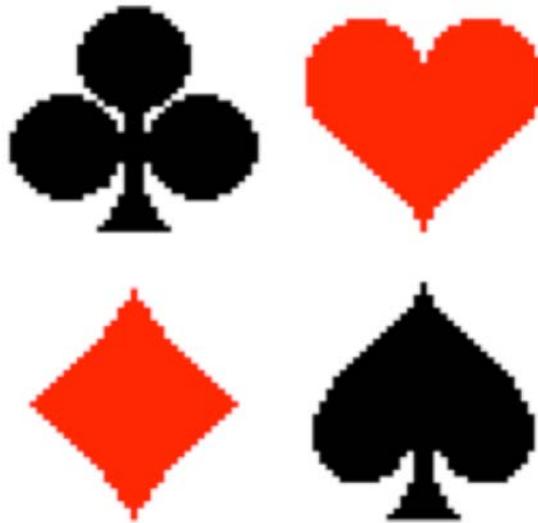


Le Livre du PITCH

Selon Ian Paquette



- Origine
- Règlements
- Stratégies et Anecdotes

**À J-F, Dominique, Éric,
André, Serge B, Luc L,
Luc H et Serge L (mes
partenaires de cartes au
cours de ces années de
Pitch au sein du SPVM),
Merci de votre patience!!
et à mes adversaires.....
rappelez-vous que si le
bon vin s'améliore en vieil-
lissant, alors je vais être
imbattable dans 10 ans!!**

Table des matières

INTRODUCTION	4
HISTORIQUE	8
LES RÈGLEMENTS	10
1. MATÉRIEL REQUIS	10
2. DÉBUT DU JEU	10
3. POINTAGE.....	11
4. ÉTIQUETTE DE JEU	14
LEXIQUE	16
FACTEURS À CONSIDÉRER	20
STRATÉGIES	23
POSITIONNEMENT DES JOUEURS	25
LA « PASSE ».....	26
POSITION #1	28
LES JEUX FACILES	29
LES JEUX MOINS FACILES	39
LES JEUX DIFFICILES	45
POSITION #2.....	49
POSITION #3.....	55
POSITION #4.....	60

Introduction

16 mai 1994, je fais mon entrée dans la police du SPCUM à titre de policier temporaire. 3 semaines à la formation rue Mariette et hop! Me voilà prêt pour ma première assignation au Poste 53 situé au coin des rues Pierre-De-Coubertin et Pierre-Thétrault. Cet ancien poste était un endroit idéal pour un cadet qui débute sa carrière de policier et qui ne connaît pas du tout Montréal. Le bâtiment est vieux et est adjacent à un poste de pompier. Un nouveau principe a été mis de l'avant au 53, Les « Tempos » travailleront les soirs et les nuits de week-ends; pas facile la vie de recrues. Mais ça m'a permis de connaître tous les agents du poste et j'en fus bien content.

J'avais joué au 500 durant mon séjour au Cégep de Hull et quand j'ai aperçu les policiers jouer aux cartes sur leurs heures de lunch, je me suis approché pour voir à quoi ils jouaient. Ça ressemblait au 500, mais c'était différent. « Ça s'appelle Le PITCH mon jeune; assieds-toi pis regarde ». Pas besoin de vous dire que je me suis assied et que j'ai regardé attentivement. Deux-trois semaines m'ont suffi pour comprendre les rudiments de ce jeu. C'est simple quand ton partenaire met l'As, tu mets le neuf et aussi n'oublie pas sa passe. Ma première partie fut lorsque j'ai travaillé sur le groupe 5. Presque tout le groupe jouait aux cartes et il fallait arriver de bonne heure

pour se trouver une place sur une des deux tables du matin. Sur l'heure du midi, c'était l'apothéose du PITCH. 3 à 4 tables incluant celle du capitaine et de ses S/D préférés. J'ai fait le bouche-trou pendant tout mon stage temporaire en jouant souvent avec mon « senior » Mario Fernandes. L'anecdote la plus cocasse est lorsque je jouais avec Jean N. . Il sortait son dentier et le rattrapait juste avant qu'il tombe. Ce bon vieux Jean n'arrêtait pas de crier et de chialer après ses partenaires qui faisaient des erreurs. Tiens, je me demande s'il n'a pas un peu déteint sur moi...???

30 Janvier 1995, je suis enfin engagé permanent et je retourne au 53 sur le groupe 4. J'ai presque immédiatement été placé sur le 53-4 avec J-F L. ; mon premier partenaire de PITCH. On en a joué des parties de cartes et on s'est engueulé à maintes reprises. On discutait de stratégies sur le char radio (pas de signaux, de STRATÉGIES). Mario F. et Jean Nadon étaient nos partenaires presque réguliers. Je ne pourrais passer sous silence la venue de Dominique B. sur notre groupe, car elle a remplacé J-F en tant que ma partenaire lorsque celui-ci fut assigné au 33. Ouf! Je n'ai jamais autant perdu aux cartes que lorsque j'ai joué avec elle. Le courant ne passait pas faut croire, car Dom est une très bonne joueuse.

La PDQ est arrivée dans l'Est en 1999 et cela a tué le Pitch dans les petits postes. Je sais de quoi je parle, car je fus envoyé au PDQ48 groupe 3. 4 policiers, un

solo, un senior et un sergent...Sans commentaire. Il fallait s'arranger avec un duo du 47 pour pouvoir jouer. C'est alors que je me suis décidé à passer à autre chose; le centre-ville avec ses gros groupes.

Septembre 2000 j'arrive au PDQ21 groupe 3 et je ne suis pas déçu. En effet, plus de 15 policiers sur mon groupe et la plupart savent jouer au PITCH. Ils sont tous jeunes et ne savent pas tous très bien jouer alors je fais figure de vétéran, car mes années passées au 53 m'ont bien appris les subtilités de ce jeu. De plus, une blessure au poignet a fait de moi un « gars de bureau » pendant presque 6 mois ce qui m'a permis de jouer aux cartes assez souvent merci. Certains quarts de nuits commençaient par une partie de PITCH et se finissaient (5-6 parties plus tard) par une autre partie de PITCH. Ma première évaluation au PDQ21 indique textuellement ceci; « Sait se servir de tous ses atouts », Évaluation rédigée par Pat L. mon sergent, un de mes adversaires qui étaient surnommés affectueusement « photocopie », car il n'avait jamais de jeu et qu'il allait faire une photocopie de ses cartes pour pouvoir nous les montrer après la brasse. Je fus aussi surnommé « 4 as » Paquette du fait que j'avais tout le temps du jeu (aujourd'hui encore d'ailleurs). J'avais tellement de jeu que Marc B. mon autre sergent jetait les jeux de cartes après les parties ; question de conjurer le mauvais sort. Mais rien n'y fit.

L'année 2002 marqua le départ de plusieurs policiers du groupe qui fut remplacé par d'autres dans le même moule; c'est-à-dire des gens qui entendent à rire, mais qui sont professionnels. Cependant, ceux-ci sont peu expérimentés en matière de PITCH. Mon nouveau partenaire de cartes est Serge L. et nos deux victimes favorites sont Martin « La Sauce » et Jean-Marc. Je ne peux pas dire que je profite d'eux, mais je suis à la veille d'aller m'ouvrir un compte conjoint avec eux, question qu'ils puissent faire un virement direct dans mon compte une fois par semaine. Sans farce, ce sont d'eux dont je me suis inspiré pour écrire ce livre (surtout de Martin). Étant donné que je ne suis pas des plus patients, je leur explique toujours mes théories de base en leur expliquant qu'il faut jouer selon les probabilités et selon le fameux livre. Je leurs cassais les oreilles qu'un jour j'écrirais ce foutu live sur le PITCH. Et bien voilà c'est fait.

Dans ce livre vous pourrez voir les origines du PITCH de la police de Montréal, les règlements de base, un lexique des mots et citations souvent employés et surtout les stratégies qui feront de vous un meilleur joueur.

Bonne Lecture

Historique

Le Jeu du Pitch existe depuis des lunes. Il y a plusieurs variations de ce jeu qui existe à travers le monde. Le *Set-back*, le *Smear*, le *Pedro* ainsi que plusieurs variétés de Pitch qui ont leurs propres règles.

Certaines similarités sont rencontrées dans ces jeux. La gomme y est appelée « Trick » et est comptée de la même façon que dans le pitch du SPVM. La plupart de ces jeux utilisent des systèmes d'enchères apparentés au 500. J'ai même remarqué certains jeux où on pouvait faire choisir l'atout par celui qui est la gauche du brasseur; comme pour notre version.

