

Tarot initiation



Dans le dernier numéro de TAROTmag, de longues explications ont été données sur l'écart et le plan d'attaque. Elles seront agrémentées dans cette parution avec des exemples, des rappels et des propositions d'écart et de ligne de jeu.

Se ménager une ou plusieurs coupes

Pour sauver le Petit et prendre les points de ses adversaires afin de gagner son jeu, le preneur doit s'ouvrir une ou plusieurs coupes. Il doit absolument tenir compte de son nombre d'atouts, de leur hauteur et des bouts qu'il possède.

Exemple 1 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 21 - 18 - 16 - 12 - 11 - 9 - 7 - 6 - 1
 ♠ 8 - 2 - As
 ♥ V - 3
 ♦ D - C - 7 - 5 - 4
 ♣ R - D - C - 10 - 6

Avec ce jeu, riche en tarots, le preneur peut se fabriquer deux coupes (♠ et ♥). Il est obligé de raccourcir l'une de ses longues. Jouer par ♣ peut s'avérer désastreux : si la répartition n'est pas bonne, le preneur peut perdre une, voire deux pièces. De plus, le grand mariage ♣ peut servir à reprendre la main, fermer le jeu et aider à aller au bout. Il est donc préférable d'enlever le 6 de ♣ et jouer par les cinq ♦, Cavalier puis Dame, pour désatouyer la défense.

Ecart proposé : ♠ 8-2-As / ♥ V-3 / ♣ 6. Entame : ♦ C.

Exemple 2 (chien incorporé en gras - entame devant) :

A 21 - 20 - 19 - 17 - 15 - 13 - 10 - 9 - 2
 ♠ R - 8 - 3
 ♥ R - 8 - 5
 ♦ R - D - V - 4 - 2
 ♣ 9 - 8 - 6 - As

C'est encore un gros jeu ! L'écart est écrit : une coupe et un Roi sec, celui vu au chien naturellement ! Sans le Petit et avec une telle force à l'atout, il est inutile de jouer avec deux Rois 2^{nds}. Le preneur jouera son plus petit atout dès qu'il sera en main et si le Petit ne s'est pas échappé, il tirera ses atouts maîtres pour le

prendre ou pour aspirer le 18, possédant encore le 17. Si la répartition à l'atout est bonne, il pourra jouer sa longue ♦ en dessous.

Ecart proposé : ♥ 8-5 / ♣ 9-8-6-As.

Exemple 3 (chien incorporé en gras - entame milieu) :

A 19 - 16 - 14 - 10 - 8 - 1 - Ex
 ♠ D - 10 - 7
 ♥ R - D - 9 - 8 - 3
 ♦ 10 - 9 - 2
 ♣ R - 8 - 6 - 5 - 2 - As

Le preneur fera la coupe à ♦, couleur dans laquelle il y a le plus de points à prendre. Il ne fera surtout pas une 2^{ème} coupe (♠) car il a trop peu d'atouts et doit équilibrer son jeu. Il peut assécher le mariage ♥ et garder comme éventuelle reprise de main la Dame de ♠. Le preneur jouera sa longue ♣, Roi bille en tête.

Ecart proposé : ♥ 9-8-3 / ♦ 10-9-2.

Le choix des faiblesses

Comme vu dans l'exemple précédent, il est préférable de faire sa coupe dans la couleur la moins riche en points. S'il est obligé de faire une singlette, le preneur choisira de la garder dans la couleur où il a couché le plus de points.

Exemple 4 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 19 - 17 - 15 - 14 - 12 - 9 - 7 - 5 - 1
 ♠ C - V - 8 - 7
 ♥ R - D
 ♦ R - C - V - 9 - 2
 ♣ C - 10 - 9

Le preneur est obligé de garder une singlette à côté de son mariage ♥ sec et sa longue ♦ 5^{ème}. Il choisira de faire coupe ♣ et conservera un ♠, couleur dans laquelle il couche le plus de points. Il peut être astucieux de garder le 8 de ♠ plutôt que le 7 vu au chien pour faire croire à la défense à la possession des ♠. Ayant l'entame, l'attaquant, après avoir présenté sa poignée, aura la possibilité d'entamer sa singlette ♠ avant de jouer atout.

Ecart proposé : ♠ C-V-7 / ♣ C-10-9. Entame : ♠ 8.

Exemple 5 (chien incorporé en gras - entame fond) :

A 21 - 20 - 18 - 17 - 14 - 10 - 2 - 1
 ♠ R - 10 - 9 - 6 - 5 - 3 - 2 - As
 ♥ V - 10 - 3
 ♦ 9 - 6 - 2
 ♣ C - 4

Fort de 8 atouts de belle qualité et une longue 8^{ème} à ♠ par le Roi, l'attaquant est obligé de garder deux fausses cartes. Pour s'offrir plus de chances d'aller au bout, il conservera deux singlettes plutôt qu'un doubleton. Il va de soi que le preneur jouera sa longue, Roi bille en tête, et que ses singlettes seront effacées par la défense.

Ecart proposé : ♥ V-3 / ♦ 9-6-2 / ♣ C.

Exemple 6 (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 17 - 11 - 9 - 6 - 2 - 1 - Ex
 ♠ C - 5 - 4 - 3
 ♥ D - C - 9 - 6 - 5 - As
 ♦ C - 7 - 4 - 2
 ♣ R - V

Quelle coupe faire : ♠ ou ♦ ? Dans ce type de situation, quand le preneur hésite entre deux couleurs pour faire sa coupe, il doit tenir compte de sa relève. Il couchera de préférence la couleur dominante du chien, à savoir ♦, afin de retarder l'entame dans cette couleur par la défense. Le preneur asséchera le Roi de ♠ et couchera le Cavalier de ♠ quasi infaisable.

Ecart proposé : ♠ C / ♦ C-7-4-2 / ♣ V. Entame : ♥ C.

La longue

En règle générale, la longue doit être conservée intacte parce qu'elle permet de faire couper les adversaires, de réaliser des levées lorsqu'elle est affranchie et de se ménager des coupes. Cependant, en cas de jeu faible à l'atout avec lequel le preneur juge le débordement peu probable, les points de la longue (Dame ou Cavalier) peuvent être couchés. Une autre remarque est à stipuler en cas de jeu très faible à l'atout avec le Petit : si le preneur possède deux longues, il doit garder intacte celle qui permet