

LE TAROT

Veillez trouver dans les pages suivantes un rappel des règles du tarot ainsi que des conseils pour bien jouer.

1- Composition du jeupage 2
2- Valeur des cartespage 2
3- But du jeu (et nombre de points à réaliser)page 3
4- Désignation du donneurpage 3
5- Coupe et distribution – annulationpage 3
6- Enchèrespage 4
7- Ecartpage 4
8- Jeu de carte (entame – fournir en atouts, à la couleur , petit au bout)page 4
9- Poignéespage 5
10-Chelempage 5
11-Scorespage 6
12-Le tarot à 3 joueurs (à 24 ou à 18 cartes)page 7
13-Le tarot à 5 joueurs (avec mort ou appel au Roi... - répartition des points)page 8
14-Evaluation de son jeu (méthode simple et méthode précise) Plusieurs exemples de parties jouéespage 9
15-Conventions générales pour la défensepage 22
16-Conventions d'ouverture à l'atout pour la défensepage 23
17-Conventions d'ouverture à la couleur pour la défensepage 25
18-L'entame en défense (atout , en fonction du chien , excuse.....page 26 en défense , défausse , règles de signalisation , le deux pour un , mythes , exemples , coup de la baie des cochons , obéissance et désobéissance , Chasse au petit par la défense , A retenir..)page 26
19-L'attaque (preneur) , faire l'écart , plan de jeu ,page 35
conseils pour jouer les honneurs , mener le petit au bout , la chasse au petit (conseils) , les fausses économiespage 35
20-La signalisation (à l'entame , à la fourniture)page 44
21-Règles d'arbitrage (la donne , la fausse donne , carte exposée..... page 47 , carte jouée , carte jouée hors tour , renonce , faux écart , faute d'éthique , en principe , tournoi en donnes libres , erreurs sur la feuille de marque , lenteur de jeu , enchère et surenchère , chute sur un sur-contrat , fautes de présentation de poignée)page 47
22-Probabilités (pour experts)page 52
23-Parties amicales (assouplissement ou non des règles)page 56
24- Pour Progresserpage 57
25- Sources de ces informationspage 58

LE TAROT

Le contenu de ce document est sans aucune prétention.

C'est un recueil des règles du tarot , de conseils et de stratégies.

1. Composition du Jeu

Le jeu de Tarot comprend **78 cartes**:

- **4 couleurs** de 14 cartes chacune avec d'ordre décroissant Roi - Dame - Cavalier (honneur particulier au Tarot) - Valet puis 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - As.
- **21 Atouts** (ou Tarots). Le numéro indique la force de chaque Atout: 21 le plus fort, 1 (ou **Petit**) le plus faible.
- **l'Excuse** est la carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline. Cette carte est une sorte de Joker dispensant de jouer la couleur ou l'Atout demandés, mais ne pouvant pas obtenir le gain du pli. L'Excuse est imprenable mais ne doit pas être jouée au dernier pli, dans ce cas elle change automatiquement de camp (exception voir Chelem).

Les 3 cartes les plus importantes sont les **Oudlers** (ou **Bouts**): le 21, le Petit et l'Excuse. Le 21 est bien sûr imprenable; le Petit est par contre vulnérable.

2. Valeur des Cartes

Chacune des 78 cartes a une valeur déterminée de la façon suivante (pour éviter des demis points les cartes sont comptées 2 par 2):

Le Tarot est à la fois un jeu individuel et d'équipe. En effet, au cours d'une donne, l'un des joueurs (le **Preneur**) est opposé aux 3 autres (les **Défenseurs**) qui forment une équipe. Mais celle-ci ne dure que le temps d'une donne.

Le Preneur s'engage au cours des enchères à réaliser un **contrat**, c'est à dire à atteindre grâce à ses levées, un certain nombre de points. Ce nombre minimum est déterminé exclusivement par les Bouts qu'il aura dans ses plis à la fin de la partie:

Un Bout + une carte basse 5 points
Un Roi + une 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
Deux cartes basses 1 point
Total dans le jeu 91 points

3 But du jeu

Il faut réaliser les plis pour faire en plus (avec son écart)

Nombres de Bout(s) Minimum de points

0	56
1	51
2	41
3	36

4. Désignation du Donneur

Avant la première distribution, le jeu est étalé face cachée, et chaque joueur tire une carte au hasard.

La plus petite carte désigne le Donneur. En cas d'égalité, l'ordre de priorité entre les couleurs est appliqué:

Pique-Coeur-Carreau-Trèfle. Ainsi l'As de Trèfle désigne automatiquement le Donneur. Le joueur ayant tiré l'Excuse doit retirer.

Pour les distributions suivantes , (avec ou sans contrat) c'est le joueur placé à droite du précédent Donneur qui devient à son tour Donneur.

5. Coupe et Distribution

Le **jeu est battu** par le **joueur situé en face du Donneur**. La coupe doit être effectuée par le joueur placé à gauche du Donneur. La **plus petite partie du paquet** doit comporter au **moins 4 cartes**.

Le Donneur distribue les **cartes 3 par 3 dans le sens inverse** des aiguilles d'une montre.

Le **Chien** (6 cartes) est constitué au gré du Donneur **mais une carte à la fois** et sans la **première ni la dernière du paquet**.

Si un joueur détient le Petit comme seul atout dans sa main et sans posséder l'Excuse (**Petit Sec**), il **doit le signaler immédiatement** et la donne est annulée.

Toute carte retournée pendant la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur.

Le jeu ne doit être relevé qu'une fois la distribution terminée.

Si le donneur fait " *fausse donne* ", toutes les cartes sont ramassées sans les regarder et données à battre et à couper pour une nouvelle distribution par le même donneur sans aucune pénalité mais le donneur n'a pas le droit de prendre.

La donne passe à tour de rôle dans le sens du jeu (sens contraire des aiguilles d'une montre).

6. Enchères

Après avoir pris connaissance de leur jeu, chaque joueur, en commençant par le joueur situé à droite du Donneur fait son annonce. Chaque joueur ne peut parler qu'une fois, il peut soit passer soit faire une enchère, soit une surenchère:

- **Passé.** Si tous les joueurs ont passé, le voisin à droite du Donneur effectue une nouvelle donne.
- **Prise (ou Petite).**
- **Garde.** Le déroulement de ces 2 enchères est semblable, seul le score diffère... Le Chien est montré aux joueurs, puis le Preneur l'inclut dans son jeu pour enfin en écarter 6 cartes qui compteront dans ses plis.
- **Garde Sans le Chien.** Le Chien face cachée est inclus aux plis du Preneur.
- **Garde Contre le Chien.** Le Chien face cachée est inclus aux plis de la Défense.

7. Ecart

Le Preneur d'une Prise ou d'une Garde mêle à son jeu les 6 cartes du Chien. Il écarte alors 6 cartes parmi les 24 qu'il détient. Cet **Ecart** reste secret et sera compté avec les plis du Preneur.

Ne peuvent être écartés ni Bouts ni Rois. De plus, le Preneur peut mettre des Atouts dans l'Ecart seulement si sa main ne contient que des Bouts, des Rois et des Atouts...

Dans ce cas, les Atouts écartés doivent être montrés à la Défense.

8. Jeu de la Carte

L'entame est effectuée par le joueur placé à droite du donneur (en cas d'annonce de chelem c'est le preneur qui entame).

L'ordre des joueurs est dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant obtenu le gain du pli entame le suivant. Le jeu se déroule suivant les règles suivantes:

- **Atout.** On est obligé de monter sur l'Atout le plus fort déjà en jeu (**surcouper**). Au cas où le joueur ne peut pas surcouper, il joue n'importe quel Atout (**sous-couper** ou *pisser*) et bien sûr on peut s'excuser.
- **Couleur.** On est obligé de fournir la couleur demandée mais pas de monter.
- Si on ne possède pas de carte de la couleur demandée, couper (ou s'excuser) est obligatoire. Si un joueur a déjà coupé, il faut alors surcouper ou sinon sous-couper.
- Si on n'a ni carte dans la couleur demandée, ni Atout, on joue une carte de son choix (**Défausse**).
- Si l'entame est l'**Excuse**, c'est la 2ème carte qui détermine la couleur demandée.

9. Primes

- le **Petit au Bout.** Dans le cas où le Petit fait partie de la dernière levée, le camp réalisant ce pli bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable suivant le contrat **quelque soit le résultat** de la donne.

Le joueur qui possède l'excuse peut la jouer à tout moment. Il la met sur le tapis. Si le pli est remporté par l'adversaire, il récupère l'excuse qu'il met avec les plis remportés par son camp en ayant soin de prélever parmi celles-ci une carte basse qu'il donne à l'adversaire pour compléter la pli excusée.

Toutefois, cette règle ne s'applique pas si l'excuse est mise au dernier pli. Dans ce cas, elle change obligatoirement de camp sauf cas de chelem

En cas de chelem si l'excuse est jouée au dernier pli (et dans ce cas elle est maîtresse) le petit peut être joué à l'avant-dernier pli et bénéficier de la prime de petit mené au bout.

9. Poignées

• la **Poignée**. Le joueur possédant une Poignée (10, 13 ou 15 Atouts) peut **s'il le désire** l'annoncer et **l'exposer avant de jouer sa 1ère carte**.

Simple Poignée (10 Atouts): prime de 20 points.

Double Poignée (13 Atouts): prime de 30 points.

Triple Poignée (15 Atouts): prime de 40 points.

(entre parenthèses c'est le nombre d'atouts pour un jeu à 4)

Ces primes ne sont pas multipliables (voir Score) et sont **acquises au camp vainqueur** de la donne.

L'**excuse** dans une poignée **implique** que le joueur **n'a pas d'autre Atout**.

10. Chelem

Le Chelem consiste à remporter **les 18 levées** de la donne...

Le Chelem peut être demandé en plus du contrat; une prime supplémentaire non multipliable est ajoutée au résultat du contrat:

- Chelem annoncé et réalisé: prime de 400 points.
- Chelem non annoncé mais réalisé: prime de 200 points.
- Chelem annoncé mais non réalisé: amende de 200 points.

L'annonce peut être faite après l'Ecart; l'annonceur d'un Chelem bénéficie alors de l'entame. Si le joueur tentant le Chelem possède l'Excuse, celle-ci peut être jouée en carte maîtresse au dernier pli si tous les autres plis ont été acquis; dans ce cas, le Petit sera considéré comme étant **au bout** à l'avant dernier pli.

Le petit chelem n'existe plus.

11. Scores

Pour gagner son contrat, le Preneur doit réaliser un nombre de points fonction du nombre de Bouts qu'il possède (voir 3. But du Jeu).

Si le compte des points contenus dans les levées du Preneur est inférieur à son contrat, le Preneur chute celui-ci.

Tout contrat vaut **25 points** auquel on ajoute les points de gain ou de perte. Le nombre obtenu est

Multiplié

par 1 pour une prise ,
par 2 pour une Garde,
par 4 pour une Garde Sans ou
par 6 pour une Garde Contre.

Ce nombre est soustrait (ou ajouté en cas de chute) à chacun des 3 Défenseurs, et ajouté 3 fois (ou soustrait 3 fois en cas de chute) au Preneur.

Exemple: le Preneur gagne une Garde avec 43 points, 2 Bouts et le Petit au Bout. Son gain est de $43-41=2$ points; $(25 + 2 + 10$ pour le Petit au Bout) $\times 2$ pour la Garde = 74 points; résultat -74 points pour chacun des 3 Défenseurs et $74 \times 3 = 222$ points pour le Preneur.

(Nota : on peut compter de différentes façons comme

on multiplie les points faits (ou manquants) par 1 si c'est une prise , 2 si c'est une garde , 4 si c'est une garde sans , 6 si c'est une garde contre)

puis on rajoute 25 (prise) , 50 (garde) , 100 (garde sans) 150 (garde contre)

puis \times fois le petit au bout (\times valant 1 pour la prise , 2 pour la garde , 4 pour garde sans , 6 pour garde contre)

puis le forfait poignée (20 simple poignée , 20 double , 30 triple poignée)

pour l'exemple de ci-dessus

gain de 2 pour une garde $\rightarrow 4$

+ le forfait garde 50

+ le petit au bout 20 (pour une garde) et on arrive aussi à 74.

Nota : **la prime de petit au bout est acquise** à celui qui ramasse le petit quelque-soit le résultat (réussite ou défaite) .

Donc si on ne réussit pas le contrat et qu'on a mené le petit au bout

Par exemple avec 2 bouts on aurait fait 39 points

Perte de $2 * 2 = 4$

Forfait garde 50

Mais prime de petit au bout

On doit à chaque adversaire $50 + 4 - 20$ soit 34

Et si c'est l'adversaire qui a mené ou pris le petit au bout , cette prime profite à l'adversaire.

Le plus grand score possible à 4 est de 2886 points. Pour réaliser ce score, il faut plusieurs conditions: une triple poignée, les trois bouts, un chien ne contenant que 3 points, annoncer la garde contre puis le grand chelem et le réaliser en amenant le petit

au bout (en cas d'annonce de grand chelem, l'excuse doit être jouée au dernier coup, elle remporte alors le pli, et le petit est au bout s'il est joué à l'avant dernier coup).

Voici le décompte des points: une garde contre ($6 \times 25 = 150$) en réalisant tous les plis sauf le chien (88 points) en ayant les trois bouts ($88 - 36 = 52$ et 52×6 (garde contre) = 312) avec le petit au bout ($10 \times 6 = 60$), une triple poignée en attaque (40), le grand chelem annoncé et réalisé (400).

Le total fait 962 que l'on multiplie par 3 (des 3 adversaires) donc le score final est 2886. Bien sur, le jeu qu'il faut pour obtenir ce score est très improbable.

12. Le Tarot à trois joueurs :

Avec toutes les 78 cartes du jeu, la règle est la même que pour le jeu à quatre, mais les cartes sont distribuées quatre par quatre.

