

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.com/article177.html>

7- Evaluer son jeu

- tarot - Taroscopie -



Date de mise en ligne : lundi 28 décembre 2009

Date de parution : 2 avril 2001

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

Choisir le rôle de l'attaquant ou non est très facile, le faire à bon escient nécessite une évaluation précise de ses chances de réussir son contrat. Une fois cette décision prise, il faut encore déterminer quel contrat il est possible de jouer et pour quel espoir de gain.

Le nombre de bouts

C'est évidemment la première chose à faire car ce nombre conditionne la quantité de points à récolter pour gagner son contrat. Cette quantité de points ne dépend absolument pas du contrat (prise, garde,...) demandé.

nombre de bouts possédés	nombre de points à effectuer
0	56
1	51
2	41
3	36

Il est donc plus facile de gagner avec les trois bouts (petit, excuse et 21) plutôt qu'avec aucun. ATTENTION : Le petit ne doit pas être considéré comme un bout si vous avez moins de 5 atouts car la défense le capturera.

Pour la suite de l'évaluation, on comparera son jeu avec le nombre de points à effectuer que l'on a déterminé plus haut.

La valeur des cartes

Un bref rappel des valeurs intrinsèques de chaque carte : Un roi vaut 5 points, une dame 4, un cavalier 3, un valet 2, un bout vaut 5 points et un duo de cartes basses vaut 1 point.

Mais dans notre évaluation, nous nous attacherons à juger différemment ces cartes. En effet, comme nous l'avons vu plus haut avec le petit, certaines cartes sont susceptibles de ne plus appartenir au preneur à l'issue de la partie.

Les points directs

Ce sont les points que l'on a de fortes chances de réaliser avec les cartes de valeur.

Ainsi le 21 fera toujours un pli donc il rapportera toujours 5 points de 21 et 1 point pour les deux cartes basses qu'il a ramené, soit 6 points.

L'excuse, par contre, ne rapporte jamais de pli donc ne vaudra que 4 points (5 points - 0,5 pour la carte basse qui

l'accompagne pour le décompte - 0,5 points pour la carte que l'on rend à la défense).

Le petit vaut 6 points si l'on considère qu'il ne peut être capturé par la défense.

Les rois valent 6 points comme le 21 (malgré l'aléas éventuel d'une coupe en défense).

Les dames qui accompagnent le roi valent 5 points (4 + 1 de pli).

Si elles sont seules, elle ne valent rien comme les valets et cavaliers (sauf destinés à être écartés).

Toutefois, un couple dame-cavalier accompagnés au maximum d'une ou deux cartes compte pour 4 points (le cavalier fait tomber le roi pour que la dame passe au deuxième tour).

Les points théoriques

Ce sont des points théoriques, donc aléatoires. Ainsi, les atouts supérieurs en valeur à 15 peuvent espérer remporter un pli (donc 2 points), pour les atouts supérieurs à 10, c'est moins évident (donc 1 point seulement par atout). Le nombre d'atouts est important aussi donc tout atout en plus du septième vaut un point de plus car même s'il est de petite valeur, il devrait rapporter quand même un pli.

De même, une longue affaiblira l'adversaire en atouts donc une longue de plus de 6 cartes ramènera sûrement quelques plis de plus. On comptera donc 1 point pour la sixième carte et deux points pour les suivantes.

Les points indirects

Ils dépendent de la répartition et de la qualité des adversaires. Ce sont les points que l'on est susceptible de capturer (sur une coupe ou par capture du petit).

En ménageant une coupe, on peut espérer en capturer les honneurs. Le nombre de points résultant dépend de beaucoup de facteurs. (honneurs à l'écart, cartes basses à l'écart, capacité à surcouper ou à ne pas se faire surcouper,

Quel contrat

En fonction des points calculés mais également de la valeur de ses adversaires, on pourra alors choisir entre passer et faire un contrat. Face à de très bons joueurs, il ne faut pas compter sur beaucoup de points indirects alors que des joueurs moins entraînés laisseront filer quelques points.

Le contenu du chien est également un paramètre important mais hasardeux. Il comporte en moyenne 1,7 atout et 7 points. Mais vous aurez parfois 3 points sans atout et d'autres fois aller jusqu'à six atouts ou 27 points ! Le meilleur chien que j'ai eu en 1997 était " 3 rois et 3 atouts " alors qu'en 1999 ce sera sûrement " le petit avec quatre autres

7- Evaluer son jeu

atouts et un roi ". J'ai eu nettement plus de chiens à trois points sur ces trois années ! Le chien ne doit donc pas intervenir énormément dans votre choix.