

LES REGLES AU TAROT

ENTAMES

PRENEUR

Entame de

DEVANT



Entame
du FOND

Entame du
MILIEU

1. ENTAME DU FOND

Le but de l'entame du fond est :

- *De trouver la coupe du preneur*
- *D'affaiblir le preneur*
- *De ne pas donner un pli gratuit*
- *De ne pas gêner la main forte de la défense*

1.1. Entames évidentes

- ◆ Main forte : couleur dominante
- ◆ Atout : si au moins 6 atout dont 1 gros (protection du petit)
- ◆ Atout : si petit 3^{ème} ou 4^{ème} au chien et à condition d'avoir l'excuse
- ◆ Chercher la coupe du preneur : jouer la dame d'une couleur au moins 4^{ème} si on a le mariage Roi-Dame
- ◆ Jouer dans un singleton ou doubleton **seulement** en cas de très grave menace pour le petit

1.2. Entames interdites

- ◆ Couleur où on a la dame seconde
- ◆ Couleur très longue sans honneur surtout si on est faible en atout
- ◆ Partir d'un gros atout sans être main forte
- ◆ Couleur dans un roi du chien sauf si l'on est main forte
- ◆ Couleur dans une dame voire un cavalier et encore plus les 2 sauf si l'on est main forte
- ◆ Couleur importante vue dans le chien
- ◆ Atout quand il y a beaucoup d'atouts ou de points au chien
- ◆ Couleur où l'on a le roi 3^{ème} ou 4^{ème} (sans autre honneur)
- ◆ Ne pas jouer le 21
- ◆ Pas d'entame dans un singleton sauf en cas de petit en très grand danger

1.3. Entames par défaut

- 1.3.1. Atout pair si on a la défense du petit et si le chien ne comportait pas de force à l'atout
- 1.3.2. 1 couleur si on a un honneur pas plus long que 4^{ème}
- 1.3.3. En cas de main faible, une carte d'un doubleton (Dame/Cavalier ou Cavalier/Valet)

2. ENTAME du MILIEU (règles en plus des règles générales)

- ◆ Le 21 si on n'a aucun autre gros atout pour protéger le 21
- ◆ 1 couleur moyenne si on n'a pas le roi en cas de main faible
- ◆ *Éviter d'annoncer un honneur en entamant dans une couleur*

3. ENTAME de DEVANT (règles en plus des règles générales)

- ◆ *Ne pas annoncer* un honneur en entamant une couleur
- ◆ Le 21 si on est court en atout avec aucun gros atout pour protéger le 21
- ◆ Le 21 si on est court en atout et que l'on a le petit
- ◆ 1 couleur moyenne si on n'a pas le roi et si l'on a une main faible
- ◆ Par défaut la couleur où il y avait une dame seule ou 2^{ème} au chien
- ◆ Par défaut sous 1 roi 4^{ème} dans le cas d'une main faible en atouts

LES REGLES AU TAROT

JOUERIES

1. ATOUT DU FOND

- 1.1. Avec la défense du petit, cela permet de sortir 1 gros atout d'un défenseur qui se trouve au milieu ou devant le preneur
- 1.2. Le dernier défenseur doit toujours mettre son plus gros atout sauf s'il se considère comme la main forte et qu'il veut protéger sa main
 - ◆ Cela implique que les autres défenseurs ne doivent à aucun moment rejouer atout
- 1.3. Attention une relance atout de devant peut permettre de sauver le petit si celui-ci est détenu par le défenseur du milieu

