

# Je m'améliore au skat\*

Julien REICHERT

15 janvier 2014

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Les jeux inchutables</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Probabilités</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Décider quand enchérir</b>	<b>12</b>
<b>4</b>	<b>Les maniements des atouts</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>Tactiques basiques et avancées</b>	<b>16</b>
<b>6</b>	<b>La défense contre le null</b>	<b>22</b>
<b>7</b>	<b>Conclusion de la deuxième édition</b>	<b>23</b>

## Préface

Au-delà des dictons allemands que la plupart des joueurs de skat connaissent, la théorie sous-jacente au skat est fondée sur des principes, eux-mêmes régis par les probabilités. L'expérience permet de remarquer que telle ou telle ligne de jeu s'avère meilleure dans la plupart des cas, et elle est donc recommandée dans le doute. Seulement, le doute ne doit pas être systématique, et les éléments présentés dans ce document visent à le lever dans la mesure du possible, afin de s'améliorer jusqu'à faire de la majorité des donnes une étude poussée et éventuellement automatisée.

Pour ne citer qu'un exemple, entamer d'une couleur courte quand le déclarant est à l'arrière est recommandé, soit. Détecter les situations où il faut l'éviter afin de faire chuter un contrat, voilà l'apanage des excellents joueurs, et le processus de réflexion qui y mène est à la portée de tous, à condition de fournir un certain effort.

J. R.

---

\*Traduction libre (et abrégée) du document "Besser Skat spielen" de Wolfgang Rui avec des extraits d'un document de Thomas Kinback

# 1 Les jeux inchutables

Un jeu inchutable, cela existe évidemment, et cela ne se détecte pas que lorsqu'on a quatre valets, quatre as et deux dix.

L'exemple le plus fréquent de jeu inchutable trop souvent négligé est le "*Berliner Grand*", ou « grand de Berlin », et ses variantes.

Un *Berliner Grand*, c'est un grand où l'on a les deux valets noirs, deux as-dix, quatre louches et l'entame. Ces cartes garantissent que le grand est inchutable, par un raisonnement en termes de points perdus : après avoir joué les deux valets noirs puis les quatre levées par ses pleines, la défense peut obtenir le reste, soit quatre plis. Sur ces quatre plis, le déclarant n'apporte aucun point, et la défense dispose au plus de quatre pleines (AA1010, soit 42 points) et quatre images, disons les quatre rois, pour un total maximal de 58 points.

Qui pourrait croire que ce jeu est sans risque ? Les bons joueurs. Notez bien qu'il suffit d'une dame dans le jeu du déclarant pour que le jeu ne soit plus inchutable. Il faudrait alors disposer d'au moins un dix au chien.

Ce qu'il faut retenir, c'est que les jeux inchutables, et ce quels que soient le plan de jeu et la répartition des cartes des adversaires, peuvent se détecter de diverses manières, soit en constatant qu'il est possible de prendre rapidement 61 points, soit en calculant qu'il est impossible d'en concéder plus de 59. Ces jeux-ci ne doivent donc naturellement pas être perdus par une erreur de ligne de jeu, ni oubliés en déclarant par exemple un simple contrat à la couleur.

Concernant les Grands à l'entame avec le valet de trèfle et au moins le valet de pique ou les deux valets rouges, donc sans risque de coupe, le calcul se résume ainsi, un grand est inchutable si l'on a :

- Cinq plis et cinq pleines sauvées (éventuellement des dix écartés), sans point concédé.
- Six plis et quatre pleines sauvées, sans point concédé (éventuellement une image si l'on a les quatre as).
- Six plis et cinq pleines sauvées, si l'on sauve au moins une image ou on n'en concède pas trois.
- Sept plis et trois pleines sauvées, sans point concédé (éventuellement une dame si l'on a deux as).
- Sept plis et quatre pleines sauvées, si l'on concède au moins une louche (la nature des pleines permet d'alléger la condition). On peut alors même avoir deux dix secs !
- Sept plis et cinq pleines sauvées, sans condition.
- Huit plis et qu'on ne concède pas deux dix secs (et encore, il suffit de sauver trois autres pleines pour gagner).
- Neuf plis, évidemment.

Notez que certains cas ne sont pas mentionnés, car ils sont contradictoires, par exemple six pleines sauvées (qui garantissent donc la victoire), dans cette situation, nécessitent d'être encaissées pour quatre d'entre elles, donc sur six plis.

Le jeu suivant est une application intéressante du raisonnement en termes de points perdus :



Nous avons convenu qu'il ne s'agissait pas d'un grand de la main, car on concède un roi et la défense fait trois plis, contenant potentiellement 56 points qu'elle apporte.

Néanmoins, quel que soit le contenu du chien, on peut trouver un écart garantissant le grand, car on trouve soit une carte moindre qu'un roi, qu'on garde en écartant l'autre et le roi de carreau, soit une carte maîtresse, ce qui porte le total à huit plis, soit au moins une pleine, qui garantit le grand en écartant les deux cartes non maîtresses les plus fortes. Le seul cas non référencé est celui où l'on trouve les deux rois manquants. Mais alors, en les écartant, on constate que le maximum de points des adversaires devient  $22+30$  (deux as et trois dix) + 3 (la carte la plus forte que les adversaires peuvent encore avoir, pour un total de six cartes chez eux) + 4 (le roi que l'on concède), soit 59.

Mais ces situations ne sont pas majoritaires, et on est souvent amené à se demander ce qu'il en est des coupes des adversaires. Ainsi, considérons le jeu suivant, où sept plis sont assurés si on a l'entame :



L'une des pleines peut se faire couper, et il est même possible que l'autre défenseur n'ait alors plus de carte dans la couleur demandée, dans le cas d'un grand de la main, mais ce sera alors le deuxième tour de la couleur et la pleine sera un dix. Néanmoins, en admettant que les deux louches soient fournies sur des plis avec l'as et le dix de leur couleur, les adversaires peuvent au plus faire 16 points supplémentaires sur le pli d'un dix coupé avec un roi rouge graissé, ou un as coupé avec la dame fournie. Ce jeu est donc un grand de la main assuré.

Un exemple un peu plus difficile, pour lequel jouer un valet serait fatal, mais néanmoins le grand de la main est incontestable :



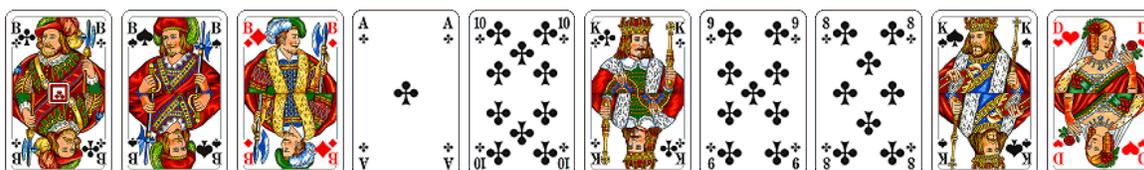
À l'entame, on constate qu'il faut perdre la main jusqu'à trois fois, et qu'on peut la reprendre au moins trois fois. Cette notion de perte de main et de reprise de la main est d'ailleurs essentielle et justifie la règle des 6 pour décider si un grand est réalisable. Ainsi, pour éviter une coupe avec graissage de l'as de pique, autant le jouer tout de suite, et même le dix, tant qu'à faire. Dans le pire des cas, ceci coûterait 17 points (avec le roi et le valet de trèfle). Sinon, on joue un petit trèfle, on coupe tout retour, on rejoue petit trèfle, on coupe tout retour et on joue les trèfles jusqu'à être coupé. Le pire des cas sera alors : le dix coupé avec un graissage d'un dix rouge (22, donc plus qu'une coupe de pleine à pique), après avoir perdu le roi et l'as de trèfle (15) sur lesquels les deux as rouges ont été graissés (22). Le total ne dépassera donc jamais 59.

