

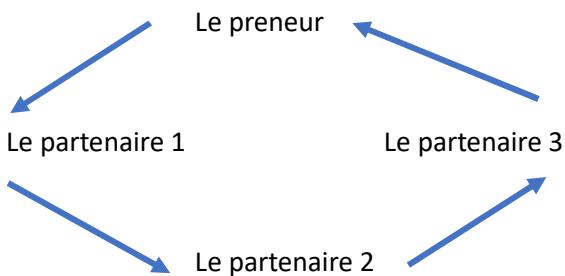


## Activité Tarot : Quelques conseils

Ces règles sont établies pour un jeu à **quatre personnes**, qui connaissent déjà le tarot.

Ce ne sont pas des conventions entre joueurs avertis, mais des **règles logiques** qui doivent vous permettre d'optimiser votre jeu.

Elles ne constituent pas pour autant des certitudes, le tarot restant un jeu de hasard de par la distribution aléatoire des cartes.



### Quelques règles de base.

Le contrat (nombre de points à réaliser), dépend du nombre de bouts. Les 21 et l'excuse sont imprenables contrairement au Petit (1 d'atout).

Il est donc important de savoir rapidement (lors des 2 ou 3 premiers plis) où se trouve le Petit, pour le sauver ou tenter de le prendre.

Pour montrer à ses partenaires qu'on a le petit, 2 règles :

- **On ne joue pas atout**
- On joue en décroissant ses atouts ; outre d'informer ses partenaires, cela permet de se débarrasser de ses plus gros atouts et ainsi d'avoir moins besoin de 'surmonter'. (Attention si on est le partenaire 1, qu'on a le petit et que c'est le preneur qui lance atout, on ne joue pas son plus gros atout pour ne pas faire tomber les gros atouts de ses partenaires.)

Quand on est le partenaire 1, on ne doit JAMAIS faire d'entrée, **SAUF** si on a le Petit. Dans ce cas on joue sa courte (la couleur où on a le moins de carte).

Cela permet :

- D'indiquer à ses partenaires qu'on a le petit
- De leur dire la couleur qu'ils doivent jouer pour que vous coupez le plus rapidement ; les partenaires doivent en conséquence prendre la main

Le partenaire 1 ne doit **JAMAIS** faire d'entrée (**SAUF s'il a le Petit**) car les 2 autres partenaires sont dans le flou : Est-ce une courte, une longe, celui qui a pris va-t-il couper ?

Les ouvertures doivent être faites par le partenaire 3, celui qui est avant celui qui a pris. L'objectif est de trouver au plus vite la coupe du preneur. Il joue donc en premier la couleur dont il pense que c'est la coupe (beaucoup de carte de la même couleur et/ou parce qu'il a les cartes maitresses ...). Le partenaire 3 continue à faire les ouvertures, même si la coupe est trouvée.

Le partenaire 3, à l'ouverture, doit se souvenir des cartes du chien et ne pas jouer dans la couleur où le preneur a touché 2 ou 3 cartes sauf s'il a le petit. Si sur une ouverture un partenaire à le roi court (2 ou 3-ème) il doit le poser afin d'éviter la singlette du preneur.

Le partenaire 2 peut également jouer ce rôle si le 3 n'a pas la main.

Les autres partenaires **doivent** ensuite jouer la coupe.

L'avantage à ce que ce soit le partenaire 3 qui fasse les entrées, c'est que les partenaires 1 et 2 jouent après le preneur et adapte en conséquence leur jeu.

Nous sommes trois joueurs contre un seul. De fait il ne faut pas orienter le jeu, qu'à la vue de son propre jeu. Il ne faut pas par exemple renoncer à chasser le petit parce qu'on a peu d'atouts. Si on n'en a pas, c'est peut-être que ses partenaires en ont.

Si le preneur a eu peu d'atouts sous le chien, et/ou qu'on a beaucoup d'atouts, il peut être intéressant de chasser le petit. Le fait de jouer atout permet en autre de savoir rapidement où est le petit.

Si les partenaires chassent le petit, qu'on est maître, qu'on doit jouer mais qu'on n'a plus d'atout, il faut essayer de faire en sorte que le preneur de ne coupe pas, et sauve ainsi son Petit. On joue donc une couleur qui était présente en majorité dans le chien. S'il y avait un roi, il est évident qu'on va jouer cette couleur.

Si on a le 21 et que l'on est un des trois partenaires, on joue systématiquement ce 21 dès lors que ses 2 partenaires jouent après nous.

Il est impératif de mémoriser le nombre d'atout restant afin de sauver ses points.



#### Comment faire son 'Ecart'.

Le preneur doit chercher à faire une longe, c'est-à-dire de garder la couleur où on a le plus de cartes. Le preneur jouera toujours cette couleur pour faire tomber les atouts de ses adversaires. La situation idéale est d'avoir les cartes maitresses (Roi, Dame ...) )

Le preneur doit essayer aussi d'éliminer une (ou plusieurs) couleurs. Si on a des habillés qui sont mal protégés, on peut également les écarter, mais attention à ne pas faire de saupoudrage.

### Autres règles de base.

Si on est le preneur, et qu'on a des rois, on a intérêt (sauf pour sa longe) à attendre que les adversaires jouent la couleur. Si vous jouez un roi d'entrée et que vous êtes le preneur, les adversaires vont jouer les plus petites cartes possibles, et si vous ne revenez pas de suite dans la même couleur, ils peuvent penser que le preneur a fait une singlette.

Si le preneur joue une couleur, et qu'on a le roi, ne pas le mettre systématiquement. Le preneur a sans doute d'autres habillés (dame, cavalier, valet), qu'il pense pouvoir passer une fois le roi tombé.

Le preneur étant censé jouer sa longe pour faire couper ses adversaires, les partenaires ne doivent surtout pas jouer dans la couleur de cette longe.

### Quand faut-il prendre ?

C'est une combinaison entre le nombre de bouts, d'habillés, d'atouts, de la présence ou non d'une longe ou d'une courte.

Une situation idéale par exemple est au moins 2 bouts, un mariage (roi + dame), une longe et quelques atouts majeurs.

... et puis il y a le chien



### Quand faut-il jouer l'excuse ?

L'excuse ne doit pas être jouée n'importe comment et surtout pas en première carte. L'idéal est de la mettre quand on sait qu'on ne va pas faire le pli et qu'elle permet d'économiser un atout ou un habiller.

Il peut être judicieux de montrer à ses partenaires l'excuse, pour leur indiquer qu'on a un bout.

Serge et Gilles