



ASTUCES POUR DEBUTER ET MIEUX JOUER



L'ATTAQUE

L'ECART

- ☞ **Garder sa couleur la plus longue.** Il est vivement recommandé de ne pas enlever des cartes de cette couleur qui serviront à faire couper les défenseurs.
- ☞ **Se ménager au moins une coupe** pour prendre les points des défenseurs et/ou pour sauver le Petit. Avec peu d'atouts, le preneur s'ouvre une seule coupe. Par contre, avec beaucoup d'atouts (minimum 9), il fait, selon le jeu, 2 coupes ou une coupe et un Roi sec.
- ☞ **Mettre des points à l'écart**, coucher les pièces courtes ou les habillés que l'on risque de se faire prendre. Par contre, et surtout avec une faible longueur d'atouts, il est possible de **garder des reprises de main** comme un petit mariage (Dame-Cavalier) ou une Dame 2nde ou 3^{ème} pour faire le pli et rejouer sa longue.

LA JOUERIE

1/ Les couleurs

- ☞ **Jouer sa longue** (couleur la plus longue). Elle sert à faire couper la défense. Si le preneur possède le Roi ou le mariage à cette couleur, il les joue en tête (le risque de coupe est relativement faible). Dans le cas où l'attaquant possède le petit mariage (Dame-Cavalier), il joue le Cavalier pour faire tomber le Roi puis la Dame dès qu'il est en main.
- ☞ **Ne pas jouer les reprises de main** (exemples : Roi sec ou court, mariage sec ou court, petit mariage sec ou court, Dame 2nde ou Cavalier 3^{ème}). Le preneur doit attendre que la défense entame dans ces couleurs pour reprendre la main (sans couper) et exploiter sa longue.

2/ La chasse au Petit

- ☞ **Elle n'est intéressante qu'avec un seul bout** (dans ce cas, la capture du Petit rapporte 14 points), mais **le preneur chassera également avec un jeu sans bout** pour se donner plus de chances de gagner. Quand le preneur possède déjà 2 bouts, le 21 et l'Excuse, il est presque toujours dangereux de partir à la chasse au Petit.
- ☞ **Jouer d'abord un atout intermédiaire (entre le 10 et le 14) et ensuite si besoin, un petit atout** avant de jouer les atouts maîtres (le Petit est rarement 2nd ou 3^{ème} en défense).
- ☞ Si on possède au moins 10 atouts dont 3 maîtres et d'autres gros atouts, il faut jouer ses atouts maîtres. Si on possède moins de 10 atouts mais toujours 3 maîtres, on joue son plus petit atout avant de tirer ses atouts maîtres pour éviter que le Petit ne rentre sur un atout intermédiaire.

3/ L'attaquant possède le Petit

- ☞ **S'il est court à l'atout, le preneur doit poser sur sa coupe le Petit** qui n'ira jamais au bout.
- ☞ **S'il est long, au moins 9^{ème} à l'atout, le preneur tentera de mener le Petit au bout.** Par contre, si sa 2^{ème} coupe ou faiblesse est trouvée rapidement, il posera le Petit sur celle-ci pour éviter de se le faire enfermer et essayer de gagner le jeu.

LA DEFENSE

REGLES DE BASE (à connaître et à appliquer)

- ☞ **Ne jamais revenir dans la couleur jouée par le preneur.** Il faut le faire couper et ne pas hésiter à sacrifier quelques points en coupe que vous ne pourrez jamais rentrer.
- ☞ **Garder la maîtrise à la couleur jouée par le preneur, tenir les honneurs.** Cela signifie que si le preneur joue une couleur, je ne me débarrasse pas de ma carte maîtresse dans cette couleur.