Si l'on dispose d'une suite ininterrompue, son affranchissement sera plus aisé et permettra même d'échapper au risque de coupe d'une pleine en entamant d'un valet :



Sur les deux valets, au plus 15 points sont perdus. Une fois la main reprise par la coupe, voire à pique, on ne sait jamais, l'as de trèfle peut sauter en concédant au plus le roi et un autre as, et on pourra lâcher le dernier pli au roi de pique qui emportera, en plus de la dame, un dix par manque d'as. Les adversaires font donc au plus 58 points. Sans l'entame, le valet de trèfle ne peut être délogé de manière sécurisée que par la coupe, et concéder le 10 de trèfle ne garantit plus la réussite du contrat.

Tout ceci se calcule encore facilement, mais les exemples suivants montreront les détails à ne pas oublier et des études de cas à mener.



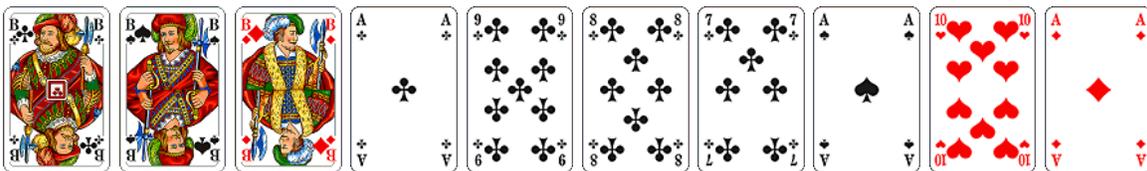
Ici, quelle que soit la position, le grand de la main est assuré. En n'oubliant pas de couper d'un valet noir pour éviter la surcoupe, et que la dame de trèfle doit être prise du roi afin de ne laisser au maximum que 9 points sur le pli, plus sept des deux images sur lesquelles quatre pleines, dont au pire trois as, seront graissées. Le total est donc au plus de 59 (50 si on a l'entame), il serait de 60 si l'on disposait de deux rois secs, mais la probabilité de chute serait toutefois négligeable, ne serait-ce que par la nécessité qu'un as soit graissé. Il serait aussi de 59 si le 10 de cœur remplaçait le roi de pique. En effet, pour capturer les deux cœurs, il faut l'as et le roi, donc 28 points plus deux charges qui font 50, et éventuellement le premier pli à neuf points.

Pour l'exemple suivant, qui est un grand de la main garanti si l'on a l'entame, il s'agit de ne pas se tromper de plan de jeu :



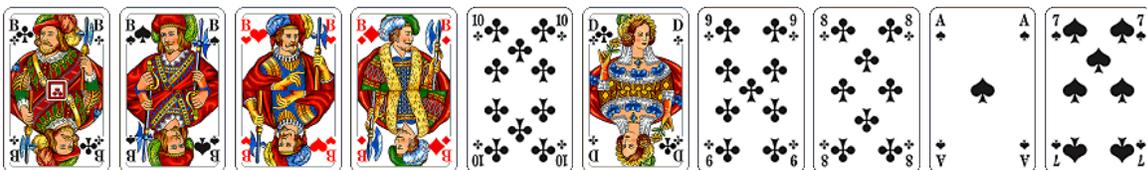
On commence évidemment par le valet de trèfle, et ensuite, il est essentiel de garder le 9 de pique comme défausse et pour éviter une remise en main. On ne concède que trois plis, dont trois points, les adversaires peuvent rentrer au plus leurs deux as, trois dix et un roi, et donc il suffit d'attendre de voir qu'un pli où l'on n'a pas l'entame comporte une carte hors pleine pour laisser échapper une perdante. Si on commence par la dame de trèfle, qui est prise du 10 avec la charge d'un as, la perdante à cœur peut disparaître sur un pli comprenant l'as et le dix, qui est suivi d'une remise en main à trèfle. À ce moment-là, il faut jouer le 9 de pique au début d'un pli, où deux pleines peuvent apparaître. Au contraire, si on met le 9 de cœur au deuxième pli, il est impossible pour la défense de faire un retour qui empêche de défausser le 9 de pique sans sacrifier une de leurs six pleines nécessaires.

Le jeu suivant est un grand, de la main à l'avant et gagnable à l'arrière après écart :



Au chien, par exemple le 9 et le 8 de carreau. Il faut impérativement écarter, en plus du 10 de cœur, l'as de pique, afin que le jeu soit incontestable. Dans ce cas, sur toute entame, il s'agit de rester à l'arrière si possible et s'il n'y a pas de pleine (en défaussant une louche à carreau), ou de couper puis de faire tomber le valet de cœur si par exemple la dame entamée est couverte d'un roi. On dispose de 21 points écartés, deux as sauvés dont l'un vole au moins une dame, quatre valets et la possibilité de ne couper que si l'on voit une pleine, et ce à deux reprises. Là aussi, le plan de jeu demande de la réflexion.

Le jeu suivant est une curiosité du skat, dans la mesure où le grand de la main est assuré au milieu ou à l'arrière, mais pas à l'entame :

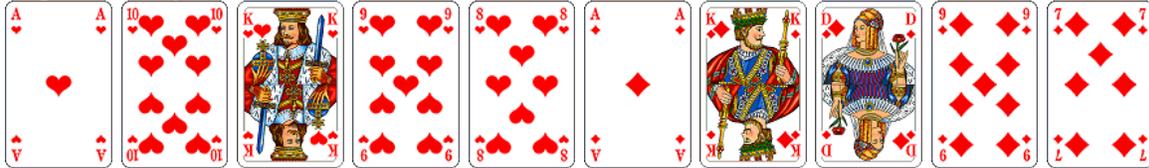


Avec toutes les reprises nécessaires, on ne concède que trois plis, quelle que soit la position.

La chute survient dès que les adversaires sauvent leurs trois as et deux des trois dix, ainsi que le roi de trèfle, si la dame est capturée.

Considérons la répartition suivante des autres cartes.

À gauche du joueur :



À droite du joueur :



Le déroulement de la partie si on a l'entame, comprend les phases suivantes dans un ordre quelconque :

- Jouer un petit trèfle, rester en main. Au prochain tour de trèfle, le roi prend une petite carte et la dame finit capturée.
- Jouer un petit pique, sur lequel le 10 emmène l'as de cœur, puis le joueur est remis en main à l'as de pique.

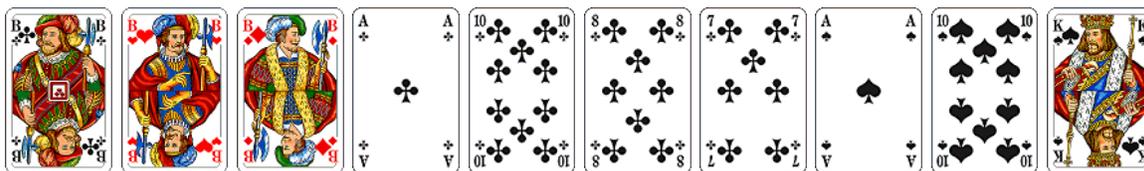
OU

Jouer as de pique et petit pique, sur lequel le 10 emmène un l'as de cœur, le 10 de carreau devra alors faire office de carte de sortie.

- Si un adversaire est en main et le joueur au milieu, le 10 de carreau sert de carte de sortie, et il doit être coupé, sinon 21 points de plus partent pour la défense.