La version Police de Montréal du Pitch est semble-t-il unique en son genre. Voici un bref article tiré du livre sur l'histoire de la fraternité des policiers de Montréal suite à une recherche de Messieurs Jacques Rouillard et Henry Goulet. À la page 92, on peut retrouver ce qui suit :

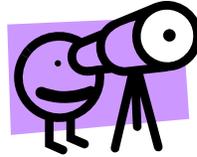
Sur le plan des loisirs, le jeu du « Pitch » occupe une place importante à la Fraternité. C'est un jeu qui se jouait dans les postes de police lors de la création du syndicat, et encore aujourd'hui on organise des tournois de « Pitch » dans la grande salle du Centre social. Il est intéressant de constater que les policiers de Montréal sont à peu près les seuls au Québec à le

jouer et qu'il n'est pas connu des autres corps de police. Ce jeu de cartes est pourtant mondialement répandu. Issu d'un vieux jeu britannique connu sous le nom de *All Fours*, qui remonte aussi loin que le XVIIe siècle, il se généralise aux États-Unis vers la fin du XIXe siècle. Sa version américaine n'a ajouté que la « mise » à l'ancien jeu de tradition anglaise. Plusieurs versions différentes existent comme l'*Oklahoma ten point Pitch*, le *Nine card Pitch*, le *Fish Pitch* ou le *Cutthroat Pitch*.

Étonné de la faveur dont il jouit à Montréal, John Mcleod, Modérateur d'un site Internet consacré aux jeux de cartes (www.pagat.com), confirme l'origine britannique ou américaine du jeu, car, en France, il n'y a pas d'équivalent.

Les Règlements

(pour y voir plus clair)



(Tel que paru dans l'édition de La Flûte volume 58, No2, mars 2002 et écrit par Denis Monet Secrétaire Trésorier de la FPPM) « En version améliorée »

1. Matériel requis

1 jeu de 52 cartes et un bon sens de l'humour.

2. Début du jeu

Le Pitch se joue à quatre (4) joueurs en équipe de deux (2) qui sont assieds en carré du côté opposé l'un à l'autre.

Les joueurs doivent décider de la main par tirage au sort en coupant chacun une carte (par équipe) dans le paquet. Celui qui a la plus basse carte décide qui sera le premier à annoncer l'atout; habituellement lui ou son partenaire. Le principe « **L'As la plus basse, la plus basse Pitch** » s'applique ici.

La personne qui est à la droite du joueur choisie pour commencer doit brasser les cartes et les faire couper par le joueur qui est à sa droite. Il distribue les cartes une par une en commençant par le joueur qui est à sa gauche, en y allant dans le sens des aiguilles de l'horloge, jusqu'à la fin du paquet. Chacun devrait avoir 13 cartes.

3. Pointage

Il y a **32 points** par main divisés en **27 points d'atouts** et **5 points de gomme**. Voici deux petits tableaux qui résument le système de pointage :

A) L'ATOUT

ATOUTS	27 points
As	5 points
Roi	3 points
Dame	2 points
Valet	2 points
9	9 points
5	5 points
2 (Crotte)	1 point

- L'Atout est déterminé par celui qui lance la première carte.
- L'As est la carte la plus forte suivie en ordre décroissant par le Roi, la Dame, etc..
- Il y a obligation, si cela est possible, de fournir une carte de la sorte demandée. Si on ne peut fournir, on peut soit donner une carte d'une autre sorte ou en tout temps un joueur qui n'a pas de cartes de la sorte demandée peut couper avec de l'atout.

Exemple : Trèfle demandé; je n'en ai pas et je coupe avec mon neuf de Coeur d'atout.....Hourra!

B) La GOMME

GOMME	5 Points	
As	4 points	X4 = 16
Roi	3 points	X4 = 12
Dame	2 points	X4 = 8
Valet	1 point	X4 = 4
Dix	10 points	X4 = 40

- Pour la Gomme, on compte toutes les **figures** plus les **dix (10)** pour un total de **quatre-vingts (80)** points.
- Les 5 points vont à l'équipe qui a le plus de points de gomme.
- S'il y a égalité (40-40), l'équipe qui avait décidé l'atout gagne les 5 points.
- Les bons joueurs comptent les points de gomme dans leurs têtes pendant la partie pour savoir quand couper sur un dix ou sur des figures.
- Petit conseil, pratiquez-vous à compter la gomme même si votre adversaire l'a déjà fait et que vous savez par estimation que l'autre équipe a plus de points que vous. Un peu de pratique ne peut que vous aider à devenir meilleur.

C) Compte total du jeu

- **La première équipe qui se rend à 120 points remporte la partie.**
- Lorsque les deux équipes ont chacune 100 points et plus lors de la main finale, la **Gomme** ne compte pas et la valeur de l'**Atout** est changée comme suit :

ATOUS	
As	4 points
Roi	3 points
Dame	2 points
Valet	1 point
9	9 points
5	5 points
2 (Crotte)	0 point

- N'oubliez pas que lors de la dernière main, même si vous êtes à 119 avec le pitch, la partie n'est pas encore gagnée.
- S'il y a possibilité **D'ours** lors de cette main ultime, la partie est gagnée par l'équipe qui s'est rendue à 120 en premier, ~~mais la main continue.~~ ~~Le pointage est cependant de retour à celui qui~~

~~prévaut en temps normal. C'est-à-dire que la Crotte et la Gomme comptent de nouveau.~~

4. Étiquette de jeu

Voici quelques règles de base qui feront de vos parties de Pitch une période des plus agréables :

- Le partenaire de celui qui a le Pitch ne devrait jamais regarder ses cartes avant que celui-ci n'annonce l'atout. Ça évite les accusations de tricherie.
- Éviter de divulguer des informations sur votre jeu pendant la partie. Si vous voulez parler de votre jeu, faites-le entre les brasses; encore une fois pour éviter la tricherie.
- Tenez vos cartes près de vous pour que votre voisin garde son nez dans son jeu.
- Regardez bien toutes vos cartes; il y en a treize. Il se peut qu'une de vos cartes soit collée derrière une autre. Ça vous évitera beaucoup d'erreurs.
- Si vous disposez des cartes maîtresses en fin de main, jetez-les sur la table pour ainsi accélérer le jeu. Mais attention de ne pas vous

tromper, car à ce moment, c'est vos adversaires qui ramassent les cartes restantes.

- Prenez le temps d'analyser la situation cependant n'exaspérez pas vos compagnons par un jeu lent à répétition. ***On a juste une heure de lunch.***

Lexique

(déchiffrez le Chinois)



Dans cette section, vous retrouverez toutes les significations des expressions entendues autour d'une table de Pitch.

Mots clefs

- **OURS** : On dit d'un joueur qu'il a fait un ours quand il n'a réussi aucun point alors que c'était son tour d'annoncer l'atout (pitcher). Ça coûte généralement le même montant qui est mis à l'enjeu pour la partie (1 dollar).
- **PISSETTE** : Lorsqu'une équipe ne fait pas un minimum de 61 points. À 60 vous y êtes. Notez que la main doit être complétée même si l'autre équipe a déjà fait plus de 120 points. Question de savoir si vous bonifiez vos gains (un autre dollar).
- **CROTTE** : Le deux (2) d'atout. Carte qui ne vaut que 1 point, mais qui peut quand même vous sauver un ours.
- **COMPTEUR** : Carte d'atout qui vaut des points autres que les figures (9, 5 et 2)
- **PITCHER** : Action de celui ou celle qui annonce l'atout.
- **La HACHE** : Action du joueur qui est à la droite de celui qui Pitch (position #4) et qui joue une carte d'atout après le premier tour.

- **La HACHE À L'ENVERS** : Action de celui qui est à la gauche de celui qui Pitch (position #2) et qui joue une carte d'atout.
- **L'AUTO-HACHE** : Action de celui qui à le Pitch (position #1) et qui joue des petites cartes d'atouts dans le but de faire tomber l'atout.
- **La PASSE** : C'est la première carte qui est jouée par n'importe quels joueurs qui n'est pas de l'atout. Celle-ci est la sorte dont le joueur à le moins dans son jeu. Il s'agit d'une annonce à son partenaire pour que celui-ci revienne dans cette sorte afin qu'il puisse couper où se débarrasser d'une autre sorte.

Citations célèbres (image de vainqueur)

- **Quand t'as rien tu vas en pique** : un joueur qui a à décider entre deux jeux faibles peut utiliser cette méthode pour décider de l'atout. Malheureusement, le succès de cette méthode est purement dû au hasard.
- **La main est belle** : Expression souvent dite par un joueur qui ne veut pas avoir la main et qui est satisfait de voir que celle-ci est à l'endroit où il voulait qu'elle soit.
- **Jouer l'Ours** : C'est-à-dire jouer agressif et essayer d'en faire faire un à l'adversaire.
- **Hache-le, j'vais le corder** : cette expression fait évidemment référence à un bûcheron. Mais pour les besoins du jeu, celui qui Hache est à la droite du pitcher (position #4) et celui qui corde est à la gauche du pitcher (position #2). Le joueur en position #1 serait alors considéré comme le morceau de bois et son partenaire (position #3) comme étant une branche de salut. Mais vous n'aurez pas à apporter d'équipement de bûcheron pour jouer au Pitch.... Seul un jeu de 52 cartes est requis....
- **Un As c'est As** : Cette théorie vient du fait qu'en débutant avec un As on est sur de faire au moins 5 points et par le fait même d'éviter l'Ours.
- **Un gars qui a le neuf c'est un gars qui a le cinq** : Expression utilisée par le joueur en

position #1 qui a l'As et le Roi d'atout et qui s'est fait mettre le neuf d'atout par son partenaire (position #3) sur son As et qui revient avec son Roi sur la main suivante. Évidemment si son partenaire met le cinq d'atout la théorie est gagnante, mais s'il ne l'a pas alors vous pouvez rire de lui...À moins qu'il ne revienne avec la Dame et le Valet.

