

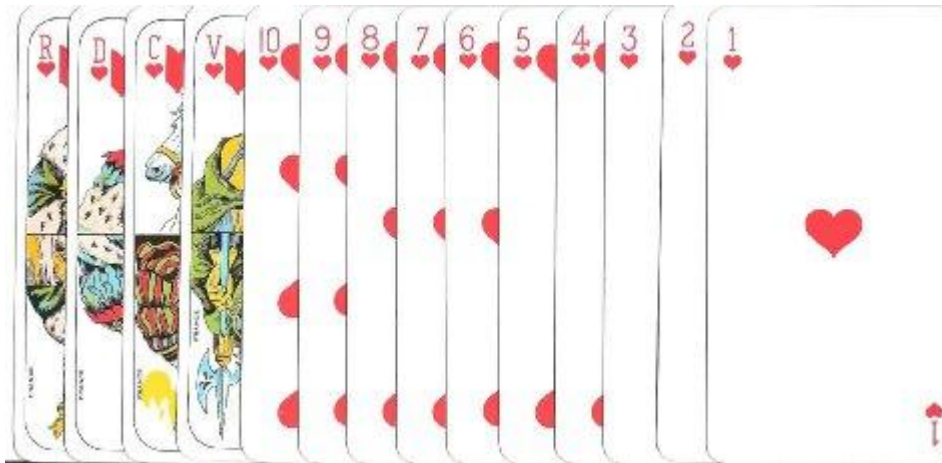
Le Tarot

Les cartes

Le jeu comporte **78 cartes**. Ces cartes se composent de **21 atouts numérotés (de 1 à 21)** et d'une carte particulière : l'**Excuse**. Les 56 autres cartes du jeu sont celles d'un jeu classique de 52 cartes, auxquelles s'ajoutent quatre figures. Il s'agit des **cavaliers**, un dans chaque couleur.

L'ordre des cartes est le suivant (dans l'ordre décroissant) : roi - dame - cavalier - valet - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - as. Les cartes d'atouts l'emportent sur les couleurs, l'ordre suit les numéros, le 1 est donc le plus faible atout, le 21 le plus fort.

L'ordre des cartes de couleur :



Les couleurs sont en général les couleurs classiques : pique, cœur, carreau, trèfle.

Trois cartes, désignées sous le nom d'**Oudlers ou Bouts**, ont un rôle particulier dans le jeu. Il s'agit du **21** (la carte la plus forte du jeu), du **1** (atout le plus faible, appelé le Petit) et de l'atout sans numéro (appelé **Excuse**).

Les bouts :

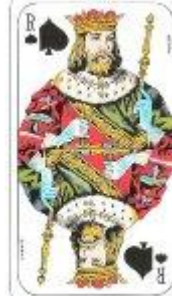


La valeur des cartes

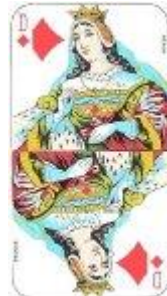
- bout : 4,5 points
- roi : 4,5 points
- dame : 3,5 points
- cavalier : 2,5 points
- valet : 1,5 point
- carte basse : 0,5 point.



4,5 points



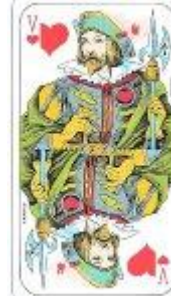
4,5 points



3,5 points



2,5 points



1,5 points



0,5 points

Soit un total de 91 points pour 78 cartes.

Pour compter plus facilement les points, il est d'usage de grouper les cartes deux par deux, par exemple les rois + une carte basse = 5 points, 2 cartes basses = 1 point, associé toujours une carte basse avec une carte de valeur.

Le jeu

Le Tarot se joue officiellement à 4 joueurs. Mais il peut cependant se jouer également à 3 ou 5 joueurs avec quelques variantes dans les règles.

