

APPRENDRE A JOUER

Le tarot est un jeu de cartes.

Il se joue à quatre joueurs avec des variantes pour 3 et 5 joueurs.

Le jeu de tarot est un jeu spécial qui comporte 78 cartes.

La particularité du jeu de tarot est que chacun joue pour soi mais qu'à chaque partie l'un des joueurs joue contre les trois autres et donc que l'on est aussi obligé de jouer en équipe.

Le jeu compte **91** points pour 78 cartes.

Les rois et les "bouts" valent 5 points. Les "bouts" sont le 21 d'atout, le PETIT (1 d'atout) et l'Excuse.

Les dames valent 4 points, les cavaliers 3 points, les valets 2 points et les autres cartes 1/2 point.

En fait, les points se comptent toujours par 2 cartes. Deux cartes basses comptent pour 1 point. Un roi compte pour 5 points avec une carte basse. Cela évite de compter par demi-point.

Au total, cela fait: $5*7 + 4*4 + 3*4 + 2*4 - (7+4+4+4)*1/2 + (10*4+19)*1/2 = 91$ points.

Les bouts sont le 21 d'atout, le 1 d'atout et l'excuse.

Les bouts comptés sont ceux contenus dans les plis du PRENEUR à la fin de la partie.

Le 21 d'atout est la carte la plus forte du jeu, il n'y a donc pas de problème pour conserver ce "bout".

L'excuse revient toujours au joueur qui l'a posée sauf s'il la pose au dernier pli, il n'y a pas de problème non plus.

Mais le 1 d'atout (le petit) peut être pris par tous les autres atouts et peut donc changer de camp !

Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

- LA PRISE25 points
- LA GARDE50 points
- LA GARDE SANS LE CHIEN.....100 points

· LA GARDE CONTRE LE CHIEN.....150 points

Pour la PRISE ou la GARDE, le preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu (l'écart).

Pour 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.

Pour la GARDE CONTRE LE CHIEN, le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant sont acquises à la DEFENSE et lui seront comptabilisées en fin de partie.

La particularité du jeu de tarot est que l'un des joueurs joue contre les trois autres.

Ce joueur est le PRENEUR et les trois autres joueurs constituent la DEFENSE.

Le preneur n'est pas un joueur fixe mais l'un des quatre joueurs qui tente de réussir un CONTRAT.

Pour gagner la partie et réussir son CONTRAT, le PRENEUR doit faire :

avec 3 bouts : 36 points (sur 91 points)

avec 2 bouts : 41 points

avec 1 bout : 51 points

sans bout : 56 points

Les bouts sont le 21 d'atout, le 1 d'atout et l'excuse.

Les bouts comptés sont ceux contenus dans les plis du PRENEUR à la fin de la partie.

Le 21 d'atout est la carte la plus forte du jeu, il n'y a donc pas de problème pour conserver ce "bout".

L'excuse revient toujours au joueur qui l'a posée sauf s'il la pose au dernier pli, il n'y a pas de problème non plus.

Mais le 1 d'atout (le petit) peut être pris par tous les autres atouts et peut donc changer de camp !

Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

- LA PRISE25 points
- LA GARDE50 points
- LA GARDE SANS LE CHIEN.....100 points
- LA GARDE CONTRE LE CHIEN.....150 points

Pour la PRISE ou la GARDE, le preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu (l'écart).

Pour 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.

Pour la GARDE CONTRE LE CHIEN, le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant sont acquises à la DEFENSE et lui seront comptabilisées en fin de partie.

Les principes de base

Le sens du jeu est le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Le joueur qui pose la première carte est le joueur situé à droite du donneur (joueur qui a distribué les cartes).

La première carte posée indique la couleur demandée.

S'il s'agit d'une carte de couleur (PIQUE, CŒUR, TREFLE ou CARREAU) :

si vous avez des cartes dans cette couleur, vous devez jouer une de ces cartes. Vous n'êtes pas obligé de monter (jouer une carte plus forte).

si vous n'avez pas de carte dans cette couleur, vous devez couper, c'est à dire jouer un atout. Vous êtes obligé de monter à l'atout. Si vous ne pouvez pas monter, vous êtes tout de même obligé de fournir un atout. Si vous n'avez pas d'atout, vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

S'il s'agit d'un atout.

si vous avez des atouts, vous devez jouer un atout. Vous devez monter (jouer un atout plus fort) ou "pisser" c'est-à-dire jouer un atout plus faible.

si vous n'avez pas d'atout vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

Le joueur qui remporte le pli est le joueur qui a joué la carte la plus forte. C'est lui qui joue la première carte du pli suivant.

L'EXCUSE peut être jouée à tout moment, sur n'importe quelle couleur (pique, cœur, trèfle, carreau ou atout).