Chaque joueur reçoit vingt-quatre cartes, le chien est composé de six cartes. Les contrats sont identiques au jeu à quatre joueurs. Les poignées sont :

- simple : 13 atouts ;
- double : 15 atouts ;
- triple : 18 atouts.

Il est toujours utile de donner une carte basse pour compléter le pli comprenant l'excuse dans le cas où le pli est remporté le ou les adversaires du joueur possédant l'excuse. Le décompte se faisant au demi-point. En effet, à trois joueurs, il n'est pas sûr d'avoir, lors du décompte, un nombre pair de cartes à compter.

Lors du décompte, il faut compter au demi-point près. S'il manque un demi-point au preneur, son contrat est chuté. Ainsi, un preneur qui devait faire 41, perd la donne s'il fait 40,5. L'arrondi se fait ensuite en privilégiant toujours le camp qui va marquer des points. Ainsi, dans le cas précédent, le preneur chute d'un point. Inversement, s'il avait fait 41,5, il aurait gagné d'un point.

Une variante, permettant d'avoir moins de cartes en mains, consiste à retirer du jeu les **cartes allant du 2 au 6** (soit 20 cartes de moins) dans chacune des quatre couleurs. La **distribution se fait trois par trois**, le chien comporte alors **quatre cartes**. Chacun des trois joueurs recevra donc 18 cartes.

Le décompte des plis se fait en ajoutant cinq à chacune des parties afin d'y inclure les dix points retirés, valeurs des 20 cartes retirées (statistiquement répartis de moitié entre preneur et adversaires).

On a les cartes 1, 7, 8, 9, 10, V, D, R (comme à la belote) et aussi les C, les atouts et l'excuse

13. Le tarot à cinq joueurs .

Soit on joue avec un mort (le donneur ne joue pas) et l'on applique les règles du jeu à 4 (le donneur ne marque pas de points)

Soit on joue avec appel au Roi :

Dans ce cas :

Les cartes sont distribuées trois par trois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit quinze cartes et le chien reçoit trois cartes. Les contrats sont identiques aux jeux à trois ou quatre joueurs. Les poignées sont : simple : 8 atouts ;

- double : 10 atouts ;
- triple : 13 atouts.

Avant de retourner le chien, le preneur appelle un roi de son choix et le détenteur de ce roi devient son partenaire, c'est pourquoi le jeu à cinq joueurs est parfois appelé « l'appel au roi ».

Il peut éventuellement s'appeler

Si le preneur a tous les rois , il peut faire appel à une dame (et s'il a les 4 couples roi+dame , il peut appeler un cavalier.

Le partenaire n'est pas connu du preneur ni des défenseurs tant qu'il n'a pas joué le roi (ou dame ou cavalier) appelé.

. Si le roi (ou la carte) choisi est au chien, alors le jeu se joue à un contre quatre. L'entame ne peut pas être faite dans la couleur choisie par le preneur sauf si cette entame est faite de la carte appelée.

Le preneur peut tout aussi bien appeler un roi qu'il possède déjà, s'il estime pouvoir faire son contrat tout seul. Dans ce cas, il ne partagera pas les gains. Appeler un roi qu'il possède permet également au preneur de semer la confusion dans le camp de la défense, les quatre joueurs jouant sans savoir qu'ils sont ensemble.

La répartition des points du camp adverse (y compris les primes de poignée et ou petit au bout) se fait deux tiers pour le preneur, un tiers pour son partenaire. Dans le cas où le preneur aurait joué à un contre quatre, il encaisse la totalité des points en plus ou en moins selon sa réussite ou sa chute.

(auparavant on partageait à moitié entre preneur et partenaire , mais le fait de donner 2 tiers au preneur et 1 tiers au partenaire , récompense plus le preneur et de plus c'est plus facile à compter)

exemple

Garde - appel d'un partenaire – gain de 6 points – petit au bout et simple poignée

Chaque adversaire perd de : $(25 + 6 + 10 \text{ (petit)}) * 2 = 82 + 20 \text{ de poignée} = 102$
ou $50 \text{ (garde)} + 12 \text{ (2*6)} + 20 \text{ (petit en garde)} + 20 \text{ (poignée)} = 102$

chaque adversaire perd 102 points (le camp adverse perd de $3 * 102 = 306$
le partenaire marque 102 points ($102 * 3 * 1/3$) (l'inverse d'un adversaire)

le preneur marque 204 points ($102 * 3 * 2/3$) (le double inversé d'un adversaire)
S'il manque un demi-point au preneur, son contrat est chuté.

L'arrondi se fait ensuite en privilégiant toujours **le camp qui gagne**. Ainsi, dans le cas précédent, le preneur chute d'un point. Inversement, s'il avait fait 41,5, il aurait gagné d'un point.

14 – Evaluation de son jeu

14.1 méthode simple mais pas très précise

compter **un point par Roi et par Atout** (sauf les bouts)
rajouter **2 points** chacun pour **l'excuse et le 1**
rajouter **3 points** pour le 21

exemple

si on a 1 – 5 – 8 - 14- 17 - 18 - 20 et excuse et deux rois

on a 6 points pour les atouts hors bouts

2 points pour les rois

4 points pour les 1 et excuse.

Soit 12 points

Autre exemple

On a 3 rois et 2 – 9 – 12 - 15 - 18 – 20 – 21

Soit 6 points pour les atouts hors 21

+ 3 pour le 21

+ 3 pour les 3 rois

soit 12 points

On estime qu'à partir de 9 on doit analyser son jeu (coupe potentielles , longue , hauteur des atouts)

Entre 9 et 10 c'est très souvent difficile de gagner , à moins d'un chien heureux

A 11 un joueur expérimenté a de fortes chances de gagner

A 12 ou plus les chances de gains sont sérieuses.

(A trois joueurs , rajouter 3 à ces valeurs pour estimer son jeu , et à 5 joueurs retirer 2 c'est-à-dire qu'à partir de 7 points on doit analyser son jeu)

Comment analyser son jeu ? :

Avec une estimation de 9 ou 10 points de la méthode de ci-dessus :

Et avant de voir le chien

- Si pas de bout → c'est très risqué
- Avec le 21 ou l'excuse, se poser la question si on peut prendre le 1 (il faut avoir 4 gros atouts parmi le 16 au 21)
- si on a le 1, pourra t'on le sauver
- A-t-on suffisamment de reprise de mains (si on n'a pas de rois a t'on des dames ou cavaliers)
- Qu'est-ce qu'on pourra prendre comme points
- Y a-t-il la présence d'une longue dans la main (5 ou plus cartes d'une couleur).

Si l'estimation est de 11 ou 12, appliquer le même raisonnement sur quelques-unes des questions de ci-dessus

Et au-delà de 12 le risque de chute est faible (mais non nul)

Ci-dessous quelques exemples avec le logiciel WEBTAROT où SUD a pris .

Si ce logiciel est un des meilleurs pour PC, il faut reconnaître que dans cette version (1.30) du logiciel, la défense commet parfois des fautes importantes (arrêt sans raison de la chasse, ouverture du fond, défausse à tort d'honneurs), relance par l'excuse .

Dans les exemples, ce sont des parties où ces fautes n'avaient pas de conséquence sur le résultat et pour d'autres on a pris en compte ces erreurs,

Voir les cartes de chacun, le chien (en haut à droite) l'écart (en bas à droite)

Le preneur est en SUD. (Si vous voulez analyser les jeux de ci-dessous, cacher les jeux des autres joueurs et le chien)

Exemple 1 : Lapinou (le joueur qui est au sud) fait une prise car

2 rois = 2, 3 atouts = 3, le 21 = 3, l'excuse = 2 total 10

du fait d'avoir 2 bouts, 2 rois et les 16, 19, 21 (5 cartes qui permettent des reprises de main)

il y a eu le 20 au chien, 3 trèfle, et 2 cœur

mis tous les cœur et les 2 petits carreau au chien.

C'est Est qui commence à trèfle (car 3 au chien) donc Le preneur joue en dernier son valet (qui était au chien). Il joue pique où Est met son roi

Ensuite Est rejoue Trèfle que nord coupe, et de ce fait le preneur ne peut pas mettre son roi. A chaque reprise de main, le preneur joue pique, y compris son valet

Il a passé son excuse sur une relance pique de l'adversaire

Il passe son roi de trèfle au dernier pli et gagne de 7 points

A noter que malgré 16, 19, 20 et 21 Le preneur n'a pas chassé le 1 (déjà 2 bouts et surtout que 5 atouts)

A la vue des jeux, il aurait pris aisément le 1 qui était 4^{ème} au nord (du fait du 18 de nord)



Dans la méthode plus précise de ci-dessous (et qu'on parlera plus tard) cela fait 48 points fictifs et cela correspondrait à une prise.

Exemple 2

Avec le 21 (3 points) , 7 autres atouts (7 points) et un roi soit un total de 11 Lapinou fait une garde malgré le fait de n'avoir qu'un bout

Mais le fait d'avoir 18 19 et 21 , avec un total de 8 atouts (chasse possible) et des cartes maîtresses (à trèfle) , cela prévoit de faire 2 coupes.

Un atout au chien (un chien très moyen) , un cœur , un pique , deux carreau et un trèfle

Lapinou écarte les cœur et les carreau et prévoit de chasser

Quand il a la main il joue le 11 d'atout (les 17 et 20 tombent de suite)

A chaque reprise de main il joue ses gros atouts pour prendre le 1

Et fait tomber tous les atouts

Ensuite il joue ses pique (l'adversaire ne peut pas se défausser des autres couleurs.

Puis un petit trèfle pour tomber la dame

(mais un sacrifice du valet ou cavalier est une stratégie pour être sûr que la dame tombe rapidement , et en ayant 6 trèfle (dont le 4 du chien) , la défense n'en n'a que 8 , soit une moyenne près de 3 par adversaire)

Ensuite il fait tous les plis d'atouts et de trèfle

Garde gagnée de 21 (mais à pondéré suivant le nombre de plis à trèfle qu'aurait pu faire la défense.



Avec la méthode plus complexe de ci-dessous cela ferait 45 points fictifs et correspondrait à une petite .

Exemple 3 :

21 (3) excuse (2) 5 autres atouts (5) un roi (1) total de 11
 Sud fait une garde (car deux bouts impreunables)
 Au chien 2 carreau dont le roi ; 2 cœur , 2 pique
 Mis en écart le trèfle , les 4 cœur et le valet de carreau
 Le preneur ne chasse pas
 Quand il a la main il joue pique (roi en tête) , sacrifie le Cavalier
 Il passe aussi le roi de carreau au 2^{ème} tour de carreau (mais sans prendre de points à carreau)
 Garde faite de 7 (malgré une main forte de Est



Exemple 4 :

21 (3) excuse (2) 5 autres atouts (5) et deux rois (2) total de 12
 Garde normale (de gros atouts et deux bouts et deux rois)
 Pas de garde Sans car pas de coupe sèche

2 atouts au chien , un cœur , un carreau et deux piques
 écart 4 cœur (ne laisse que le roi) et 2 carreau

en faisant l'impasse sur le 1^{er} tour de pique le preneur prend la dame de pique
 Le preneur chasse le petit , avec un tour en démarrant du 10 (le 20 tombe) et un
 second tour en commençant par le 7 (le 15 tombe) , mais il reste le 19

Au 3^{ème} tour d'atout il joue le 21 et le 19 tombe

Ensuite il prend facilement le 1 (celui-ci était en ouest juste avant le preneur , mais
 ouest avait aussi les 15 , 19 et 20)

Puis jeu d'un petit pique pour faire tomber la dame.

Puis quand il a la main , il continue pique , puis dame de trèfle

La défense fait les 2 derniers plis à trèfle et sauve pas mal de points

Malgré cela , Sud fait sa garde de 18 points



Exemple 5 :

excuse (2) 9 autres atouts (9) et un roi , la coupe à trèfle
Sud fait une garde contre

Il joue le 11 et 17 et 21 tombent de suite

Ouest relance cœur et le preneur joue son petit cœur (heureusement car nord coupe)

Nord joue pique

Et ensuite est joue (à tort) carreau

Sud prend avec sa dame (ouest a fait l'impasse du roi) et ensuite chasse et prend le 1

Puis il continue carreau

Puis pique

Quand Est joue un petit cœur , il s'excuse.

Puis fait son roi de Cœur et ses autres atouts.

Garde Contre faite de 2 , soit un gain de 546 points

Au chien il y avait 2 piques dont le Cavalier , 2 trèfle , 1 cœur et 1 carreau

A noter que la **garde SANS (avec 5 points de chien) aurait été plus sage.**



Exemple 6 :

21 (3) excuse (2) le 1 (2) et 4 autres atouts (4) soit un total de 11

Sud fait une garde en n'ayant pas de roi (juste 2 dames et un cavalier) car 3 bouts et présence de 19 – 20 – 21

Le chien a été miraculeux 6, 7, 17 et 18 et un petit carreau et un petit pique.

Sud fait les coupes à cœur et à pique et met la dame de carreau à l'écart.

Est entame cœur que Sud coupe. Sud joue le 17, nord qui est à sec d'atout met le roi de cœur (manœuvre Normale dans l'espoir que ouest monte)

Sud continue atouts 18 19 20 21 (au dernier pli Est est aussi à sec d'atouts)

Il reste 2 atouts à Ouest et 4 au preneur.

Sud décide d'arrêter de jouer atouts et joue un petit carreau. Le roi tombe

Sud doit ensuite couper pique. Son cavalier de carreau étant maître (hormis coupe), sud joue un petit trèfle. Le roi tombe.

Nord relance pique. Même si Est doit encore jouer, sud s'excuse. Est passe son cavalier.