Dans le cas d'un jeu à 4, le **preneur joue seul** contre les 3 autres (la défense) qui sont donc solidaires. Le preneur doit réaliser un certain nombre de points en fonction du nombre de bouts (0, 1, 2 ou 3) qu'il possède. Ces points sont comptabilisés d'après les cartes formant les levées gagnées par le preneur. Le but de la défense est d'empêcher le preneur de réaliser son contrat, ou au moins de le limiter dans son gain.

Pour réaliser son contrat, le preneur doit faire :

- 36 points s'il a trois oudlers
- 41 points s'il a deux oudlers
- 51 points s'il a un oudler
- 56 point s'il n'a pas d'oudler.

On voit ici l'importance des bouts, non seulement chaque bout apporte 4,5 points mais il diminue également le nombre de points nécessaire pour gagner la partie !

La donne

Le donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte (le joueur ayant tiré l'Excuse doit retirer). Le jeu doit être battu par le joueur en face du donneur. La coupe est obligatoire par le joueur à gauche du donneur. Les

cartes sont distribuées **trois par trois**, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le **chien (6 cartes)** est constitué au gré du donneur mais **une carte par une carte** et ce ne doit pas être la première ni la dernière carte du paquet. Le jeu ne doit être relevé qu'une fois la distribution terminée. La donne passe à tour de rôle dans le sens du jeu.

Les enchères

Le joueur placé à la droite du donneur parle en premier : soit il " passe ", soit "il lance une enchère ". S'il passe, la parole est au joueur placé à sa droite et ainsi de suite. Si les 4 joueurs passent, la donne est redistribuée par le joueur placé à droite du précédent donneur. Le preneur fait le parti de réaliser un certain nombre de points, qui est fonction du nombre de bouts qu'il possédera à la fin de la partie (moins le preneur a de bouts, plus le nombre de points à réaliser est important).

Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

- **La prise**

- **La garde** (avec le chien)

Pour ces 2 enchères, le preneur dispose des 6 cartes du chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu (cela s'appelle l'écart).

- **La garde sans le chien.** Le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant sont acquises au preneur et lui seront comptabilisées en fin de partie.

- **La garde contre le chien.** Le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant sont acquises à la défense à qui elles seront comptabilisées en fin de partie.

- **Le chelem** est le pari de réaliser toutes les levées (grand chelem uniquement). Ce n'est pas un contrat. Il est annoncé en plus du contrat et cette annonce peut être faite après l'écart. L'annonceur d'un chelem joue en premier.

Il n'y a qu'**un tour d'enchères** : chaque joueur ne peut donc parler qu'une fois mais un joueur qui n'a pas encore passé peut faire une **surenchère** sur l'un de ses adversaires.

Le chien

Une fois les enchères terminées, le donneur donne les cartes du chien, faces cachées, au preneur, qui à ce moment-là, soit les retourne (s'il a tenté une Prise ou une Garde) pour que chacun en prenne connaissance, soit les range (s'il a tenté une Garde-sans ou une Garde-contre) en les laissant faces cachées.

L'écart

Le preneur d'une Prise ou Garde dispose des 6 cartes du chien qu'il mêle à son jeu. Puis il "écarte" 6 cartes parmi les 24 qu'il détient alors. Ces 6 cartes de l'écart restent secrètes durant le déroulement du coup et seront comptabilisées au preneur en fin de partie. On ne peut écarter ni Rois ni Bouts ; on écarte des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant alors à la défense. Une fois l'écart formé, le preneur déclare "Jeu" et l'écart ne peut plus alors être modifié ni consulté.

La poignée

Posséder une poignée, c'est détenir dans sa main 10 atouts (simple Poignée) ou 13 atouts (double Poignée) ou 15 atouts (Triple Poignée). Présenter une poignée permet de marquer une prime supplémentaire en cas de gain mais engendre une pénalité en cas de perte. Il n'est donc jamais obligatoire de montrer une poignée. **La poignée doit être présentée à son tour de jouer et juste avant de jouer sa première carte**, et uniquement à ce moment-là. Elle doit être présentée dans l'ordre, tout entière et en une seule fois. Le joueur qui présente l'Excuse dans une poignée indique qu'il n'a pas d'autre atout ; la place de l'Excuse dans la poignée est libre. En Défense, la poignée est solidaire ; la marque de chaque joueur de la défense devant être identique. La poignée est donc comptée (en plus ou en moins) au camp qui la présente (ou le Preneur ou la Défense) ; le camp qui présente une poignée en bénéficie en cas de gain mais c'est son adversaire qui en bénéficie en cas de perte de ce camp.

