

RÈGLE OFFICIELLE DU JEU DE TAROT



Le tarot à 3 joueurs.

La règle est la même que pour le jeu à 4, mais les cartes sont distribuées 4 par 4.

Chaque joueur reçoit 24 cartes, le Chien 6 cartes.

La simple poignée est composée de 13 cartes, la double poignée de 15 cartes, la triple poignée de 18 cartes.

S'il manque 1/2 point au Preneur, son contrat est chuté.

Le tarot à 5 joueurs.

Lorsqu'il y a 5 joueurs, le Donneur ne joue pas (il fait le mort). Il marque le même nombre de points que chaque Défenseur.

La signalisation.

Un système très simple permet aux joueurs affiliés à la FFT d'organiser une Défense cohérente, de constituer une équipe efficace pour mettre le Preneur en échec.

1/ L'entame d'un défenseur, dans une couleur, de l'As au 5, indique la possession du Roi ou de la Dame.

2/ L'entame d'un Défenseur à l'Atout :

- Un Atout impair indique une main d'au moins 7 Atouts. C'est une demande de jouer Atout.

- Un Atout pair est un transfert de responsabilités aux partenaires qui décideront de continuer ou d'arrêter de jouer Atout.

3/ Le doubleton. Sur une couleur jouée par la Défense, l'un des défenseurs, qui ne possède que 2 cartes dans cette couleur, les joue dans un ordre descendant. La jouerie dans cette couleur permet de surcouper le Preneur donc de l'affaiblir et de sauver des points.

4/ La tenue. Une descendante (ex. : 6 et 2) sur la couleur jouée par le Preneur indique une tenue, c'est-à-dire une couleur forte (une Dame ou un Cavalier 5e, ou une Dame seulement 4e mais avec une belle main d'Atouts). C'est donc une demande de jouer Atout.

Avant de commencer la partie, demandez aux autres joueurs s'ils utilisent cette signalisation.

Pour apprendre ou se perfectionner, 2 livres recommandés par la Fédération Française de Tarot : (vente en librairie ou à la FFT)

LE JEU DE TAROT, de Noël CHAVEX (Solar).
LES BASES DU TAROT, de Thierry BONNION et Daniel DAYNES (Bornemann).

multiplié par SIX.

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 de chacun des trois Défenseurs est donc égal à 0.

Exemples de marque de points :

- Le Preneur tente une Garde, présente une Poignée de 10 atouts, il mène le Petit au bout et réalise 49 points en détenant deux bouts.

Il passe donc de 49 - 41 = 8

25 (contrat) + 8 = 33 multiplié par 2 (Garde) = 66

Poignée = 20, et Petit au bout 2 x 10 = 20

66 + 20 + 20 = 106.

Chaque Défenseur marque moins 106 et le Preneur marque 3 x 106 = plus 318.

- Le Preneur gagne une Garde Sans de 4 points, mais le Petit est mené au bout par la Défense 25 + 4 = 29 x 4 (Garde Sans) = 116 mais il faut retrancher 40 pour le Petit au bout.

Le Preneur marque plus 228 et chaque Défenseur moins 76.

- Le Preneur chute une Prise de 7 après avoir présenté une Poignée de 10 Atouts, mais en menant le Petit au bout.

Chaque Défenseur marque 25 + 7 + 20 (poignée) - 10 (Petit au bout) = + 42.

Le Preneur marque - 42 x 3 = - 126

- Le Preneur gagne une Garde de 11, la Défense ayant présenté une Poignée.

25 + 11 = 36 x 2 (Garde) = 72, plus 20 de Poignée (payée par la Défense).

Total 92.

Le Preneur marque plus 276 et chaque Défenseur moins 92.

- Sur une Garde, le Preneur annonce et réussit le Chelern, montre une poignée de 10 Atouts et mène le Petit au bout. La Défense conserve l'Excuse qu'elle possédait.

Avec 2 bouts, le Preneur réalise 87 pts. Il gagne de 87 - 41 = 46 x 2 (Garde) = 92 + 20 (poignée) = 112

(Petit au bout) + 400 (Chelern annoncé) = 532.

Chaque défenseur marque - 532.

Le Preneur marque + 532 x 3 = + 1596.

L'éthique du jeu

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis-à-vis de ses partenaires et de ses adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tous agissements qui pourraient énerver ou gêner un autre joueur, ou gâcher le plaisir du jeu.

Les hésitations injustifiées - encheres et jeu de la carte - manières et marques d'approbation ou de désapprobation, commentaires discourtois, n'ont pas place à une table de Tarot.

joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant seul contre ses trois adversaires associés.