Est rejoue cœur. Sud décide de ne pas mener le petit au bout et le joue (car après ce plis il ne lui reste que 2 atouts et Ouest en a aussi 2)

Sud joue la dame de trèfle, puis le 4 de trèfle. ouest doit couper

Ouest rejoue carreau et sud prend du cavalier (gardé à juste escient pour reprendre la main)

Il rejoue trèfle. Est se défause de la dame de cœur et ouest met son dernier atouts.

Ouest joue carreau. Coupe de Sud. Ayant compté les trèfles, sud joue trèfle puis son dernier atout.

La garde est faite de 27, et avec la poignée Sud engrange 348 points.

Il est vrai que les 4 atouts du chien ont favorisé ce gain important.

A noter que l'attente pour jouer le cavalier de Carreau a permis une grande maîtrise de Sud.



Exemple 7 :

2 rois (2) - le 21 (3) le 1 (2) et 3 autres atouts (3) total 10

Sud fait une prise malgré la faiblesse en atouts , mais a 2 bouts , un roi , et un couple RD.

Au chien (bon) 2 petits atouts , la dame de trèfle , 2 petits cœur et un petit carreau
Stratégie de jeu sauver le petit sur cœur

A l'écart les 3 cœur (dont la dame) , la dame de pique , la dame de trèfle , et le cavalier de carreau (soit 14 points)

Est attaque du 10 d'atout (normal car il es fond et il n'y avait que 2 petits atouts au chien)

Le 21 de Sud tombe

Sud joue son roi de carreau qui malheureusement est coupé par ouest.

ouest joue ensuite Cœur (c'est une faute , malgré son rôle de faire les ouvertures , il aurait dû poursuivre la chasse)

Le preneur en Sud , coupe du 1 et le sauve.

A chaque reprise de main (soit par le roi de pique soit par coupe) sud joue carreau y compris son valet.

Dans les 3 derniers plis , Sud joue un petit trèfle

Ouest prend la main avec le 9 et non du cavalier

Puis joue son cavalier et le roi de cœur

Sud gagne de 1 point .



Exemple 8 :

le 21 (3) l'excuse (2) et 5 autres atouts (5) total 10

Sud fait une prise (jeu faible mais longue à trèfle , pas trop mal à carreau)

4 , 7 , 20 , Cavalier de trèfle , un petit carreau et un petit cœur au chien (c'est bien)

En écart , les 3 cœurs , 1 et 2 de Trèfle , 1 de carreau

Sud n'expose pas sa poignée (9 atouts + excuse) car il veut chasser et ne veut pas montrer l'absence des 18 et 19 en atout.

Sud qui a la main attaque du 13 atouts . les 18 et 19 tombent

Ouest joue Cœur , Sud coupe du 2 et joue 17 , 20 et 21 et prend le petit

Puis rejoue le 9 pour donner la main à Ouest .

Après avoir coupé Sud relance trèfle (La dame a été défaussée sur un tour d'atout) et là le roi et le valet tombent

Quand Ouest joue Carreau Sud s'excuse . Le roi de carreau n'est pas tombé

En reprise de main , Sud joue un petit carreau . Le roi tombe

Après avoir coupé avec son dernier atout , Sud continue carreau

L'observation des honneurs Trèfle et Carreau joués par l'adversaire a permis a sud de maîtriser le jeu du fait de sa longue à carreau allongée par l'excuse.

Au 15^{ème} pli Ouest coupe . Sud est à sec d'atout.

Ouest joue le cavalier de Pique

Au 17^{ème} pli Ouest fait l'erreur de ne pas jouer son roi de pique , mais joue le petit trèfle et sud fait les deux derniers plis

Sud Gagne de 19

Si on attribue les 2 derniers plis à la défense , Sud gagne quand même de 8

Mais sans les 3 atouts du chien , et une bonne défense Sud aurait chuté.



14.2 Méthode plus précise mais plus complexe :

	Si on a	POINTS
les BOUTS	le 21	10
	l'Excuse	8
	le Petit : 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème}	0
	5 ^{ème}	5
	6 ^{ème}	7
	7 ^{ème} ou plus	9
les ATOUS	chaque atout (y compris les bouts)	2
	à condition qu'il y en ait plus de quatre	
	pour chaque atout majeur du 16 au 21	2
	pour chaque atout majeur faisant partie d'une suite ex : 21,20 = 2 points ou 20,19,18 = 3 points	1
les HONNEURS	un mariage (Roi + Dame de la même couleur)	10
	un Roi sans la Dame	6
	une Dame sans le Roi	3
	un Cavalier	2
	un Valet	1
la DISTRIBUTION	une Longue de 5 cartes de la même couleur	5
	une Longue de 6 cartes de la même couleur	7
	une Longue de 7 cartes de la même couleur	9

Pour envisager une GARDE SANS ou CONTRE comptez aussi

	une Coupe	6
	un Singleton (1 seule carte dans une couleur)	3
Attention ! ces 2 critères ne sont pas à prendre en compte pour une Prise ou une Garde simple (le chien pouvant changer la situation).		

Barème d'évaluation

Après avoir calculé le nombre de Points Fictifs du jeu, appliquer le barème suivant :

- moins de 40 points fictifs **PASSE**
- de 40 à 55 points fictifs **PRISE**
- de 56 à 70 points fictifs **GARDE**

- de 71 à 80 points fictifs **GARDE SANS LE CHIEN**
- plus de 80 points fictifs **GARDE CONTRE LE CHIEN**

exemple 1

A 21 19 12 6 1 Ex
 R D 8 5 2
 V 8
 D C 7
 6 4

GARDE

21	10 points
Excuse	08 points
Petit 6 ^{ème}	07 points
6 atouts	12 points (6 x 2)
2 atouts majeurs (19,21)	04 points (2 x 2)
1 roi	06 points
1 dame	03 points
2 cavaliers	04 points (2 x 2)
1 valet	01 point
1 longue à pique	05 points
TOTAL	60 points

C'est 10 dans la 1^{ère} méthode , et le fait d'avoir 2 bouts , le 19 et le couple à Pique montre que c'est envisageable.

A 21 20 19 16 14 12 8 Ex
 R D 8 5 2
 4
 R
 9 8 3

GARDE SANS

21	10 points
Excuse	08 points
8 atouts	16 points (8 x 2)
4 atouts majeurs (21,20,19,16)	08 points (4 x 2)
Suite atouts majeurs (21,20,19)	03 points (3 x 1)
1 mariage à pique	10 points
1 roi à carreau	06 points
2 singletons (cœur et carreau)	06 points (3 x 2)
1 valet	01 point
1 longue à pique (5 cartes)	05 points
TOTAL	73 points

On arrive à un total de 13 dans la 1^{ère} méthode

15 – Quelques conventions pour la défense

(on considère que le preneur est au nord)

Il y a 3 stratégies pour bien défendre au tarot à 4 (c'est aussi vrai à 3, mais mon article vise surtout le tarot à 4) :

1. Sauver les points de la défense,
2. Prendre les points du preneur,
3. Sauver le petit de la défense ou prendre le petit du preneur (et si on ne peut pas, empêcher que le preneur ne l'emène au bout).

Pour cela :

- Convention 1 : la **défense entame petit atout** si elle n'a pas le 21 et s'il n'y avait pas 3 atouts ou plus au chien. Atout impair pour indiquer de jouer atouts et atout pair pour dire de stopper .

- Convention 2: sur une entame atout de la défense, le défenseur qui aurait le petit l'indique en mettant un gros atout et en jouant les atouts en descendant. S'il celui qui a le 1 a aussi l'excuse, il joue l'excuse (voir chapitre signalisation

La défense arrête de jouer à l'atout. (Donc si on n'a pas le 1 éviter de mettre l'excuse au 1^{er} pli d'atouts, la mettre éventuellement au second).

- Convention 3: si **la défense n'a pas le petit, elle joue atouts** tant que la stratégie du petit n'est pas définie ou si un défenseur a demandé de jouer atout (en partant d'un atout impair).

- Convention 4: **les 2 défenseurs qui ne sont pas en position d'ouverture doivent jouer atouts** (sauf si le petit est en défense) ou faire couper le preneur.

Seul l'ouvreur est placé pour ouvrir à la couleur.

L'ouvreur ouvre les couleurs une fois que chacun des défenseurs a indiqué son intention de ne plus jouer atout ou a indiqué la possession du petit.

L'ouvreur ouvrira soit dans le but de faire couper le preneur, soit dans le but de faire faire leurs honneurs aux autres défenseurs. Dans ce cas il ouvrira les couleurs où il n'a pas les gros honneurs.

- Convention 5: un défenseur qui n'a pas le petit mais qui a le 21, le joue afin de sauver le petit de ses partenaires. Le coup suivant, il doit jouer atout (pair ou impair suivant la convention 1) pour indiquer qu'il n'a pas le petit.

- Convention 6: **un défenseur qui a le petit l'indique en jouant à la couleur** (si possible dans sa courte), même si cela va à l'encontre de la convention 4.

- Convention 7: si le chien a montré 3 tarots ou plus et si la défense n'a pas le 21, elle entame couleur qu'elle ait ou qu'elle n'ait pas le petit.

NOTA : les préceptes qui suivent ne sont pas conseillés par la FFT

De là on doit adopter un jeu qui permet :

- l'attaque du petit du preneur,
- la défense du petit en défense,
- la création systématique de condition de défausses et de tenues,
- la protection des honneurs de la défenses,
- l'attaque des honneurs du preneur.

Jouer à l'atout entraîne beaucoup moins de dommages que de jouer à la couleur. En ne jouant pas à la couleur, les points seront sauvés de façon certaine et non plus aléatoire.

En effet, à quoi cela sert-il de faire des annonces pour sauver ses points ? Ne sont-ils pas sauvés de toutes façons ? En effet, si la défense dispose d'un roi, le meilleur moyen de ne pas le faire est de jouer dans sa couleur si on n'est pas placé pour ouvrir. Ouvrir à la couleur quand on n'est pas placé pour cela met en danger, le roi, la dame, le cavalier et le valet de ses partenaires. Pour quel bénéfice ? Simplement celui d'avoir indiqué la possession ou la non possession d'une dame ou d'un roi ? L'ouverture à la couleur permet même au preneur de faire un singleton voire une dame seconde.

Maintenant, prenons le cas où seul celui qui est placé pour ouvrir (c'est-à-dire *Est*) joue les couleurs, les honneurs vont alors tomber naturellement. Cela permet, en plus, d'attendre et de prendre les honneurs du preneur. Le preneur ne peut plus garder de singletons sous peine de voir 9 points partir sur l'ouverture de l'ouvreur (*Est*). Il ne peut plus se permettre de garder des dames secondes car la défense n'est pas obligée de jouer mécaniquement ses honneurs lors de l'ouverture. Ce jeu laisse place à la créativité de la défense.

De plus, en jouant atouts, les autres défenseurs vont créer des tenues, c'est-à-dire des situations dans lesquelles ils vont pouvoir défausser leurs honneurs parce qu'ils se seront débarrassés de leurs atouts et que la couleur jouée par le preneur n'est pas maître ou est coupée. Avec la signalisation FFT, la défense ne commence à se débarrasser de ses atouts que lorsque le preneur a coupé du petit et lorsqu'une tenue a été indiquée c'est-à-dire lorsque le preneur a déjà eu 3 fois la main. En général, à ce stade la longue du preneur lui permet de faire couper la défense avec 2 ou 3 atouts et donc sans défausse possible. Avec mes conventions, les défenseurs se sont déjà raccourcis de 3 ou 4 atouts avant même que le preneur ne joue la troisième carte de sa longue. Les défausses commencent donc beaucoup plus tôt et ne nécessitent pas l'annonce d'une tenue. Elles seront systématiques sur la longue du preneur.

16 Conventions d'ouverture à l'atout pour la défense

(ce paragraphe reprend une partie du paragraphe précédent)

(on considère que le preneur est au nord)

- Convention 1 : le défenseur entame petit atout s'il n'a ni le petit ni le 21 et s'il n'y avait pas 3 atouts ou plus au chien. Il entame atout impair pour demander à ses partenaires de jouer à l'atout et atout pair pour laisser à ses partenaires le choix de la meilleure stratégie de défense.

On notera que jouer atout impair n'est pas lié à la possession d'un nombre minimum d'atouts. C'est une demande par un défenseur de jouer à l'atout car il estime que c'est la meilleure stratégie de défense. Par exemple, un défenseur qui dispose de beaucoup de points d'honneur et de très peu d'atouts partira atout impair pour défausser ses honneurs par la suite. Les annonces FFT essaient de sauver des points en jouant à la couleur, ici cette convention permet la défausse de points en jouant atout !

- Convention 2 : au premier coup, sur une entame atout de la défense, les défenseurs jouent leurs atouts faibles s'ils n'ont pas le petit. Un défenseur ayant le petit l'indique en mettant son plus gros atout (voir restrictions de ci-dessous) et en jouant les atouts dans l'ordre décroissant (et s'il a le 1 et l'excuse il doit mettre l'excuse à moins de passer son 1).

Si *Est* a le petit alors *Est* doit mettre son plus gros atout de manière à faire tomber les gros du preneur et permettre à *Ouest* et *Sud* de sauver le petit en jouant un gros atout neutralisant ainsi la chasse potentielle du preneur.

Restrictions :

Si *Sud* a le petit, il doit le montrer en mettant un gros atout mais par forcément le plus gros pour ne pas pousser *Est* à mettre le 21. Cette appréciation dépend de la main de *Sud*.

Avec cette règle, dès le premier tour, la défense connaît la position du petit et comment le sauver à l'atout si elle le possède.

- Convention 3 : la défense joue atout tant que chacun des défenseurs n'a pas eu la main pour indiquer soit la possession du petit, soit une intention de jouer atout (en partant d'un atout impair).

Le but de cette convention est d'éviter à un défenseur de jouer couleur alors qu'un autre défenseur a un jeu pour chasser le petit. Avec cette convention, le preneur perd son petit si celui-ci n'est pas long. C'est une énorme différence avec les annonces FFT. Avec cette convention, un petit prenable est pris systématiquement ! Le preneur doit forcément avoir une main forte à l'atout pour envisager de demander un contrat.

