



## Tarot initiation



Au fil des magazines et à travers cette rubrique, les règles de base et techniques de défense ont été traitées. Il est temps désormais de se consacrer à l'attaque et pour commencer, aux enchères.

Il existe quatre enchères au Tarot qui sont, dans l'ordre croissant, la prise (ou petite), la garde (avec le chien), la garde sans le chien et la garde contre le chien. Tout d'abord, abordons les surcontrats (garde sans le chien et garde contre le chien).

Pour effectuer un contrat supérieur, il est conseillé de faire un décompte des points qu'on est en droit d'espérer en fonction des plis, mais ces calculs ne sont pas nécessairement des gages de réussite.

Il est impératif de distinguer, dans le décompte, les points qu'on est certain de réaliser :

### Points effectifs

- Pli du 21 : 6 points
- Pli du Petit : 6 points  
(à condition d'avoir la sortie du Petit)
- Excuse : 4 points
- Pli du Roi : 6 points
- Pli de la Dame d'un mariage : 5 points  
(attention à la longueur du mariage. Si le mariage est long, minimum 5<sup>ème</sup>, les risques de se faire couper la Dame existent)
- Pli d'une pièce d'un petit mariage : 4 ou 5 points  
(attention aussi à la longueur du petit mariage)
- Pli d'atout (19 ou 20) : 2 points
- Sur une coupe : on peut espérer 8 à 10 points en 2 ou 3 plis
- Sur une singlette : on peut espérer 4 à 6 points en 1 ou 2 plis

L'attaquant doit faire attention à la sortie du Petit et posséder une singlette ou mieux une coupe pour pouvoir le sauver. Avec un jeu fort à l'atout,

le preneur, sans coupe ni singlette, peut se fabriquer la sortie du Petit en jouant atout, enlevant ainsi les atouts de la défense.

Avec les points effectifs, il ne faut pas oublier de lister les points éventuels.

### Points éventuels

- Pli d'une Dame : 5 points
- Pli d'un Cavalier  
d'une fourchette Roi-Cavalier : 4 points
- Pli de la deuxième pièce  
du petit mariage : 4 ou 5 points
- Pli d'un Cavalier (rare) : 4 points
- Pli d'atout : 2 points
- Points pris sur un mariage : 1 ou 2 points

Les points éventuels ne rentrent souvent pas dans la décision du surcontrat. Mais plus ils sont, mieux c'est, car ils peuvent permettre d'une part de gagner plus et d'autre part d'arracher le gain de la partie en cas de mauvaise répartition (exemple : Dame d'un mariage coupée).

Dans le décompte, il ne faudra pas omettre de prendre en compte les points du chien : 3 points minimum sont assurés et peuvent être utiles pour réaliser une garde sans le chien.

Dans certains cas, il peut être plus facile de décompter les points laissés à la défense.

Quelquefois, une garde est préférable à une garde sans le chien. Exemple : on a le Petit 9<sup>ème</sup> avec le 21 ou l'Excuse, mais on ne peut faire une contre le chien d'après le décompte de points. En revanche, une sans le chien est envisageable. Avec un tel jeu, il est conseillé de garder, d'essayer de chercher le 10<sup>ème</sup> atout au chien (poignée) et de faire un écart pour mener le Petit au bout. Le score marqué en garde peut alors être plus important que celui marqué en garde sans le chien et on évite les risques de chute.

Dans un match par équipes serré, il ne faudra pas louer l'enchère qui peut être capitale pour la victoire. Ne pas la demander peut équivaloir à une bascule défavorable. Parfois, le côté technique des surcontrats n'intervient pas, tout dépend la situation. Avec de l'avance, il ne faut pas prendre le risque de chuter, mais réaliser le bon contrat pour ne pas être rattrapé au score. Il est inutile de forcer les contrats comme risque de le faire l'équipe en retard. D'autres paramètres sont à prendre en considération : le déroulement des étuis précédents, la forme du moment, la valeur des adversaires...

Les surcontrats écartés, la garde est l'enchère la plus souvent demandée, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec. Quant à la prise, elle est émise principalement avec un jeu moyen qui ne laisse espérer que 50% de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau chien. Nombreux sont les joueurs à boudier la petite, voire à la bannir. Il est vrai que cette enchère ne permet pas de gagner un grand nombre de points comme la traditionnelle garde. Cependant, une prise peut être demandée avec un petit jeu, pas assez fort pour une garde, pour éviter de le passer. Ainsi, le déclarant pourra tenter de fructifier ses points, même si le gain est minime, mais surtout, s'il chute, il ne perdra que peu de points, en général une petite centaine, ce qui revient presque à payer en défense une grosse garde.

La prise peut être un excellent contrat de gestion : 1/ en équipes (libre par 2 ou par 4) : en cas de chute, elle peut permettre de ne pas dilapider les points engrangés par ses coéquipiers. 2/ quand on est bien classé en libre, il faut savoir parfois envoyer un jeu moyen au lieu de le passer pour éviter de perdre des points par exemple sur un contrat supérieur qu'un adversaire pourrait demander après une nouvelle distribution. On l'appelle alors la petite de barrage.