

LE TAROT

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

1- Composition du jeupage 2
2- Valeur des cartespage 2
3- But du jeu (et nombre de points à réaliser)page 3
4- Coupe et distributionpage 3
5- Enchèrespage 3
6- Ecartpage 3
7- Jeu de carte (entame – fournir en atouts, à la couleur , petit au bout)page 4
8- Primes :petit au bout – poignéespage 4
9- Chelempage 5
10-Scorespage 6
11-Le tarot à 3 joueurs (à 24 ou à 18 cartes)page 6
12-Le tarot à 5 joueurs (avec mort ou appel au Roi... - répartition des points)page 7
13 - Evaluation de son jeupage 8
14 L'attaque (preneur) , faire l'écart , plan de jeu conseils pour jouer les honneurs , mener le petit au bout , la chasse au petit (conseils) , les fausses économiespage 9
15 Jeu en Défense page 17
16 Pour Progresserpage 19
17 Sources de ces informationspage 20

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 (plis + écart) , 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 avec son écart

Nombres de Bout(s) Minimum de points

0	56
1	51
2	41
3	36

4. 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.

5. 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.

6. Ecart

Le Preneur d'une Prise ou d'une Garde (avec le chien) 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.

7. 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 dans tous les cas on peut s'excuser.
- **Couleur.** On est obligé de fournir la couleur demandée mais pas de monter ou bien s'excuser..
- 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.

Le joueur qui possède l'excuse peut la jouer à tout moment (sauf au dernier pli) . 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 le pli excusé.

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 seulement elle est maîtresse) le petit peut être joué à l'avant-dernier pli et bénéficier de la prime de petit mené au bout.

8. 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.

. 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 fixe de 20 points.

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

Triple Poignée (15 Atouts): prime fixe 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** peut être mise dans une poignée mais cela **implique** que le joueur **n'a pas d'autres Atouts.**

9-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.

10. 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 du preneur) 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 par exemple :

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 au dernier pli 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.

11. 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 les 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).

12. 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 (par exemple si appel au Roi de Carreau , le 1^{er} joueur peut jouer carreau que s'il joue ce roi de carreau) .

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.

13 Evaluation de son jeu

Voici une méthode simple pour évaluer approximativement son jeu.

(il en existe d'autres plus complexes)

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)

Donc à partir de 12 un débutant peut faire un contrat.

14 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 (Roi et une autre carte sans valeur).
- 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 (Honneur + 2 cartes basses) 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 couler.

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 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)

15 Jeu en défense :

Quand joue en défense (contre le preneur) , il y a quelques règles de base pour essayer de faire chuter le preneur.

D'abord on observera bien le chien , et bien penser qu'on ne joue pas seul , c'est-à-dire on doit obéir (sauf raison importante) à ses partenaires (par exemple si un des partenaires décide de jouer atout on doit continuer sauf si on a le petit en danger)

(dans les explications suivantes , on considère que le preneur est au nord)

Il y a 3 stratégies pour bien se défendre au tarot à 4 (c'est aussi vrai à 3, mais cet 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'emmène 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 (en tant que débutant ne pas se soucier des atouts pairs ou impairs)
- 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 (cela indique en principe qu'on possède le petit)
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** , la position d'ouverture est celle du joueur qui précède le preneur (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 (fédération Française de tarot).

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 pour preneur en Nord*) 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.

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.

16 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 évalué 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.

16 . SOURCES DE CES INFORMATIONS :

FFT (fédération Française du Tarot)

Les anciennes revues JEUX & STRATEGIES

Divers articles trouvés sur Internet.