- Convention 4 : *Ouest* et *Sud* ne sont pas placés pour ouvrir à la couleur et doivent jouer atout ou faire couper le preneur sauf si le petit est en défense. Seul *Est* est placé pour ouvrir à la couleur. *Est* ouvre les couleurs après que chacun des défenseurs a indiqué son intention de ne pas jouer atout ou la possession du petit. Il ouvre soit dans le but de faire couper le preneur, soit dans le but de faire faire leurs honneurs aux autres défenseurs. Dans ce dernier cas il ouvrira les couleurs ou il n'a pas les gros honneurs. Lorsque *Ouest* et *Sud* jouent atouts, *Est*, s'il n'a pas le petit pousse les gros atouts du preneur en mettant ses gros atouts dans l'ordre descendant.

*Le but de cette convention est d'éviter de mettre en danger les honneurs de la défense alors que la position du preneur n'est pas connue. Elle permet aussi à la défense d'attendre les honneurs intermédiaires du preneur. Elle permet enfin à *Ouest* et *Sud* de faire leurs honneurs de façon certaine. Contrairement aux annonces FFT, cette convention protège les honneurs de la défense et attaque ceux du preneur. Le preneur possédant un singleton prend le risque de perdre 9 points. Si le preneur a une femme seconde, il prend alors le risque de se la faire prendre. Avec les conventions 1 à 3, la défense, en s'étant débarrassé de ses atouts, peut défausser les points des couleurs dans lesquelles le preneur coupe, la défense fait ses points dans les couleurs possédées par le preneur et la défense attaque les points du preneur. Contrairement aux annonces FFT, ces 3 conventions simples sont beaucoup plus efficaces pour permettre à la défense de faire ses points. Les points ne sont plus faits par hasard mais de façon certaine. En plus ces conventions permettent l'attaque du petit si celui-ci est prenable.*

Contrairement aux défenses FFT, ici le preneur a plus de difficultés pour faire son écart. Il ne peut pas garder les honneurs de ses longues qui seront coupés, et si il garde des singletons ou des doubletons il perdra des points. Le preneur doit alors forcément avoir une main forte à la couleur si il veut envisager demander un contrat.

Nota : Ouest et Sud peuvent ouvrir afin de pouvoir sauver leur petit

- Convention 5 : un défenseur qui n'a pas le petit mais a le 21, le joue afin de sauver le petit de ses partenaires et le coup suivant joue atout (pair ou impair suivant la convention 1) pour indiquer qu'il n'a pas le petit et permettre à la défense de chasser si le petit est prenable.

Un défenseur qui joue le 21 suivi d'une carte à la couleur indique qu'il a le petit. Il se débarrasse du 21 pour permettre à ses partenaires de sauver le petit en jouant un gros atout.

17 conventions d'ouverture à la couleur pour la défense

- Convention 6 : un défenseur qui joue à la couleur alors qu'il n'a jamais entamé atout indique la possession du petit. Dans la mesure du possible, il essaiera d'indiquer sa courte. En l'absence de courte, il tentera de trouver la courte du preneur pour le raccourcir à l'atout.

La convention 2 permettait en 1 coup de faire savoir à la défense ou était le petit et comment le sauver à l'atout. Avec cette convention la défense sait maintenant comment le sauver à la couleur. La défense du petit n'a plus rien de hasardeux. Par conséquent, la chasse du petit par le preneur devient considérablement plus difficile.

- Convention 7 : si le chien a montré 3 atouts ou plus et si la défense n'a pas le 21, elle entame couleur qu'elle ait ou qu'elle n'ait pas le petit.

Cette convention est le complément de la convention 1. Avec 3 atouts ou plus au chien le petit de la défense est très menacé. En effet, grâce à ces nouvelles conventions de défense, on voit bien que contrairement aux annonces FFT, un preneur qui n'a pas assez d'atouts va chuter de manière certaine. Les annonces FFT ne permettent pas de faire chuter des contrats pris avec 4 atouts. Ici ces conventions interdisent ce genre de contrat. Ils seront systématiquement chutés par le preneur. Face à une telle défense le preneur doit avoir un minimum de 6 atouts pour prendre un contrat. Avec 3 atouts au chien, le preneur a vraisemblablement une poignée. Si le preneur a le petit, celui-ci devient imprenable donc inutile à chasser. Mais si le petit est en défense, mieux vaut jouer à la couleur pour éviter de raccourcir à l'atout celui qui a le petit et empêcher le preneur de localiser le petit.

En résumé le principe de ces nouvelles convention est de :

1. Chasser le petit ou jouer atout si l'un des défenseurs en a la possibilité.
2. Défendre le petit intelligemment en le localisant, en connaissant la courte de celui qui le possède ainsi que son plus gros atout.
3. Sauver les points de la défense de Ouest et Sud grâce aux ouvertures d'Est dans les couleurs où il n'a pas d'honneurs.

4. Sauver les points de la défense d' *Est* en laissant le preneur jouer cette couleur s'il en possède.
5. Sauver les honneurs des coupes du preneur grâce aux défausses car le défenseur qui le souhaite peut se retrouver très rapidement sans atout.

18– L'entame en défense

Pour mémoire, on appelle l'entame la première carte jouée de chaque tour. C'est souvent de cette première et primordiale décision que dépendra l'issue d'une partie et le succès ou la chute du Preneur.

L'entame efficace, c'est celle qui laisse le moins possible d'initiatives au preneur. Elle ne se fait jamais au hasard. Elle doit donner à ses partenaires le maximum de renseignements possibles.

Voir les chapitres de ci-dessus.

- **Pourquoi jouer atout à l'entame ?**
 - Pour déborder l'attaquant, pour 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

Entame en fonction du chien

Le chien ne donne pas tellement d'indications pour l'entame puisque le preneur écarte des cartes.

Il est important cependant de bien retenir (le nombre d'atouts, leur hauteur et les points du chien)

En règle générale on :

- Ne jouera pas atout quand le preneur a reçu 3 (ou plus) atouts au chien
- Ne jouera pas dans la couleur qu'on aura noté troisième au chien
- Ne jouera pas dans la couleur d'un roi vu au chien (sauf en cas de main forte).

L'excuse en défense :

La montrer très vite donne plus de renseignements à l'attaquant qu'à vos partenaires, sauf 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.

L'excuse au premier tour d'atout demandé, c'est l'arrêt impératif de la jouerie atout.

Dans le cours du jeu : (après le 1^{er} tour d'atout)

- **L'excuse sur un atout indique :**
 - Que l'on possède un atout supérieur à celui joué.
 - indique que l'on se rallonge à l'atout

- **L'excuse sur une couleur indique :**
 - que l'on se rallonge dans la couleur jouée pour signaler à ses partenaires une possibilité de défausse.
 - que l'on se rallonge à l'atout en ne coupant pas
 - que l'on souhaite protéger ses points.

La défausse :

Elle 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 préférable 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.

Rappel de signalisation : La défausse d'un Roi dans une couleur non entamée promet la dame.

Le deux pour un est un jeu de défense qui consiste à combiner le jeu de coupe et le jeu d'atout.

Les défenseurs doivent d'abord **trouver la coupe du preneur** .

Une fois que c'est fait, le joueur **placé devant ou en face du preneur** (est ou sud) joue des petits atouts pour mettre en main le ou les joueurs placés derrière le preneur. Si la manœuvre fonctionne, **le joueur placé (ouest) derrière renvoie dans la coupe du preneur**.

Le preneur perd ainsi 2 atouts (un en coupe et un sur le jeu d'atout) contre 1 pour la défense.

Ce jeu est particulièrement efficace contre les mains d'attaque contenant peu de gros tarots.

Un preneur à la tête d'une main d'atout de type Ex-21-18-15-12-10-5-3-2 ne pourra décemment pas bloquer le « deux pour un » avec le 21. Il se laissera donc prendre ses petits atouts en réservant le 21 à une utilisation plus dynamique.

Par contre, avec une main d'atouts de type Ex-21-20-19-15-10-8-7-3, il ne se laissera pas faire et bloquera sûrement le deux pour un avec des atouts maîtres.

La défense doit donc diagnostiquer quand il faut le jouer ou pas.

Parmi les incitatifs: promesse de main forte par un partenaire, présence de gros atouts dans la main qui laisse penser que le preneur manque de contrôle à l'atout etc.

Quand il fonctionne, **le deux pour un est très avantageux**: il permet aux mains courtes en atouts de se détaroter rapidement pour éventuellement sauver leurs points (quoi de plus frustrant que de donner à la coupe un mariage quatrième quand on avait 3 atouts au départ?). Il empêche la réalisation de gardes ésotériques de type Ex-21-10-5-3 et 2 rois car avec ce type de jeu le preneur prie très fort pour réaliser ses petits atouts en coupe. Si la défense est passive et se contente de jouer au ping-pong (ping-pong = le

preneur joue sa longue et la défense renvoie la coupe du preneur sans jamais jouer un tour d'atout), le preneur va souvent « rentrer » ce type de jeu.

Le **deux pour un est une des meilleures armes de la défense** au tarot mais le joueur qui débute a souvent du mal à diagnostiquer le moment où il peut être joué.

Le débutant se classe généralement dans une de ces 2 catégories: le trouillard absolu qui ne joue jamais atout ou le maniaque du détarotage qui veut sauver ses points. On pourrait définir le « deux pour un » comme un compromis de ces 2 lignes de jeu.

Le jeu en donne libre n'arrange pas les choses car la défense y est souvent approximative, quand elle n'est pas purement et simplement un dialogue de sourds.

Mais si la défense joue avec un minimum de communication et de bon sens, détecter le bon moment de jouer le « deux pour un » devrait être assez facile, en supposant bien sûr que la coupe du preneur est connue :

Le deux pour un :

- Un des défenseurs a promis une main forte: qu'il ait le petit ou non. Un défenseur qui a promis une main forte doit pouvoir tolérer un retour atout. Votre retour atout fait prendre le petit sixième de votre partenaire ? Pensez plutôt aux 99 autres cas où le « deux pour un 1 » est avantageux et oubliez ce mauvais cas. « On the long run » vous serez largement gagnant.
- Le preneur coupe du petit à la première occasion: pourquoi le preneur se priverait d'une prime intéressante aussi rapidement ? C'est un aveu de faiblesse et vous devez prendre pour acquit qu'il n'a probablement pas une main puissante à l'atout.
- Le preneur a tourné un chien blanc : même s'il n'y a pas de main forte affichée en défense, un chien blanc devrait orienter vers le « deux pour un ». On ne laisse pas un preneur avec une main d'atout de type 21-17-13-6-2-Ex faire tous ses tarots en coupe !
- Vous avez quelques gros atouts en main : il est fort probable que le preneur n'achète pas un retour atout de la défense si sa main d'atout est faible ou trouée. Au fond, pour traduire votre retour en langage clair, c'est comme si vous disiez au preneur « essaie d'acheter cette levée pour voir, je sais que t'as pas les moyens ». Même avec une poignée de type 21-18-13... le preneur va se laisser faire docilement.

Un exemple où le preneur a montré une poignée :

Lorsqu'on essaie de faire couper le preneur, le but qu'on cherche à atteindre est soit de le déborder, soit d'obtenir des surcoupes ou des uppercuts fructueux. Quand aucun

de ces objectifs n'est atteignable, chercher la coupe devient une option beaucoup moins intéressante.

Imaginons un preneur avec la main suivante:

A 21 20 19 18 17 12 11 9 8 6 3 2 1 (soit 13 atouts)

 7 6 5 3 2

 -

 -

 -

Certains défenseurs, à la vue de la poignée, penseront qu'il est urgent de trouver la coupe alors qu'en réalité, il faudrait plutôt penser qu'il est inutile de chercher la coupe. La seule possibilité intéressante pour la défense contre cette main est de tirer profit d'une éventuelle mauvaise répartition des .

Quel serait votre plan de jeu si vous étiez le preneur ? Vous vous dépêcheriez de donner les perdantes  bien sûr, sans toucher aux atouts. Vous ne voudriez pas que des défenseurs courts à  puissent défausser des points, mais plutôt qu'ils coupent inutilement vos perdantes.

Si c'est à l'avantage du preneur de ne pas toucher aux atouts, la défense n'a peut-être pas intérêt à collaborer avec lui.

Dès que le preneur montre la double poignée, une seule ligne de jeu est possible pour la défense: atout à fond, en souhaitant que le preneur aura quelques perdantes dans les couleurs, sur lesquelles il sera possible de défausser.

Par exemple, si les  sont répartis 5-2-2 ou 5-3-1 en défense (répartitions assez fréquentes du reste).

Note: cet exemple est évidemment extrême, mais cela montre une main d'attaque contre laquelle la défense ne peut rien espérer. Ceci dit, des mains d'attaque moins puissantes peuvent aussi se qualifier pour une défense atout à fond.

Une dernière chose, ne transformez pas cet exemple en règle absolue! Jouer atout systématiquement contre les poignées n'est pas un meilleur principe que chercher la coupe systématiquement contre les poignées.

Le mythe sur le défenseur qui doit faire les ouvertures :

On l'entend souvent, celle-là ! Les partisans de cette théorie voudraient que le défenseur devant le preneur (Est si preneur en nord) ouvre les couleurs l'une après l'autre comme un robot, au point où il devrait ouvrir une nouvelle couleur même lorsque le preneur coupe déjà 2 couleurs.

Ils méconnaissent que le tarot est un jeu dynamique où les temps perdus à entamer dans les couleurs secondaires ou les reprises de main du preneur peuvent coûter chers.

