



Tarot initiation



L'écart, opération importante dans le jeu de Tarot, se fait suivant un plan d'attaque, mais avant de prendre en considération ce dernier, quelques règles de base sont à respecter.

Pour sauver le Petit et prendre les points de ses adversaires afin de gagner son jeu, le preneur doit s'ouvrir une ou plusieurs coupes. Il doit absolument tenir compte de son nombre d'atouts, de leur hauteur et des bouts qu'il possède. Avec peu d'atouts (moins de 8), le preneur ne fera qu'une seule coupe et équilibrera son jeu. Avec un jeu riche en tarots, il pourra se fabriquer deux coupes ou bien une coupe et une singlette (ou Roi sec).



Concernant le choix de la coupe, il est préférable de la faire dans la couleur la moins riche en points. S'il est obligé de faire une singlette, le preneur choisira de la garder dans la couleur où il a couché le plus de points. De plus, si le preneur hésite entre deux couleurs pour faire sa coupe, il doit tenir compte de sa relève et coucher de préférence la couleur dominante du chien (afin de retarder l'entame en défense dans cette couleur).

Le preneur doit repérer sa longue qui, comme son nom l'indique, est la couleur la plus présente de son jeu. On parle généralement de longue pour une couleur au minimum 5^{ème}. Il est important que le preneur connaisse sa longueur. En effet, une couleur 5^{ème} permet de faire tomber 6 atouts de défense, une 6^{ème} 10 atouts... Ces indications peuvent parfois permettre d'estimer si le Petit peut aller au bout ou non. En règle générale, la longue doit être conservée intacte parce qu'elle permet de faire couper les adversaires, de réaliser des levées lorsqu'elle est affranchie et de se ménager des coupes. Cependant, en cas de jeu faible à l'atout avec lequel le preneur juge le débordement peu probable, les points de la longue (Dame ou Cavalier) peuvent être couchés. Une autre remarque est à stipuler en cas de jeu très faible à l'atout avec le Petit : si le preneur possède

deux longues égales numériquement, il doit garder intacte celle qui permet de faire couper la défense le plus vite possible, c'est-à-dire la plus forte en honneurs.

A côté de sa longue, le preneur aura généralement une autre couleur qu'on appellera la courte. Il ne la jouera pas et attendra que la défense l'entame. Il semble normal de garder des cartes susceptibles de faire des levées plutôt qu'une couleur constituée uniquement de blanches. Cependant, une pièce isolée n'a que peu de chances d'être réalisée. Avec un jeu fort à l'atout, il est préférable, si possible, de l'écartier, les atouts faisant office de reprises de main. Avec un jeu plus faible, il peut être nécessaire de garder la pièce pour pouvoir reprendre la main et continuer à pousser sa longue pour désatouyer la défense. Il va de soi qu'une Dame est plus facile à encaisser qu'un Cavalier. Il est donc préférable que la courte soit constituée de deux ou trois pièces formant une séquence, ce qui représente une chance très sérieuse de réaliser des levées. Le petit mariage (Dame-Cavalier) en est l'exemple parfait. Si une Dame 2^{nde} ou 3^{ème} et un Cavalier 3^{ème} blancs sont difficilement réalisables, il existe des cas de figure intéressants tels que Dame-Valet ou Cavalier-Valet (encore mieux s'ils sont accompagnés du 10) qui permettront plus facilement de faire un pli. La courte peut comprendre un Roi ou un mariage qui feront des plis. S'il ne possède pas la Dame mais le Cavalier, le preneur pourra le garder si besoin à côté du Roi et imposer sur l'entame de défense en le posant pour tenter de reprendre la main.

Que ce soit dans la longue ou dans la courte, si le preneur possède une séquence de trois pièces avec peu d'atouts, il peut enlever l'une d'elles, celle ayant la plus grande valeur, et garder quand même une suite de deux habillés. Exemples : il peut coucher la Dame d'un grand mariage ou d'un petit mariage accompagné du Valet. Il pourra aussi écartier le Cavalier d'une fourchette Roi-Cavalier-Valet. Par contre, avec de nombreux atouts, il gardera ses séquences entières pour réaliser le maximum de plis possibles.

Si le nombre d'atouts est faible, le preneur jouera sans doute avec une longue et deux courtes. A l'inverse, s'il a beaucoup d'atouts, il ne possèdera qu'une courte. Plus le nombre d'atouts est grand (en tenant compte aussi de la longue), plus les cartes de la courte seront moindres. Il arrive de temps en temps que le preneur n'ait que deux cartes à conserver. Il aura le choix de garder un doubleton ou alors deux singlettes, ces dernières pouvant lui permettre plus facilement de mener le Petit au bout après que la défense les lui ait effacées. Si le preneur choisit de conserver un doubleton blanc, il est préférable qu'il ait couché au moins une pièce. Généralement, il le conservera pour le jouer de sa main, faisant croire à une fausse longue (enfume).

Comme on a pu le constater, le nombre d'atouts intervient sans cesse dans le choix de l'écart. Parfois, le nombre de bouts et les points à réaliser pour remplir le contrat y contribuent aussi. Avec deux ou trois bouts et une multitude de points, un écart prudent ("de père de famille", "coffre-fort" ou "écureuil") est souvent gage de réussite. Le preneur doit tout d'abord comptabiliser les points des levées qu'il est certain de réaliser (21 = 6 points, Petit = 6, Excuse = 4, Roi = 6, etc.). Il adapte ensuite son écart en se ménageant une coupe et en couchant le maximum d'habillés possibles pour se rapprocher de la gagne.

Un écart audacieux peut augmenter les chances de réussite d'un jeu relativement faible (exemple : en gardant une Dame sèche avec Excuse 7^{ème} deux Rois). Le preneur doit prendre le temps de juger la force de son jeu pour adapter un écart adéquat. Il ne doit surtout pas gâcher, par un écart fantaisiste, un jeu qui doit se gagner d'une façon classique. Le jeu sans coupe, appelé "le 4 couleurs", avec une longue et deux Rois secs par exemple, reste exceptionnel et difficilement envisageable avec le Petit court.

Le type de compétition peut aussi influencer l'écart du preneur. S'il joue en donnes libres ou en quadrettes, il doit impérativement penser à gagner avant de