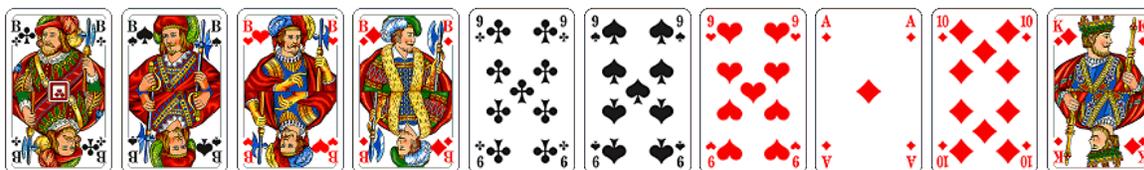
Imaginons maintenant que le joueur n'ait pas l'entame. S'il voit un trèfle, il couvre s'il le peut (le 7 de la dame, le roi du dix). Soit la dame est sauvée, soit elle est prise sans graissage, soit il n'y a plus que deux plis perdus au total. S'il voit un pique, il ne couvre que le dix. Malgré la remise en main ultérieure, les adversaires ne sauveront que 4 pleines, car sur leurs trois plis, deux de leurs cartes devront être des images. S'il voit une carte rouge, il ne coupe qu'une pleine, et défausse le 7 de pique sinon, pour le même résultat. En coupant une pleine, le joueur peut alors enchaîner avec un petit trèfle, sur lequel il est soit laissé en main, mais dispose alors de deux sorties à trèfle, après quoi il pourra couper une deuxième pleine et gagner ou défausser le 7 de pique sur un pli de moins de 20 points OU les adversaires prennent le pli et soit la dame est sauvée par la remise en main à trèfle soit les adversaires doivent à nouveau sacrifier une pleine.

Intéressons-nous maintenant à un jeu pour lequel le Schneider est garanti.



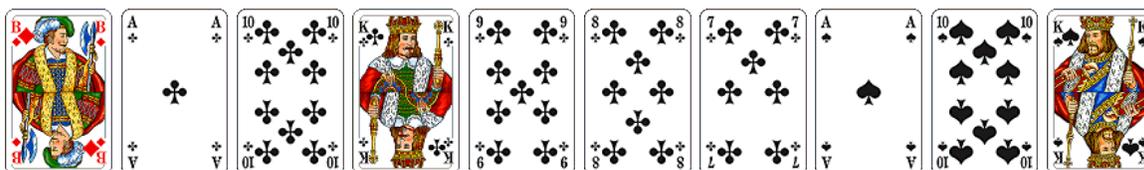
Un pli est perdu, normalement, deux en cas de coupe ou de surcoupe. À trèfle, si le 10 est coupé à l'entame, l'entameur sauve ses deux images et reçoit au plus un as rouge, pour un total de  $10 + 2 + 11 + 7 = 30$  points. Si un as rouge est surcoupé, cela fait 15 points, auxquels s'ajoutent au plus le roi de trèfle et l'autre as rouge, soit encore une fois 15 points. Ces deux cas sont les pires qui puissent arriver, et encore, ils nécessitent d'être au milieu. Le Schneider est donc certain.

Les jeux garantis sont parfois dépendants de ce qu'on trouve au skat. par exemple ici, si on est devant, on peut enchérir jusqu'à 55 et obtenir par n'importe quelle découverte un jeu de valeur supérieure ou égale :



Au moins une carte à carreau ou une pleine donne un grand. Sinon, deux cartes de la même couleur permettent de gagner un jeu à cette couleur avec Schwarz, ou un grand si ces cartes sont toutes les deux des louches ou toutes les deux des images. Deux cartes de deux couleurs différentes permettent de gagner un jeu dans la plus chère : on concède un pli avec une louche et au plus un pli d'atout.

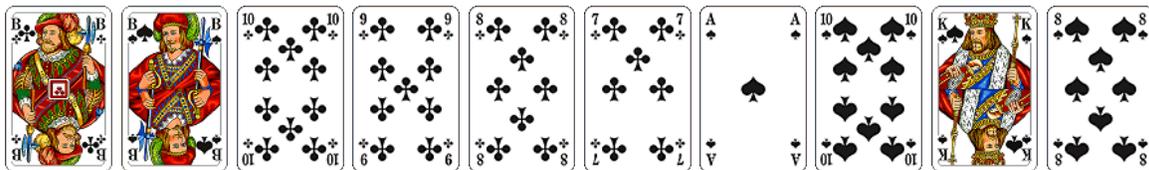
Dans tous les jeux précédents, le joueur avait le bénéfice du contrôle des reprises en main. Le raisonnement en termes de points perdus présuppose qu'on ne soit pas réduit à l'atout et forcé de perdre les derniers plis. Par exemple, avec cette donne :



Le trèfle de la main avec l'entame est garanti, mais le raisonnement ne doit pas être « quatre plis d'atout concédés, dont neuf points d'atout d'une main et deux lâchés, plus quatre pleines ». En effet, si on perd quatre plis d'atout, il faut aussi rentrer en main quatre fois, par la coupe dans le pire des cas, donc il faut jouer les piques en tête, et à ce moment une pleine risque d'être coupée avec charge d'une autre pleine. L'idéal est donc de ne perdre que trois plis

d'atout, et pour cela de jouer quatre fois dans la suite des atouts maîtres, tout en coupant d'une louche chaque retour (une surcoupe de la dame ne serait pas problématique, d'autant que cela signifierait que les atouts n'étaient pas 4-0, car cela ferait tomber un atout adverse pour le prix d'un propre atout au lieu de deux, donc il n'y aurait plus de risque de réduction d'atout). En entamant du valet de carreau et en débusquant la dame par le roi, puis le dix sacrifié, on concède 16 points qui sont volés par six points des trois meilleurs valets, ce qui fait que le contrat est gagné malgré le graissage de trois pleines. Le jeu n'est, par ailleurs, plus inchutable si l'on remplace le roi de trèfle par la dame !

Ramasser le skat est parfois nécessaire afin de savoir ce qu'il contient, afin de se prémunir des jeux de la main où l'on se fait couper une pleine longue avec graissage car le skat contenait une ou deux cartes de cette couleur. Dans l'exemple suivant, trouver au moins un pique ou une pleine garantit le grand tel qu'on le connaît déjà, tout le reste peut être remis au chien pour donner un jeu sûr à trèfle :



En revanche, il ne faut pas jouer de valet en tête, mais plutôt les piques depuis l'as. En effet, si une pleine de pique est coupée avec graissage, dans le cas où les atouts sont 5-0, il est possible que la défense fasse 18 (as, roi et dame d'atout) plus 10 (10 de pique coupé) plus 32 (deux as et un dix rouges) points. Si on joue l'as de pique et qu'il est coupé, ou qu'il passe et que le dix est coupé, l'autre joueur devra forcément fournir. Comme il y a au plus trois plis de perdus (dès que l'on reprend la main, si les deux pleines de piques ont été jouées, on peut mettre les valets noirs), cela fait toujours 18 plus au choix (21 plus 3 plus 11 - as et dix coupés, la dame fournie et un as graissé sur le pli d'atout naturel) ou (10 plus 3 plus 22 - dix coupé, la dame fournie et deux as graissés sur les plis d'atout naturels). Même une surcoupe et des atouts répartis n'importe comment n'impactent pas la réussite du contrat !