- **Coupe ; Triche ; Fait quelque chose** : Dans une situation désespérée, cette citation est parfaitement de mise, mais rarement efficace.
- **Brasse-lui un ciment** : Mots d'encouragement à celui qui brasse afin qu'il ne passe rien de bon à celui qui a le pitch.
- **Jouer le livre** : jusqu'à présent tous les joueurs pouvaient se vanter de jouer selon le livre du pitch. Ou encore pouvait blâmer son partenaire de ne pas jouer le livre. En fait, jusqu'à maintenant chacun a fait son interprétation du livre sans n'en avoir jamais vu la couleur. Mais tout cela est du passé, car j'ai décidé (enfin direz-vous !!) de rédiger ce fameux livre basé sur ma propre expérience de jeu.

Facteurs à considérer

(ne dormez pas sur la « switch »)



Les comportements de vos adversaires sont un aspect que vous ne pouvez négliger. Le joueur débutant en a déjà assez de suivre le jeu et de ne pas faire d'erreur, sauf que vous pourrez souvent tirer de bons indices des réactions suivantes :

- Portez une attention spéciale à celui qui est en position #1 lorsqu'il ramasse ses cartes. Vérifiez comment il les place dans son jeu. S'il place tout son atout du même côté, ça pourrait vous dire le nombre de cartes d'atout qu'il a en main. Pour contrer ce problème, je suggère de placer vos cartes d'atout dans le milieu de votre jeu; une par une. Voici un exemple d'une main bien placée avec CŒUR atout :

As	10	6	As	Roi	Da	9	7	Roi	Va	7	10	5
♣	♣	♣	♥	♥	♥	♥	♥	♠	♠	♠	♦	♦

- Le joueur qui sort sa carte d'avance est un bon signe qu'il va fournir la sorte demandée, c'est bon signe pour vous s'il joue après vous et que

vous vouliez couper avec un compteur. Morale de cette histoire; jouez à votre tour et ne sortez pas vos cartes d'avance.

- Comme au Poker, un bon joueur sait remarquer les différentes mimiques de ses adversaires. Ce n'est pas une science exacte, mais vous devez d'exploiter ce filon. Les tics et manies des joueurs sont la plupart du temps très évidents. Un joueur qui à beaucoup de jeu se recule et se calle comme il faut dans sa chaise. Il tousse, il se raidit, il rougit, il regarde son jeu plus longtemps que d'habitude, etc.. Tout ceci et bien d'autres encore, vous n'avez qu'à bien regarder.
- Il y a aussi les feintes; celles que vous faites pour mélanger l'adversaire. Vous pouvez faire semblant de ne pas avoir de jeu en prenant un tic décrit plus haut. Ou bien vous pouvez jeter des cartes qui indiqueront que vous en êtes rendu à votre dernière carte de cette sorte.
Exemple : votre adversaire qui joue avant vous annonce une passe en Cœur. Bien que vous ayez plusieurs cartes de cette sorte, vous pouvez jeter un 10 pour faire croire qu'il ne vous en reste plus et ainsi semer un doute dans la tête de celui-ci.
- Un joueur qui se débarrasse de ses grosses cartes est un signe que celui-ci ne veut pas

avoir la main. Souvent, ce joueur à des compteurs qu'il essaie de couper sur sa passe ce qu'il ne pourrait faire en gardant la main.

Stratégies



Tout d'abord, je débiterai cette section du livre en vous disant que ce que vous lirez ici est mon interprétation du jeu du Pitch tel qu'il est joué par la police de Montréal. Je ne prétends aucunement avoir la science infuse dans ce domaine, mais je crois en savoir assez pour vous aider à devenir de meilleurs joueurs.

De plus, j'ai toujours joué au Pitch agressivement et en tenant compte du pourcentage de réussite. C'est-à-dire que je joue toujours l'Ours et que je prends les points sûrs au lieu de tout risquer sur un coup de tête. Cette stratégie (pourcentage) est également applicable sur une table de Black-Jack où certains gamblers auraient avantage à l'utiliser.

Dans ce livre, je ne vous expliquerai pas ce que vous devez faire à chaque fois que vous devez jouer une carte. J'aborderai les grands principes de base et les stratégies dites « agressives ».

Je donnerai beaucoup d'exemples sur les possibilités qui s'offrent à vous lorsque vous avez à décider l'atout (position #1).

C'est sur que le joueur débutant qui se retrouve avec un jeu difficile en main à toujours peur de faire une erreur. Les règles du Pitch peuvent paraître un peu compliquées, mais si vous comptez les cartes qui tombent (surtout en atout) vous serez en mesure de

jouer plus efficacement. La clef ici est concentration. Oubliez la télévision et le téléphone qui sonne. Concentrez-vous sur votre tâche à accomplir; faire le plus de points possible et éventuellement gagner !

Comme vous l'avez sûrement remarqué, j'utilise souvent les termes **Position #1, #2, #3 et #4**. C'est de cette façon que je démontrerai les stratégies à employer dans une partie de Pitch.

La **Position #1** est celle de celui qui décide de l'atout et qui est le 1^{er} à jouer.

La **Position #2** est celle de celui qui est à la gauche du #1 et qui est le 2^{ième} à jouer.

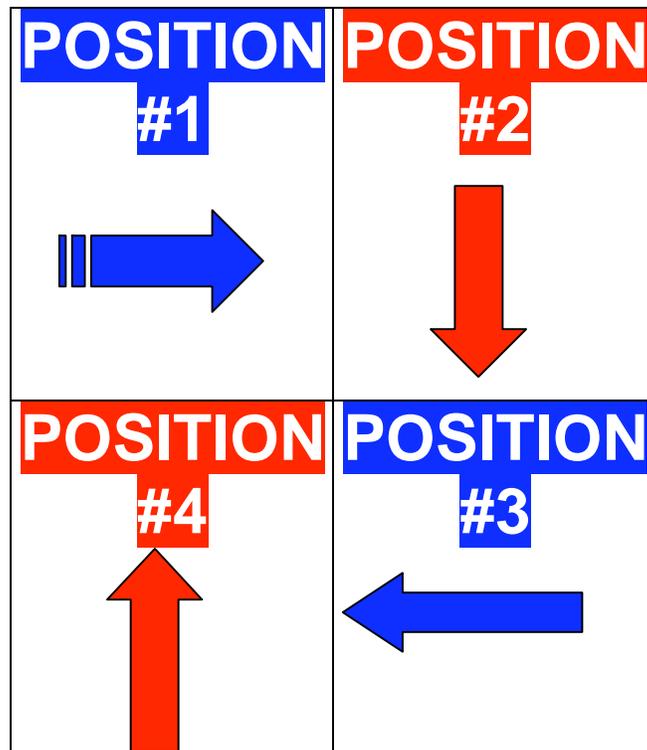
La **Position #3** est celle du partenaire du #1 et qui joue en 3^{ième}.

La **Position #4** est celle du partenaire du #2 et qui joue en 4^{ième}.

Toutes les positions sont importantes et ont un rôle bien défini selon les circonstances qui se présentent. Le Hasard est souvent mis en cause dans le jeu du Pitch, mais si vous suivez les règles du « LIVRE » vous devriez au moins faire bonne figure.

Positionnement des joueurs

Voici un petit tableau des positions ci-haut mentionnées avec les 2 équipes représentées en **Bleu** et **Rouge** de la manière dont elles doivent s'asseoir à la table de Pitch :



La « PASSE »

Avant de passer au chapitre sur la Position #1, j'aimerais préciser le principe de la « passe ».

La passe est la sorte que vous avez le moins dans votre jeu, exemple :

Va	7	4	3	7	Roi	9	7	5	Da	Va	10	8
♠	♠	♠	♠	♦	♣	♣	♣	♣	♥	♥	♥	♥

Dans ce jeu, votre passe sera en Carreau, car vous n'avez qu'une seule carte de cette sorte.