Si l'excuse est jouée en première carte du pli, le joueur suivant peut jouer n'importe quelle carte.

Ceci est valable quelque soit votre position, que vous soyez le preneur ou non, que le joueur "maître" sur le pli soit avec vous ou non.

Exemple:

C'est au joueur qui est juste avant vous de jouer (joueur de gauche). Il joue le 7 de Carreau. Vous avez le Roi, le Cavalier, le 5 et l'As de Carreau. Vous devez jouer une de ces quatre cartes. Vous n'êtes pas obligé de monter.

Le joueur d'en face a joué le Roi de Pique, le joueur de gauche l'As de pique, vous n'avez pas de Pique et vous avez des atouts. Vous devez jouer un atout (couper).

Le joueur d'en face a joué le Roi de Cœur, le joueur de gauche a coupé avec le 12 d'atout, vous n'avez pas de Cœur, vous avez des atouts et des atouts plus forts que le 12. Vous devez jouer un atout plus fort que le 12 (surcouper).

Le joueur de droite a joué le 9 de Cœur, le joueur d'en face a joué le Valet de Cœur, le joueur de gauche a coupé avec le 18 d'atout, vous n'avez pas de Cœur, vous avez des atouts mais pas d'atout plus fort que le 18. Vous devez jouer un atout (pisser).

Le joueur de droite a joué le 6 de Cœur, le joueur d'en face a joué le Roi de Cœur, le joueur de gauche a coupé avec le 1 d'atout (le petit), vous n'avez ni Cœur ni atout. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte (défausser).

Le joueur d'en face a joué le 2 d'atout, le joueur de gauche monte avec le 12 d'atout, vous avez des atouts et des atouts plus forts que le 12. Vous devez jouer un atout plus fort que le 12 (monter).

Le joueur d'en face a joué le 9 d'atout, le joueur de gauche monte avec le 17 d'atout, vous avez des atouts mais aucun atout plus fort que le 17. Vous devez jouer un atout plus faible (pisser).

Les primes

PRIME DE PETIT AU BOUT

Le PETIT (1 d'atout) est un Bout qui peut passer d'un camp à l'autre. Il appartient au camp qui a remporté la levée le contenant. 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 DEFENSE la prime de Petit au Bout est collective.

En cas de Petit au bout, le camp qui a fait la dernière levée bénéficie d'une prime de 10 points multipliables selon le contrat soit :

Petit au bout sur une PRISE = 10 points, Petit au bout sur une GARDE = 20 points, Petit au bout sur une GARDE SANS = 40 points, Petit au bout sur une GARDE CONTRE = 60 points.

Cette prime est accordée 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 POIGNEE

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, toute 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.

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

PRIME DE CHELEM

Le CHELEM est le pari de réaliser TOUTES LES LEVEES (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 (PRISE ou GARDE). L'annonceur d'un chelem joue en premier. S'il a l'excuse, il peut mener l'excuse au bout. Dans ce cas, et dans ce cas seulement, l'excuse remporte le pli.

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.

Distribution des cartes

Au début du jeu, il y a un tirage au sort pour savoir qui va être le DONNEUR : le joueur qui va distribuer. Chacun tire une carte et c'est celui qui tire la plus petite qui distribue. Celui qui tire l'excuse retire. En cas d'égalité, on accorde la valeur décroissante pique, cœur, carreau, trèfle issue du bridge.

Le donneur ramasse les cartes, les range, et les présente au joueur placé en face de lui. Ce joueur mélange les cartes (c'est obligatoire !), les présente au joueur placé à sa droite qui coupe le jeu. La distribution commence.

Le donneur distribue les cartes 3 par 3 dans le sens du jeu : sens inverse des aiguilles d'une montre. Il commence par le joueur de droite, puis le joueur en face, puis le joueur de gauche puis lui-même.

Au cours de la distribution, le donneur doit constituer un talon de 6 cartes appelé le CHIEN.

Le chien doit être constitué carte par carte sans les premières ou les dernières cartes du paquet.

A la fin de la distribution, chaque joueur a 18 cartes et il y a 6 cartes dans le chien. ($18 \times 4 + 6 = 78$).

En cas de fausse donne ou de carte retournée, il faut recommencer.

Au tour suivant, ce sera au joueur suivant de distribuer, que le coup soit joué ou non.

Il est interdit de regarder ses cartes avant la fin de la distribution.

Les enchères

A la suite de la distribution ont lieu les enchères qui vont déterminer le PRENEUR.

C'est au joueur placé à droite du donneur de parler en premier. Selon son jeu, il décide d'annoncer un contrat ou de passer. Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

- LA PRISE
- LA GARDE
- LA GARDE SANS LE CHIEN
- LA GARDE CONTRE LE CHIEN

Pour schématiser, l'enjeu est croissant selon le contrat. Avec une GARDE l'enjeu est double par rapport à une prise. Pour une GARDE SANS il est quadruple et pour une GARDE CONTRE, il est sextuple.

