

A 5**SAVOIR ÉVALUER SA MAIN****Minima pour enchérir en PRISE ou en GARDE**

Il est très difficile d'évaluer son jeu avec précision. Le Chien représente une inconnue de taille qui apporte soulagement ou angoisse.

0 BOUT (56 points à réaliser)

Minimum 9 atouts dont 3 ou 4 atouts majeurs (entre 17 et 21). De nombreux honneurs nécessaires (Rois et mariages). Une belle longue (5 ou 6 cartes commandées par le Roi ou le mariage).

1 BOUT (51 points à réaliser)

Minimum 7 atouts (surtout si le bout est le Petit ou l'Excuse). Deux Rois ou un Roi et un petit mariage. Une belle longue (5 ou 6 cartes commandées par le Roi).

2 BOUTS (41 points à réaliser)

Minimum 6 atouts, de préférence 7 avec le Petit. Un Roi ou un petit mariage D/C et d'autres points.

3 BOUTS (36 points à réaliser)

Minimum 6 atouts et quelques autres points.

Ce ne sont que des indications qui peuvent varier en fonction de :

- qui a l'entame (Preneur, Devant, Milieu ou Fond).
- la hauteur des atouts (attention au Petit).
- la présence ou non d'une belle longue
- la présence ou non de Roi(s) ou de mariage(s).
- la présence de petits mariages ou d'autres points qu'on pourra ou non écartier.

T.S.V.P. ⇨

A 7**PLAN DE JEU & ÉCART****Faire son plan de jeu**

**Exploiter ses forces
Se prémunir dans ses faiblesses**

**Le Chien vous comble,
vous avez un jeu qui devrait passer sans soucis.**

**Le Chien ne répond pas à votre attente,
il vous faut réaliser votre contrat ou en limiter au mieux la chute.**

L'Écart est l'un des facteurs les plus importants pour le Preneur

Avant même de choisir votre Écart, vous devez définir votre stratégie en ayant en tête que les Défenseurs ont vu le Chien et en tenant compte d'où vient l'entame.

Il arrive souvent qu'une carte mise (ou non) à l'Écart décide de la réussite ou de la perte du contrat.

Votre Écart se fait en fonction de

- votre main (longue, nombre d'atouts, hauteur de ces atouts, nombre de bouts, Petit ou pas, reprises de main, ...etc).
- d'où vient l'entame (une entame du Fond pouvant permettre de garder une Dame sèche protégée par l'Excuse ou une fourchette Roi/Cavalier).
- des cartes du Chien.

Règle générale

- Il faut conserver une longue de préférence commandée par un Roi ou un petit mariage D/C. Cela permet de faire couper la Défense et de l'affaiblir en atouts.

T.S.V.P. ⇨

A 6**SAVOIR ÉVALUER SA MAIN****Le rôle des cartes****LES ATOUTS**

Faire des plis et prendre surtout les points de la Défense en coupant. Les atouts maîtres valent au moins 2 points.

LES BOUTS (21 et Petit)

Ils fixent le nombre de points minimum à réaliser pour gagner le contrat. Le 21 assure au minimum 6 points ; le Petit aussi et il peut rapporter la prime du Petit au bout, mais attention il est prenable.

L'EXCUSE

Elle protège un Honneur qui serait coupé, une Dame sèche, un gros atout. Elle permet de rallonger la longue. Elle rapporte 4 points.

LES HONNEURS (le Roi et la Dame)

Cartes maîtresses qui font des plis, apportent des points et sont aussi des reprises de main.

LES HABILLÉS (le Cavalier et le Valet)

Peuvent faire des plis (rarement). Permettent de mettre des points à l'Écart ou des charges sur les défausses en Défense. Peuvent éviter la pose de l'Excuse du Preneur.

LA LONGUE

Commandée par 2 Honneurs, sert à faire des points sur un ou deux plis, puis à affaiblir les Défenseurs en atouts.

L'ENTAME

Lorsque l'Attaquant a l'entame, cela lui permet d'imposer son plan de jeu dès la 1ère carte.

T.S.V.P. ⇨

A 8**PLAN DE JEU & ÉCART****Écartier ou non les Habillés**

♥ R - D - 8 - 7 - 5 - (4)

En général, il faut garder la Dame. Vous avez de grandes chances de faire les deux (R et D). Au-dessus de 6ème, il faut coucher la D si vous n'avez pas la possibilité d'épuiser les atouts de la Défense.

♥ R - D - C - 9 - 5 - (2)

Il faut coucher la D et garder R/C, à moins que vous ayez une très belle main d'atouts qui vous permettent de purger ceux de la Défense.

♥ R - D - C - 9 - 6 - 5 - 4 - (2)

Si vous êtes très fort en atouts, il faut garder ce grand mariage. Si vous êtes faible, il faut coucher D et C.

♥ D - C - 9 - 5 - 4 - (2)

Garder les 2 s'ils commandent une longue 5ème ou 6ème ou si vous avez besoin de reprise de main. Si vous avez besoin de points pour gagner, il faut les coucher.