Pour annoncer votre passe à votre partenaire, il vous suffit de jouer dans la sorte concernée (Carreau dans ce cas-ci) à votre premier tour qui n'est pas de l'atout. Si on reprend l'exemple ci-haut et qu'on imagine que vous êtes le joueur en position #4 :

<u>1^{er} tour</u>				<u>2^e tour</u>				<u>3^e tour</u>			
#1	#2	#3	#4	#4	#1	#2	#3	#2	#3	#4	#1
4	8	Va	Roi	7	Da	As	3	Va	Roi	9	8
♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♣	♦

Peu importe le moment dans la partie, rappelez-vous que si votre partenaire vous demande une passe, vous devez la lui donner. À moins d'avoir les cartes maîtres en atout.

Pour ce qui est de celui qui demande la passe, rappelez-vous que si vous avez plusieurs atouts, il n'est pas nécessaire de couper sur une passe. Il est parfois préférable de faire tomber l'atout en jetant des petites cartes d'atout pour épuiser les stocks de vos adversaires.

Va	7	4	8	7	Roi	9	7	5	4	3	10	8
												

Dans cet exemple, vos chances de reprendre la main n'étant pas très bonnes, vous pouvez couper avec une petite carte d'atout et revenir avec une autre petite en atout.

Autre facteur à considérer, est la qualité de la passe. Une passe parfaite est lorsque vous ne possédez aucune carte d'une sorte dans votre jeu. Une passe d'un ou de deux est généralement fiable, car on peut assumer que le joueur qui joue après vous fournira encore de la sorte demandée. Encore là, il faut regarder les cartes qui sont jouées pour déterminer si vous coupez ou non. Bien souvent, votre passe sera votre seule porte de sortie pour faire vos compteurs.

Position #1

J'essaierai dans ce segment, de décortiquer tous les aspects de chacune des positions. Mais je m'attarderai plus longuement sur la Position #1 qui est des plus stratégique au jeu du Pitch. En effet, en gagnant le tirage au sort et en décidant d'être celui qui choisira l'atout, vous venez d'hériter de toute une responsabilité. Celle-ci échouera à chacun des joueurs au moins une fois pendant la partie.

Vous ouvrez votre jeu et plusieurs scénarios s'offrent à vous; grandement influencés par les 13 cartes qui vous font face. Le hasard est parfois bon, mais est aussi souvent cruel. Donc, la première question à se poser est : « Dans quelle sorte vais-je aller ? ». Ce ne sera pas toujours évident, mais même si chaque main est unique, il y a des règles de base qui ne changent pas. Je commencerai par donner des exemples de jeux que vous pourriez avoir en focalisant sur les cartes d'atouts. J'expliquerai d'abord les stratégies en commençant par des mains dites « faciles » et en évoluant vers des mains du genre « je n'ai pas de jeu; qu'est-ce que je fais »!!!

J'aborderai également les différentes façons de se comporter en tenant compte des cartes jouées par son partenaire et par ses adversaires. Cela toujours en fonction de l'atout.

Les jeux faciles



C'est bien évident que je fais référence ici à un joueur qui a au moins un AS dans les mains. Toutefois, même si le joueur en Position #1 a un jeu de «cadet», il faut encore savoir s'en servir. Ma meilleure main à vie...La voilà :

As	Roi	Da	10	9	8	7	6	5	3	2	Va	7
♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♦	♥

Pas nécessaire de vous dire que j'ai fait 32...WOW !

1.

As	10	6	As	Roi	Da	9	7	Roi	Va	7	10	5
♣	♣	♣	♥	♥	♥	♥	♥	♠	♠	♠	♦	♦

Dans ce premier exemple, on peut affirmer sans se tromper que le joueur va aller en **Coeur** et qu'il va commencer avec son **As**. Ensuite, il pourra revenir avec son **Roi**, car son **9** est protégé par la **Dame** qui est encore maître. Si le **5** n'est toujours pas sorti, le joueur peut annoncer sa passe qui est ici en **Carreaux**, car il n'en a que deux. Plusieurs variantes viennent influencer le jeu. En effet si tous les joueurs

fournissent du **Coeur** lors de des deux premiers tours, il y a huit cartes d'atout découvertes et donc cinq restantes. Dans ce premier exemple, le joueur en Position #1 détient trois des cinq cartes restantes donc il pourra jouer sa **Dame** au 3e tour en n'exposant pas son **9**, car après ce tour, il ne devrait plus rester qu'une autre carte d'atout. Évidemment, si les deux adversaires ne fournissent plus de **Coeur**, un tour d'atout supplémentaire ne sert à rien, car il enlèvera de l'atout à votre partenaire pour couper sur la Gomme.

Une autre variante avec ce genre de jeu est de commencer avec la dame. Cela constitue une feinte adressée au joueur en Position #2. En effet, il essaiera peut-être son compteur (**9** ou **5**) en pensant que votre carte n'est pas maître.

1. a)

As	Roi	Da	8	7
♥	♥	♥	♥	♥

Si vous n'avez pas de compteur, il vous faut aller jusqu'au bout et jouer **As**, **Roi**, **Dame** sur vos trois premiers tours pour faire tomber l'atout. Je conseille d'ailleurs de toujours essayer de faire tomber l'atout au début à moins que vous ne possédiez un ou des compteurs. Dans la variante ci- haute, si les compteurs ne sont toujours pas tombés après votre troisième tour, vous devez revenir avec le **8** pour faire

tomber le reste de l'atout. Évidemment avec un jeu comme ça vos chances de faire toutes les cartes d'atout qui valent des points sont excellentes; il ne vous resterait plus qu'à vous concentrer sur la Gomme. J'ai souvent eu ce genre de jeu et croyez-moi, un aveugle pourrait faire un bon pointage avec ça.

1. b)

As	Roi	10	5	4
♥	♥	♥	♥	♥

Dans cette variante, vous avez les deux premières cartes maîtresses, avec un compteur. Donc après avoir ramassé le premier tour avec l'As, vous avez plusieurs options qui s'offrent à vous.

Si l'autre compteur tombe, vous pouvez revenir avec une petite en atout ou demander votre passe si vous avez moins de quatre atouts restants.

Si l'autre compteur ne tombe pas, vous pouvez revenir en atout avec une carte qui couvre le compteur restant ou demander votre passe.

Une fois que votre compteur est fait, vous devez de revenir avec le Roi pour aller chercher l'autre compteur.

1. c)

As	Roi	8	7	4
♥	♥	♥	♥	♥

Ici, vous n'avez pas de compteur dans votre jeu. Après avoir commencé avec l'As, plusieurs choix sont envisageables.

Peu importe si un compteur tombe sur votre As, vous devez soit revenir avec le Roi ou une petite carte d'atout.

En jouant le Roi, vous ramassez le deuxième tour, mais vous n'avez plus de carte maîtresse.

En jouant une petite, vous courez la chance que votre partenaire ne couvre pas ou que vos adversaires fassent leurs compteurs.

En résumé, si vous avez beaucoup d'atouts (plus de 5) vous seriez mieux d'y aller As, Roi. Sinon revenir avec une petite carte peut rapporter plus si votre partenaire peut couvrir, car ça vous assure d'un troisième tour maître. Mais étant donné que la chance jouera un grand rôle, le succès n'est jamais assuré.

2.

Da	10	6	As	Da	10	7	3	Roi	9	8	7	3
♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦	♠

Vous avez encore un As en main, mais cette fois-ci,

ce sera un peu plus difficile. Évidemment, votre atout de départ sera le **Trèfle**. Dans cet exemple, vous n'avez **pas** de compteur donc je conseille de partir avec son **As**. Il s'agit ici de jouer le pourcentage. En effet, vous avez cinq cartes d'atout et en commençant par la carte maître, votre partenaire pourra mettre son **9** ou son **5**.

Certains de vous diront qu'il vaudrait mieux partir avec la **Dame** pour ainsi se donner un tour de plus. Cette stratégie peut fonctionner, mais ce n'est pas jouer le pourcentage. En effet, imaginer que votre partenaire n'a qu'une seule carte d'atout et qu'il s'agisse du **9** ou du **5**...Croyez-moi ça fait mal. De plus, le joueur en Position #2 qui sait qu'en partant avec la **Dame** vous en avez sûrement une plus forte (sois l'**As** ou le **Roi**) peut et doit prendre votre dame s'il le peut avec une plus forte et peut également risquer un compteur en espérant que son partenaire en a un plus forte que la Dame. Évidemment si votre partenaire a le **Roi**, tout s'arrange pour vous; mais le risque en vaut-il la chandelle?

Revenons à notre exemple, si votre partenaire vous met un compteur sur l'**As**, vous pourriez ensuite revenir avec une carte d'atout qui couvre le compteur restant; le **7** si le **9** est tombé ou le **10** si le **5** est tombé. Vous pouvez aussi attendre et demander votre passe (en **Pique** dans l'exemple) même si vous n'avez pas de compteurs significatifs à sauver. Cela vous permettra de vous débarrasser de cartes

d'autres sortes et surtout de donner une chance à votre partenaire d'annoncer sa passe ou de revenir avec le **Roi** s'il en est le possesseur.