- ☞ **Quand le preneur fournit une couleur, il faut la changer pour trouver ses faiblesses** (faiblesse = coupe ou singlette). Il faut toujours garder en mémoire qu'il faut faire couper le preneur et ne pas lui enlever de cartes à la couleur qu'il aurait gardées, c'est à lui de jouer ces cartes.
- ☞ **Si on a trouvé deux faiblesses du preneur, il ne faut jamais entamer dans la 4^{ème} couleur.** Il détient forcément des cartes dans cette couleur qu'il jouera de sa main.
- ☞ **Ne pas laisser une levée au preneur si on peut couvrir.**

QUELQUES CONSEILS GENERAUX

- ☞ **En attaque, vérifier qu'il y a bien 6 cartes à l'écart.**
- ☞ **En attaque comme en défense, compter les atouts et essayer de mémoriser les atouts majeurs.**
- ☞ **Compter aussi la couleur du preneur.**
- ☞ **Le jeu en défense doit être basé sur la confiance.**



LE TAROT DUPLICATE (à titre informatif)

Le Tarot Duplicaté qui se joue par tables de 4 joueurs, permet de supprimer le facteur chance. Il s'agit d'un Tarot de comparaison. Les joueurs reconstituent leur main après le coup et la donne est transférée, dans un étui, à la table suivante où elle est jouée dans les mêmes conditions. Les résultats sont établis en comparant les scores réalisés par les différents joueurs avec les mêmes cartes.

Cette formule, très prisée des joueurs chevronnés, permet même à un joueur que la chance gâte peu de disputer une partie passionnante puisque, quelles que soient les cartes, il s'agit de faire mieux que les autres joueurs qui disposent de la même main. Le Tarot Duplicaté, qui représente le véritable Tarot de Compétition, peut se jouer sous quatre formes : le Duplicaté Individuel, le Duplicaté par Triplettes (équipes de 3 joueurs), le Duplicaté par Quadrettes (équipes de 4 joueurs) et le Duplicaté par Equipes de 4 à 6 joueurs.

En plus de l'élimination du hasard, le Duplicaté par Triplettes, Quadrettes ou par Equipes permet de rapides progrès dans la technique de jeu. En effet, les joueurs associés en Défense se sont eux-mêmes choisis (ce qui n'est pas le cas en Duplicaté Individuel) et jouent toujours ensemble face à un Preneur adverse. Il est donc nécessaire que, en plus d'une parfaite cohésion, ils aient mis au point une stratégie de jeu précise et efficace en Défense et un système de signalisation élaboré mais basé uniquement sur le rang ou l'ordre des cartes jouées.

LE SYSTEME DE SIGNALISATION PRECONISE (à titre informatif)

Afin de rendre le jeu de défense plus attrayant, la FFT a mis au point un système de signalisation. Utilisé en Championnat par les compétiteurs, il permet aux défenseurs de dialoguer par le seul biais de la carte.

A L'ENTAME (signalisation sur une seule carte)

- Dans les couleurs : une carte jouée de l'As au 5 annonce un honneur (Roi ou Dame).

- A l'atout : un atout impair est prometteur, il demande atout et en annonce en principe au moins 7.

Un atout pair en début de partie est propositionnel et annonce moins de 7 atouts.

A LA FOURNITURE (signalisation sur deux cartes)

- Couleur jouée par l'attaquant (souvent longue de celui-ci) :

Ordre descendant = promet la tenue 5^{ème} dans cette couleur, demande de jouer atout.

- Couleur jouée par la défense :

Ordre descendant = signalisation du doubleton (2 cartes) qui sous-entend l'acceptation de la continuation de la couleur pour la surcoupe ou la sous-coupe.

L'EXCUSE

- Sur entame de la couleur de l'attaquant, au 1^{er} ou au 2^{ème} tour, promet la tenue de cette couleur et demande de jouer atout.

- Sur entame atout de la défense, poser l'Excuse est une demande d'arrêt.

LA MAIN FORTE

1) Se signale à l'entame par la pose d'un Roi ou d'un atout impair.

2) Egalement à la prise de main, par la désobéissance. Dans ce cas, elle impose sa ligne de jeu à laquelle les partenaires se doivent de collaborer.