenseur prochaine fois ou si le Roi a été coupé) puis les petites cartes et garder le cavalier lorsqu'il n'y a plus d'atout en défense.

Vous avez gardé **une longue 7 ou 8^{ème} commandée par le Roi**, Jouer le Roi et les petites cartes.

Vous avez gardé **une longue 7 ou 8^{ème} commandée par le mariage** jouer la Dame et petites cartes pour faire le Roi lorsqu'il ni a plus d'atout en défense. **Sauf si main courte en atout jouer Roi puis Dame** (en faisant une prière) et sauf si le cavalier a été mis sur le Roi (= coupe du défenseur prochaine fois) ou si le Roi a été coupé

Vous avez gardé **une couleur 5^{ème} et plus sans le Roi mais avec Dame, Cavalier**, Jouer cavalier, puis Dame **(sauf si le cavalier a été coupé)**

Vous avez gardé **une couleur 7 ou 8^{ème} ou plus sans le Roi mais avec Dame, Cavalier**, Jouer Cavalier puis petites cartes. (pour affranchir la dame et la jouer lorsqu'il ni a plus d'atout en défense) Ces petites règles sont valables dans 90% des cas, mais avec le tarot il y a toujours une part d'incertitudes bien agréable.



TAROT CLUB CHÂTEAU D'OLONNE



Les chances de PASSER du ROI, de la DAME et du CAVALIER joués en tête (probabilités exprimées en%)

JEU du PRENEUR de cartes de la couleur étudiée	Nombre Le Roi passe	Roi & Dame passent	Roi, Dame & Cavalier passent
1	98,5%		
2	97,7%	83,9%	
3	96,5%	77,7%	35,2%
4	94,8%	69,3%	21,3%
5	92,2%	58,5%	8,5%
6	88,3%	44,8%	
7	82,6%	28,8%	
8	74,1%	12,3%	
9	61,7%		
10	44,4%		
11	22,2%		

Explications : Le preneur a le ROI de Cœur 7^{ème}. Joué en tête, il passe dans 82,6% des cas soit 4 fois sur 5. Le preneur a ROI, DAME, CAVALIER à Cœur 5^{em}. Joué en tête le Roi passe dans 92,2% des cas, la Dame dans 58,5% des cas, le Cavalier dans 8,5% des cas.

N.B. ce tableau est tiré du livre de **Noël CHAVEY «LE JEU DE TAROT»** publié chez « HATIER » **un livre qui mérite d'être lu.**



MENER LE PETIT AU BOUT

Vous avez le petit long (9^{ème} ou plus)

1. Vous jouez atout quand il possède des couleurs fortes.
2. Si vos propres atouts sont, faibles vous jouez une ou deux fois des atouts moyens (12 / 14) pour faire tomber les atouts majeurs de la défense.
3. Vous ne jouez pas atout, si ses couleurs sont faibles ou s'il possède une couleur creuse.
4. Vous ne jouerez atout que lorsque votre longue sera affranchie.
5. Si la défense chasse, vous jouez votre couleur faible.
6. Vous pouvez prévoir (sans certitude) si la défense va chasser ou pas. Ceci en fonction du chien (s'il y a ou pas des atouts) et aussi en fonction de son nombre de bouts si la défense a deux bouts, elle arrêtera la chasse (souvent).

Vous avez le petit 7 ou 8^{ème}

1. Vous ne jouez pas atout sauf bien sûr s'il possède 6 ou 7 atouts maîtres et une couleur pleine.
2. Avec des atouts forts, vous pouvez jouer votre couleur faible si la défense chasse.
3. Vous jouerez votre couleur forte lorsque les défenseurs n'auront plus d'atout.
4. Avec des atouts faibles, vous jouez votre longue Roi en tête.

Vous avez le petit 6^{ème} ou moins

1. Il est possible de sauver le petit avec une longue très forte et des reprises de mains en atouts (21 + 20 + 19) pour bloquer la chasse et retourner dans sa longue
2. Avec 3 bouts, 6 il faut prévoir son contrat que sur 2 bouts cela est plus sûr

Vous décidez de mener le petit au bout

1. Vous devez même avec 10 atouts rester vigilant attention aux répartitions défavorables (un défenseur qui a la même longue que lui et qui ne coupe donc pas).
2. Il est souvent souhaitable de jouer une ou deux fois atout pour éclairer le jeu et détecter une éventuelle distribution excentrée.
3. En cas de surcoupe il faut absolument dès que possible jouer un atout (15 /16) pour limité les inconvénients de la surcoupe



TAROT CLUB CHÂTEAU D'OLONNE



LA LONGUE

1. Lorsque vous en avez la possibilité, c'est à dire quand vous possédez des atouts puissants et nombreux, vous devez affranchir votre longue en jouant en dessous, jusqu'à ce que le nombre de cartes de la couleur, en défense, soit égal ou inférieur à vos cartes maîtresses (attention à l'Excuse !).
2. Lorsque les défenseurs n'ont plus d'atout, vous devez vous assurer un minimum de plis (exemple en affranchissant immédiatement ses honneurs moyens donner un valet pour faire un cavalier)
- 3.

LES FAUSSES ÉCONOMIES

En fin de jeu, lorsque les défenseurs n'ont plus d'atout, pour affranchir une suite Dame Cavalier Valet 10, vous devez jouer la dame ou le cavalier de préférence au 10 ou au valet pour être sûr que le roi tombe pendant que les autres défenseurs possèdent encore des cartes dans la couleur et ne peuvent pas défausser des points.

Les petites économies coûtent souvent la donne.

FAUTE DE DÉBUTANT

Vous ne devez pas jouer vos Rois secs, vous devez les garder pour des reprises de mains.



TAROT CLUB CHÂTEAU D'OLONNE



LA CHASSE AU PETIT

1. La prise du petit est intéressante lorsque vous possédez qu'un bout.
2. Lorsque vous êtes pratiquement sûr de prendre le petit vous devez le chasser
3. En éliminant ainsi les atouts vous préservez vos honneurs d'une possible coupe.
4. Attention de ne pas détruire votre jeu en chassant le petit
5. Avec 2 coupes et 1 longue creuse*, 6, 7, 8 atouts ne pas chasser sauf si les atouts sont tous maîtres. *(longue creuse = longue sans honneur R,D,C,)
6. Avec une longue creuse vous devez éviter de jouer atout surtout si la prise du petit est incertaine.
7. Avec des couleurs très fortes, vous avez intérêt à chasser, même en l'absence d'atouts majeurs, vous éliminez pu réduisez les risques de coupent des honneurs.

Pour chasser le petit vous jouez de préférence vos atouts maîtres en tête lorsque vous possédez :

Nb d'atouts en main	Nb d'atouts maîtres	+ Le
7	5	
8	4	16
9	4	16
10	4	
11	3	17
12	3	17 ou 16 / 15
13	3	
14	3	
15	2	18
16	2	18 ou 17 / 16
17	2	
18	le 21	

Avec une importante suite d'atouts maîtres (21 20 19 18 17 16) et des couleurs faibles, il est préférable d'essayer de prendre le petit sans enlever tous les atouts de la défense en jouant d'entrée votre atout maître le moins élevé (16) si le petit est



TAROT CLUB CHÂTEAU d'OLONNE



court cela peu fonctionner. La chasse peut se déclarer en cours de jeu .

Afin de bien attaquer, il importe de bien compter les atouts, de mémoriser leur hauteur, surtout de ne pas oublier l'excuse, bien surveiller les défausses et les honneurs tombés .