## 2 Probabilités

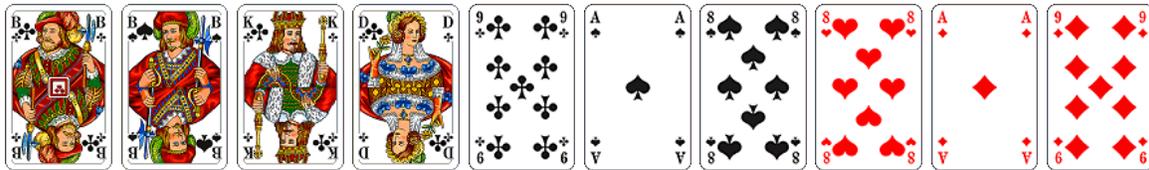
Le facteur chance est indéniablement présent au skat. La loi des grands nombres, selon laquelle le nombre moyen de bons jeux, de bons skats et de bonnes répartitions tend à être la même pour chacun, ne s'applique que sur un nombre infini de parties, et en aucun cas sur un tournoi, même de 8 séries.

Ces probabilités, si on ne les maîtrise pas, on peut cependant les calculer, et agir en connaissance de cause donne un avantage certain. Les valeurs à retenir des événements de base sont récapitulées ici.

Pour commencer, le rêve de tout joueur : quatre valets. La probabilité de cet événement est d'environ 0.6 % (environ 1/150) avant ramassage. Cela ne veut pas dire qu'il faut jouer environ cent-cinquante donnes pour que cela se produise, et d'ailleurs la probabilité que cela se produise au moins une fois sur les 72 donnes que l'on joue en tournoi est d'environ 35 %, et cela monte à environ 58 % pour les avoir au moins une fois sur deux tournois. Bien entendu, ceci ne tient pas compte du fait que mélanger les cartes ne génère pas une permutation totalement aléatoire, et que les valets, qui sont les cartes les plus à même d'être rassemblées sur des plis, ne sont pas aussi facilement séparés. D'où parfois des jeux avec trois valets qui suivent des jeux avec les quatre étalés tôt dans la partie.

En ce qui concerne les probabilités, on part du principe que les répartitions sont équilibrées (un ou deux valets chacun, deux ou trois cartes par couleur chacun) et les enchères, puis les cartes jouées, perturberont cette hypothèse. Si le déclarant est au milieu et que notre partenaire entame dans une couleur, a priori on peut se dire qu'il y a trois cartes, ou deux cartes et un « rollmops »<sup>1</sup> (ou moins et cinq atouts voire plus).

La figure 2 décrit les probabilités de trouver une ou deux bonnes cartes au skat, suivant le nombre de bonnes cartes potentielles. Considérons l'exemple suivant :



C'est un jeu intéressant, mais qui nécessite une ou deux cartes (si on n'a pas l'entame) pour être amélioré en un jeu sécurisé.

Les cartes qui l'améliorent sont : les deux valets, les quatre trèfles manquants et les quatre autres pleines. Bien entendu, il est bien plus pratique de tomber sur un valet ou une pleine à trèfle, et il est bien moins utile de trouver le 10 de cœur, toujours est-il qu'on a donc 71,43 % de chances de trouver au moins une de cesdites cartes.

La figure 2 détaille les répartitions des valets chez les adversaires et dans le skat. On peut s'en servir afin de calculer les risques de surannonce. Naturellement, les enchères biaisent ces résultats en donnant des informations précises.

La figure 3 décrit la probabilité de répartition des atouts adverses. En fait, on peut aussi l'utiliser pour déterminer la répartition de cartes spécifiques suivant le nombre de ces cartes dont ils disposent (par exemple, dans une couleur particulière contre un Null).

Quand on a un nombre impair d'atouts, les répartitions excentrées (n-1 et n+1) sont plus fréquentes que les répartitions partagées n et n, vu que les premières peuvent apparaître de deux façons, plus d'atout à gauche ou plus à droite.

1. deux valets plus deux cartes par couleur

Nous allons évoquer ici le null pour la première fois en parlant des probabilités de chute. Nul besoin de revenir sur la façon de reconnaître une couleur solide, nous allons ici classer les couleurs dangereuses par ordre croissant de probabilité de chute.

- As quatrième par trois cartes « sécurisées » (jusqu'à 7-9-valet)
- 8 sec (probabilité de chute : 0,8 %)
- 7-10
- 8-9 ou 7-louche-dame
- 8-10
- 9 sec (probabilité de chute : 44,2 %)
- 7-louche-roi

Ajoutons à cela la probabilité de chute si on entame du 9 dans 7-9, elle est de 2,1 % (et de 16,8 % si l'on entame du 7).

Ces probabilités ne concernent que la répartition, et non pas la qualité de la défense. Cependant, plus on s'approche de l'as quatrième, plus il est probable de gagner contre toute défense, juste parce que les cartes sont bien réparties.

Une autre liste de probabilités particulièrement utiles, car nombre de jeux tendus en dépendent, est celle qu'un as long ou un as-dix se fasse couper. La figure 4 couvre toutes les situations. On suppose ici que chaque adversaire a un atout.

Considérons maintenant les probabilités sur un exemple concret, à savoir la main suivante avec l'entame.



C'est ce qu'on appelle un « grand à 75 % », car avec ces dix cartes, on est sûr de gagner si les valets ou les trèfles sont répartis. En fait, la probabilité de gagner est supérieure, à savoir environ 85 %, si ces cartes sont dans la main avant ramassage, car quatre cartes (deux valets et deux trèfles) peuvent garantir la victoire sous réserve de trouver l'une d'entre elles. On peut même gagner facilement en trouvant un as, mais ce n'est pas du 100 %.

Pot	1+	2
1	9,09 %	0 %
2	17,75 %	0,43 %
3	25,97 %	1,30 %
4	33,77 %	2,60 %
5	41,13 %	4,33 %
6	48,05 %	6,49 %
7	54,55 %	9,09 %
8	60,61 %	12,12 %
9	66,23 %	15,58 %
10	71,43 %	19,48 %
11	76,19 %	23,81 %
12	80,52 %	28,57 %
13	84,42 %	33,77 %
14	87,88 %	39,39 %
15	90,91 %	45,45 %
16	93,51 %	51,95 %
17	95,67 %	58,87 %
18	97,40 %	66,23 %
19	98,70 %	74,03 %
20	99,57 %	82,25 %

TABLE 1 – Trouver de bonnes cartes dans le skat.

Atouts	Répartition	Proba
4	7-0	0,31 %
4	6-1	5,42 %
4	5-2	29,56 %
4	4-3	65,01 %
5	6-0	1,09 %
5	5-1	13,00 %
5	4-2	48,76 %
5	3-3	37,15 %
6	5-0	3,25 %
6	4-1	27,09 %
6	3-2	69,66 %
7	4-0	8,67 %
7	3-1	49,53 %
7	2-2	41,80 %

TABLE 3 – Répartition des atouts adverses.

Dans la main	Dans le skat	Chez les adversaires	Proba
3	0	1-0	90,91 %
3	1	0-0	9,09 %
2	0	2-0	38,96 %
2	0	1-1	43,29 %
2	1	1-0	17,32 %
2	2	0-0	0,43 %
1	0	3-0	15,58 %
1	0	2-1	58,44 %
1	1	2-0	11,69 %
1	1	1-1	12,99 %
1	2	1-0	1,30 %
0	0	4-0	5,74 %
0	0	3-1	32,81 %
0	0	2-2	27,68 %
0	1	3-0	6,56 %
0	1	2-1	24,61 %
0	2	2-0	1,23 %
0	2	1-1	1,37 %

TABLE 2 – Répartition des valets adverses.

Cartes	Proba que l'as passe	(jeu de la main)
1	99 %	97 %
2	97 % (A-10 : 69 %)	93 % (A-10 : 59 %)
3	92 % (A-10 : 42 %)	84 % (A-10 : 28 %)
4	79 %	71 %
5	53 %	43 %

TABLE 4 – Les adversaires fournissent tous les deux.