Une poignée



Comment jouer ces cartes ?

L'entame (première carte jouée) est faite par le joueur placé à la droite du donneur (sauf en cas de Chelem où c'est le preneur qui entame). Chacun joue à son tour (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), le donneur joue donc en dernier pour cette 1ère levée. À partir de la 2ème levée, la première carte est jouée par le joueur qui vient de gagner la levée précédente.

Si la carte jouée est une couleur (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle), on est obligé de fournir dans la couleur sans être obligé de monter. Si l'on ne possède pas de carte de la couleur jouée, on est obligé de couper, ou de surcouper si un joueur précédent a déjà coupé. Si l'on ne possède pas d'atout supérieur à la coupe précédente, on est obligé de sous-couper. On ne peut fournir une autre couleur que si l'on ne possède ni la carte dans la couleur jouée ni d'atout.

Si la carte jouée est un atout, on est obligé de fournir de l'atout et de monter (mettre un atout supérieur à la carte jouée), si l'on ne possède pas d'atout supérieur, on doit fournir un atout inférieur librement choisi. Si on ne possède pas d'atout, on peut jouer une couleur au choix.

Le joueur ne doit pas sortir de carte de son jeu avant son tour. Toute carte alors sortie est considérée comme jouée. Tant que le pli en cours n'est pas retourné, tout joueur peut examiner le pli précédent. Le preneur ramasse ses propres plis. En défense, le joueur situé en face du preneur ramasse tous les plis réalisés par la défense.

Petit au bout



Le petit est un Bout qui peut passer d'un camp à l'autre. Il appartient au camp qui a remporté la levée contenante. Si le Petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est "au bout", il appartient au camp qui remporte cette dernière levée (quel que soit le résultat du coup) et entraîne une prime pour ce camp. En défense, la prime de "Petit au Bout" est collective.

Le petit étant le plus faible atout, il est battu par n'importe quelle carte d'atout, par contre comme n'importe quel atout, il l'emporte sur une carte de couleur.

L'Excuse



L'Excuse n'a aucune valeur d'atout. Elle sert d'**appoint** (en s'excusant) pour le joueur qui la possède et qui peut la jouer à toute levée en remplacement de n'importe quelle carte, soit à l'atout soit dans une couleur. Elle reste la propriété du joueur qui la détient. Si l'adversaire gagne le pli dans lequel se trouve l'Excuse, celle-ci est immédiatement remplacée dans le pli par n'importe quelle carte basse, prise dans les levées précédemment acquises par le camp du détenteur de l'Excuse. Si l'Excuse est jouée par celui qui commence, ce sera la carte fournie par le joueur suivant qui déterminera la couleur jouée. **L'Excuse ne doit pas être menée au bout, sinon elle change de camp** (sauf en cas de chelem).

L'excuse est donc l'équivalent d'un joker mais ne peut faire aucun pli.

Le calcul des scores

À la fin de la partie, on compte les points contenus dans les levées du preneur d'une part, et dans celles de la défense d'autre part. Le total est toujours de 91 points. Pour gagner son contrat le preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de points qu'il possède dans ses levées à la fin de la partie (en cas de Garde sans le Chien, un éventuel bout au Chien est acquis au preneur). Si le nombre de points est exactement réalisé, le contrat est "juste fait". Si le nombre de points est supérieur, les points supplémentaires sont des points de gain. Si le nombre de points est inférieur, le contrat est chuté et le nombre de points manquants correspond aux points de perte.

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on ajoute 25 points au nombre de points de gain ou de perte.

Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

- en cas de Prise, ce total est inchangé
- en cas de Garde, ce total est multiplié par deux
- en cas de Garde-sans, ce total est multiplié par quatre
- en cas de Garde-contre, ce total est multiplié par six.

Prime de petit au bout

En cas de "Petit au bout", le camp qui a fait la dernière levée bénéficie d'une prime variable selon le contrat soit : Prise = 10 points, Garde = 20 points, Garde-sans = 40 points, Garde-contre = 60 points. Cette prime est concédée quel que soit le résultat du coup ; ainsi la défense mène le petit au bout alors que le preneur gagne : la prime est pour la défense et donc est déduite du total positif du preneur. Le preneur mène le Petit au Bout mais chute son contrat : la prime est pour le Preneur et est donc déduite du total positif de la défense.

Prime de poignée

Le camp qui a présenté une poignée bénéficie d'une prime en cas de gain de son camp, mais supporte une déduction en cas de gain de l'autre. La valeur de la Poignée est identique quel que soit le contrat : simple poignée (10 atouts) = 20 points, double poignée (13 atouts) = 30 points, triple poignée (15 atouts) = 40 points.

Chelem

Le Chelem est demandé en plus du contrat, les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou déduction) supplémentaire sanctionne la réussite ou l'échec de ce Chelem.

Chelem annoncé et réalisé = prime supplémentaire de 400 points
Chelem non annoncé mais réalisé = prime supplémentaire de 200 points
Chelem annoncé mais non réalisé = 200 points sont déduits du total.

La marque

Chaque défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le preneur gagne, en positif si le preneur chute. Le preneur marque trois fois ce total, en positif s'il a gagné, en négatif s'il a chuté. **Le total des quatre scores du preneur et des 3 défenseurs est donc égal à 0.**

Le tarot à 3 joueurs

Le preneur joue contre deux adversaires. Les autres règles sont identiques au jeu à 4 joueurs.

Le tarot à 5 joueurs

Les cartes sont distribuées 3 par 3 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 15 cartes et **3 cartes se trouvent au chien**. Les contrats sont identiques au jeu à 4 joueurs.

L'appel au roi : avant de prendre connaissance du chien le preneur appelle obligatoirement un Roi (s'il détient les 4 Rois, une Dame,...) et le joueur qui le possède, sans se faire connaître, devient son partenaire. Si le Roi est au chien, il joue seul contre 4. Le preneur peut également appeler un Roi qu'il détient s'il veut jouer seul.

En jouant à 2 contre 3, les gains et pertes sont partagés (50/50 ou 1/3 - 2/3 au bénéfice du preneur).

LES CARTES

Le jeu de tarot est composé de 78 cartes, chacune des 4 couleurs (pique, cœur, carreau, trèfle) comprend 14 cartes; dans l'ordre décroissant de force de valeur, le roi, la dame, le cavalier et le valet constituent les honneurs (ou les habillés). L'as est la plus petite carte de chaque couleur.

Vingt-et-une cartes portent un numéro : se sont les atouts (ou tarots) qui ont priorité sur les couleurs. le numéro indique la force de chaque atout, du plus fort le 21 au plus faible le 1 (appelé le petit).

Enfin l'excuse, une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline, est une sorte de joker dispensant de jouer la couleur ou l'atout demandés .le 21, le petit et l'excuse sont les 3 oudlers (ou les 3 bouts). c'est autour de ces 3 cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de tarot.

Valeur de chaque carte

1 oudler ou 1 roi = 4,5 points
1 dame = 3,5 points
1 cavalier = 2,5 points
1 valet = 1,5 point
toute autre carte = 0,5 point

On compte les cartes 2 par 2 pour faciliter le décompte

1 oudler ou 1 roi + 1 petite carte = 5 points
1 dame + 1 petite carte = 4 points
1 cavalier + 1 petite carte = 3 points
1 valet + 1 petite carte = 2 points
2 petites cartes à la couleur ou à l'atout = 2 points
total des points = 91

LE PRINCIPE DU JEU

Le tarot se joue à 4 joueurs, mais il peut cependant se jouer à 3 et 5 joueurs avec quelques variantes dans les règles.