Si votre partenaire ne vous met pas de **9** ni de **5**, vous devez de revenir avec le **10** pour essayer de faire tomber le **Roi**. Encore une fois, il faut être agressif, car vous ne voudriez sûrement pas qu'un de vos adversaires coupe un compteur sur une passe parce que vous n'avez pas continué de jouer de l'atout. Si un de vos adversaires a le **Roi** et qu'il ramasse votre **10** et un compteur mis par son partenaire, ce n'est pas la fin du monde, car vous l'auriez perdu de toute façon; le **Roi** étant maître après votre **As**. Si le **Roi** tombe, essayez de reprendre la main pour revenir avec votre **Dame** qui sera à ce moment maître. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez revenir en atout avec votre **7** ou attendre, car il est fort possible qu'un de vos adversaires ait le **Roi** et un compteur. Attendez-le et essayez de vous débarrasser du plus de cartes possible.

2. a)

As	Da	9	7	3	----- ----- ou	As	Va	9	7	3
♣	♣	♣	♣	♣		♣	♣	♣	♣	♣

Une variante importante de cette main est celle où vous avez, en plus de l'**As** et d'une figure (**Dame** ou **Valet**), un compteur.

J'utiliserai l'exemple avec la **Dame**, mais c'est la même chose avec le **Valet**. Dans ce cas-ci, il y a deux possibilités de départ. Vous pouvez soit partir avec votre **7** ou avec votre **Dame**.

Si vous partez avec le **7**, vous couvrez le **5**, mais vous n'indiquez rien à votre partenaire, de plus, vous devrez reprendre la main pour annoncer votre passe à votre partenaire. Vous avez l'**As** pour protéger votre compteur.

Si vous partez avec la **Dame**, vous annoncez à votre partenaire que vous avez une carte plus haute (soit l'**As** ou le **Roi**). Mais vous risquez de vous faire prendre votre Dame si votre partenaire n'a pas le **Roi**. Votre compteur est toujours protégé par l'**As**. Si votre **Dame** passe, vous pourrez alors annoncer votre passe. Ne tenez pas pour acquis que ce soit votre partenaire qui a le **Roi** ; S'il l'a en sa possession, il le mettra quand il prendra la main.

Ce qui est aussi important dans cette variante est que quoiqu'il arrive, votre compteur est protégé par votre **As**. Vu que vous possédez suffisamment d'atout, prenez bien soin de couper votre compteur seulement si vous êtes sûr de votre coup. Vous pouvez également revenir en atout avec une petite carte (3 dans l'exemple) après avoir annoncé votre passe, question de faire tomber de l'atout et de voir si votre partenaire peut vous aider.

3.

Va	7	5	As	9	7	4	3	Da	10	4	2	8
												

Vous avez un **As** et un compteur en **Carreaux**, vous devez alors commencer avec une petite carte question de protéger votre **9** avec l'**As**. Ensuite vous essayez de prendre la main pour annoncer votre passe (**Cœur**) où vous faites le mort en attendant qu'on joue dans celle-ci. Si vous réussissez à couper votre **9**, vous devez ensuite revenir avec l'**As** pour aller chercher l'autre compteur. Si votre partenaire ne le met pas, il faut revenir en atout pour donner une chance à votre coéquipier de vous aider.

3. a)

As	9	5	----	As	9
			----		
			OU		

Dans la variante ci-haute, vous avez un **As** mais les cartes qui l'accompagnent sont des compteurs. Si vous avez une passe de deux et moins, vous pouvez tenter de commencer avec l'**As** et de revenir dans cette passe. Sinon jouez tout simplement le compteur en premier et espérez que votre partenaire aura le **Roi**.

4.

Va	7	5	As	10	7	4	3	Da	10	4	2	8
												

Ceci est une variante de l'exemple précédent, qui consiste encore une fois au joueur en Position #1 possédant un **As**, mais cette fois-ci sans compteur. Je conseille de toujours partir avec votre **As** quand vous n'avez pas de compteur même si certains disent que vous pouvez partir avec une petite carte et ensuite essayer de reprendre la main pour jouer votre **As** de façon à vous donner un tour de plus. (Comme dans l'exemple #2) comme je l'ai déjà expliqué, en mettant votre **As** en partant, vous pouvez ramasser le compteur de votre partenaire s'il en a un.

Michel Lessard explique que lorsque vous avez cinq cartes d'atout (comme dans l'exemple) vous devez partir avec votre **As** à cause de la répartition des cartes qui joue en votre faveur : ***vous avez 5 cartes d'atout sur 13 donc si on répartit les cartes restantes également entre les autres joueurs, vous avez un avantage marqué.***

Par contre, si vous n'avez que quatre cartes d'atout, Monsieur Lessard conseille de partir avec une petite carte, car la répartition des cartes pardonnera ce geste et vous donnera un deuxième tour maître avec votre **As**. Ceci n'est pas une mauvaise stratégie, mais je préfère partir avec l'**As**.

4. a)

As	7	4	----- -----	As	7	----- -----	As
♠	♠	♠	OU	♦	♦	OU	♦

Vous pouvez également vous retrouver avec ceci comme meilleur jeu dans vos mains.

Le vieux dicton un **As**, c'est un **As** s'applique. À défaut de mieux allez dans la sorte où vous avez un **As**; vous serez sur d'éviter l'OURS. De plus, si votre partenaire a un compteur vous êtes sur de le faire. Il y a des mains où vous hésitez entre deux jeux, mais soyez sûr d'une chose, si vous allez dans votre **As**, vous ferez minimum cinq points.

Les jeux moins faciles



Comme je l'ai mentionné précédemment, vous aurez parfois à choisir entre deux jeux (ou même 3 parfois) et il se peut que votre meilleur choix ne soit pas la sorte ou vous avez un As. Dans cette section, j'aborderai d'abord cette situation pour ensuite enchaîner sur les mains sans As.

1.

Va	7	5	As	7	4	Roi	Da	Va	9	4	10	8
♠	♠	♠	♦	♦	♦	♣	♣	♣	♣	♣	♥	♥

Dans ce premier exemple, vous avez un **As** en **Carreaux** avec deux petites cartes. Vous avez cependant une bien meilleure option en **Trèfle**. Bien que je reviendrai plus tard sur la façon de jouer cette main, vous vous devez de choisir **Trèfle** comme atout. Le raisonnement est bien simple et se résume en trois points. Premièrement, vous avez plus de cartes en **Trèfle**, deuxièmement vous avez plus de cartes élevées (**Roi**, **Dame** et **Valet**) et troisièmement vous avez plus de points « assurés » en allant en **Trèfle**. En effet, bien que l'**As** soit une valeur sûre, vous êtes pratiquement assuré de faire le **9** en allant en **Trèfle**.

1. a)

Va	7	5	As	7	4	Roi	Da	Va	4	Va	10	8
												

Dans le cas où vous n'auriez pas de compteur avec le jeu en Trèfle. La décision est un peu plus difficile. Vous aurez à choisir entre **Roi**, **Dame**, **Valet** et L'**As**. Les deux options se valent, car vous êtes assuré de cinq points des deux côtés. Vous pouvez y aller pour la quantité ou la qualité. Ma préférence est de partir avec l'**As** mais je ne vous en voudrai pas si vous décidez d'y aller avec les figures.

2.

Da	9	6	10	8	4	Roi	Da	Va	9	4	6	2
												

Revenons sur l'exemple précédent avec la main où vous ne possédez pas d'As. Votre meilleure option est ici d'aller en **Trèfle**. Vous devez commencer avec soit la **Dame** ou le **Valet**. Il y a un principe au Pitch où le joueur qui commence avec la **Dame** ou le **Valet** en a automatiquement une plus fort. Donc, même si les signaux sont interdits à ce jeu, vous faites une annonce à votre partenaire. Si vous commencez avec le **Valet**, votre partenaire pourra penser que vous avez soit la **Dame**, le **Roi** ou l'**As**. Donc, je

recommande de partir avec la **Dame** afin de créer moins de confusion vis-à-vis votre partenaire.

Dans cet exemple vous commenceriez avec la **Dame**. Si elle passe, vous revenez avec votre **4** d'atout pour faire tomber l'**As**. Si l'**As** ne sort pas, vous pourriez revenir avec le **Valet** ou demandez votre passe (en **Cœur**). Vu que vous n'avez pas grand-chose pour prendre la main en dehors de l'atout, ne prenez pas de risque inutile en essayant de couper votre **9**. Si vous le faites, soyez sûr que vous êtes le dernier à jouer; vous n'êtes pas pressé.