### 3 Décider quand enchérir

Chaque joueur de skat, suivant son audace, son expérience, voire son ressenti, a sa propre méthode pour déterminer s'il doit enchérir ou non avec une main donnée. Tandis que les points d'honneur sont une méthode quasiment universelle au bridge, une évaluation quantitative répandue manque encore au skat, et il n'est pas aisé d'en proposer ici une plutôt qu'une autre.

Les recommandations usuelles sont toutefois de dire 18 dès lors que l'on dispose de trois valets, ou de deux valets et deux as, ou du valet de trèfle et trois as, ou de six pleines. D'autres conseils portent sur la longueur : avec une couleur de sept cartes et un as, ou de six cartes avec deux plis annexes, rien de vraiment grave ne peut se passer.

La règle des 8 points et demi du polycopié de Thomas Kinback est une méthode précise et assez permissive. Dans l'idée, si on ne dispose pas desdits 8 points et demi, il est suicidaire d'enchérir, car la probabilité de gain est loin sous les 70 % recommandés. Une fois que l'on a choisi une couleur d'atout, on compte un point par carte que l'on y dispose, un de plus pour l'as et le 10, un de plus par pli certain à l'atout, un demi-point si on a l'entame, puis pour les trois autres couleurs :

- 2,5 points pour A10R ;
- 2 points pour toute autre combinaison avec l'as et le dix ;
- 1,5 point pour AR ;
- 1 point pour toute autre combinaison avec l'as ;
- 1 point pour toute combinaison avec le dix et le roi ;
- 0,5 point pour toute autre combinaison avec le dix ;
- 0,5 point pour un roi au moins troisième avec la dame.

Le nombre de plis certains à l'atout est le nombre de plis que l'on fait contre des répartitions non extrêmes (pas plus de 4 atouts par main si on en a soi-même au moins cinq) sur des plis où on entame d'un atout et qu'au moins un adversaire fournit. Ainsi, il est équivalent en termes de plis certains d'avoir le valet de trèfle OU les valets de pique et cœur OU les deux valets rouges et l'as d'atout. En outre, les atouts en-dessous du dix ne servent à rien dans ce décompte, car ils ne permettent de faire des plis qu'une fois les atouts adverses épuisés, ce qui n'entre pas dans le cadre de notre définition<sup>2</sup>.

Concernant le grand, il est communément admis qu'en-dehors des exemples que l'on a évoqués en début d'ouvrage on peut s'en sortir dès lors que le total des valets et des as atteint six, avec une plus-value de 1 si on dispose du valet de trèfle, ainsi que si l'on dispose de l'entame ou si on a écarté deux dix.

Thomas Kinback propose de se limiter à cinq, mais ne compte que les valets, les as et l'entame. Il ajoute comme condition qu'il faut faire sept plis (éventuellement six). En revoyant la section sur les jeux inchutables, on comprend la philosophie de ces deux règles parallèles.

---

2. Disons que même si le valet de carreau avec l'as, le dix et le roi font un pli certain à sept atouts si un adversaire a les trois autres valets et la dame, mais il faut sacrifier le dix pour cela, ce qui fait une moins-value.

Savoir quand dire 18 est une chose. Savoir combien dire en est une autre ! Il est fréquent de voir des joueurs passer sur leur couleur, c'est-à-dire passer par exemple à 20 en ayant un jeu à cœur. L'explication est simple : vu qu'on ne pourra pas tenir d'enchère de plus, et surtout vu que si l'adversaire passe ensuite on aura forcément les atouts contre soi, mieux vaut laisser tomber juste avant d'être mis en danger. Ceci ne s'applique naturellement pas si la couleur est solide, auquel cas le risque est quasiment nul, en particulier il est essentiel de tenir 36 si on dispose de 7 cartes à trèfle dont les deux valets noirs, au cas où celui qui enchérit aurait un carreau sans les trois.

De par ce principe, on observe parfois des joueurs qui enchérissent jusqu'à une couleur dont ils ne disposent pas, pour passer ensuite, afin d'effrayer le joueur qui risque de se rabattre sur le mauvais atout. Pour les plus courageux, faire une enchère qui dépasse une couleur qui manque, ou qui dépasse le null, car on sait qu'on aurait du mal à y défendre, est une habitude, souvent dangereuse, mais qui rapporte également souvent.

## 4 Les managements des atouts

Cette section donne l'ordre dans lequel il faut jouer les atouts afin de minimiser les plis concédés ou les points des adversaires. Naturellement, il s'agit de rester flexible si l'on dispose d'informations supplémentaires ou si des atouts sont déjà tombés avant de prendre la main.

Chaque point exclut les précédents, par exemple dans le deuxième on a les trois meilleurs valets mais pas celui de carreau. Dans presque tous les autres cas, on commence par l'atout le plus faible.

On considère ici l'atout trèfle pour les illustrations, une carte « vide » signifiant n'importe quelle carte plus faible que celles à sa gauche, et une carte entre parenthèses signifiant qu'on peut indifféremment l'avoir ou non.

–  (quel que soit le nombre d'atouts)

Jouer les valets en tête, et suivant le nombre d'atouts ou les défausses jouer le valet de carreau quand on pense que l'adversaire de gauche peut graisser en espérant un valet supérieur chez son partenaire. On s'arrête quand les pleines d'atout sont volées, ou si la situation est dangereuse quand tous les atouts sont tombés, puis on passe aux plis perdus afin d'éviter trop de graissages.

–  (quel que soit le nombre d'atouts)

D'abord le valet de trèfle, puis le valet de cœur pour un éventuel graissage, puis le valet de pique s'il reste des atouts adverses, puis atout jusqu'à ce que les adversaires n'en aient plus.



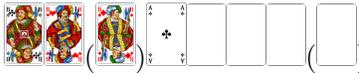
D'abord le valet de pique, puis le valet de trèfle, sauf si le 10 d'atout est dans la main ou tombé au premier pli, auquel cas on poursuit du valet de carreau. Si le valet de cœur tombe au premier pli chez l'adversaire de gauche, on peut aussi tenter le bluff du valet de carreau et espérer un graissage.



Si on a de bonnes cartes à côté (un as troisième, par exemple), il est mieux de commencer par le valet de carreau pour éviter deux graissages au cas où les atouts seraient 4-1 (tant pis pour le Schneider quand ils sont 3-2). Si on a de mauvaises cartes à côté, mieux vaut commencer par le valet de pique puis le valet de trèfle en espérant les atouts 3-2 ou des défausses avantageuses. Si on a d'excellentes cartes à côté, on peut aussi commencer par le valet de pique puis le valet de trèfle, car le contrat n'est pas en danger et il est raisonnable de viser le Schneider.



D'abord le valet de pique, puis le valet de trèfle.



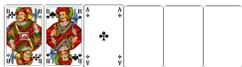
D'abord le valet de trèfle en espérant faire tomber le valet de pique (on ne sait jamais), puis le valet le plus faible. Dès qu'on reprend la main, on fait tomber ce qui reste. Lorsqu'on a le valet de carreau, soit les atouts sont 2-2, soit le dix est capturé. Lorsqu'on ne l'a pas, ce qui précède est faux quand les atouts sont tous dans la même main (mais dans le cas 3-1, le plus fréquent, le 10 est capturé).



D'abord le valet de trèfle en espérant faire tomber le valet de pique ou une pleine d'atout, puis le valet de carreau pour plonger l'adversaire de gauche dans un dilemme (Où est le valet de cœur? Où sont les pleines d'atout manquantes?). Après deux plis, soit il ne reste qu'un atout chez les adversaires, soit on sait qui en a encore.



Si on dispose de pleines d'atout, on commence par le valet de pique, sinon par le valet de carreau.



