

A 9**PLAN DE JEU & ÉCART**Règles générales

Ne pas confondre ... un Écart audacieux pour augmenter les chances de gagner avec un petit jeu, avec un Écart fantaisiste sur un jeu toujours gagné !!!

Ne garder une singlette que si vous n'avez pas d'autre solution.

Avec le Petit, si vous vous ménagez deux coupes, posez-le sur la seconde couleur que vous coupez. Vous éviterez ainsi souvent un démarrage atout rapide de la Défense.

Pensez à la "loi de la symétrie".

Si vous relevez une Main très irrégulière, on peut considérer que toutes les couleurs seront distribuées irrégulièrement en Défense.

Ces règles sont valables dans 90% des cas, mais avec le Tarot il y a toujours une part d'incertitude.

T.S.V.P. ⇨

A 10**CONSEILS POUR ÉCARTER**

Vous avez 1 bout et ...	moins de 8 atouts
	Gardez les points, une longue, vos reprises de main. Une coupe seulement.
	entre 8 et 10 atouts
Vous avez 2 bouts et ...	Gardez les points, une longue, vos reprises de main. Deux coupes possibles.
	plus de 10 atouts
	Gardez les honneurs et préférez les couleurs bien tenues même si elles ne sont pas longues.
Vous avez 3 bouts et ...	moins de 8 atouts
	Gardez les pointset une longue. Une coupe seulement.
	entre 8 et 10 atouts
Vous avez 3 bouts et ...	Gardez les honneurs. Deux coupes possibles.
	plus de 10 atouts
	Écartez les petits habillés isolés. Deux coupes possibles, voire trois.
Vous avez 3 bouts et ...	moins de 8 atouts
	Gardez les honneurs et écartez les habillés intermédiaires ; une coupe pour sortir le Petit.
	entre 8 et 10 atouts
Vous avez 3 bouts et ...	Gardez les honneurs. Deux coupes possibles.
	plus de 10 atouts

T.S.V.P. ⇨

A 11**L'ENTAME**

L'entame du Preneur dépend forcément de son plan de jeu.

QUELQUES PISTES ...

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	21-18-17-16- 15 -11-8-6-3
	♠	D-C-6
V-7-4	♥	
C-8-3	♦	
	♣	R-D-V-7-5-2

Le 15 : il ne vous manque que le 19 et le 20. Il faut essayer de les faire sauter. Si le Petit sort, ce n'est pas dramatique. Votre jeu est assez fort pour gagner sans lui.

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	21-20-19-18-13-8-4- 2
C-10As	♠	R
10-8	♥	
3	♦	D-C-V
	♣	R-D-C-10-2-As

Vous devez partir du 2 d'atout pour éviter la pose du Petit. Ensuite, tirez par le haut : d'abord pour épuiser la Défense, ensuite peut-être pour récupérer le Petit. Surveillez les T qui tombent, ainsi que les K.

T.S.V.P. ⇨

A 12**L'ENTAME**

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	21 -20-19-18-16-15-13-12-8-5-1
	♠	R-D-C-V-9-8
10-8	♥	
D-7-3	♦	R
9	♣	

Avec un jeu exceptionnel, vous devez tenter le Chelem. Après avoir montré votre poignée (*sans le Petit*), tirez atout par le 21 et sa suite. Surveillez la pose du 17 et du 10 de C.

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	21-19-15-13-11-10-9-7-Exc
	♠	R -D-10-9-7
	♥	R-C-5-4
10-As	♦	
8-7-3-As	♣	

2 bouts imprenables, ne jouez pas atout. Votre jeu est fait pour prendre des points à K et T. Attaquez votre longue par le R et la suite. À C, attendez une ouverture de la Défense pour tenter la fourchette R/C.

T.S.V.P. ⇨

A 10**ÉTABLIR LE PLAN DE JEU****VOUS ÊTES FORT EN ATOUTS****Votre Main est forte en points**

Épuisez les atouts de la Défense en jouant une séquence d'atouts.

Pensez à jouer vos rares cartes perdantes.

Menez le Petit au bout.

Votre Main est faible en points

Ne jouez pas atout avant d'avoir éliminé vos cartes perdantes.

Dès que la longue est affranchie, jouez atout.

À retenir

Éliminez en priorité les cartes perdantes.

Vous pouvez jouer dans une courte (*un doubleton*) pour essayer d'enfumer les honneurs.

VOUS ÊTES FAIBLE EN ATOUTS**Votre Main est forte en points**

Jouez votre longue (*honneurs en tête*) pour épuiser les atouts de la Défense.

Attention, le Petit a fort peu de chances d'aller au bout.

Votre Main est faible en points

Jouez votre longue.

Sortez le Petit à la 1ère occasion.

À retenir

Ne jouez pas dans vos couleurs courtes.

A 9**A 12****L'ENTAME**

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	21-19-18-17-1-Exc
2	♠	R-D
4-5	♥	R-D
D-6-3	♦	R-C
	♣	10-9-8-6-5-2

Entamez votre longue par le 8 puis le 6, 5 2. Gardez vos mariages en reprises de main. Même si votre Petit est pris, votre jeu est assez fort pour gagner.

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	20-18-16-14-10-9-3-2-1-Exc
	♠	D-C-3
	♥	R-C-7-5-As
V-2	♦	
C-7-5-4	♣	

Entamez du 10 d'atout pour voir la répartition des atouts en Défense. Partez ensuite dans votre longue par R puis 7, 5 et As. Si la répartition est équilibrée et que la D est tombée, gardez le C pour la fin. Si l'entame P n'a pas été faite, ouvrez du C.

A 11**L'ENTAME**

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	14-12-11-9-8-3-1-Exc
C-10-As	♠	R
10-8	♥	
	♦	D-C-V-3
D	♣	R-C-10-2-As

Peu d'atouts et de mauvaise qualité. Jouez votre longue à T par le R puis le C (*son sacrifice est obligatoire si le R n'est pas coupé*).

Votre Écart		Votre Main après Écart
	A	21-19-17-16-12-9-7-2-1
V	♠	R-10
	♥	R-D-10-4-2-As
V-9-7	♦	R
10-7	♣	

L'entame du R de C s'impose. Continuez avec la D si le C n'a pas été posé, puis poussez votre longue par les petits pour mener le Petit au bout.