♥ D - 4

C'est un pari ! Si vous la conservez, vous espérez que l'entame soit faite du Fond ou alors entre l'As et le 5. Si tel n'est pas le cas, elle sera le plus souvent perdue ; alors couchez-la.

♥ R - C

Pour effectuer cette fourchette, il vaut mieux que l'entame vienne du Fond, à moins qu'elle n'ait été faite selon la signalisation de base (entre l'As et le 5)

T.S.V.P. ⇨

Verso

A 6**SAVOIR ÉVALUER SA MAIN****Votre main : quel est votre contrat ?**

4	Entame de DEVANT
A	21/20/19/17/15/11/ 8/6/2
♠	C/8/As
♥	R/6
♦	R/10/5/3
♣	

3	Entame du FOND
A	19/18/15/13/11/7/2 /Exc
♠	D/V/9
♥	10/6/4
♦	R/2
♣	C/5

1	Entame du FOND
A	21/17/14/10/8/4/3
♠	V/9
♥	8/3/As
♦	D/V/As
♣	C/V/9

7	Entame du MILIEU
A	21/20/13/5/3/1
♠	R/4/3
♥	R/D/2
♦	10/8/3
♣	R/D/10

5	Entame PRENEUR
A	21/20/17/9/8/6/ Exc
♠	C/V/8
♥	R/C/7
♦	R/D/C/2
♣	8

8	Entame du FOND
A	21/20/5/3/1/Exc
♠	R/4/3
♥	R/D/2
♦	D/C/As
♣	R/D/10

Verso

A 8**PLAN DE JEU & ÉCART**♥ **D - 9 - 6 - (2)**

3ème ou 4ème, le plus souvent la D se fait prendre. Placez-la à l'Écart ; vous aurez 4 points au chaud.

♥ **D - V ou C - V**

À garder dans une longue pour faire les plis à la fin une fois les atouts de la Défense épuisés.

♥ **C - V - 10**

C'est une séquence. Il est conseillé de la garder entière ; elle pourrait vous permettre de réaliser une ou deux levées.

Besoin de reprises de main ?

Garder les habillés d'une couleur courte susceptibles de vous les apporter, quitte à en écarter 1 ou 2 de la longue.

ATTENTION

Il ne s'agit là que de conseils. Bien entendu, les circonstances de jeu rencontrées peuvent les réduire à néant ... *c'est la part de la noble incertitude que réserve très souvent ce merveilleux jeu qu'est le TAROT.*

Verso

A 5**SAVOIR ÉVALUER SA MAIN****Évaluer sa main pour un contrat supérieur (GS ou GC)**

Pour demander un contrat supérieur (Garde sans le chien ou Garde contre le chien), il est conseillé d'effectuer un décompte des points qu'on est en droit d'espérer en fonction des plis. Pour autant, ces calculs ne sont pas nécessairement des gages de réussite. Là encore, le jeu de tarot conserve sa part inconnue.

Le pli du 21 vaut au moins 6 points,

Le pli du Petit aussi (mais attention, il peut changer de camp),

L'Excuse rapporte 4 points,

Le pli du Roi vaut au moins 6 points,

Celui de la Dame au moins 5 points,

Celui du Cavalier (rare) vaut 4 points,

Celui du Valet (encore plus rare) vaut au moins 3 points,

Une coupe franche vaut de 8 à 10 points en deux plis,

Un singleton vaut de 4 à 6 points en un pli.

Faire très attention à la sortie du PetitConseil :

Vous avez le Petit 9ème avec le 21 et l'Excuse.

Il est souvent préférable de garder simplement

et d'aller chercher un 10ème atout au Chien

(poignée plus très certainement Petit au bout)

plutôt que de tenter le diable avec un contrat supérieur.

Verso

A 7**PLAN DE JEU & ÉCART**

- La longue permet de faire des plis en fin de partie lorsqu'elle est affranchie, voire de mener le Petit au bout.
- Si vous avez deux longues numériquement identiques, gardez la plus forte en cartes habillées.
- Si vous avez le même nombre de cartes dans deux couleurs, choisissez d'écarter celle où il n'y a pas de séquence (c'est avoir au moins 3 cartes qui se suivent à partir du 9 dont l'une est susceptible de faire un pli).
- En fonction de votre nombre d'atouts, ménagez-vous 1 ou 2 coupes pour prendre les points à la Défense, voire sortir le Petit.
- Si vous constituez votre coupe avec 6 cartes de la même couleur, c'est excellent. Vous ne couperez que peu de fois, seulement attention à la sortie du Petit.

Les coupes

- Lorsque vous possédez le Petit, il est indispensable de se faire une coupe franche s'il est court : 6, 7 ou 8ème.
- Si le Petit est court avec les 4 Rois, il faut garder un Roi sec dans la couleur la plus courte.

Singlette et doubleton

- Il vaut mieux garder 1 doubleton que 2 singlettes.
- Si vous gardez une singlette, gardez une carte non vue au Chien dans une couleur dont un habillé était au Chien.