Si on a de bonnes ou d'excellentes cartes à côté, il est mieux de commencer par l'atout le plus faible (surtout si on a le 10 d'atout). Sinon, on commence par le valet de pique et ensuite soit la pleine adverse tombe et on peut poursuivre par l'atout le plus faible, soit il

faut aussi jouer le valet de trèfle, car on a besoin d'une répartition 3-2 pour que tout se passe bien.



Si on ne peut pas se permettre de perdre la main trop souvent, les deux valets noirs puis les couleurs annexes, où on est censé être fort, éventuellement d'abord un troisième tour d'atout s'ils ne sont pas 5-1 ou 6-0. Sinon, d'abord le valet de pique, puis l'atout le plus faible, afin de ne pas se faire retirer les atouts puis perdre trop de plis.



(... quel que soit le nombre d'atouts)

D'ordinaire, d'abord un valet (au choix suivant le bluff) puis l'autre. Exception : avec exactement six atouts et de très bonnes cartes à côté d'abord un petit atout, en cas de répartition 4-1.



(... quel que soit le nombre d'atouts)

D'ordinaire, d'abord un valet (au choix suivant le bluff) puis l'autre. Exception : avec exactement six atouts et une couleur autonome annexe sans l'entame d'abord un petit atout, en cas de répartition 4-1. Ensuite, on ne joue plus atout mais d'abord la couleur autonome.



Les deux valets (dans l'ordre que l'on souhaite) en espérant que l'as d'atout soit second ou graissé pour une raison quelconque, ce qui limiterait à deux le nombre de plis perdus à l'atout.



Si on dispose du 9, on l'entame, sinon la dame, en espérant faire tomber un valet sec puis ne perdre qu'un pli d'atout de plus. Ensuite, on fait tomber le ou les valets en concédant respectivement un ou deux plis et le moins de points possibles.



Si on a besoin d'une répartition agréable des atouts, d'abord le valet de trèfle en espérant soit faire tomber le valet de pique soit voler une pleine, puis l'atout le plus faible, en espérant encore faire tomber le valet de pique. Après ces deux plis, on a souvent une idée de l'emplacement des atouts restants.

## 5 Tactiques basiques et avancées

### La signalisation aux enchères

Le paragraphe 3.3.2 de la dernière version (2011) du règlement international du Skat stipule que les enchères n'ont pas (en fait « plus ») besoin d'être toutes faites sans « saut », ce qui laisse libre cours aux joueurs de faire de la signalisation, tant que les nombres annoncés correspondent effectivement à des valeurs possibles pour un jeu. Cependant, celui qui écoute reste tenu de dire oui ou passe, sans pouvoir de son côté provoquer des sauts.

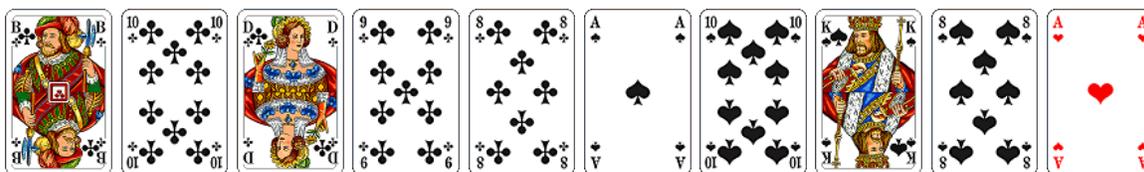
En particulier, des significations intuitives peuvent être donné à des sauts, et on pourra envisager les protocoles suivants :

- N'enchérir qu'une couleur et les jeux de null indiquent la possession d'au moins 5 cartes (dont potentiellement le valet), les bicolores s'enchérissent alors par les deux couleurs.
- A contrario, ne jamais faire les enchères correspondant à une couleur précise indique l'absence de cartes (sauf éventuellement le valet, du moins jusqu'à 46) dans cette couleur. Elle prépare la défense quand le troisième joueur est à l'entame, et ne révèle pas tant d'informations cruciales, du moins seulement pendant les enchères, si on va de toute façon jusqu'au null ouvert. Un autre avantage est que l'adversaire peut prendre peur à cause de la répartition dangereuse et abandonner les enchères. Il est utile d'avoir à ce moment un valet, car l'adversaire jouera très certainement un grand, et il serait dommage de ne pas pouvoir couper l'entame.
- Quand on a peu de trèfles et qu'il est presque certain que l'adversaire aura une meilleure enchère que soi, justement en choisissant l'atout trèfle, plutôt que d'enchérir jusqu'à sa couleur, on peut s'arrêter sur un as, afin de suggérer au partenaire une entame ou un retour efficace.

Encore un élément à ne pas oublier : passer est aussi une information, mais le temps d'hésitation en est une autre, bien plus éloquente encore, par ailleurs. Aller jusqu'à un palier de plus, par exemple dire 33, après une pause au palier précédent, ici 22, est souvent le signe qu'on a voulu faire un jeu de la main. De même, passer après hésitation à 18 signifie que l'on a presque un jeu, éventuellement presque un jeu à carreau, si on est réputé téméraire.

### L'atout de substitution

Un joueur ne peut être totalement en sécurité que s'il a le contrôle de l'atout. Or, lorsque ses propres atouts sont trop peu nombreux ou trop faibles, il est parfois nécessaire de disposer d'une couleur maîtresse longue, qui agit comme un atout de substitution dans la mesure où les adversaires doivent couper pour reprendre la main, ce qui coûte certes des points, mais permet de retrouver le contrôle de l'atout.



Dans la main ci-dessus, imaginons une entame d'un petit atout, une reprise en main à l'as sec et une défausse d'un joueur sur le valet de trèfle. Comme les atouts sont 5-1, il s'agit de ne plus perdre la main « gratuitement », sinon on se fait déposséder de ses atouts et tous les plis des couleurs rouges sont perdus. Cependant, en jouant les piques depuis l'as dès le quatrième pli, on ne concède que les trois plis d'atout supplémentaires, par trois coupes éventuelles, mais sans perdre trop de points car entre deux et trois piques sont encore dans la nature.

## La course aux 61

En allemand "Gang über die Dörfer", cette ligne de jeu consiste à se précipiter sur les plis dans les couleurs annexes (les « villages » de l'expression), en espérant ne pas se faire couper de pleine, ou du moins en sauver suffisamment pour atteindre 61 points juste après, car il n'y a presque pas d'espoir de faire d'autres plis que lesdites pleines et une coupe offerte par des adversaires peu précautionneux.

## La remise en main

Si les circonstances font qu'on était obligé de garder un dix second ou troisième en main (cas fréquent d'utilisation de la technique, avec le besoin de défausser sur un pli de peu de points), il est possible de le sauver par une remise en main, c'est-à-dire de forcer le joueur à sa gauche à prendre un pli, en espérant qu'il ouvre la couleur dangereuse par nécessité. De la même façon, si on a un as second ou troisième sans le dix, il est possible de faire l'impasse. Ce sont souvent les enchères ou les premières cartes qui indiquent si et comment une remise en main est possible (à l'atout si le joueur de gauche a clairement annoncé des valets, en sacrifiant une pleine qu'il s'empressera de couper, éventuellement dans une couleur présumée longue car le joueur de droite dispose des autres).

La remise en main est également possible dans l'autre sens, en jouant dans une couleur qu'on sait maîtresse chez le déclarant, voire atout, afin qu'il ouvre lui-même ses couleurs faibles, en jouant éventuellement sous un dix qu'on capturera alors.