Il est préférable d'adopter les principes suivants pour le défenseur placé devant:

- **Suivre la ligne de jeu proposée par les partenaires si l'on n'a pas une bonne raison de désobéir.** Ce principe n'interdit pas d'essayer un petit tarot en « deux pour un » (avec un atout pair (qui indique qu'on ne cherche pas la chasse) si possible), surtout si la première entame a promis une main forte (qui devrait donc pouvoir tolérer un retour atout). Évidemment, le « deux pour un » n'est possible que si la défense a déjà trouvé la coupe du preneur.
- **Chercher la coupe du preneur** si la première entame n'a pas fait mouche. L'obéissance aveugle n'est pas obligatoire non plus et il n'est donc pas interdit de switcher pour trouver la coupe, surtout quand il n'y a pas de main forte affichée en défense.
- Si personne ne s'est signalée comme main forte et que le preneur pousse une longue qui est tenue par la défense, un jeu d'atout peut être une option intéressante. Surtout si vous estimez que le preneur coupe une couleur où vous détenez par exemple R-D-x ou R-D-C-x.
- En fin de partie, il faudra peut-être songer à dégager vos partenaires d'une éventuelle remise en main plutôt que de renvoyer machinalement dans la coupe (en gros, une remise en main est une fin de coup qui obligera un de vos partenaires à entamer à son désavantage, par exemple d'une couleur où il détient D-x vers un preneur qui détient R-C, perdant ainsi 2 levées et la dame).

Mythe sur le retour dans la longue du preneur :

Voici un autre principe du tarot défensif qui souffre plusieurs exceptions, la plus connue étant le retour dans la longue du preneur pour sauvetage du petit en défense. Ce coup est souvent surestimé par certains joueurs qui entament systématiquement une couleur courte avec le petit vulnérable en main. Bien qu'il soit parfois justifié de le tenter, ce coup est risqué pour plusieurs raisons:

- Le preneur n'avait pas l'intention de chasser et vous lui avez gentiment procuré un ou deux tempo qui vont lui permettre de déborder la défense.
- Vous avez entamé votre doubleton du fond pour tomber dans R-C-V-x-x-x chez le preneur, lui donnant une impasse gratuite et faisant prendre la dame seconde de votre partenaire. Tellement agréable !

- Vous sauvez un petit qui était pris, mais le preneur passe quand même un contrat qui aurait chuté sur une défense « atout à fond avec don du petit au preneur ». Eh oui, ça arrive. La preuve ? La prochaine fois que vous serez preneur avec une main de ce type :

A 21 20 19 18 10 6 3 2
 ♠ x x x x x
 ♥ x x x
 ♦ x

Vous allez probablement (et sagement) jouer sur les piques, avec l'intuition que vous allez chuter si vous tirez les tarots maîtres, même en prenant le petit.

Un peu d'imagination

Il existe des cas où le retour dans la longue du preneur est un coup jouable, sans que le sauvetage du petit soit en cause.

Par exemple, pour essayer de faire en coupe un petit tarot que le preneur serait venu chercher dès qu'il aurait repris la main.

Exemple :

Main du preneur:

A 21 11 10 9
 ♠
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ D 1

Votre main:

A 19 18
 ♠ D
 ♥ x x
 ♦ -
 ♣ 2

Le Preneur joue le 11 d'atout pour votre 19 :

Vous êtes placé devant le preneur

La longue du preneur est trèfle. La dame est affranchie mais pas le petit trèfle puisqu'il y a encore 2 cartes de trèfle chez un de vos partenaires.

Le preneur a 2 perdantes dans son jeu, une à trèfle et une à l'atout, qu'il vient de concéder.

Si vous retournez ♠ ou ♥ pour le faire couper, il va extraire votre dernier tarot avant de concéder la perdante ♣ sur laquelle vous ne pourrez même pas charger puisqu'il vous reste une carte dans cette couleur.

C'est donc une situation idéale pour lui retourner le petit trèfle au lieu de le faire couper, un retour qu'il va trouver très désagréable !

Comme il reste un petit tarot en défense et que le preneur ne sait pas où il se trouve, il y a de bonnes chances qu'il n'ose pas monter de la dame pour risquer la coupe. Il va donc jouer petit et votre partenaire va prendre la main. Il ne reste plus qu'à souhaiter qu'il ait compris la manœuvre et qu'il retourne son dernier trèfle pour faire couper la dame du preneur et ainsi valoriser votre dernier tarot.

Éviter la remise en main

Une autre situation où il peut être intéressant de retourner dans la longue du preneur, c'est lorsqu'on veut éliminer une reprise de main qui nous forcerait à faire une entame défavorable.

Par exemple, dans cette fin de coup:

Main du preneur: Main du défenseur

A 21 19	A 20 18
 R C	 D x
 5	 R
 -	 -
 -	 -

Le défenseur a l'entame et la longue du preneur est .

Si le défenseur veut faire sa dame de , il doit absolument encaisser le roi de

 avant de remettre le preneur en main par l'atout. S'il omet de le faire et se contente de jouer le 20 d'atout, le preneur n'aura qu'à encaisser son dernier tarot puis sortir par le 5 de  pour recevoir l'entame qui condamne la dame.

Le point important à considérer est que dans une situation de fin de coup où les 2 joueurs détiennent des cartes organisées en fourchette, l'entame n'est pas un avantage. Au contraire, le joueur qui entame perd systématiquement des levées. Il vaut donc mieux encaisser les reprises de main, surtout quand l'encaissement de la reprise de main ne coûte pas de levées (comme le roi sec de l'exemple précédent).

Le coup de la baie des cochons :

Ce coup spécial appelé « Baie des Cochons » est un retour dans la longue du preneur qui a pour seul but de donner à l'entame aux partenaires pour que ceux-ci renvoient dans la coupe où on a un atout maître pour acheter la levée.

Le coup donne un tempo au preneur en échange d'une levée de qualité. Le coup est tellement inhabituel qu'il doit alerter les partenaires de la présence d'un atout maître à valoriser dans la coupe du preneur.

Il faut donc faire confiance à l'auteur du coup et envoyer tous les points disponibles dans la coupe.

Obéissance

Si vous n'avez pas une **RAISON IMPÉRATIVE** de désobéir aux demandes de vos partenaires, vous devez retourner soigneusement dans la couleur demandée.

Lorsque vous obéissez ne regrettez pas de donner vos points, cela permettra peut-être à la main forte de déborder le preneur et de sauver bien plus de points.

Désobéissance : raisons impératives :

- Petit en danger dans votre main,
- Votre main est sans nul doute plus forte que celle de votre partenaire,
- La demande de votre partenaire risque de détruire votre main.

La chasse au petit par la défense :

Le principe du jeu de tarot est d'unir les forces des trois joueurs les moins chanceux dans la distribution. Unir ne signifie pas additionner les plis obtenus par trois individualités mais représente bien une mise en commun des forces.

C'est à l'entame ou à la première prise en main (si l'entame est à l'attaquant) qu'il faut déterminer l'opportunité de jouer atout pour capturer le petit. Le défenseur qui a ce choix primordial dispose de plusieurs informations pour effectuer son choix :

- la composition de son propre jeu
- le chien
- éventuellement les premiers plis
- le contrat du preneur

Il s'agit d'une épreuve hardie et souvent vouée à l'échec mais la capture du petit de l'attaquant est probablement la plus grande satisfaction du joueur de tarot.

La décision de chasser le petit doit être prise très tôt pour ne pas laisser le temps à l'attaquant de mettre à exécution sa stratégie de jeu. Cette décision ne doit pas être prise à la légère. Chasser systématiquement ou ne jamais le faire sont symptomatique d'un joueur qui n'a pas compris la différence entre le jeu de tarot et les jeux de cartes classiques souvent plus " mécanique ".

Une **chasse au petit mal choisie peut avoir plusieurs conséquences**. La première est de ne pas obtenir le résultat tant attendu de la capture, la seconde est d'affranchir la longue ou les longues du preneur. En s'épuisant à l'atout, les défenseurs prennent le risque de donner au preneur une maîtrise du jeu digne d'un raz de marée.

Par exemple, si le preneur se retrouve avec en main une série composée du roi, de la dame et de cinq ou six autres cartes dans cette même couleur, l'absence d'atout en défense lui permettra de ramasser un minimum de 21 points avec ces cartes... donc une victoire facile.

Il faut évaluer ses chances de capturer le petit en fonction des informations à notre portée :

- du nombre d'atouts que l'on a en main
- du nombre d'atouts présents au chien

Si trois atouts (ou plus) étaient au chien, il ne faut pas s'attendre à trouver moins de neuf atouts dans les mains d'un preneur raisonnable. Il faut donc un défenseur à 10 atouts pour conserver un espoir bien maigre. En effet, un défenseur ayant égalité d'atouts avec le preneur doit s'attendre à couper la longue du preneur au cours de sa chasse sauf à posséder l'état-major (5 ou 6 atouts de force supérieure à 14) pour empêcher le preneur de reprendre la main et de développer sa défense du petit. Un jeu " miroir " (même nombre d'atouts, même nombre de cartes dans la longue du preneur) permet également d'espérer une capture du petit.

Si le **chien n'est pas aussi généreux en atouts**, on peut donner plus de crédit à une chasse. Dans ce cas, le nombre d'atouts en main est important. **7 atouts en main lorsque le chien s'est révélé blanc d'atout permet d'envisager une chasse** (il faut un atout de plus dans sa main pour chaque atout présent au chien).

5 ou 6 atouts en main signifiera 99 fois sur cent une chasse infructueuse car le preneur en a au moins autant et il y a de grandes chances pour que la répartition entre les partenaires de chasse soit équitable.

Entre 1 et 4 atouts, il faut penser qu'un partenaire est peut-être très fort en atouts et capable de terminer la chasse que vous lui aurez servi sur un plateau !

Il reste encore un point à étudier pour déterminer finalement si la chasse au petit doit être tentée... N'est-ce pas un partenaire qui le détient ?

Partir en chasse alors que le petit est dans la main d'un partenaire peut avoir pour résultat d'offrir un bout supplémentaire au preneur ou tout au moins de lui en simplifier la capture.

NOTA :

Le fait de jouer atout et d'épuiser les atouts de ses partenaires est aussi souvent payant , même si on ne réussit pas à prendre le petit du preneur.

Cela permettra à ses partenaires de pouvoir se défausser plus facilement de leurs honneurs.

A retenir pour une bonne défense

Afin de bien défendre, il importe de bien compter les atouts, de mémoriser leur hauteur et de ne pas oublier l'excuse.

- L'excuse sur un premier tour d'atout est un arrêt impératif. 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 arrêt, bien souvent pour la protection du Roi.
- Il est important pour la défense de ne pas donner l'excuse gratuite chez le preneur.
- Le défenseur qui fera une entrée devant le preneur évitera de jouer en dessous dans la couleur ou il possède le Roi.
- Un joueur n'arrêtera pas une chasse en défense par une coupe qu'il possède. Ce serait une erreur, cela l'indiquerait à ces partenaires qu'il a le petit.
- Le joueur qui coupe devant le preneur qui se trouve en surcoupe doit toujours couper de son plus fort atout, ce qui gênera l'attaque et libérera ainsi la défense des gros atouts.
- Dès que le petit est joué il est souvent bon de reprendre atout et surtout de jouer le « deux pour un ».
- Si vous êtes court en atout, débarrassez vous rapidement 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.
- Sur les contrats de « Garde Sans et Garde Contre le Chien », si vous possédez au moins 6 atouts, n'hésitez pas à jouez atout. Cela obligera le preneur à faire les entrées.
- Un partenaire qui fournit des atouts en dégradant (Gros, petit) est en difficulté. Dans ce cas, éviter de jouer atout sinon maître.
- Si vous avez le Petit 6ème (au moins) avec de gros atouts, défendez le vous-même. Trouvez la coupe de preneur, ce sera plus sur et plus efficace.
- Ne jamais revenir dans une couleur entamée par le preneur, sauf pour le faire couper.

19 L'attaque (preneur)

On a coutume de dire que le jeu de tarot est un jeu de défense. Non pas qu'il faille manquer d'audace pour être un bon joueur mais parce que, finalement, le jeu d'attaque ne nécessite pas une stratégie particulièrement élaborée. Il s'agit d'un jeu mécanique ne laissant souvent que deux "flancs" possibles : jouer atout ou jouer sa longue, néanmoins, il faut respecter certaines règles.

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. C'est pourquoi l'écart est bien propre à chaque donne. Malgré cela il y a des principes à respecter :

	Moins de 8 atouts	8 à 10 atouts	Plus de 10 atouts
1 bout	Garder les points Garder une longue et des reprises de mains Une coupe maximum	Garder des points Garder une longue et des reprises de mains Deux coupes possibles	Garder les gros honneurs (mariages Roi, Dame). Préférer des couleurs bien tenues même si elles sont courtes à une longue sans honneurs
2 bouts	Garder les points Garder une longue et des reprises de mains Une coupe maximum	Garder les gros honneurs Garder une longue et des reprises de mains Pas de points intermédiaires à l'écart Deux coupes possibles	Garder les cartes maîtresses sans trop s'inquiéter des longues. Écarter les petits honneurs Deux ou Trois coupes possibles
3 bouts	Garder les gros honneurs Écarter les honneurs intermédiaires. Une coupe pour passer le petit de préférence dans la 2 ^{ème} longue.		

Règles générales :

- Une longue doit être conservée entière (si + de 8 atouts).
- Priorité à la longue la plus importante numériquement.
- Si deux longues sont identiques numériquement, il faut conserver la plus forte en honneurs pour faire couper plus vite (si + de 8 atouts).
- Il est indispensable de se faire une coupe quand on possède le Petit.
- Avec les 4 Rois en main, se faire une singlette au roi.
- 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 utilisée pour sauver le petit.