2. AUTRES JOUERIES ATOUT

- 2.1. La main forte ne doit jamais jouer ses gros atouts surtout maitres.
 - ◆ Elle doit au contraire chercher à jouer ses petits atouts pour détaroter ses partenaires de défenses
 - ◆ Les mains faibles en défenses doivent dans ce cas se libérer de leurs gros atouts pour ne pas gêner la main forte
 - ◆ Cela permettra aussi aux mains faibles de charger leurs points quand la main forte jouera ses atouts maitres.
- 2.2. Dans les cas d'une entame atout par le défenseur du milieu ou d'une relance par celui-ci, le défenseur de devant ne doit pas mettre un gros atout (16 à 20) sauf s'il a l'excuse. Cela est vrai même si ce défenseur a le petit.
- 2.3. Éviter les relances atout du fond qui donne la main facilement au preneur ou qui permettent la pose d'une excuse sans problème.
- 2.4. On peut signaler que l'on possède le petit en mettant un gros atout sur la première entame atout ou en s'excusant.
 - ◆ Une autre solution est de mettre ses atout en descendant lors d'un deuxième tour d'atout
 - ◆ Une autre manière de faire est de couper ou surcouper la couleur du preneur avec son plus gros atout

3. EN CAS DE JOUERIE ATOUT PAR LE PRENEUR

- 3.1. Si le défenseur du fond possède le petit
 - ◆ Monter à la pointure en général s'il a le choix ; et dans tous les cas s'il considère qu'il est le seul défenseur à pouvoir défendre le petit (5 atouts au moins dont 2 gros)
- 3.2. Si le défenseur du fond ne possède pas le petit :
 - ◆ Soit monter à la pointure soit s'excuser (cas général)
 - ◆ Soit mettre un gros atout si l'on a eu des indications avec le chien ou une poignée
 - ✓ Se méfier des départs petit atout par le preneur, cela peut signifier que le preneur cherche à faire un tour préliminaire avant de jouer ses 2 ou 3 atouts maitres pour prendre le petit.
- 3.3. NOTAS
 - ◆ Un défenseur peut être amené à défendre son petit seul s'il détient au moins 5 atouts dont 2 gros
 - ◆ Un défenseur peut sacrifier son petit pour garder 1 ou 2 gros atouts qu'il pourra faire avec des défausses possibles de ses partenaires de défense

LES REGLES AU TAROT

4. AUTRES RÈGLES DE JOUERIE EN DÉFENSE

- 4.1. Ne pas revenir sans raison dans la couleur ouverte par le preneur
- 4.2. Ne jamais mettre son roi dans une couleur entamée par le preneur sauf éventuellement si l'on a Roi – Dame
- 4.3. Les défenseurs qui ne sont pas main forte doivent éviter de prendre la main en cas d'entame par le preneur
 - ◆ Mais il ne faut jamais laisser un pli gratuit au preneur ; il faut poser le valet sur un départ du 10 ou le 10 sur un départ du 9
 - ◆ Les défenseurs doivent poser leur points au minimum au 2^{ème} tour sauf s'ils ont une tenue dans la couleur entamée par le preneur
- 4.4. Pour éviter de gêner la main forte, il faut couper d'atout intermédiaire (12 à 17) quand on est obligé de couper rapidement
- 4.5. Quand une couleur est jouée par la main forte, les 2 autres défenseurs doivent impérativement jouer cette couleur tant qu'ils le peuvent
- 4.6. Quand une couleur est jouée en défense et est coupée par la main forte avec un petit atout, cela veut dire qu'il faut arrêter de jouer cette couleur qui gêne la main forte en défense

4.7. CONTRE LES GROSSES MAINS ET LES RISQUES DE CHELEM

- ◆ Chaque défenseur quand il défausse sur les atouts maitres du preneur ou dans la couleur maitresse du preneur doit se débarrasser en priorité des cartes dans une couleur où il n'a aucune chance de faire un pli (un valet 4^{ème} peut faire un pli à condition de le garder 4^{ème})
- ◆ Il faut conserver l'excuse le plus longtemps possible pour pouvoir se rallonger dans une couleur
- ◆ Chaque défenseur doit surveiller les défausses de ses partenaires pour qu'au moins un défenseur garde des cartes maitresses dans une couleur possible du preneur
- ◆ Il faut se rappeler ce qu'il y avait au chien, cela peut être une indication de la couleur à conserver

