



# Formation

## L'ATTAQUE

### Préambule

**Ou comment en faire voir de toutes les couleurs à la défense !Après avoir évalué votre main, choisi votre contrat, relevé le chien, il faut vous lancer pour la Victoire Finale... mais avant faut-il encore 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 :

	Moins de 8 atouts	8 à 10 atouts	Plus de 10 atouts
<b>1 bout</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les points</li> <li>- Garder une longue, des reprises de mains</li> <li>- Une coupe maximum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder des points</li> <li>- Garder une longue, des reprises de mains</li> <li>- Deux coupes possibles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les gros honneurs (mariages Roi-Dame)</li> <li>- Préférer des couleurs bien tenues même si elles sont courtes à une longue sans honneurs</li> </ul>
<b>2 bouts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les points</li> <li>- Garder une longue, des reprises de mains- Une coupe maximum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les gros honneurs</li> <li>- Garder une longue, des reprises de mains</li> <li>- Pas de points intermédiaires à l'écart</li> <li>- Deux coupes possibles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les cartes maîtresses sans trop s'inquiéter des longues.</li> <li>- Écarter les petits honneurs</li> <li>- Deux ou Trois coupes possibles</li> </ul>
<b>3 bouts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les gros honneurs</li> <li>- Écarter les honneurs intermédiaires.</li> <li>- Une coupe pour passer le petit de préférence dans la 2<sup>e</sup> longue.</li> </ul>		

### RÈGLES GÉNÉRALES :

Une longue doit être conservée entière (si + de 8 atouts).

Priorité à la longue la plus importante numériquement

Si 2 longues sont identiques numériquement 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 se faire une singlette au roi.

Se faire une coupe avec 6 cartes de la même couleur c'est excellent car la défense possède que 8 cartes de cette couleur et l'on protège ainsi ses atouts, ATTENTION cette coupe ne doit pas être 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 que l'on est obligé de garder un singleton, choisir la couleur dont on possède un honneur surtout si cet honneur était au chien.

Un doubleton est préférable à deux singletons.

Lorsque vous possédez une longue suite d'atouts maîtres (avec 2 bouts dans la main) et désirez prendre le petit, que l'entame est à la défense, vous avez intérêt à éliminer une couleur longue sans reprise de main pour éviter peut être à la défense de sortir le petit dessus .

Garder un singleton vraiment que si il n'est pas possible de faire autrement.

Quand vous vous êtes ouvert 2 coupes, il est préférable de poser le petit à la 2<sup>e</sup> coupe.

## Écarter ou ne pas écarter les HONNEURS ?

**Lorsque vous avez dans votre main :**

**ROI / DAME 5 / 6<sup>èmes</sup>** = de grandes chances de réaliser deux plis, en général il faut garder la DAME. Au-dessus de 5 / 6<sup>èmes</sup> si pas la possibilité d'épuiser les atouts il faut coucher la dame pas d'espoir de la faire.

**DAME / CAVALIER**, en général on garde les deux lorsqu'ils commandent une longue 5 / 6<sup>ème</sup>.

Dans le cas où ils sont courts, cela dépend de la main soit on a besoin de reprise de main et il faut les garder, si pas besoin de reprise de main on peut garder le cavalier sec, si on a besoin de points pour gagner le contrat il faut les coucher.

**DAME 3 / 4<sup>ème</sup>** c'est un véritable pari, il faut pour cela aucune carte de la couleur au chien, 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 femme sauf cas extrêmes il faut la coucher.

**ROI / DAME / CAVALIER 7 / 8<sup>ème</sup>** si aussi longueur d'atout il faut garder les trois pour fermer le jeu après épuration des atouts. Si faible en atout il faut coucher DAME et CAVALIER.

**ROI / DAME / CAVALIER 5 / 6<sup>ème</sup>** il faut coucher la DAME et garder ROI CAVALIER.

**Exception** si le preneur a une belle main atouts permettant de purger tous les atouts de la défense = mini 8 atouts et surtout 5 < au 13 avec 1 seule coupe sinon coucher 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 / 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 ne pas les garder pas d'espoir réaliser les plis, sauf dans le cas pas possibilité de faire autrement.

Ces petites règles sont valables dans 90% des cas, mais avec le tarot il y a toujours une part d'incertitudes bien agréable.

**FAIRE UN PLAN DE JEU : Exploiter ses forces se prémunir contre ses faiblesses.**

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.

	<b>FORCE EN POINTS</b>	<b>FAIBLESSE EN POINTS</b>	<b>à retenir</b>
<b>FORCE EN ATOUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Épuiser les atouts de la défense en jouant dans une séquence d'atouts</li> <li>- Cependant penser à jouer vos rares perdantes avant afin d'éviter toutes défausses sur ces dernières.</li> <li>- Mener le petit au bout</li> <li>- Jouez votre longue honneurs en tête pour épuiser les atouts de la défense- Attention petit au bout que dans conditions très favorables</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ne pas toucher les atouts avant d'avoir éliminé de votre main vos cartes perdantes.</li> <li>- Dès que vous avez une courte (singlette ou affranchi votre longue doubleton) pour essayer n'hésitez pas à jouer atout "d'enfumer" les honneurs !</li> <li>- Jouez la longue</li> <li>- Coupez du petit à la première possibilité</li> <li>- <b>Faire brûler un cierge au nom de Saint Tarot !</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Éliminer en priorité vos cartes perdantes</li> <li>- Vous pouvez jouer dans une courte (singlette ou doubleton) pour essayer</li> <li>- ne pas jouer dans ses couleurs courtes</li> </ul>
<b>FAIBLESSE EN ATOUT</b>			

## La Jouerie

### DES CONSEILS POUR JOUER VOS HONNEURS :

Vous avez gardé **une longue 5 6<sup>ème</sup> commandée par le Roi**, 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 5 6<sup>ème</sup> commandée par le mariage**, Jouer Roi, puis Dame (**sauf si le cavalier a été mis sur le Roi = coupe du défenseur prochaine fois ou si le Roi a été coupé**) puis les bases cartes.