Si la **Dame** est ramassée par vos adversaires, vous êtes alors maître avec votre **Roi** et votre **Valet**. Lorsque vous prenez la main, vous pouvez alors jouer votre **Roi**. Si le **10** tombe alors vous être maître jusqu'au **9** et pouvez continuer à jouer de l'atout s'il en reste à vos adversaires. Il est très important de compter les cartes d'atout passées pour savoir combien il en reste.

En effet, si le **10** n'est pas tombé après avoir joué le **Roi** et qu'il y a huit cartes de passées, il n'en reste que cinq. Donc, il vous en reste trois et les deux autres en possession des trois autres joueurs. Vous pourriez alors jouer votre **Valet** sans crainte.

Autre situation qui pourrait arriver lorsque vous commencez avec votre **Dame** est que votre partenaire vous donne un compteur. Cela veut habituellement dire qu'il a l'**As** ou qu'il n'a qu'une carte dans son jeu. Donc si votre partenaire vous met un compteur, revenez avec votre petite carte pour

vérifier la théorie et faire tomber les cartes d'atout de vos adversaires.

2. a)

Da	9	6	10	8	4	Roi	Da	Va	4	Roi	6	2
												

Dans le cas où vous n'auriez pas de compteur avec cette main, la stratégie diffère légèrement. En effet, vous commencez quand même avec votre **Dame**, mais vu que vous n'avez pas de compteur, vous devez d'être agressif. Vous devez provoquer les choses pour faire tomber l'**As**.

Si votre **Dame** passe, revenez avec le **4**. Si votre partenaire a l'**As**, tout va bien, mais si c'est un de vos adversaires, il faut le faire tomber pour être maître avec votre **Roi** et **Valet**.

Bien sur vous prenez le risque que votre partenaire perde un compteur, mais il faut faire tomber l'atout avant que vos adversaires coupent sur une passe.

3.

10	Da	8	7	5	Roi	Da	8	5	Da	10	6	2
												

Ici vous avez une situation assez similaire à l'exemple #2. Ce qui est important de savoir, est que vous devez à tout prix protéger votre compteur. Vous commencez avec votre **Dame** comme dans l'exemple précédant, mais vous ne continuez si celle-ci passe. Vous devez demander votre passe (**Trèfle**). Si votre **Dame** est ramassée par l'**As**, vous continuez à protéger votre compteur. C'est-à-dire que si le joueur en position #4 vous met sur la hache (il joue de l'atout) vous devez mettre votre petite carte, car le **Roi** est maître.

3. a)

Roi	Da	8	4
			

Le même jeu sans compteur, ici encore vous commencez avec la **Dame** et vous suivez avec une petite si vous gardez la main. Si vous faites tomber l'**As**, vous revenez immédiatement avec le **Roi** quand vous prenez la main.

Si votre adversaire (position #4) vous met sur la hache à ce moment (3e tour), vous devez jouer votre

Roi. Cependant, si votre partenaire n'a pas fourni d'atout au tour précédent, vous pouvez jouer votre autre carte en essayant de couvrir le plus haut compteur restant.

Si votre **Dame** est ramassée, vous devez reprendre la main et revenir avec le **Roi**.

N'oubliez pas que dans tous les cas, si c'est votre partenaire qui prend la main et qu'il demande une passe, vous devez revenir dans cette sorte.

Les jeux difficiles



C'est bien beau les situations où vous ne risquez pas de faire d'Ours, mais vous aurez la plupart du temps affaire avec des mains qui vous donneront envie d'abandonner la partie. Dans cette section, j'essaierai de vous aider lorsque les choses se corsent et que la récolte est minime. Vous aurez souvent à choisir entre deux ou trois jeux pour vous en sortir, alors j'expliquerai aussi comment choisir le bon jeu parmi les mauvais.

1.

Roi	10	9	7	5	4	Da	10	8	5	10	6	2
♦	♦	♦	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣

Voilà ici une situation où vous devrez faire preuve de patience. Votre meilleur jeu est en **Cœur**, car vous avez quatre cartes de cette sorte. Je conseille toujours de partir dans la sorte où vous en avez le plus lorsque vous vous retrouvez avec une seule figure; les chances d'ours sont moins grandes. En effet, bien que vous ayez un **Roi** en **Carreau**, vos chances sont meilleures avec quatre atouts plutôt que trois.

Dans cet exemple, je commencerais en jouant le 8 ou le 10. Par contre, en jouant le 10, vous vous assurez de protéger le 9 si votre partenaire n'a rien pour couvrir. Ensuite, si vous avez une passe essayer de reprendre la main et de la demander. Ce n'est pas le cas dans cet exemple, alors il faut être patient et attendre d'être sûr pour couper (dernier à jouer) et aussi pour permettre à votre partenaire de vous aider. Si votre adversaire de droite (position #4) vous met sur la hache avec une carte d'atout, vous devez donner votre 8 ou 10 (dépendant avec quoi vous êtes parti). N'oubliez pas de compter les cartes d'atouts qui sont tombées.

Si L'As et le Roi sont tombés lors des deux premiers tours, votre Dame tombe maître et vous servira à protéger votre compteur. Si ce n'est pas le cas, ça se complique pour vous ; surtout si votre adversaire de droite (position #4) revient avec une carte d'atout inférieur à la Dame pour le troisième tour. À ce moment, vous avez deux options soit jeter la Dame et espérer que votre adversaire de gauche (position #2) n'en est pas une plus haute où jeter le 5 et espérer que le même joueur mange avec sa grosse.

Tout dépend de ce que le joueur en position #2 a jeté au premier coup de hache. En effet, si au premier coup, il n'a pas couvert avec une carte supérieure au 9, vous pouvez mettre votre Dame sans crainte. Personnellement, avec quatre cartes d'atout, je préfère mourir avec ma Dame dans les mains que de la donner au troisième tour.

2.

10	7	4	3	Roi	9	8	Va	8	8	7	6	2
												

Ouf! , voici tout un défi pour tout joueur de Pitch ; débutant ou avancé.

Vous devez ici aller en **Carreau** que ça vous plaise ou non, car c'est là que vos chances de réussite sont les meilleures. En effet, aller dans une autre sorte serait vous en remettre totalement à ce que votre partenaire a dans ses mains et cela tiendrait plutôt du hasard. Donc étant donné que j'ai déjà mentionné qu'il fallait jouer selon le pourcentage de chance de réussite; jouons jusqu'au bout.

Alors considérant que vous avez seulement trois atouts, vous devez les jouer intelligemment. Vous devez partir avec votre **8** et espérer que votre partenaire aura du jeu. Si ce n'est pas le cas alors là, vous devrez bien suivre le jeu et toujours compter les atouts.

Si votre adversaire de droite (position #4) prend la main après le premier tour et revient avec une petite carte d'atout (La Hache), vous devez mettre votre **Roi** sur la table. Je sais que c'est une chance que vous prenez, mais à ce moment vous avez 50 % de chance qu'il passe. Alors que si vous attendez et que vous donnez votre **9** sur le deuxième tour et le joueur en position #4 revient avec l'**As** vous êtes cuit.

Il n'y a pas vraiment de façon de jouer ce genre de jeu et souvent, vous allez faire un gros pointage parce que votre partenaire a du jeu; c'est le hasard des cartes.

3.

10	7	4	3	9	8	7	6	2	Va	Roi	9	8
												

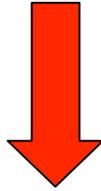
Il s'agit ici d'une variante du jeu ci-haut, mais avec un choix entre deux jeux. Ce choix n'est pourtant pas difficile. En effet, vous devrez ici privilégier l'atout en **Cœur**, car vous avez plus de cartes dans cette sorte. La façon de jouer cette main est d'essayer de faire tomber le plus d'atout possible. Vous commencerez avec votre **6** et garderez votre **9** et **2** pour couper sur votre passe de **Pique**.

Si vous reprenez la main sans avoir pu couper, vous revenez en atout avec votre **7**.

Si votre adversaire de droite (position #4) vous met sur la hache, cela vous arrange et vous déposerez votre plus basse carte d'atout restante à l'exception du **9** et du **2**.

J'ai déjà fait faire un Ours à un de mes adversaires qui avait à peu près le même jeu. Il est parti avec une petite et j'ai ramassé avec le 10... Pour ensuite revenir As, Roi, Dame, Valet... Pauvre lui.

POSITION #2



La position #2 est celle du joueur immédiatement à la gauche de celui qui décide de l'atout et qui est partenaire avec le joueur en position #4. Dans ce chapitre, je m'appliquerai à donner des conseils sur la façon de jouer en fonction de ce que le joueur en position #1 a joué en atout.

Premièrement, j'aimerais débiter en disant que le joueur en position #2 se doit d'être patient. Il est le point tournant de la tentative d'Ours. En effet, il est tentant de mettre une grosse carte sur la petite carte d'atout que le joueur en position #1 a mis pour amorcer la partie. Mais, il ne faut surtout pas perdre de vue que vous jouez en équipe et que votre partenaire n'a pas encore joué. Dans cette optique, à part quelques situations spécifiques, vous devez en tout temps jouer une petite carte en bas du 10 même si le jeu débute avec une petite carte d'atout. Bien sûr si vous ne possédez que des grosses cartes en haut du 10 où si vous avez l'As, le Roi et la Dame dans l'atout, vous devrez les mettre. Également, il est évident que si le joueur en position #1 part avec un As, vous allez mettre une petite carte; cela va de soi.