- 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.
- Un honneur isolé n'ayant que des chances très réduites de faire un pli, il est souvent préférable de le mettre à l'écart.
- Au contraire 2 ou 3 honneurs formant une suite réaliseront sûrement des plis.
- Lorsque l'on est obligé de garder un singleton, il faut choisir la couleur dans laquelle on possède un honneur, surtout si cet honneur était au chien.
- Un doubleton est préférable à deux singlettes.
- Lorsque l'on possède une longue suite d'atouts maîtres (avec 2 bouts dans la main) et que l'on désire prendre le petit, que l'entame est à la défense, on a intérêt à éliminer une couleur longue sans reprise de main pour éviter peut être à la défense de sortir le petit dessus.
- Garder une singlette vraiment que si il n'est pas possible de faire autrement.
- Quand on a ouvert 2 coupes, il est préférable de poser le petit à la 2ème coupe.

Ecarter ou non les honneurs ?

Lorsque vous avez dans votre main :

ROI / DAME 5ème ou 6ème : on a de grandes chances de réaliser deux plis. En général il faut garder la DAME

Au dessus de 5ème ou 6ème, 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 3ème ou 4ème : 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 FFT la probabilité est grande de voir disparaître sa dame. Sauf cas extrêmes il faut la coucher.

ROI / DAME / CAVALIER 7ème ou 8ème : 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 / CAVALIER 5ème ou 6ème : 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 / 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 / CAVALIER : en général on garde les deux lorsqu'ils commandent une longue 5ème ou 6ème. 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 / 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 / VALET : idem

VALET / 10 : si les défenseurs jouent et respectent les annonces FFT, il ne faut pas les garder, car il y a peu d'espoir de réaliser les plis.

Faire un plan du jeu :

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	FAIBLESSE EN POINTS	A RETENIR
FORCE EN ATOUT	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	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 !	Éliminer en priorité vos cartes perdantes Vous pouvez jouer dans une courte (singlette ou doubleton) pour essayer "d'enfumer" les honneurs
FAIBLESSE EN ATOUT	Jouez votre longue, honneurs en tête pour épuiser les atouts de la défense Attention ! petit au bout possible que dans conditions très favorables	Jouez la longue Coupez du petit à la première possibilité Faire brûler un cierge au nom de Saint Tarot !	ne pas jouer dans ses couleurs courtes

Conseils pour jouer les honneurs :

- **Vous avez gardé une longue 5ème ou 6ème commandée par le Roi.**
 - Il faut 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 5ème ou 6ème commandée par le mariage.**
 - Il faut jouer Roi, puis Dame (sauf si le cavalier a été mis sur le Roi ou si le Roi a été coupé) puis lancer les basses cartes.

- **Vous avez gardé une longue 5ème ou 6ème commandée par la fourchette Roi, Cavalier, Valet.**
 - Il faut jouer le Roi, puis le Valet pour affranchir le cavalier (sauf si la Dame a été mise sur le Roi ou si le Roi a été coupé) puis les petites cartes et jouer le Cavalier lorsqu'il n'y aura plus d'atout en défense.
- **Vous avez gardé une longue 7ème ou 8ème commandée par le Roi.**
 - Il faut jouer le Roi et les petites cartes.
- **Vous avez gardé une longue 7ème ou 8ème commandée par le mariage.**
 - Il faut jouer la Dame et ensuite les petites cartes pour faire le Roi lorsqu'il n'y aura plus d'atouts en défense.

Si par contre, vous avez une main courte à l'atout, il faut jouer Roi puis Dame (en faisant une prière) et sauf si le cavalier a été mis sur le Roi ou si le Roi a été coupé.

- **Vous avez gardé une couleur 5ème et plus sans le Roi mais avec Dame, Cavalier.**
 - Il faut jouer Cavalier, puis Dame (sauf si le cavalier a été coupé).
- **Vous avez gardé une couleur 7ème ou 8ème plus sans le Roi mais avec Dame, Cavalier.**
 - Il faut jouer Cavalier puis les petites cartes (pour affranchir la dame et la jouer lorsqu'il n'y aura plus d'atouts 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.

Voir le chapitre probabilités qui indique les chances de passer les honneurs , les atouts et ce qu'on attendre du chien.

Mener le petit au bout

- **Vous avez le petit long 9ème ou plus.**
 - Jouez atout quand vous possédez des couleurs fortes.
 - Si vos propres atouts sont faibles, jouez une ou deux fois des atouts moyens (12 / 14) pour faire tomber les atouts majeurs de la défense.
 - Vous ne jouez pas atout, si vos couleurs sont faibles ou si vous possédez une couleur creuse.
 - Vous ne jouerez atout que lorsque votre longue sera affranchie.
 - Si la défense chasse, jouez votre couleur faible.

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 du nombre de bouts. Si la défense a deux bouts, elle arrêtera la chasse (souvent).

- **Vous avez le petit 7ème ou 8ème**
 - Vous ne jouez pas atout, sauf bien sûr si vous possédez 6 ou 7 atouts maîtres et une couleur pleine.
 - Avec des atouts forts, vous pouvez jouer votre couleur faible si la défense chasse.
 - Vous jouerez votre couleur forte lorsque les défenseurs n'auront plus d'atout.
 - Avec des atouts faibles, vous jouez votre longue Roi en tête.
- **Vous avez le petit 6ème ou moins**
 - Il est possible de sauver son 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

Avec 3 bouts 6ème, il faut prévoir son contrat que sur 2 bouts, cela est plus sûr.

- **Vous décidez de mener le petit au bout**
 - Vous devez même avec 10 atouts rester vigilant. Attention aux répartitions défavorables (un défenseur qui a la même longue que vous et qui ne coupe donc pas).
 - Il est souvent souhaitable de jouer une ou deux fois atout pour éclairer le jeu et détecter une éventuelle distribution excentrée.
 - En cas de surcoupe il faut absolument dès que c'est possible jouer un atout (15 /16) pour limiter les inconvénients de la surcoupe.
- **La longue**
 - 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 !).
 - Lorsque les défenseurs n'ont plus d'atout, vous devez vous assurer un minimum de plis (exemple en affranchissant immédiatement ses honneurs moyens par exemple, donner un valet pour faire un cavalier)

La chasse au petit :

- la prise du petit est intéressante lorsque **vous ne possédez qu'un bout**
- Lorsque vous êtes pratiquement sûr de prendre le petit vous devez le chasser
- En **éliminant ainsi les atouts vous préservez vos honneurs d'une possible coupe.**
- Attention de ne pas détruire votre jeu en chassant le petit

- Avec 2 coupes, une longue creuse (*) et 6, 7 ou 8 atouts, il ne faut pas chasser le petit, sauf si les atouts sont tous maîtres

(*) Longue creuse = Longue sans honneurs R, D, C)

- Avec une longue creuse vous devez éviter de jouer atout , surtout si la prise du petit est incertaine.
- Avec des couleurs très fortes, vous avez intérêt à chasser, même en l'absence d'atouts majeurs. Vous éliminez ou réduisez les risques de coupe des honneurs.

Pour chasser le petit, il est préférable de jouer ses atouts maîtres en tête lorsque l'on possède:

Nombre d'atouts en main	Nombre d'atouts maîtres	+ Le
7	5	
8	4	16
9	4	16
10	4	
11	3	17
12	3	17 ou 16 ou 15
13	3	
14	3	
15	2	18
16	2	18 ou 17 ou 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 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 et surtout de ne pas oublier l'excuse, bien surveiller les défausses et les honneurs tombés.

Conseils :

Si on a les atouts

2 - 3 - 7 - 8 - 10 - 13 - 16 - 20 - 21

faire un tour en commençant par un atout moyen tel le 13
si peu d'atouts supérieurs tombent (à cause de l'excuse ou dans la main du même adversaire) , recommencer par un faible atout tel le 3 (après reprise de main)

Ensuite après reprise de main , jouer les 20 et 21 (voir aussi s'il faut stopper la chasse quand un adversaire n'a plus d'atout)

Si le 1 n'est pas pris au bout de 4 tours , il faut se poser les questions

- est-ce que pour ce cas les 17 , 18 et 19 sont tombés
- y a-t-il une répartition des atouts entre les adversaires
- aurais-je suffisamment de reprise en main

En fonction des réponses on jouera ou non le 16 .

Evaluer ses chances de prendre le petit :

Une méthode simple pour déterminer ses chances de voir aboutir une chasse est la suivante : déterminez le nombre d'atouts en défense (21 - vos atouts). N'oubliez pas d'en rajouter un si vous n'avez pas l'excuse. Divisez ce nombre (arrondi au plus proche) par trois pour connaître la moyenne en défense.

Proche de 100% (on a beaucoup d'atouts)

Si vous avez plus d'atouts maîtres que cette moyenne, c'est-à-dire une séquence de type 21-20-19-18-17, vous pouvez alors tenter de jouer d'entrée cette séquence.

Jouez la de préférence dans un désordre calculé : 21 puis 19 puis 20 puis 17 puis 18 qui pourrait vous faire gagner un tour. Ainsi, vous perturberez la défense.

Le propriétaire du petit sur le tour de 19 et du 17 se demandera s'il doit espérer la surcoupe du 20 ou du 18. S'il ne lui reste que deux ou trois atouts, il tentera de mettre le petit et vous aurez gardé un atout maître. Inutile de tenter cette feinte en jouant le 20 avant le 21, vous ne tromperez pas le propriétaire du petit sur votre nombre de bouts ! Ne commencez pas avec le 17, le propriétaire du petit ne s'y trompera pas (ou alors, faites-le lors de votre dixième chasse au petit avec les mêmes joueurs) et vous aurez dévoilé la moitié de votre jeu à la défense !

Dernier avantage de cette méthode du désordre, la valeur de la mémoire ! En effet, à votre prochaine chasse, si vous possédez 21-19-18-17... Que fera le détenteur du petit sur le 19 ? Croira-t-il que vous jouez le 19 avant le 20 ou jouera-t-il le petit dans l'espoir que le 20 vienne ramasser le pli ?

Proche de 80%

Si votre séquence est plus petite ou égale à la moyenne, il vous faudra jouer un tour petit atout pour diminuer la moyenne en défense voire deux tours (mais dans ce dernier cas, vos chances descendront sous les 50 % si le petit n'est pas immédiatement à votre droite).

Proche de 50%

Si votre séquence est incomplète (il vous manque un atout maître pour avoir une séquence : par exemple, 21 20 18 17), il vous faudra jouer un petit atout pour faire tomber l'atout maître qui vous manque. Dans ce cas, la position du petit est primordiale : placé derrière le gros atout de la défense, il sera toujours sauvé (sauf répartition bizarre, voir ci-dessous) .

Placé devant le gros atout de la défense, il vous faudra jouer petit atout juste ce qu'il faut : un coup de trop et le petit se sauve parce que son propriétaire ne peut plus monter à l'atout, un coup de moins et la défense aura la possibilité de jouer atout maître pour le sauver. Déterminer le juste milieu est difficile : il faut déterminer où sont le petit et l'atout majeur manquant, surveiller les hauteurs d'atout de ces deux joueurs pour " deviner " le moment de leur vulnérabilité (l'atout majeur devenu trop court ou le petit dans cette situation). Par exemple, si vous possédez la séquence " 21,20,18,17,15,...excuse " et que le propriétaire supposé de l'atout majeur lâche le 14. Vous savez qu'il lui reste au mieux 19 et 16 qui tomberont sur vos 21 et 20. De même, avec les mêmes cartes en main, si le propriétaire supposé du petit donne des signes d'épuisement (il joue en décroissant et lâche le 5 alors que vous avez déjà lancé 2 et 3), il est temps de lancer 21, 20.

Les fausses économies du preneur :

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 leur points.

Les petites économies coûtent souvent la donne.

Faute de débutants (preneur)

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

Et toujours se rappeler

Que la **plupart des points se font dans les derniers plis** .

De ce fait , il est nécessaire de passer ses cartes faibles avant la fin de partie (tant qu'il y a des atouts et tant que chaque adversaire sert dans la couleur)

20 La signalisation :

Qu'est-ce que la signalisation :

La signalisation est un ensemble de significations conventionnelles attribuées aux cartes jouées pour permettre à la défense de donner des indications sur la composition de sa main.

Son grand mérite, c'est de mettre l'accent sur la nécessité qu'il y a, pour bien jouer, de prêter une attention constante aux cartes des partenaires, parce qu'elles sont porteuses d'informations, et que la mise en commun des potentiels séparés est indispensable à l'élaboration d'une ligne de jeu cohérente, donc efficace, contre le preneur. C'est en cela qu'elle est bien dans l'esprit du jeu, qu'elle le représente même. Mais dès lors que vous êtes convaincu de l'intention de vos partenaires d'expliquer leur jeu par leurs cartes, vous pratiquez un véritable jeu de réflexion et la signalisation ne vient qu'ajouter à votre plaisir, en ajoutant des significations précises aux intentions naturelles.

La signalisation consiste donc à annoncer à ses partenaires la teneur de son jeu. Pour cela, la seule méthode autorisée par le règlement consiste à jouer certaines « séquences ». Il est défendu de signaler autrement qu'à travers les cartes... grimaces, soupirs et autres petits gestes sont interdits ! La signalisation n'est pas de la triche : on ne peut pas utiliser une signalisation qui soit inconnue de l'attaquant ! C'est pourquoi certains joueurs préféreront parler de conventions de jeu. " Mais alors, le preneur aussi voit et comprend les signaux ? " Oui, c'est la contrepartie loyale de ce système de jeu élaboré.

En tout état de cause, la signalisation apporte aux joueurs une grande satisfaction quand elle permet de faire chuter un preneur avec un jeu auparavant considéré comme inchutable ! De jeu de hasard, le tarot devient jeu de réflexion et de stratégie.

Si par exemple, vous ne rejouez pas dans la coupe du preneur, pourtant dévoilée à l'entame par l'un de vos partenaires, ils y verront une raison à élucider : absence de carte? Force de jeu? ou le Petit?...