Le tarot est à la fois un jeu individuel et un jeu d'équipe. En effet au cours de la partie un des joueurs appelé

LE PRENEUR ou LE DÉCLARANT est opposé aux trois autres LES DÉFENSEURS qui constituent LA DÉFENSE. Mais cette association ne dure que le temps d'une donne, elle peut se constituer différemment pour la donne suivante.

Après avoir pris connaissance de son jeu un joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant seul contre ses trois adversaires associés.

Combien de points doit-il réaliser pour gagner son contrat ?

Cela dépend uniquement du nombre d'oudler qu'il compte dans ses levées ou plis à la fin de la donne.

sans oudler il faut 56 points

avec 1 oudler il faut 51 points

avec 2 oudlers il faut 41 points

avec 3 oudlers il faut 36 points

Ce tableau nous permet de découvrir l'importance considérable des oudlers, le 21 et l'excuse ne peuvent changer de camps, mais attention à l'excuse qui ne doit pas être jouée à la dernière levée sauf en cas de chelem sinon elle change de camps. Le petit au contraire est vulnérable le déclarant peut le perdre ou le prendre à ses adversaires à la suite de la fameuse chasse au petit.

LA DISTRIBUTION

Avant la 1ere distribution on étale le jeu face caché et chaque joueur tire au hasard une carte. La plus petite carte désigne le DONNEUR en cas d'égalité entre les deux plus faibles on respecte cet ordre de priorité entre les couleurs : pique, cœur, carreau et trèfle. Les atouts sont prioritaires mais l'excuse ne compte pas : il faut retirer dans ce cas une nouvelle carte.

Le jeu doit être battu obligatoirement à toute les donnes par le joueur placé en face du donneur, puis le voisin à gauche du donneur doit couper en prenant ou en laissant obligatoirement 3 cartes.

Le donneur distribue les cartes 3 par 3 dans le sens contraire des aiguilles d'une montre en commençant par son voisin de droite. Au cours de la distribution il constitue carte par carte un talon de 6 cartes appelé le CHIEN il est interdit de mettre l'un des 3 premiers ou l'une des 3 dernières cartes au chien.

Toute faute commise au cours de la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur.

Les joueurs ne relèvent leur jeu que lorsque la distribution est terminée, **en cas de faute du donneur (fausse donne) chaque joueur rend son jeu sans le regarder on évite ainsi regrets et mauvaise humeur.**

LES ENCHÈRES

Une fois les cartes distribuées chaque joueur prend connaissance de son jeu,
Le joueur placé à droite du donneur parle le premier, s'il dit " JE PASSE" la parole passe alors à son voisin de droite et ainsi de suite jusqu'au donneur.
Si les 4 joueurs passent le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution. Un joueur lance une enchère il dit alors "" je prend, je garde, le garde sans le chien ou je garde contre le chien", les autres joueurs placé à sa droite peuvent surenchérir, chaque joueurs ne peut parler qu'une fois.
les enchères par ordre croissant sont : LA PRISE ou appelée LA PETITE , LA GARDE ,
LA GARDE SANS LE CHIEN il garde le chien sans le retourné et LA GARDE CONTRE LE CHIEN
il donne le chien à ses adversaires sans le retourné.

LE CHELEM

Réussir un chelem c'est gagner toutes les levées, le chelem est demandé en plus du contrat les points sont comptés en fonction du contrat et une prime ou une pénalité supplémentaire sanctionne la réussite ou l'échec de ce chelem

CHELEM ANNONCE ET RÉALISE PRIME DE 400 POINTS

CHELEM NON ANNONCE ET RÉALISE PRIME DE 200 POINTS

CHELEM ANNONCE ET NON RÉALISE PÉNALITÉ DE 200 POINTS

LE CHIEN ET L' ÉCART

Sur une prise ou une garde lorsque les enchères sont terminées le preneur retourne les 6 cartes du chien et les montre à ses adversaires et il les incorpore dans son jeu puis il en retire 6 qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisée avec ses levées. **on ne peut écarter ni ROIS ni OUDLERS** on écarte des atouts que si cela est indispensable et en les montrant à ses adversaires. Lorsqu'il a terminé sont écart le preneur dit jeu et l'écart ne peut plus être modifié ni consulté.