Si j'ai parlé de situations spécifiques, vous vous doutiez bien que je ne vous laisserais pas en plan de ce côté là. Voici donc quelques situations où vous pouvez jouer une grosse carte ou un compteur lorsque le joueur en position #1 commence avec une petite carte. Aussi suivront quelques exemples de situations de jeu fréquemment rencontrées.

1.

Roi	7	As	Da	2	As	Da	Va	4	10	9	6	4
												

Vous êtes dans cet exemple en position de force par rapport au joueur en position #1 qui vient de partir le jeu avec une petite carte d'atout, voir même un compteur. Si vous analysez votre jeu, vous pouvez conclure que le joueur en position #1 a peut-être le **Roi**. Mais peu importe, ce qui est le plus important de réaliser, c'est que votre partenaire et le joueur en position #3 n'ont pas grand-chose.

Donc avec un jeu du genre, vous ne pouvez pas jouer votre petite carte. Vous devez mettre votre Valet, et ce, même si le joueur en position #1 a mis un compteur sur la table. Vous attendez par la suite que votre partenaire revienne en atout et dépendamment de ce le joueur en position #1 mettra, vous devez alors couvrir avec l'**As** s'il met le **Roi**, la **Dame** s'il met autre chose.

Si vous avez joué l'AS (et manger le Roi), revenez immédiatement avec la Dame pour aller chercher le reste.

Si vous avez joué la Dame, vous pouvez revenir avec l'As ou attendre encore que votre partenaire fasse la « hache » et ainsi augmenter vos chances de faire faire un Ours à votre adversaire.

2.

As	10	8	5	As	8	6	Da	9	4	2	10	2
♦	♦	♦	♦	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣

Dans cette situation, le joueur en position #1 a commencé avec la Dame de Pique. Vous devez prendre la Dame, car vous savez très bien que celui qui possède le Roi est le joueur en position #1. En plus de vous assurer sept points (As = 3 et Dame = 2), vous donnez l'opportunité à votre partenaire (position #4) de mettre un compteur, car votre As est maître.

2.a)

Roi	8	6
♠	♠	♠

Ceci est une variante de l'exemple précédent avec le Roi au lieu de l'As. Ici la stratégie est la même, vous

devez prendre la **Dame** que le joueur en position #1 a jetée pour commencer la main.

2.b)

As	9	6
♠	♠	♠

Ici on se retrouve avec un compteur et l'**As**. Toujours en assumant que le joueur en position #1 part avec sa **Dame** de **pique**, vous avez deux options.

La première est de ramasser avec votre As et de demander votre passe (si vous en avez une).

La deuxième option est de mettre votre petite carte et d'attendre pour couper en sachant que votre compteur est protégé par l'**As**. Je privilégie la deuxième option, car elle est plus sécuritaire.

3.

Da	Va	10	8	4	Roi	3	As	Roi	10	9	8	Va
♥	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♦	♦	♦	♦	♦	♠

Disons ici que le joueur en position #1 a commencé avec L'**As**. Il est évident que vous mettrez votre **3**. Une fois que vous reprenez la main, il faut obligatoirement que vous reveniez avec le **Roi**; à moins que vous n'ayez des compteurs à protéger.

Si le joueur en position #1 débute avec une petite carte de **Trèfle**. Dans ce cas-ci, vous devez mettre votre **Roi** car vous n'avez que deux atouts et si vous passez en dessous avec le **3**, votre **Roi** sera vulnérable à l'**As** lors du prochain tour d'atout. De plus, si c'est votre partenaire a un compteur ou s'il a l'**As**, il sera comblé.

4.

Va	10	8	5	9	7	As	Da	10	7	Roi	6	4
												

Dans cet exemple, vous avez seulement deux atouts en Carreau, dont un compteur. Si le joueur en position #1 commence avec n'importe quoi sauf l'**As**, vous devez mettre votre compteur. En effet, vous êtes mieux de risquer tout de suite que de perdre votre compteur au deuxième tour.

4.a)

Va	10	8	5	9	7	6	Da	10	7	Roi	6	4
												

La même situation ici avec trois atouts. Si vous avez une passe et que le joueur en position #1 ne commence pas avec l'**As**, vous pouvez garder votre compteur et essayer de prendre la main pour

demander votre passe. Si, comme dans l'exemple ci-haut, vous n'avez pas de passe, vous pouvez risquer votre compteur sur le premier tour.

4.b)

Va	10	8	Va	9	7	6	Da	10	7	Roi	6	4
												

Cette fois vous avez quatre atouts avec un ou des compteurs. Vous vous devez d'être patient et d'attendre pour couper. Vous serez peut-être même maître avec votre compteur si la répartition des cartes est en votre faveur. (Trois cartes d'atout aux trois autres joueurs et quatre pour vous).

POSITION #3



La position #3 est celle du partenaire du joueur qui décide de l'atout (position #1). Sa fonction primaire est de couvrir pour son partenaire et de lui redonner sa passe si possible. Donc, encore une fois, tout dépend de ce que votre partenaire a choisi comme atout.

Comme conseillé dans les règlements, le joueur en position #3 ne devrait pas regarder ses cartes avant que son partenaire ait décidé l'atout.

Une fois l'atout décidé, il y a des situations qui sont très évidentes. En effet, si votre partenaire met l'As, vous devez mettre votre 9 ou votre 5. De même que si votre partenaire part avec une petite et que vous avez l'As, le Roi et la Dame, vous devez de les jouer.

De plus, certains principes de base que vous avez appris en position #1 s'appliqueront ici. En effet, le joueur en position #3 sait que son partenaire a une carte plus haute s'il commence avec un 10 un Valet ou une Dame.

Mais malheureusement pour vous tout n'est pas si simple et vous ferez souvent face à des situations difficiles. Alors, dans les pages qui suivent, je vous propose plusieurs scénarios où ces situations sont illustrées et expliquées.

1.

Va	10	8	5	As	Va	8	5	Roi	9	4	6	5
♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♠	♠

Dans ce premier exemple, imaginons que votre partenaire est parti avec la **Dame** de **Trèfle**. Vous devez alors mettre votre compteur (ici le **5**), car en mettant la **Dame**, votre partenaire vous annonce qu'il a le **Roi**. Donc en ayant l'**As** vous-même, votre **5** est sauf. Ensuite si votre partenaire revient avec une petite carte d'atout vous devez mettre le **Valet** et ensuite, s'il reste de l'atout à vos adversaires, revenir avec une petite carte d'atout, car votre partenaire a toujours le **Roi**. De cette façon, vous vous assurez de quatre tours d'atout maître, car il vous reste encore l'**As**.

Évitez de continuer en atout alors qu'il n'en reste plus à vos adversaires, car ça vous en enlève pour couper sur les **10** pour la gomme.

1.a)

As	Va	8	3
♣	♣	♣	♣

Voici une variante du même jeu, mais cette fois-ci sans compteur. Votre Partenaire commence encore avec la **Dame** de **Trèfle**. La stratégie est la même,

c'est-à-dire qu'il faut faire tomber l'atout sans jouer vos cartes maîtres en même temps. Vous aurez alors quatre tours pour aller chercher les compteurs.

2.

Va	10	8	5	As	Va	8	5	Roi	9	4	6	5
♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♠	♠

Ici le jeu est le même que dans le premier exemple. La différence est que votre partenaire commence avec une petite carte d'atout.

Si vous avez les deux compteurs, vous pouvez jouer une petite carte. Cependant, si vous n'en possédez qu'un seul comme dans l'exemple, vous devez couvrir le compteur restant. Dans l'exemple, vous devez jouer votre **Valet** pour couvrir le **9**.

Ce qui est important ensuite est de protéger votre compteur. Même si vous avez l'**As**, vous devez le conserver.

Vous allez ensuite demander votre passe et attendre le déroulement de la partie. Si un de vos adversaires revient en atout, vous pouvez encore attendre, car votre **As** protégera le compteur.

Au troisième tour, vous n'aurez pas le choix de jouer votre **As**, ce qui vous donnera un tour supplémentaire avec votre compteur.

2.a)

As	10	5
♣	♣	♣

Toujours en assumant que votre partenaire (position #1) est parti avec une petite carte d'atout, vous n'avez cette fois-ci que trois atouts. Votre troisième carte (autre que l'As et le compteur) est supérieure au compteur restant (ici un 10) vous pouvez donc mettre le 10 et attendre pour demander votre passe.