## Le clouage et la promotion d'atout

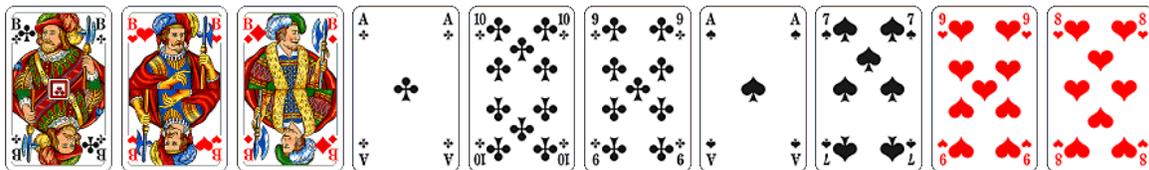
Quand un risque de surcoupe existe, il est parfois nécessaire de sacrifier un pli d'atout en « clouant » une pleine, ou toute autre carte qui permet de gagner le contrat sous réserve de la

capturer. Si on dispose du meilleur atout, et parfois si on suppose disposer d'un atout plus fort que tous ceux du joueur à notre gauche, plutôt que de s'en servir ultérieurement, on l'utilise immédiatement.

La conséquence immédiate est que les atouts des autres joueurs sont promus, c'est-à-dire qu'ils pourront être sauvés alors que cela n'aurait pas été le cas si le joueur avait été en main au début du pli.

Par exemple, si un défenseur joue une carte d'une couleur dans laquelle son partenaire n'a plus de carte, mais celui-ci dispose du deuxième meilleur atout restant et sec, quoi que fasse le joueur au milieu, cet atout sera sauvé et pourra faire soit le pli par coupe ou surcoupe, soit un pli naturel si le meilleur atout restant est utilisé pour clouer la carte.

La main suivante présente un cas de clouage surprenant :



Le joueur au milieu déclare un grand après avoir mis au chien le 10 de carreau et le roi de cœur. Sur l'entame de l'as de carreau, s'il coupe d'un valet rouge, il est possible qu'il se fasse surcouper, après quoi les adversaires auraient 15 points, plus vingt-quatre à cœur sur lesquels le dix de pique peut être graissé si la dame était sèche, et deux plis peuvent encore être perdus. Le contrat est en fait sûr sous réserve de couper du valet de trèfle et de jouer un valet rouge. Cette fois-ci, raisonnons en termes de points gagnés : 14 au chien, 13 à l'entame et on sauve encore deux as, un dix et un valet, pour un total d'au moins 61.

## Le transfert de main

La position privilégiée du déclarant étant l'arrière, il est essentiel pour le joueur à sa gauche de trouver le moyen de rendre la main à son partenaire. De par des arguments de nécessité, cela peut même consister à jouer un 10 au lieu d'un roi en espérant l'as chez lui, car on sait que le déclarant y a au plus une carte, voire jouer un atout pour le valet de trèfle si aucune couleur n'est sécurisée. Le cas le plus fréquent reste le suivant : après avoir pris la main d'un as sec suite à une entame longue, on joue sous un as en espérant par exemple le dix chez le partenaire et l'absence de coupe, ou le roi chez le partenaire et le dix au chien.

## Les coups intermédiaires

Cette manœuvre, qui cherche à minimiser en espérance le nombre de pleines que l'on se fait couper, consiste pour le déclarant à jouer lesdites pleines au début de la donne, surtout s'il est

acculé par une entame dans un as blanc troisième. S'il ne contrôle pas assez l'atout, notamment en l'absence du valet de trèfle, il doit donc encaisser ce qu'il peut avant de perdre la main. Cela ressemble à la course aux 61, mais ici la victoire peut tout à fait provenir de la coupe d'une pleine d'atout, après les coups intermédiaires. Un exemple typique est, sur la donne ci-dessous à l'atout trèfle, l'encaissement de l'as puis du dix de pique, après une entame du 7 de cœur, pris de l'as et sur lequel le joueur à gauche fournit le roi. Si on avait joué atout, le joueur à droite aurait pu prendre, encaisser le 10 et la dame de cœur sur lesquelles on aurait pu voir tomber le roi et le 7 de pique, puis un pique aurait été coupé, et pour peu que le valet de trèfle soit second à droite, une autre coupe à pique aurait suivi.



## Bluffs divers

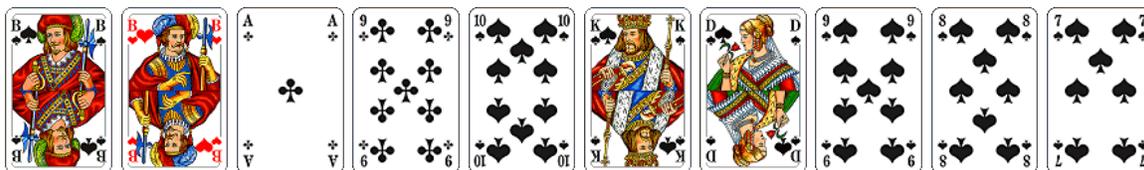
Le bluff est un recours qui marche d'ordinaire une seule fois par série, voire par an suivant la mémoire des adversaires et la fréquence à laquelle on les rencontre. Il s'agit par exemple de garder un 7 avec un as dans une couleur quand on joue un null, et d'entamer du 7 dans cette couleur pour inciter les adversaires à ne plus y rejouer, jusqu'à pouvoir défausser l'as et étaler.

Un autre cas : le déclarant, au milieu, joue ici un cœur de la main après avoir tenu 36 du joueur à sa gauche. Il doit donc réaliser un Schneider, mais se garde bien de l'annoncer. À l'entame, le roi de trèfle est pris du dix qui est coupé du valet de carreau, et le déclarant coupe le retour du dix. Il sait que l'enchère de 36 était un carreau sans les trois et que le valet de trèfle est soit au chien soit à droite. La carte la plus raisonnable, qui constitue le bluff, est le valet de pique. Le joueur de gauche croira le déclarant avec les deux et ne graissera pas, après quoi le valet de trèfle tombera sur une louche d'atout et emportera un as, pour un total de 29 points en défense.



Le caractère « dernier recours » est d'autant plus apparent ici : le déclarant reçoit le contrat à 36 et trouve les deux valets intermédiaires. Il doit donc jouer un grand, et ne peut le gagner que par miracle (retour trèfle, ou as de pique - ce qui est un crime - alors que les valets sont partagés), ou dans un cas particulier : si les valets sont à sa gauche et l'as de pique à sa droite. Jouer le 10 peut signifier que l'as a été écarté, et le joueur de gauche risque d'avoir l'idée de couper, ce qui limite la défense à trois plis, et le maniement du 9 de trèfle devrait limiter le

nombre de points du retour. Suivant la répartition, ce n'est pas forcément gagné, mais cela s'en approche.



## Les valets rouges en défense

Combien de joueurs se sont emportés de la mauvaise gestion du valet rouge de leur partenaire, et combien l'ont fait à tort, surtout ? Le principe de base qui consiste à toujours abandonner un valet rouge lorsqu'une condition simple est remplie est bien trop imprécis et fait trop souvent concéder un pli, dans l'optique de sauver plus facilement des pleines d'atout que le partenaire n'a pas forcément.