A l'entame (signalisation sur 1 seule carte)

Dans les couleurs :

- **Une carte de l'as au 5 annonce un honneur majeur (Roi - Dame).**
 - Si on entame du milieu ou du fond (sud ou ouest) , il est recommandé de faire cette annonce
 - Par contre, si l'on entame devant le preneur, il est plus difficile d'annoncer ses honneurs, car le preneur, lui aussi, connaît la signalisation et devant une annonce d'honneur, il n'hésitera pas à poser une Dame seconde ou à impasser un roi.

Une carte supérieure **au 5 dénie** la possession d'un honneur

A l'atout :

- **Impair** : annonce :
 - la possession d'au moins 7 atouts
 - La possession d'un des 3 gros parmi eux (protection du petit)
 - la tenue d'une ou plusieurs couleurs.

Cette annonce demande le jeu atout.

- **Pair** : en début de partie annonce moins de 7 atouts.

A la fourniture (signalisation sur deux cartes :

Couleur jouée par l'attaquant :

- **Ordre descendant** : annonce :
 - tenue 5ème dans la couleur et l'assurance de réaliser deux levées si les atouts sont éliminés (attention de ne pas avoir le Petit en main).
 - Invite à jouer atout.

Le but des défenseurs est d'empêcher le preneur de se rendre rapidement maître dans une couleur qu'il détient, en général longue. La première entame du preneur est en effet souvent dans la couleur qu'il souhaite exploiter, voire affranchir. Comme ce n'est pas gai de couper des plis maîtres de ses partenaires, cette convention « tenue dans la couleur » a été adoptée.

Pour se faire le défenseur promet à ses équipiers une longueur au moins 5ème dans la couleur et l'assurance de réaliser deux levées si les atouts sont éliminés

La manière de signaler la tenue consiste à jouer « gros et petit » sur la couleur jouée par l'attaquant.

Ainsi avec R, V, 8, 6, 2, si le preneur entame la couleur, on fournira d'abord le 6 puis le 2. L'annonce est on ne peut plus clair : « Partenaires, je tiens la couleur, vous pouvez jouer atout pour sauver les points coupés par le Preneur ».

- **l'excuse sur entame de l'attaquant au premier ou au deuxième tour**
 - promet également la tenue.

Couleur jouée par la défense :

- **Ordre descendant**
 - signalisation du doubleton

Elle sous-entend l'acceptation de la continuation de la couleur pour une surcoupe.

Signaler une main forte :

- **Se signale** soit :
 - à l'entame par la pose d'un Roi ou d'un atout impair
 - soit à la prise de main par la désobéissance.

Dans ce cas, elle impose sa ligne de jeu, à laquelle les partenaires se doivent de collaborer.

A t-on une main forte ou faible ?

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

Rappel : Dire qu'on a une tenue dans une couleur c'est avoir au moins 5 cartes de la même couleur et 2 plis au minimum d'assurés

Excuse au 1^{er} tour d'atouts :

demande arrêt de l'atout.

Cette technique a ses limites. Par exemple, il ne faut pas oublier qu'un joueur qui joue un atout pair a peut-être... 9 atouts pairs ! Ou tout au moins pas de petit atout impair.

De même, jouer une carte du 1 au 5 en entamant une couleur peut être le fruit d'une main qui ne possède pas autre chose que ces petites cartes...

Enfin, il est inutile de signaler un doubleton si vous n'avez pas d'atout

Certaines conventions connaissent des variantes. Ainsi, la signalisation de jeu fort dans la longue du preneur est signalé par certains de façon complètement opposée (le jeu en décroissant signifiant alors que l'on n'a pas de quoi tenir tête au preneur dans cette couleur). Les adeptes de cette signalisation justifient ce choix par le fait que " signaler en décroissant " nécessite deux tours alors que " signaler en croissant " peut parfois se faire en un tour (en jouant l'as en premier) ce qui permet de gagner un temps. De plus, cela permet de ne lâcher que des très petites cartes (donc garder une reprise de main supplémentaire).

Seul inconvénient, mais de taille, le manque de lisibilité... jouer en ordre croissant est naturel, la signalisation est donc moins " visible ".

A trois joueurs, la plupart de ces signalisations prévues pour quatre sont transposables. L'atout impair devra alors être réservé au possesseur de 9 atouts minimum

Les conventions de jeux sont inévitables pour les joueurs qui souhaitent se lancer dans un tournoi en duplicate. Elles sont très utiles pour les tournois en donnes libres. En dehors de ces cas de compétition, l'utilisation de la signalisation trouve aussi sa justification :

- cela permet de relancer l'intérêt du jeu quand les partenaires sont toujours les mêmes. On évite ainsi de jouer en fonction des habitudes de ses partenaires que l'on a appris à se connaître après de nombreuses soirées ;

- cela permet également de jouer un bon niveau de jeu très rapidement avec des partenaires inconnus sans avoir besoin de *round* d'observation

Par contre, dans le cas où " compter les atouts " est déjà une contrainte, il paraît difficile d'envisager de jouer avec conventions. La signalisation nécessite une attention et une concentration toute particulière (non pas pour signaler mais pour voir les signaux de ces partenaires et savoir y répondre)... donc moins de détente voire un peu de stress...

En tout état de cause, la signalisation apporte aux joueurs une grande satisfaction quand elle permet de faire chuter un preneur avec un jeu auparavant considéré comme *inchutable* ! De jeu de hasard, le tarot devient jeu de réflexion et de stratégie

21 – Règles d'arbitrage :

La donne :

- Le donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte (celui qui a tiré l'Excuse doit retirer).
- Le jeu doit être battu par le joueur en face du donneur.
- La coupe est obligatoire par le joueur placé à gauche du donneur (en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes dans un tas de la coupe).
- Les cartes sont distribuées trois par trois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
- Le chien (6 cartes) est constitué au gré du donneur carte par carte, sans la première ni la dernière carte du paquet.
- Le jeu ne doit être relevé qu'une fois la distribution terminée.
- La donne passe à tour de rôle dans le sens du jeu.
- La donne est entérinée lorsque la distribution est terminée.
- Si un joueur possède le 1 d'atout seul (et sans l'excuse), la donne est annulée

La fausse donne :

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 **redonne et 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.

Carte exposée :

Une carte est dite exposée lorsqu'elle est montrée aux autres joueurs à un moment non régulier (carte tombée du jeu, plusieurs cartes jouées en même temps par le même joueur, carte de renonce, jeu hors tour non couvert ...).

NB : Après accord de l'arbitre, la carte exposée est remise dans son jeu par le joueur fautif qui la jouera à son gré.

Carte jouée :

Une carte est dite jouée lorsqu'elle est sortie du jeu d'un joueur. Elle ne peut alors être changée qu'avec l'intervention de l'arbitre et lorsqu'elle fait faute.

Carte jouée hors tour :

Une carte est dite jouée hors tour lorsqu'elle est jouée à un moment non régulier.

Lorsqu'un joueur du camp adverse a fourni la levée, il n'y a pas faute et le jeu continue normalement.

Si la carte n'a pas été couverte par le camp adverse, elle devient une carte exposée.

Renonce :

La renonce c'est ne pas respecter les règles du jeu de la carte.

Une renonce est dite consommée lorsque la 1ère carte du pli suivant est jouée.

En cas de renonce absolument évidente, il relève du fair-play de la signaler à l'adversaire fautif avant qu'elle ne soit consommée ; mais une telle remarque ne peut être le fait que des joueurs participant à la donne et en aucun cas d'un spectateur.

Cas particuliers : il n'y a pas de renonce si l'erreur se produit à l'avant dernier pli. Dans ce cas là, l'arbitre rectifie et applique la pénalité d'une carte exposée.

Faux écart :

Le faux écart consiste à ne pas respecter les règles de l'écart.

Dans un faux écart à 7 cartes, le dernier pli de 3 cartes revient à la défense et l'arbitre doit rendre à la défense la carte de l'écart qui possède la valeur la plus élevée.

Dans un faux écart à 5 cartes, le dernier pli de 1 carte revient au preneur. Si c'est le PETIT, il n'y aura pas de prime de Petit au Bout.

Si le preneur gagne, la donne est annulée. S'il perd, la donne est comptée normalement.

Faute contre l'éthique :

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis-à-vis de ses partenaires ou de ses adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tout agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu. La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement du tournoi.

Les fautes qui relèvent d'un manquement à l'éthique sont des fautes graves et l'Arbitre devra pénaliser avec d'autant plus de sévérité que le classement des joueurs en cause est élevé.

Rentrent dans cette catégorie des fautes graves :

- incorrection envers les adversaires ou les partenaires
- hésitation injustifiée (enchères et jeu de la carte)
- maniérisme et marque d'approbation ou de désapprobation
- commentaire discourtois
- en donnes libres, enchère de « kamikaze » qui relève d'une attitude injurieuse vis-à-vis des adversaires
- en donne duplicatée, consultation des fiches ambulantes en dehors du moment de l'inscription du résultat, allées et venues dans la salle de jeu pendant le tournoi
- Etat d'ébriété : donner un avertissement au joueur en cas de perturbation, et le scratcher si récidive.

Pour ces fautes, l'Arbitre appliquera la sanction qu'il juge appropriée, du simple avertissement à l'exclusion du tournoi.

Il pourra annuler une donne, appliquer une marque ajustée ou une pénalité en pourcentage etc.

Un joueur étale ses dernières cartes en croyant fermer :

L'arbitre fait jouer les cartes de la manière la plus désavantageuse pour le joueur fautif.

En principe :

Dès qu'une irrégularité, faute ou incident de jeu de quelque sorte que ce soit est découvert, le jeu doit s'interrompre et l'arbitre être appelé immédiatement (même si la faute a été commise plusieurs levées auparavant et découverte ultérieurement).

Ceci est valable pour les fautes de jeu (faux écart, jeu hors tour, carte exposée, renonce etc.) ainsi que pour toute anomalie (hésitation injustifiée, maniérisme d'un joueur, nombre incorrect de cartes, jeu mal replacé dans l'étui en duplicate, etc.).

Il est formellement interdit aux joueurs de régler entre eux un incident de jeu ou d'adopter à l'amiable une solution. Ne pas appeler l'arbitre au moment où la faute est découverte interdit ipso facto toute contestation ultérieure et constitue une faute grave.

Tournoi en donnes libres :

Fautes rectifiables : la rectification n'empêchant pas la suite de la donne, le coup est rétabli et le résultat est maintenu sans autre pénalité qu'un avertissement au(x) joueur(s) fautif(s)

Fautes non rectifiables : la rectification empêcherait la suite normale de la donne

- carte exposée importante (sauf pour le preneur)
- renonce consommée
- faux écart (le ou les plis incomplets vont à la défense)
- jeu avec un nombre incorrect de cartes, etc.

Les points illicitement gagnés sont rendus au camp non fautif : de plus si le camp fautif est gagnant la donne est annulée, si le camp fautif est perdant la donne est comptabilisée.

NB : dans le cas de faute non rectifiable, l'arbitre peut appliquer une pénalité de 100 points .

Erreurs sur la feuille de marque :

Le total des scores positifs et négatifs n'est pas égal à ZERO

- Première erreur : avertissement aux quatre joueurs
- Récidive : pénalité de 100 points

Lenteur du jeu :

En cas de lenteur excessive, l'arbitre peut décider de supprimer une ou plusieurs donnes et d'appliquer une pénalité de 100 points au(x) joueur(s) concerné(s) et une pénalité de 200 points au(x) joueur(s) concerné(s) en cas de récidive.

Enchère et surenchère :

En cas de garde sans ou de garde contre sur une prise ou une garde, si le sur-contrat est refusé par l'arbitre, le joueur qui avait fait la prise ou la garde peut jouer ou refuser de jouer son contrat.

Chute sur un sur-contrat

Sur un sur contrat accordé alors qu'un joueur a déjà lancé un contrat et vu le chien :

- Si seul le joueur qui a lancé le premier contrat a vu le chien
 - Si le preneur chute son sur-contrat , la donne est annulée
 - Si le preneur gagne son sur-contrat , le score est marqué normalement
- Si le demandeur du sur-contrat a également vu le chien :
 - Le score est marqué en cas de chute ou de gain.
 - L'arbitre peut appliquer directement une pénalité de 100 points au(x) joueur(s) fautif(s)

Fautes de présentation de poignées

- **Présentée dans le désordre : comptée normalement**
 - Avertissement, puis pénalité de 100 points.
- **Présentée incomplète et rectifiable : comptée normalement**
 - Avertissement, puis pénalité de 100 points
- **Présentée incomplète et non rectifiable :**
 - Par le preneur : non comptée
 - Par un défenseur : non comptée plus donne annulée si le preneur chute

Dans les 2 cas : avertissement, puis pénalité de 100 points

- **Présentée avec trop d'atouts par le preneur : comptée normalement**
 - Avertissement, puis pénalité de 100 points
- **Présentée avec trop d'atouts par un défenseur :**
 - le preneur gagne : comptée normalement
 - le preneur chute : la donne est annulée

Dans les 2 cas : avertissement, puis pénalité de 100 points

- **Présentée par le preneur avant son tour :**
 - la poignée est comptée, pas de pénalité.
- **Présentée après avoir joué sa 1ère carte et avant que celle-ci soit recouverte :**
 - Comptée normalement
 - Avertissement, puis pénalité de 100 points
- **Présentée à tout autre mauvais moment par le preneur :**
 - Le preneur gagne : non comptée
 - Le preneur chute : comptée normalement

Dans les 2 cas : avertissement, puis pénalité de 100 points

- **Présentée à tout autre mauvais moment par un défenseur :**
 - Le preneur gagne : comptée normalement
 - Le preneur chute : la donne est annulée

Dans les 2 cas : avertissement, puis pénalité de 100 points

- **Présentée avec l'excuse en cachant un atout :**
 - Le camp fautif gagne : la donne est annulée
 - Le camp fautif perd : la donne et la poignée sont comptées normalement

Dans les 2 cas : avertissement, puis pénalité de 100 points

22 Probabilités :

(pour experts ou pour mieux analyser son jeu)

Que sont les probabilités ?