Vous avez gardé **une longue 5 6<sup>ème</sup> commandée par la fourchette Roi, Cavalier, Valet**, Jouer le Roi, puis le Valet (pour affranchir le cavalier, **sauf si la Dame a été mise sur le Roi = coupe du défenseur prochaine fois ou si le Roi a été coupé**) puis les petites cartes et garder le cavalier lorsqu'il ni a plus d'atout en défense.

Vous avez gardé **une longue 7 8<sup>ème</sup> commandée par le Roi**, Jouer le Roi et petites cartes.

Vous avez gardé **une longue 7 8<sup>ème</sup> commandée par le mariage** jouer la Dame et petites cartes pour faire le Roi lorsqu'il ni a plus d'atout en défense. **Sauf si main courte en atout jouer Roi puis Dame**( en faisant une prière) et **sauf si le cavalier a été mis sur le Roi = coupe du défenseur prochaine fois ou si le Roi a été coupé**

Vous avez gardé **une couleur 5<sup>ème</sup> et plus sans le Roi mais avec Dame, Cavalier**, Jouer cavalier, puis Dame (**sauf si le cavalier a été coupé**)

Vous avez gardé **une couleur 7 8<sup>ème</sup> plus sans le Roi mais avec Dame, Cavalier**, Jouer Cavalier puis petites cartes.( pour affranchir la dame et la jouer lorsqu'il ni a plus d'atout 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.**Les chances de PASSER du ROI, de la DAME et du CAVALIER joués en tête(probabilités exprimées en%)**

<b>JEU du PRENEUR</b>	<b>Nombre de cartes de la couleur étudiée</b>	<b>Le ROI passe</b>	<b>Le ROI et la DAME passent</b>	<b>Le ROI, la DAME et le CAVALIER passent</b>
<b>1</b>		<b>98,5%</b>		
<b>2</b>		<b>97,7%</b>	<b>83,9%</b>	
<b>3</b>		<b>96,5%</b>	<b>77,7%</b>	<b>35,2%</b>
<b>4</b>		<b>94,8%</b>	<b>69,3%</b>	<b>21,3%</b>
<b>5</b>		<b>92,2%</b>	<b>58,5%</b>	<b>8,5%</b>
<b>6</b>		<b>88,3%</b>	<b>44,8%</b>	
<b>7</b>		<b>82,6%</b>	<b>28,8%</b>	

<b>8</b>	<b>74,1%</b>	<b>12,3%</b>
<b>9</b>	<b>61,7%</b>	
<b>10</b>	<b>44,4%</b>	
<b>11</b>	<b>22,2%</b>	

**Explications :** Le preneur a le ROI de Cœur 7ème. Joué en tête, il passe dans 82,6% des cas soit 4 fois sur 5. Le preneur a ROI, DAME, CAVALIER à Cœur 5ème. Joué en tête le Roi passe dans 92,2% des cas, la Dame dans 58,5% des cas, le Cavalier dans 8,5% des cas. N.B. ce tableau est tiré du livre de **Noël CHAVEY «LE JEU DE TAROT»** publié chez « HALTIER » **un livre qui mérite d'être lu.**

## MENER LE PETIT AU BOUT

### **Vous avez le petit long 9è ou plus**

Vous jouez atout quand il possède des couleurs fortes.

Si vos propres atouts sont, faibles vous 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 ses couleurs sont faibles ou s'il possède une couleur creuse.

Vous ne jouerez atout que lorsque votre longue sera affranchie.

Si la défense chasse, vous 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 de son nombre de bouts si la défense a deux bouts, elle arrêtera la chasse (souvent).

### **Vous avez le petit 7 ou 8è**

Vous ne jouez pas atout sauf bien sûr s'il possède 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 6è ou moins**

Il est possible de sauver le 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, 6 il faut prévoir son contrat que 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 lui 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 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 donner un valet pour faire un cavalier)

## LA CHASSE AU PETIT

La prise du petit est intéressante lorsque vous 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 et 1 longue creuse\*, 6, 7, 8 atouts ne pas chasser sauf si les atouts sont tous maîtres. \*(longue creuse = longue sans honneur 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 coupent des honneurs

**Pour chasser le petit vous jouez de préférence vos atouts maîtres en tête lorsque vous possédez :**

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 / 15
13	3	
14	3	
15	2	18
16	2	18 ou 17 / 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 . **De la Pratique ..... à l'Expérience Afin de bien Attaquer, il importe de bien compter les atouts de mémoriser leur hauteur, surtout de ne pas oublier l'excuse, bien surveiller les défausses et les honneurs tombés .**

**LES FAUSSES ECONOMIES :** 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 des points. Les petites économies coûtent souvent la donne.

**FAUTE DE DÉBUTANT :** Vous ne devez pas jouer vos Rois secs, vous devez les garder pour des reprises de mains.

**BRAVOOOOO vous avez vaincu cette DEFENSE qui vous voulait du mal !!!**

̄NB : certains textes ces pages sont tirés des excellents livres :

**LE JEU DE TAROT par Noël CHAVEZ aux Editions HALTIER.**

**LE TAROT MODERNE LA SIGNALISATION par Daniel DAYNES et E. JEANNIN-NALTET aux Editions du ROCHER.**