Quel que soit le contrat, si un joueur prend, la réussite ou non du contrat dépendra du nombre de bouts (21, petit, Excuse) qu'il aura à la fin de la partie dans ses plis.

S'il fait une PRISE ou une GARDE, il dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu (l'écart) et donc renforcer son jeu.

S'il fait une GARDE SANS LE CHIEN, le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant lui seront acquises et lui seront comptabilisées en fin de partie.

S'il fait une GARDE CONTRE LE CHIEN, le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant seront acquises à la DEFENSE.

Une fois que le premier joueur a parlé (passe, prise, garde, garde sans ou garde contre), c'est au joueur suivant de parler et ainsi de suite jusqu'au donneur qui parle en dernier. On ne peut que surenchérir ou passer. Il n'y a qu'un seul tour d'enchère.

Si tout le monde passe, il y a une nouvelle distribution. Le donneur est le joueur suivant.

Si l'un des joueurs a annoncé une PRISE ou une GARDE, le donneur lui remet les cartes du CHIEN, le preneur les retourne, attend que tous les joueurs les aient vues, les incorpore à son jeu et fait son ECART.

Le chien

Cette phase n'a lieu que lorsque le PRENEUR a fait une PRISE ou une GARDE. En cas de GARDE SANS ou de GARDE CONTRE, le chien n'est pas dévoilé et on passe directement à la phase de jeu.

Le donneur remet au PRENEUR les cartes du CHIEN. Le preneur les retourne, attend que tous les joueurs les aient vues, les incorpore à son jeu et fait son ECART.

Il est important de bien observer le chien lorsque l'on joue en DEFENSE et, au moins, de se rappeler les cartes les plus importantes du chien : les bouts, les atouts, les rois, les longues (nombreuses cartes d'une même couleur).

RESUME

Le jeu de tarot comporte 78 cartes réparties en :

4 couleurs (Pique, Cœur, Carreau et Trèfle) de 14 cartes. La plus forte étant le roi, la plus faible l'as.

21 atouts numérotés de 1 à 21, la plus forte étant le 21.

1 carte nommée l'Excuse

Il y a 91 points dans le jeu, les rois et les bouts (les bouts sont le 21, le 1 (le petit) et l'Excuse) valent 5 points, les dames 4, les cavaliers 3, les valets 2 et les autres cartes 1 point pour 2 cartes. Les points se comptent 2 cartes par 2 cartes.

A chaque partie, un joueur, le PRENEUR, joue contre les 3 autres, la DEFENSE. Pour gagner, il doit réussir son CONTRAT : PRISE, GARDE, GARDE SANS ou GARDE CONTRE. La réussite du contrat dépend du nombre de bouts que le preneur détient à la fin de la partie dans ses plis. Les bouts sont le 21, le 1 (le petit) et l'Excuse. Avec 3 bouts il doit faire 36 points, avec 2 bouts 41 points, avec 1 bout 51 points et sans bout 56 points.

Le sens du jeu est le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

On est obligé de fournir à la couleur demandée. On est obligé de monter à l'atout. On peut jouer l'excuse à tout moment.

Le preneur ou la défense peuvent bénéficier de primes :

le petit au bout, c'est à dire le 1 d'atout, joué au dernier pli. Cette prime de 10 points multipliables par le contrat est acquise au camp qui fait le dernier pli.

les poignées, c'est à dire des présentations de 10 atouts pour une poignée simple, 13 pour une poignée double et 15 pour une triple. La prime, de 20, 30 ou 40 points, est acquise au camp qui réussit son contrat.

le chelem, est une prime qui couronne le camp qui réussit à faire tous les plis !

bouts = oudlers = 21 d'atout, 1 d'atout (petit) et Excuse

petit = 1 d'atout

monter = jouer une carte plus forte

couper = jouer un atout sur une couleur (pique, cœur, trèfle, carreau)

surcouper = monter à l'atout sur une coupe

pisser = fournir à l'atout sans pouvoir monter

preneur = attaque = joueur qui fait le pari de réussir un contrat

Défense = les 3 joueurs qui jouent ensemble contre le preneur

pisser = fournir à l'atout sans pouvoir monter

preneur = attaque = joueur qui fait le pari de réussir un contrat

singlette = singleton = 1 seule carte dans une couleur

doublette = doubleton = 2 cartes dans une couleur

sec ou sèche = indique un singleton dans une couleur : "J'ai la dame sèche"

mariage = roi et dame dans une couleur

mariage à cheval = roi, dame et cavalier dans une couleur