Sur une garde sans le chien les cartes du chien restent face cachée devant le preneur et seront comptabilisées avec ses levées.

Sur une garde contre le chien les cartes du chien sont placées face cachée devant le joueur en face du preneur et seront comptabilisées avec les levées de la défense.

LES ANNONCES

La poignée (10, 13 ou 15)

Le joueur (preneur ou défenseur) possédant une poignée peut s'il le désire l'annoncer et l'exposer (en un seule fois et classée) juste avant de jouer sa première carte.

A la simple poignée (10 atouts) correspond une prime de 20 points

A la double poignée (13 atouts) correspond une prime de 30 points

A la triple poignée (15 atouts) correspond une prime de 40 points

Ces primes gardent la même valeur quelque soit le contrat. La prime est acquise au camps vainqueur de la donne.

La poignée doit comprendre effectivement 10, 13 ou 15 atouts, lorsqu'un joueur possède 11,12 ,14,16 ou 17 atouts il en cache 1 ou 2 de son choix mais en respectant cette règle très importante l'excuse dans la poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autres atouts dans son jeu. il n'est obligatoire de montrer une extrémité.

Le petit au bout

Si le petit fait partie de la dernière levée on dit qu'il est au bout, le camps qui réalise la dernière levée avec le petit reçoit une prime de 10 points multipliable suivant le contrat.

en cas de prise 10 points, en cas de garde 20 points

en cas de garde sans le chien 40 points, en cas de garde contre le chien 60 points.

Le petit sec

Un joueur possédant le petit sec (pas d'autre atout ni l'excuse) doit l'annoncer et étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères.

LE JEU DE LA CARTE

L'entame (la 1ere carte jouée) est effectuée par le joueur placé à droite du donneur, puis chaque joueur joue à son tour en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le joueur ayant réalisé la 1ere levée entame à son tour et ainsi de suite ,
le jeu se déroule alors suivant les règles suivantes

1> A l'atout on est obligé de monter ou de servir (pisser à l'atout)

2> A la couleur on est obligé de fournir mais pas de monter

3> On est obligé de couper (mettre un atout) et surcouper ou sous couper si l'on a pas la couleur demandée.

4> On défausse (ni carte à la couleur ni atout) c'est jouer une carte de son choix.

5> Si la 1ere carte jouée est l'excuse c'est la 2eme qui détermine la couleur jouée

6> L'excuse ne fait pas de levée mais elle reste au camps à qui elle appartient

7> En cas de chelem menée au bout elle fait la levée et le petit à l'avant dernière carte est compté au bout, si l'excuse appartient à la défense elle est jouée normalement et reste propriété de la défense elle vaut alors 4 points.

8> Les levées réalisées par la défense doivent être ramassées par le joueur en face du preneur.

9> Tant qu'une levée n'a pas été ramassée tout joueur peut consulter la levée précédente.

10> Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour ni sortir un carte de son jeu avant son tour.

CALCUL DES SCORES

Tous les contrats valent 25 points et y ajoute les points faits, ce total est assorti d'un coefficient suivant le contrat demandé.

en cas de prise ce total est inchangé

en cas de garde ce total est multiplié par 2

en cas de garde sans le chien ce total es multiplié par 4

en cas de garde contre le chien ce total est multiplié par 6

sur ce total on rajoute éventuellement la poignée (prime non multipliable)

et le petit au bout (prime multipliable suivant la valeur du contrat).

exemple : une garde passée de 12 points plus petit au bout plus une simple poignée

= (25 +12+10) * 2 = 94 + 20 = 114 points le preneur marque 114 * par 3 = 442 points