



## Tarot initiation



Après avoir traité du maniement de l'Excuse dans le précédent magazine, il est temps de se pencher sur la jouerie à adopter avec le Petit en attaque, souvent dictée par la longueur d'atouts.

### 1/ Si le Petit est court (7<sup>ème</sup> ou moins)

Le preneur doit avoir pensé, à l'écart, à s'ouvrir une coupe sur laquelle il sauvera le Petit.

En cas de chasse lancée par la défense, le preneur devra jouer sa couleur la plus longue. S'il possède deux longues, il doit garder intacte celle qui permet de faire couper la défense le plus vite possible, c'est-à-dire la plus forte en honneurs.

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

A 21 - 19 - 16 - 10 - 4 - 1  
 ♠ 5  
 ♥ C - 10 - 9 - 6 - 5 - 4 - 3  
 ♦ R - D - 8 - As  
 ♣ R - D - 8 - 7 - 2 - As

Avec 21-Petit 6<sup>ème</sup>, sans atout au chien, le preneur risque de recevoir l'entame atout du fond. Son but va être de faire tomber rapidement les atouts de la défense pour ne pas se faire prendre le Petit. Pour cela, il va préférer développer les ♣, mariage bille en tête, plutôt que sa 7<sup>ème</sup> à ♥, pourtant plus longue, mais creuse et sans levée maîtresse.

Ecart proposé : ♠ 5 / ♥ C-5-4-3 / ♦ As.

Sur une chasse, le preneur devra être attentif et si possible situer la force de chaque défenseur. En intercalant des atouts moyens, il pourra essayer de marier ceux de la défense afin de la gêner. S'il est en position de se faire prendre le Petit, il devra tourner la couleur pour essayer de mettre en main un défenseur démuné d'atouts.

Si la défense ne joue pas atout, le preneur mettra le Petit sur le 1<sup>er</sup> tour de sa coupe. Ce sauvetage, signe de faiblesse du preneur, entraînera sans doute une jouerie atout ou un flanc de 2 pour 1 par l'atout en défense, cette dernière souhaitant ne pas donner les

points de la coupe, déborder et faire chuter l'attaquant. Pour pallier cette contre-attaque, le preneur peut retarder la pose du Petit en attendant le 2<sup>ème</sup> tour de la coupe. Cette action peut lui permettre de capturer des pièces et de réaliser au moins un pli supplémentaire, mais elle n'est pas sans risques, un défenseur pouvant être singlette. S'il perd le Petit, il ne pourra plus gagner.

Le preneur doit donc prendre en compte le nombre de cartes de coupe écartées, la hauteur des cartes posées par les défenseurs sur le 1<sup>er</sup> tour et la prise éventuelle d'un honneur.

### 2/ Si le Petit est long

Avec un jeu plus fort à l'atout, le preneur se permettra deux faiblesses (coupe ou singlette). Il tentera de mener le Petit au bout, mais s'il est touché rapidement et qu'il n'est pas éclairé sur la répartition, l'attaquant devra se résigner à couper du Petit sur sa 2<sup>ème</sup> faiblesse.

Le preneur jouera atout s'il possède le Petit au moins 9<sup>ème</sup> et de nombreuses reprises de main aux couleurs.

Exemple (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 19 - 17 - 15 - 14 - 11 - 8 - 4 - 1  
 ♠ R - C - V - 6 - 4  
 ♥ C - V - 10 - 9  
 ♦ R - D - As  
 ♣ D - 3 - 2

L'attaquant couchera les ♣, asséchera le mariage ♦ et enlèvera ses deux ♠ blancs pour garder sa séquence pleine à ♥. Ainsi, il laissera trois plis aux couleurs, un à ♠ et deux à ♥. Avec ce jeu plein, il entrera du 15 pour affranchir en premier lieu ses atouts.  
Ecart proposé : ♠ 6-4 / ♦ As / ♣ D-3-2. Entame : A 15.

Exemple (chien incorporé en gras - entame preneur) :

A 20 - 19 - 17 - 15 - 14 - 11 - 8 - 4 - 1  
 ♠ R - 8 - 7 - 6 - 4  
 ♥ V - 10 - 9 - 3  
 ♦ R - D - As  
 ♣ D - 3 - 2

Ce jeu a la même structure que le précédent, mais les deux couleurs longues sont blanches. Le preneur

fera la coupe à ♥ où le grand mariage est à prendre et gardera la singlette ♣ où il a couché la Dame. Par contre, il n'entamera pas atout, mais développera sa longue creuse. Une fois affranchi à ♠, il pourra donner un ou deux coups d'atout.

Ecart proposé : ♥ V-10-9-3 / ♣ D-3. Entame : ♠ R.

Si la défense chasse (sur chien blanc par exemple), le preneur long et riche à l'atout pourra jouer sa couleur la plus faible avant de tenter de fermer le jeu avec sa couleur pleine. Si la défense ne joue pas atout et que l'attaquant pense qu'il ne peut aller au bout, il peut provoquer la jouerie atout en coupant du Petit sur le 1<sup>er</sup> tour de sa 1<sup>ère</sup> faiblesse. La défense croira ainsi qu'il est faible et battra des atouts. Pendant ce temps, le preneur enfumera en jouant sa couleur faible et fermera avec sa couleur pleine.

### 3/ Le Petit au bout

Pour aller au bout, il est impératif que le preneur connaisse le nombre exact des atouts qui sont tombés, si possible leur hauteur, ainsi que le nombre de cartes de sa longue. L'attaquant doit se méfier de la répartition, un défenseur pouvant le suivre à la couleur et détenir des atouts relativement nombreux sans que le preneur ait pu s'en rendre compte. S'il ne veut perdre le Petit, tout en essayant d'aller au bout, il est souvent judicieux que le preneur éclaire le jeu et vérifie la répartition en envoyant un ou deux coups d'atout. S'il détecte que la distribution est excentrée, alors il pourra encore sortir le Petit.

Le Petit au bout est la cerise sur le gâteau ! L'attaquant doit d'abord penser à gagner son jeu. Sur certaines parties, surtout celles à un bout, le preneur devra parfois couper du Petit pour conserver son ou ses atouts maîtres qu'il tirera pour prendre ceux restants en défense et fermer le jeu. En voulant aller au bout, il risque de concéder un ou plusieurs plis avec des charges qui pourraient le faire chuter. A contrario, avec un "3 bouts" riche en points, il peut se permettre quelques fantaisies (4 couleurs, Dame sèche...) pour aller au bout, mais seulement si la perte du Petit ne le fait pas chuter.