



## Tarot initiation



Il est très important de réfléchir avant d'entamer. En effet, cette première carte jouée détermine assez souvent le cours du jeu.



### Généralités

L'entame couleur est la plus fréquente. Le défenseur essaiera essentiellement de trouver la coupe ou la faiblesse (Roi sec ou singlette) du preneur pour mettre la défense sur de bons rails. Pour cela, il doit jouer dans des couleurs riches en points et longues.

Le système de signalisation FFT a, dès l'entame, toute son importance et va permettre à la défense de s'organiser et jouer avec cohérence. Rappel : une carte de l'As au 5 dans une couleur à l'entame annonce la possession d'au moins un honneur (Roi ou Dame). Même si l'attaquant peut intercepter les informations échangées par la défense et en tirer profit, l'entameur pourra mentir au preneur à la seule condition qu'il ne trompe ses partenaires.



Sur chien blanc ou sur chien très faible, et selon son jeu, l'entameur peut proposer la chasse au Petit (atout pair propositionnel) ou imposer la jouerie atout (atout impair demandeur).

### En équipe

Outre la signalisation des honneurs et la demande d'atout, il est possible d'ajouter d'autres annonces dans le système qui peuvent

donner une plus-value à l'entame. Citons-en quelques unes : la possession du Petit ou d'un autre bout, la possession d'une coupe, l'indication main forte avec des cartes basses, l'indication du nombre d'atouts, l'indication d'un honneur dans une autre couleur que celle jouée...

### Les éléments à prendre en compte

Pour entamer, il faut absolument tenir compte de la force de sa main avant tout, de sa position par rapport au preneur et des bouts en sa possession, du chien et du contrat demandé.

#### 1) La main de défense

A la vue du chien et avant de produire son entame, il est très important d'avoir jugé la force de sa main. Bien évidemment, quel que soit le chien, une main très longue à l'atout sera main forte et une main avec très peu d'atouts restera main faible. Le plus difficile est d'évaluer son jeu avec une main moyenne de 5 ou 6 atouts et savoir s'il faut se déclarer main forte. Le chien peut être alors d'une aide précieuse. Par exemple, s'il contient une couleur dominante, présente aussi dans le jeu de l'entameur, ce dernier pourra imposer son jeu. Si les atouts étaient nombreux au chien, cette main risque d'être main forte. Bien sûr, d'autres paramètres rentrent en compte : la hauteur des atouts, la répartition aux couleurs... Dans la plupart des cas, une main moyenne cherchera la coupe du preneur sans s'affirmer et attendra de voir ce que le preneur joue. Si l'attaquant, jouant sa longue, entre dans une

couleur présente dans la main moyenne, elle deviendra main forte. Au contraire, si l'attaquant fait couper rapidement cette main, elle ne s'exprimera pas et devra privilégier les mains de ses partenaires.

#### a) Main forte

La main forte, à la vue du chien, peut entamer :

- d'un atout impair (demandeur) pour la chasse au Petit.
- dans sa couleur la plus longue, du Roi si elle le possède. Remarque : même si l'entame d'un Roi est très significative, annonçant la main forte, il est parfois bon de ne pas la faire pour pouvoir décrocher un gros atout au preneur sur le 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> ou 5<sup>ème</sup> tour de la couleur.
- dans le Roi ou la couleur du chien à la seule condition d'être long dans cette couleur.

#### b) Main moyenne ou faible

Il faut essayer de trouver la coupe et donc entamer dans une couleur significative (riche en points et/ou longue). Exemples : la Dame d'un mariage, une carte basse sous un petit mariage long... Toutefois, en cas de main excessivement faible, on peut ouvrir dans une couleur courte afin d'éviter d'affaiblir une éventuelle main forte. Il ne faut pas abuser de cette entame, surtout si l'on peut montrer la coupe en jouant une autre couleur, car les probabilités de tomber dans la longue du preneur sont fortes.

Sur jouerie du preneur, une main faible doit éviter de prendre la main pour laisser la main forte faire son entame.