Considérons un jeu à cœur obtenu à 24. Le déclarant entame du valet de pique, et la défense suppose qu'il ne vise pas le Schneider. Si le joueur au milieu a le valet de carreau troisième, il doit le garder au premier tour. Après tout, peut-être que son partenaire a le valet de cœur sec. Par contre, au deuxième tour, un problème se pose : si le joueur de derrière a encore exactement le valet de cœur et l'as, alors il faut lâcher le valet de carreau afin de sauver 7 points et de transférer la main (sinon le partenaire abandonne son as sur le pli). Si le joueur de derrière n'a plus que le valet de cœur, il faut conserver le valet de carreau. Les autres cas sont plus indifférents : si le valet de cœur est chez le déclarant, il n'y a rien à faire et s'il est troisième par une autre carte, mieux vaut encore le garder, après tout, le partenaire inspiré peut même le jeter et garder son dix en priant fort. Comme dans beaucoup de situations, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse absolue. Ici, la bonne réponse est de jeter le valet de carreau, car, au premier pli, le partenaire aurait été tenu de jeter le valet de cœur si celui-ci avait été second. On ne peut alors plus sauver le dix d'atout si le partenaire l'avait troisième avec le valet de cœur, mais de toute façon il l'aurait abandonné.

Malheureusement, tout n'est pas aussi simple si la première carte est le valet de trèfle et que la position du valet de pique n'est pas devinée par les enchères.

## La signalisation par les louches

La défense, qui doit impérativement avoir un aperçu des cartes de son camp, a tout intérêt à transmettre des informations dès qu'elle le peut. Par principe, tromper son partenaire et le déclarant est bien moins bénéfique que de révéler une information. De toute façon, le déclarant peut passer outre le fait de ne pas savoir qui dispose de telle ou telle carte.

Ainsi, il est utile de s'entendre sur une façon de jouer les louches. La raison suggère que le

joueur à droite du déclarant, donc celui qui joue avant lui, commence par les plus faibles tandis que le joueur à sa gauche commence par les plus fortes. C'est ce dernier joueur qui est capital pour d'éventuelles coupes, surcoupes et promotions d'atout. Par conséquent, s'il joue le 7, il dénie 8 et 9, et potentiellement la dame aussi. Le choix de cet ordre permet aussi le transfert de main par le 7 pour le 8. Au passage, il n'est pas idiot d'écraser la dame sur l'as du déclarant lorsqu'elle est seconde par le 7, surtout si le partenaire a entamé du roi. Après tout, si on ne garde que la dame, le transfert de main nécessite de placer le 10 sur la table, ce qui n'est pas sans risque.

Dans cette section, deux techniques brillent par leur absence : l'impasse et l'argument de nécessité. Le fait qu'elles soient communes à tous les jeux de cartes ou presque incitait à ne pas les évoquer.

## La couleur croisée

Appelée "Gegenfarbe" en allemand, cette technique, pour laquelle il fallait trouver une traduction, tant elle est utile et utilisée, est décisive pour faire chuter un grand douteux. Ici, il s'agit pour la défense d'identifier les couleurs où elle peut mettre le déclarant en danger. Le principe est le suivant : sur un pli où un valet est entamé, lorsque l'on défausse une carte<sup>3</sup> d'une couleur, on demande un retour dans la couleur dite croisée, c'est-à-dire trèfle pour les piques et inversement, cœur pour les carreaux et inversement. La priorité est donc à un as accompagné d'un dix (le plus long possible), puis un as accompagné d'un roi, voire d'une dame, puis un dix accompagné d'un roi et d'au moins une carte. Par défaut, on peut aussi appeler à un dix blanc (pas sec) si on est à gauche du déclarant. La carte inutile peut être un as, sous réserve d'avoir le dix ou un dix sous réserve qu'il soit au moins troisième par le roi. Mais dans ce cas, il faut que le partenaire soit en mesure de faire le pli (cela dépend du valet entamé et des conséquences de chaque répartition possible des autres).

Pour les plus avancés, la double couleur croisée est une technique dont l'utilisation est rare. Elle consiste à anticiper un deuxième tour de valets et à annoncer une couleur selon le principe suivant :

- trèfle par un cœur puis un carreau ;
- pique par un carreau puis un cœur ;
- cœur par un trèfle puis un pique ;
- carreau par un pique puis un trèfle ;

Toute autre combinaison de couleurs est alors à interpréter comme un appel à la couleur croisée de la première carte.

L'intérêt d'utiliser cet appel est de ne pas sacrifier un pli en faisant un appel direct, alors qu'il est possible de retirer les atouts du déclarant et de faire chuter son contrat en profitant d'une couleur longue insoupçonnée.

---

3. de préférence sa plus haute carte « inutile »

## Un peu de philosophie

Plus un jeu est faible, plus l'écart doit être exotique (assécher des 10 si c'est la seule chance de gagner). Naturellement, ceci n'est pas une recette miraculeuse, et la plupart du temps le jeu sera perdu quand même, mais autant se donner une chance. En outre, plus un jeu est faible, plus il faut considérer les 10 comme des as, en d'autres termes les garder plutôt que de perdre tout espoir de faire un pli dans trop de couleurs.

Malgré la tendance à ne jamais jouer atout en défense (ceux qui m'affrontent ont droit à un contre-exemple), la faiblesse de son propre jeu apparaît si on ne joue pas atout soi-même. Il est recommandé de cacher ses faiblesses en étant naturel aussi longtemps que possible (jouer atout une ou deux fois tant que l'on a le contrôle du coup, même si la course aux 61 s'impose très vite. Exception : coups intermédiaires. Par ailleurs, les hésitations et expressions de frustration, qui sont monnaie courante, doivent être évitées autant que possible.

En défense, on peut supposer au début de la partie et sans informations supplémentaires que le déclarant a six atouts. Ceci permet de savoir a priori si le partenaire est plus court que soi ou non. Si on est dans la main supposée courte à l'atout, il faut tenter de couper, et au contraire si on est dans la main supposée longue, il faut faire couper, soit le partenaire pour faire des plis supplémentaires, soit le déclarant pour le raccourcir. Nos propres as doivent être sacrifiés si le deuxième point le nécessite et conservés précieusement s'il y a une autre solution, car la coupe pourrait faire gagner le déclarant. Dans ce genre de situation, il n'y a pas vraiment de règle, et on a besoin d'informations de la part du partenaire afin de tout comprendre à la donne carte après carte.

## 6 La défense contre le null

Le null, à part parmi tous les jeux, peut aussi être combattu efficacement en suivant des principes analogues au fameux « couleur longue, chemin court ; couleur courte, chemin long ». L'entame d'un singleton est recommandée, à l'exception notable d'un as sec lorsque le déclarant est à l'arrière si on dispose d'une couleur courte annexe. Sans singleton, on entamera de la plus petite carte de la couleur la plus courte parmi celles où l'on n'a pas le 7. Le partenaire continuera cette couleur jusqu'à ce qu'il estime nécessaire d'en changer, puis en ouvrira une autre suivant le même principe.

Une exception toutefois : si l'on dispose de deux 7 au moins, il est fort probable que la chute vienne d'une des couleurs où on en a un. Il s'agit donc de jouer dans sa plus longue couleur parmi celles où l'on n'a pas de 7, en commençant par les plus hautes cartes, afin de provoquer la défausse des deux joueurs, le partenaire choisissant raisonnablement celle où il est le plus court. Il faut noter qu'au début, le 7 de la couleur longue où l'on entame étant supposé chez le déclarant, on espère que le partenaire défaussera le premier.

Ces deux techniques sont bien entendu celles qui maximisent les chances de trouver la chute

et qui fournissent en plus des informations pertinentes. Elles sont bien évidemment à proscrire si on dispose d'un plan de défense évident de par les enchères, entre autres.

## 7 Conclusion de la deuxième édition

Ce document a été rédigé suite au constat que le niveau des joueurs de skat, au moins en France, est devenu ou a toujours été très bas. Sans réflexion théorique, l'expérience seule ne crée pas d'excellents joueurs, et ce qui est exposé ici demande alors parfois des années de pratique.

À la lecture des techniques exposées, la pensée la plus commune sera « Bon sang mais c'est bien sûr! »... c'est tout bête, mais il fallait y penser.

Julien Reichert