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

Cela dépend uniquement du nombre d'Outliers qu'il compte dans ses LEVEES ou PLUS à la fin de la donne.

Sans Oudler, il faut 56 points.

Avec un Oudler, il faut 51 points.

Avec deux Oudlers, il faut 41 points.

Avec trois Oudlers, il faut 36 points.

Ce tableau nous permet de découvrir l'importance considérable des Oudliers. Le 21 et l'Excuse ne peuvent changer de camp. Mais attention, l'Excuse ne doit pas être jouée à la dernière levée, sauf en cas de Chelern, sinon elle change de camp. 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 première distribution, on étale le jeu, face cachée, et chaque joueur tire une carte au hasard.

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-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 par le joueur placé en face du donneur. Puis le voisin de gauche du donneur doit couper en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire à celui 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'une des trois premières ou l'une des trois dernières cartes au Chien.

Toute faute commise au cours de la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur qui n'aura pas le droit d'encherir sur cette donne.

Les joueurs ne relèvent leur jeu que lorsque la distribution est terminée. En cas de faute du

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 et 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 : ce 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 Oudliers (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 Oudlier ou 1 Roi : 4 1/2 pts

1 Dame : 3 1/2 pts

1 Cavalier : 2 1/2 pts

1 Valet : 1 1/2 pt

Toute autre carte : 1/2 pt.

On compte les cartes deux par deux pour faciliter le décompte :

1 Oudlier ou 1 Roi + 1 petite carte à la couleur 5 pts

ou à l'Atout : + " 4 pts

1 Dame : + " 3 pts

1 Cavalier : + " 2 pts

1 Valet : + " 1 pt

2 petites cartes à la couleur ou à l'Atout : 1 pt

TOTAL 91 pts

Le principe du jeu.

Le Tarot se joue à quatre joueurs (il peut cependant se jouer également à 3 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, l'un des joueurs, appelé LE PRENEUR ou LE DÉCLARANT, est opposé aux trois autres, les DÉFENSEURS, qui constituent une équipe (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

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. Il n'est pas indispensable de classer ses cartes avant la fin des enchères, mais pour un débutant un jeu bien classé permet une évaluation plus précise.

Le joueur placé à droite du donneur parle le premier. S'il dit "JE PASSES", la parole passe alors à son voisin de droite. Et ainsi de suite, jusqu'au donneur.

Si les quatre joueurs passent, le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution. Mais un joueur lance une enchère s'il estime que son jeu lui permet de jouer seul contre ses trois adversaires réunis. Il dit alors "Je prends", "Je garde", "Je garde sans le Chien" ou "Je garde contre le Chien". Les autres joueurs, privés à sa droite, peuvent éventuellement couvrir cette première enchère par une enchère supérieure. Chaque joueur ne peut parler qu'une fois. Les enchères par ordre croissant sont :

LA PRISE, avec un jeu moyen qui ne laisse espérer qu'environ 50 % de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau Chien. Appelée aussi "LA PETITE", elle est en voie de disparition dans les tournois, au profit de la garde.

LA GARDE peut être une surenchère après la prise d'un adversaire. Mais elle est, le plus souvent, la première enchère, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec.

LA GARDE SANS LE CHIEN. Avec un très beau jeu, le preneur estime qu'il peut réaliser son contrat sans incorporer le Chien à son jeu, donc sans effectuer d'ÉCART. Mais les points du Chien lui sont comptés à la fin de la donne et constituent pour lui une certaine réserve de sécurité. Naturellement, aucun joueur ne doit regarder le Chien tant que la donne n'a pas été jouée.

LA GARDE CONTRE LE CHIEN. Avec un jeu exceptionnel, le preneur s'engage à réaliser son contrat sans l'aide du Chien dont les points seront comptés avec ceux de la Défense.

Le Chellem.

Réussir le CHELEM, c'est gagner toutes les levées. Vous jouerez peut-être durant des années sans jamais réaliser, ni subir, ce coup extrêmement rare.

Le Chellem est demandé en plus du contrat ; les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou une pénalité) supplémentaire sanctionne la réussite (ou l'échec)

de ce Chellem :

- Chellem annoncé et réalisé : prime supplémentaire de 400 points
- Chellem non annoncé mais réalisé : prime supplémentaire de 200 points
- Chellem annoncé mais non réalisé : 200 points sont déduits du total

En cas d'annonce du Chellem, l'entame revient de droit au preneur, quel que soit le donneur.

En cas de Chellem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et jouer l'Excuse en dernier ; en conséquence, le Petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant dernier pli. Paradoxalement, il arrive que la défense inflige un Chellem au déclarant. Dans ce cas, chaque défenseur reçoit, en plus de la marque normale, une prime de 200 points.