Si le joueur en position #2 joue une carte supérieure à votre 10, il faut jouer votre As, ramasser les points surs et ensuite annoncer votre passe.

2.b)

As	8	5
♣	♣	♣

Ici vous jouez sensiblement comme dans l'exemple précédent, sauf que lors du premier tour vous aurez à décider si vous couvrez le compteur ou non.

En effet, dans cet exemple vous avez le 5, donc pour couvrir le 9, vous devriez mettre l'As. Cela laisserait cependant votre 5 à découvert si vous n'avez pas de passe.

Le choix sera difficile, mais si votre passe est bonne jouez l'As et demandez votre passe. Sinon, jouez le 8

et espérez que ce n'est pas le joueur en position #4 qui a le 9.

2.c)

As	10	6
♣	♣	♣

Encore une fois, votre partenaire par avec une petite carte et vous avez ce genre de jeu en atout.

Le principe est simple, vous couvrez le 9 en tout temps en jouant votre 10.

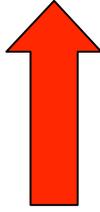
Comme dans l'exemple précédant, si la carte du joueur en position #2 est plus haute que votre 10, vous, jouez l'As.

2.d)

As	8	6
♣	♣	♣

Si vous n'avez pas de cartes plus hautes que le 9, vous devez, jouer l'As car vous ne pouvez pas prendre la chance que le joueur en position #4 fasse son 9 facilement alors que vous n'avez pas couvert. Vous pouvez prendre la chance qu'il ne l'ait pas, mais encore une fois, le pourcentage dit de jouer l'As.

POSITION #4



Nous voici maintenant rendus à la dernière position à la table de Pitch. Celle-ci est celle du partenaire du joueur en position #2 et de celui qui joue en dernier lors du premier tour. Sa fonction primaire est de ramasser les points, s'il y en a sur la table lors du premier tour et de mettre le joueur en position #1 sur la « hache ».

La fameuse « hache » ! Quand et pourquoi la faire ? Ce sont deux questions auxquelles j'essaierai de répondre dans ce chapitre.

Une Tentative d'Ours est ce qui a de plus palpitant au pitch et la majorité du temps, tout commence avec le joueur en position #4 qui revient avec une petite carte d'atout après le premier tour. En tant que dernier à jouer, vous vous devez d'être agressif et de jouer l'Ours.

Mais malheureusement, il n'y a pas si souvent d'occasion d'Ours et c'est pourquoi j'adresserai également quelques situations problématiques auxquelles vous aurez à faire face en tant que 4^{ième} joueur.

Tout d'abord, commençons avec l'Ours. Selon le lexique, c'est lorsque le joueur en position #1 ne fait aucun point sur son pitch. Mais pour en arriver à faire faire un Ours à vos adversaires, Il faut presque absolument que le joueur en position #4 fasse la Hache.

Alors, c'est **quoi** la Hache? ... encore selon le lexique plus haut, c'est l'action du joueur en position #4 qui joue une carte d'atout après le premier tour.

Mais **pourquoi donc** faire la Hache? ... pour faire bouger les choses.

Quand faire la Hache? ... voilà une bonne question qui me permettra de vous répondre en vous illustrant les situations propices à faire la Hache.

1.

As	Roi	8	5	As	10	8	3	Va	7	10	3	2
♣	♣	♣	♣	♥	♥	♥	♥	♠	♠	♦	♦	♦

Je commencerais avec des situations où vous possédez l'As d'atout.

Dans cet exemple, le joueur en position #1 a commencé avec la Dame de Cœur et les autres joueurs n'ont pas mis d'autre point.

Ceci est une situation particulière, car vous savez que le joueur en position #1 a le Roi dans ses mains. Vu qu'il n'y a que la Dame (deux points) sur la table, vous pouvez ici ne pas ramasser les points et en plus

protéger votre compteur (si vous en avez un). S'il y avait eu d'autres points sur la table, vous auriez dû ramasser, mais vous pouvez prendre le risque de laisser passer deux points pour possiblement aller en chercher plus. En effet, votre **As** étant maître, vous n'avez qu'à reprendre la main et revenir avec celui-ci. Ça donnera une chance à votre partenaire de mettre des points.

Cependant, cette tactique ne s'applique pas si vous avez un compteur. Demandez plutôt votre passe et attendez. Une fois votre compteur fait, vous pouvez revenir avec l'**As**.

1.a)

As	Roi	8	5	As	10	8	3	Va	7	10	3	2
♣	♣	♣	♣	♥	♥	♥	♥	♠	♠	♦	♦	♦

Dans ce deuxième exemple, vous avez le même genre de jeu, mais cette fois-ci votre adversaire en position #1 part avec une petite carte en **Cœur**.

- **Si** votre partenaire met une carte plus haute que le **10** ou si le joueur en position #3 ne couvre pas le **9**, vous devez mettre une petite carte. De plus si c'est votre partenaire qui a mis la carte la plus haute, vous pourrez mettre votre compteur si vous en avez un. Ensuite, vous pourrez faire la Hache avec une petite carte restante quand vous prendrez la main. Si rien

n'est sorti sur votre premier coup de hache, vous pouvez en tenter un deuxième; soit avec l'As ou soit avec une petite carte restante. Je suggère cependant de mettre l'As au troisième tour.

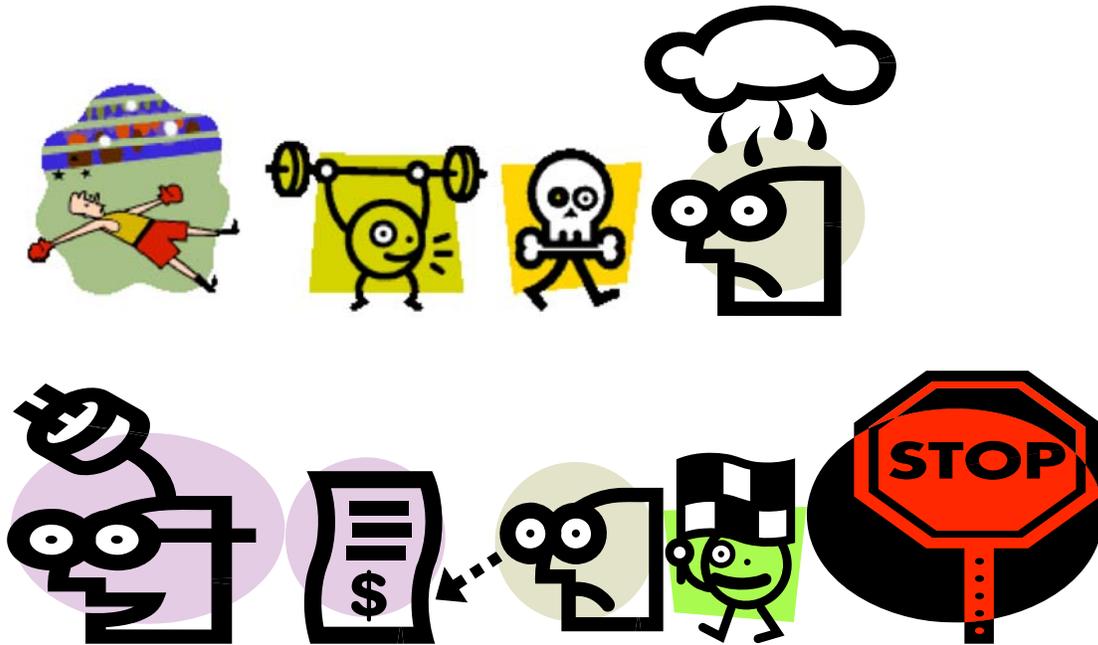
- **Si** votre partenaire et le joueur en position #3 ne couvrent pas le 9, la même stratégie s'applique. Passer en dessous et faire la hache.
- **Si** votre partenaire ne couvre pas le 9 alors que le joueur en position #3 met une carte en haut du 10, vous pouvez ramasser avec l'As ou laisser passer et ensuite revenir avec votre As qui permettra à votre partenaire de mettre un compteur vu qu'il n'y a plus de possibilité d'ours.
- **Si** vous avez des compteurs, vous avez le même choix d'options, mais il vous faut penser à protéger ceux-ci en gardant votre As. Il faudra alors faire un choix déchirant; jouer l'ours ou protéger votre compteur. À vous de choisir!

2.

As	Roi	8	5	Roi	10	8	3	Va	7	10	3	2
♣	♣	♣	♣	♥	♥	♥	♥	♠	♠	♦	♦	♦

Ici un exemple avec un Roi au lieu de l'As. Si le joueur en position #1 débute avec l'As, il est évident que vous allez mettre votre 3. Mais c'est au deuxième tour que vous devez agir. En effet, à moins d'avoir un

compteur à protéger, vous vous devez de revenir avec le Roi aussitôt que vous reprenez la main.



On se retrouve sur le nouveau site internet :
<http://www.lepitch.net>
à bientôt.