C'est l'évaluation en pourcentage des possibilités de répartitions de placements de cartes.

Une probabilité est dite a priori quand elle est évaluée avant que tout renseignement sur la distribution n'ait été collecté.

Elle est dite a posteriori quand au moins une information est disponible.

Supposons que le donneur serve un jeu que l'on ne regarde pas. Nous pouvons dire que, à priori, nous avons x chances sur 100 de trouver un bout au chien.

Maintenant si l'on regarde le jeu, cette probabilité a priori n'existe plus puisque l'on doit tenir compte des cartes que l'on a en main.

Si l'on a les 3 bouts par exemple, les chances d'en trouver un au chien sont maintenant à 0. Voilà pourquoi des affirmations du type un chien moyen contient x atouts, ou x atouts et x points, ne sont vraies que si on ne connaît rien de la distribution.

Concernant les probabilités de répartition, qu'il suffise de savoir que les partages parfaitement symétriques au tarot à 4 joueurs sont toujours hautement improbables. Ainsi un preneur avec 7 atouts trouvera rarement les atouts 5-5-5 en flanc. De même avec une longue cinquième, il trouvera rarement le résidu 3-3-3.

Sans entrer dans des calculs complexes, on peut essayer d'imaginer pourquoi le partage symétrique est improbable.

- **Dans le cas de la longue cinquième par exemple (donc résidu de 9 cartes en flanc), prenons comme point de départ la répartition possible des 8 premières cartes du résidu et je regarde ce qui peut arriver**
 - **3-3-2: donnera :**
 - un partage 4-3-2 deux fois sur trois
 - Un partage symétrique une fois sur trois (puisque la neuvième carte aboutira une fois sur 3 dans chaque main). C'est la seule répartition des huit premières cartes qui peut mener au partage 3-3-3.
 - **4-2-2: donnera :**
 - un partage 4-3-2 deux fois sur trois
 - et 5-2-2 une fois sur trois (la neuvième carte aboutissant 2 fois sur 3 dans une main en contenant 2).
 - **4-3-1: donnera:**
 - un partage 4-3-2 une fois sur trois,
 - 4-4-1 une fois sur trois
 - et 5-3-1 une fois sur trois.

- **5-2-1: donnera :**
 - un partage 5-2-2 une fois sur trois
 - 5-3-1 une fois sur trois
 - et 6-2-1 une fois sur trois.

Ce sont les 4 points de départ les plus probables. On peut voir qu'un seul de ces points de départ peut mener au partage symétrique, et que, lorsqu'il survient, il mène seulement une fois sur trois au partage 3-3-3. Il n'est pas difficile de voir que le partage 4-3-2 est le plus probable pour un résidu de 9 cartes.

Quelles sont les chances de passer des honneurs (joués en tête) ?

HONNEURS JOUES EN TETE			
CARTES DU PRENEUR	ROI PASSE	ROI & DAME PASSENT	ROI, DAME & CAVALIER
1	98,50		
2	97,70	83,90 (85,9)	
3	96,50	77,70 (80,5)	35,20 (45,3)
4	94,80	69,30 (73,1)	21,30 (30,8)
5	92,20	58,50 (63,4)	8,50 (14,6)
6	88,30	44,80 (50,7)	
7	82,60	28,80 (34,9)	
8	74,10	12,30 (16,7)	
9	61,70		
10	44,40		
11	22,20		

Exemples :

- **Le preneur a le ROI de pique 7ème joué en tête**
 - il passe dans 82,6 des cas soit environ 4 fois sur 5.
- **Le preneur à ROI, DAME, CAVALIER 5ème à cœur**
 - joués en tête le ROI passe dans 92,2 des cas (9 fois sur 10)
 - la DAME passe dans 58,5 des cas
 - le CAVALIER dans 8,5 des cas.

Mais, si le ROI passe, le preneur peut évaluer les chances de la DAME à 63,4, (le nombre indiqué entre parenthèse dans le tableau). En effet, le cas où un défenseur a une coupe peut être éliminé des probabilités et la perte de la DAME ne peut plus être due qu'à un ou deux singletons en défense.

A se rappeler que pour avoir 4 chances sur 5 de passer , il ne faut pas avoir plus de 7 cartes dans la couleur (bien penser aux cartes mises à l'écart)

Et pour le couple R+D , il ne faut pas avoir plus de 3 cartes dans la couleur

Par exemple si on a R+D et 4 autres de la même couleur , on peut jouer le roi au 1^{er} tour de la couleur et ensuite attendre pour passer la Dame (sauf bien sûr si on joue en dernier)

La distribution des atouts et des couleurs en défense :

ATOUTS ET COULEURS EN DEFENSE													
PRENEUR : NOMBRE DE CARTES MANQUANTES A L'ATOUT OU A LA COULEUR													
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2	66,70	37,00	12,40										
3	29,60	49,40	57,60	48,00	25,60	8,50							
4	3,70	12,30	24,70	38,40	48,00	48,00	37,30	19,50	6,50				
5		1,20	4,90	11,50	20,50	30,70	39,70	43,80	40,70	30,50	15,80	5,30	
6			0,40	1,90	5,10	10,20	17,10	25,00	32,90	38,40	39,50	35,20	25,80
7				0,10	1,70	2,20	4,90	8,90	14,30	20,70	27,30	33,10	36,40
8						0,30	0,90	2,20	4,50	7,70	12,20	17,10	22,80
9							0,10	0,40	1,00	2,20	4,00	6,60	10,20
10									0,10	0,40	1,00	2,00	3,60
11										0,10	0,20	0,50	1,00
12												0,10	0,20

Exemples :

- **Le Preneur a 10 Atouts. Il lui en manque donc 12.**
 - La distribution régulière 4 4 4 des douze atouts en défense est rare (6,5 des cas).
 - Il est également rare qu'un défenseur ait 8 atouts ou plus (4,5 des cas).
- **Le Preneur a 6 Cœurs. Il lui en manque donc 8.**
 - Dans seulement 5,8 des cas ($5,1+0,7=5,8$) un défenseur en a autant que lui.

La situation en défense d'une carte déterminée :

Voir tableau ci-dessous

Exemples :

- **Voici les atouts du preneur : 21 20 19 17 16 15 14 13 12 11 10 9 1. Il a 13 Atouts. Il lui en manque donc 9, dont le 18. Pour une éventuelle annonce du chelem, il est intéressant de connaître la probable situation du 18 en défense.**
 - Il est 4ème ou plus dans 52,6 des cas (27,3+17,1+6,8+1,2+0,2).
- **Voici les piques du preneur : R D V 10 9 8. Il reste donc 8 piques en défense, dont le Cavalier. Quelle est sa situation ?**
 - Il est sec ou second dans seulement 26,3 des cas (5,8+20,5). Donc le preneur n'a même pas 1 chance sur 4 de la prendre en jouant ROI DAME en tête. Si de plus il est avec l'excuse, on peut alors considérer qu'il sera sec ou second dans 19,5 des cas (3,9+15,6).

SITUATION EN DÉFENSE D'UNE CARTE DÉTERMINÉE													
PRENEUR, NOMBRE DE CARTES MANQUANTES A L'ATOUT OU DANS UNE COULEUR													
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	29,70	19,70	13,20	8,80	5,80	3,90	2,60	1,70	1,20	0,80	0,50	0,40	0,20
2	44,40	39,50	32,90	26,30	20,50	15,60	11,70	8,70	6,40	4,60	3,30	2,40	1,70
3	22,20	29,60	32,90	32,90	30,70	27,30	23,40	19,50	15,90	12,70	10,00	7,80	6,00
4	3,70	9,90	16,50	21,90	25,60	27,30	27,30	26,00	23,80	21,20	18,40	15,60	13,00
5		1,20	4,10	8,20	12,80	17,10	20,50	22,70	23,80	23,80	23,00	21,40	19,50
6			0,40	1,60	3,80	6,80	10,20	13,60	16,70	19,10	20,70	21,40	21,40
7				0,10	0,60	1,70	3,40	5,70	8,30	11,10	13,80	16,10	17,80
8						0,20	0,70	1,60	3,00	4,80	6,90	9,10	11,50
9							0,10	0,30	0,70	1,50	2,60	3,90	5,70
10									0,10	0,30	0,70	1,30	2,20
11											0,10	0,40	0,70
12													0,10

Le Chien :

SITUATION EN DEFENSE D'UNE CARTE DETERMINEE																			
PRENEUR, NOMBRE DE CARTES MANQUANTES A L'ATOUT OU DANS UNE COULEUR																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	90,0	80,8	72,5	64,9	57,9	51,6	45,9	40,7	36,0	31,27	27,9	24,5	21,4	18,7	16,3	14,1	12,1	10,4	8,9
1	10,0	18,3	25,1	30,5	34,7	37,9	40,1	41,5	42,2	42,30	41,9	41,0	39,8	38,3	36,6	34,7	32,7	30,7	28,5
2		0,90	2,40	4,40	6,80	9,50	12,3	15,1	18,0	20,70	23,3	25,7	27,8	29,7	31,2	32,5	33,5	34,3	34,7
3				0,20	0,50	1,00	1,60	2,50	3,50	4,70	6,10	7,60	9,30	11,0	12,9	14,8	16,9	18,9	20,8
4							0,10	0,20	0,30	0,50	0,80	1,10	1,50	2,10	2,70	3,50	4,30	5,30	6,40
5												0,10	0,10	0,20	0,30	0,40	0,50	0,60	0,90
6															0,01	0,02	0,03	0,04	0,06

Exemples :

- **Le preneur a 6 Atouts. Il lui en manque donc 16 (on compte l'excuse)**
 - Les risques de ne pas en trouver au chien sont réduits puisque cette probabilité défavorable ne s'élève qu'à **14,1%**
 - Par contre, il a de fortes chances de trouver 1 seul atout **34,7%** ou 2 atouts 32,5%.
- **Le preneur a une longue de 5 piques. Il lui en manque donc 9**
 - Les risques de ne pas en trouver au chien s'élèvent à 36% des cas.
 - Il en trouvera 2 seulement dans **18%** des cas.
- **Le preneur n'a pas de Roi.**
 - Il en trouvera 1 au chien dans 30,5% des cas
 - Il en trouvera 2 dans seulement 4.4% des cas

23 Parties amicales :

Dans les pages de ci-dessus , on fait mention de règles assez contraignantes.

Mais lors de parties amicales , on peut décider ou non de :

- Prendre la règle des couleurs Pique-Coeur-Carreau-Trèfle (trèfle étant le plus faible) pour désigner le 1^{er} donneur
- Battre les cartes à chaque donne
- Passer au donneur suivant si personne ne prend
- Jouer avec 24 cartes ou 18 (et 4 au chien) sans les 2,3,4,5,6 (même carte qu'à la belote + les cavaliers + les atouts et excuse) pour une partie à 3 joueurs (avec un crédit de 5 points pour le score).
- A 5 joueurs , jouer avec appel au roi ou avec un mort
- A 5 joueurs avec appel le partenaire marquera t'il 1/3 ou 1/2 des points
- Appliquer les règles de fausse donne

- Appliquer les règles de donne (mini de 4 pour couper , pas la 1^{ère} ou dernière carte pour faire le chien)
- Appliquer la règle d'attente que la donne soit finie avant de regarder ses cartes
- Appliquer les règles de présentation de poignées (ordre , exposition juste avant de jouer sa 1^{ère} carte)
- Proposition de petit chelem (qui normalement n'existe plus) avec prime de 150 s'il est réalisé ou pénalité de 150 s'il est perdu (et là aussi , définir le nombre de plis nécessaires à faire , soit 17/18 soit 15/18)
- Appliquer les règles d'éthique (totalement , partiellement....)

Et éventuellement discuter sur les règles de convention d'attaque et de défense , ceci afin de faire des progrès en tant que défenseur.

24 – Pour progresser

Afin de s'améliorer voici les points à adopter :

- Règle de choix du donneur (couleurs Pique-Coeur-Carreau-Trèfle - trèfle étant le plus faible pour désigner le 1^{er} donneur)
- Règle de donne (respect coupe , réalisation du chien ,)
- Déterminer le jeu à 3 (avec 24 ou bien 18 cartes)
- Déterminer le jeu à 5 (mort ou appel) et avec appel le partenaire appelé n'aura qu'un tiers des gains (l'inverse d'un des adversaires)
- Appliquer les pénalités de fausse donne (pas le droit de faire de contrat)
- Eventuellement apprendre à bien estimer son jeu et choisir son contrat
- Ne pas appliquer systématiquement les règles de faire toutes les ouvertures
- Apprendre et utiliser les règles de signalisation
- Appliquer les conventions d'entame
- Pour la défense Chasser et faire tomber les atouts
- Jouer au moment opportun son excuse
- Ne pas jouer ses rois secs , les garder pour les reprises de mains
- Appliquer les règles de défausse
- Jouer dynamiquement (attaquer)
- Obéir ou désobéir en fonction de son jeu
- Se rappeler que les gros points se font souvent dans les derniers plis
- Savoir sacrifier un cavalier voire une dame pour faire sa suite valet 10 , 9...et surtout ramasser les points des défausses.
- Faire un plan de jeu (preneur)
- Bien faire son écart
- Mener le petit au bout en ayant correctement évaluer ses chances de la faire
- Pour le preneur chasser le petit et savoir arrêter cette chasse
- Utiliser les probabilités

Et en conclusion , les règles , conseils donnés dans ces pages sont donnés à titre indicatif , car chaque partie est différente des autres.

25 . **SOURCES DE CES INFORMATIONS :**

FFT (fédération Française du Tarot)

Les anciennes revues JEUX & STRATEGIES

Divers articles trouvés sur Internet.