LES REGLES AU TAROT

ATTAQUANT

Constitution du CHIEN

1. Faire au moins 1 coupe (en général) en mettant au chien en priorité 1 couleur morte, c'est-à-dire où on ne possède aucune tête.
2. Si hésitation entre 2 couleurs, mettre au chien en priorité la couleur morte (ex : carreau morts + cav et 1 trèfle mort)
3. Si on veut essayer de mener le petit au bout (1,2 ou 3 bouts au moins 7^{ème}), on peut faire une coupe et conserver une singlette sans roi dans une couleur ou un doubleton avec un roi.
4. Eviter de faire 2 coupes quand on a peu d'atouts (moins de 8 atouts) et pas de longue très solide
5. Si on a que 2 bouts imprenables 5^{ème} et qu'il n'y a rien au chien, éviter de faire 1 coupe sinon on sera très vite débordé
6. En général conserver les petits mariages (dame- cavalier ou dame- cavalier-valet) sauf en cas de très gros jeu en atouts et une seule perdante dans les couleurs
7. Conserver 1 longue, en général dans son intégralité (y compris cavalier-valet) si elle est au moins 6^{ème}.

Il vaut mieux perdre un cavalier de sa longue en faisant tomber au moins 1 atout que conserver une singlette dans une autre couleur avec le risque de perdre 1 roi ou 1 dame ou 1 cavalier voire les 2 ou 3 à la fois.

8. Si on a 3 bouts 9^{èmes} avec aucune longue et peu de points dans les couleurs ; ne faire qu'une seule coupe en gardant si possible les 3 autres couleurs 3^{ème}.

Si on a mis 1 ou 2 cartes d'une couleur au chien, il faut jouer cette couleur en priorité.

Avec 3 bouts, il faut toujours avoir à l'esprit que l'on peut gagner son contrat grâce aux quelques points que l'on a mis au chien et en prenant les points de la couleur que l'on coupe.

Toutes ces « conseils » sont évidemment à adapter en fonction de chaque donne.

Le nombre et la qualité des atouts et la force de la couleur dominante et la position du jouer qui va entamer jouent un rôle dans la manière de concevoir le jeu dans la manière de faire le chien.

Le choix peut être différent si l'entame est au fond ou devant et bien sûr si c'est le preneur qui entame.

CONSEILS pour la JOUERIE

1. Joueries interdites : Jouer en premier tous ses rois et ses atouts maitres
2. Quand on a un nombre d'atouts moyen et une forte couleur : partir dans cette couleur et continuer le plus longtemps possible pour faire tomber un maximum d'atouts de la défense
3. Quand on a une forte couleur dominante et une belle main d'atouts
 - a. Soit donner un tour d'atout pour voir (10 à 13) et ensuite jouer dans la couleur jusqu'à en **avoir la maîtrise** puis ensuite jouer les atouts quand on est sûr de pouvoir fermer (c'est-à-dire faire tous les plis)
 - b. Soit jouer dans la couleur jusqu'à en avoir la maîtrise puis ensuite les atouts en choisissant le niveau pour faire tomber les gros atouts en défense

LES REGLES AU TAROT

- i. Si cela se passe bien jouer ensuite ses atouts maîtres puis les cartes de sa couleur pour fermer
 - ii. Si cela se passe mal reprendre la jouerie dans la couleur longue pour faire tomber les atouts encore gênants et ensuite fermer avec ses derniers atouts.
4. **Ne jamais jouer tous ses atouts avant d'avoir éliminer les cartes perdantes** (dans sa couleur forte et éventuellement dans une autre couleur)
5. Quand on possède une poignée, il faut considérer que chaque défenseurs peut avoir 4 atouts potentiels.
 - a. Pour jouer atout s maîtres et espérer faire un maximum de plis , donc de points, le preneur doit posséder les 4 plus gros atouts
 - i. Sinon, en général, il faut jouer an dessous avant de tirer les gros atouts
 - 1 fois si on a les 3 plus forts
 - 2 fois si on a les 2 plus forts
 - 3 fois si on a un seul des 4 plus forts.

Surveiller quand même si 2 ou 3 gros atouts ne tombent pas sur le même pli.