Le Chien et l'écart.

Sur une Prise ou une Garde, (orisque les enchères sont terminées, le Preneur retourne les 6 cartes du Chien pour que chacun en prenne connaissance. Il les incorpore à son jeu puis "écarte" 6 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées.

On ne peut écartier ni Roi, ni Bouts, ni sable et en les montrant à la Défense.

Lorsqu'il a terminé son écart, le Preneur dit "Jeur" et l'écart ne peut plus alors être modifié, ni consulté.

Sur une Garde sans ou une Garde contre, les cartes du Chien restent faces cachées.

Sur une Garde sans, elles sont placées devant le Preneur et seront comptabilisées avec ses levées.

Sur une Garde contre, elles sont placées devant le joueur situé en face du Preneur et seront comptabilisées avec les levées de la Défense.

Les Annonces.

La Poignée (10, 13 ou 15 Atouts).

Un joueur possédant une POIGNÉE peut, s'il le désire, l'annoncer et l'exposer (en une seule fois et classée) juste avant de jouer sa première carte.

A la simple Poignée (10 Atouts), correspond une prime de 20.

A la double Poignée (13 Atouts), correspond une prime de 30.

A la triple Poignée (15 Atouts), correspond une prime de 40.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat.
La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.

Exemples

- Le déclarant présente une double Poignée. S'il gagne, chaque défenseur lui donne, en plus de la marque normale, une prime de 30. S'il perd, c'est lui qui donne cette prime à chaque défenseur, en plus de la marque normale.

- Un défenseur présente dix Atouts. Si le déclarant gagne, chaque défenseur lui donne une prime de 20. Si le déclarant perd, chaque défenseur reçoit une prime de 20.

La Poignée doit comprendre effectivement dix, treize ou quinze Atouts. Lorsqu'un joueur possède, onze, douze, quatorze, seize ou dix-sept Atouts, il en cache un ou deux 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).

Le Petit au bout.

Si le Petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est au bout. Le camp qui réalise la dernière levée, à condition que cette levée comprenne le Petit, bénéficie d'une prime de 10, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la donne (cf. le calcul des scores).

Exemples :

- Le déclarant fait une garde sans le Chien. Un défenseur lui prend le Petit au bout. Le déclarant donne une prime de $10 \times 4 = 40$ à chaque défenseur.

- Si, malgré la perte du Petit, le déclarant gagne son contrat, la prime est alors déduite de ses gains.

- Le déclarant fait une prise. Un défenseur réalise le dernier pli avec le Petit. Le déclarant donne une prime de 10 à chaque défenseur. Si le déclarant gagne quand même la donne, la prime est déduite de ses gains.

Le Petit sec.

Un joueur possédant le Petit sec (c'est son seul Atout et il n'a pas l'Excuse) doit obligatoirement l'annoncer, écartier son jeu et annuler la donne avant les enchères.

Le jeu de la carte.

Le déclarant ayant terminé son Ecart dit "Jeur". L'ENTAME (la première carte jouée) est effectuée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour, en tournant dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre.

Le joueur ayant réalisé la première levée entame la levée suivante. Et ainsi de suite. Le jeu se déroule alors selon les règles suivantes :

1. A l'Atout, on est obligé de monter sur le plus fort Atout déjà en jeu, même s'il appartient à un partenaire. Un joueur ne possédant pas d'Atout supérieur au plus élevé déjà en jeu, joue un Atout de son choix, en général le plus petit. On dit qu'il "PISSE".

2. A la couleur, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.

3. On est obligé de COUPER (c'est-à-dire de jouer Atout) si l'on ne possède pas de carte de la couleur demandée. Si le joueur précédent a coupé lui aussi, on est obligé de SURCOUPER (de couper avec un Atout supérieur) ou de SOUS-COUPER (si l'on ne peut pas SURCOUPER).

4. On DEFAUSSE (on joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte dans la couleur demandée ni Atout.

5. Si la première carte d'une levée est l'Excuse, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.

6. L'Excuse ne permet pas de réaliser une levée (sauf en cas de Chellem), mais elle reste la propriété du camp qui la détient. Si l'adversaire gagne la levée ou se trouve l'Excuse, son détenteur doit la remplacer dans la levée par n'importe quelle autre petite carte (ou Atout) prise dans les levées réalisées par son camp.

7. En cas de Chellem réussi par un Preneur ne possédant pas l'Excuse, cette carte jouée normalement reste la propriété de la Défense et compte pour 4 points.

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

9. Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consoler la levée précédente.
10. Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé.

Le calcul des scores.

A 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.

Pour gagner son contrat, le Preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de Bouts 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 à des points de perte.

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on rajoute 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