

LE JEU DE TAROT

Noël
Chavey



Une méthode
c o m p l è t e
e t m o d e r n e
p o u r a p p r e n d r e
— o u s e —
p e r f e c t i o n n e r

Ouvrage
recommandé
par la
Fédération
Française
de Tarot

S O L A R

022351436

793

LE JEU DE TAROT

De Frédéric de la Tour du Pin

8

D4 Mon
1288

[Retrouver ce titre sur Numilog.com](http://Numilog.com)

DL 14 FEV. 97 06050

Noël Chavey

LE JEU DE TAROT

De l'initiation à la compétition

SOLAR

A Lucy et Fabian

Recommandé par la Fédération française de Tarot
1 bis, rue des Cornillons
71100 CHALON-SUR-SAÛNE
Tél. 03 85 93 66 15
Fax 03 85 93 66 25

La F.T.T. se tient à la disposition de tous les joueurs
pour leur adresser gratuitement le règlement officiel et
les coordonnées des Clubs organisant régulièrement
des tournois et des championnats.

À tous mes amis du Tarot, avec des pensées particulièrement érudites pour Michel VERGUET et Budimir JANOVIC.
Noël CHAVEY

© 1982, Hater, Paris, pour l'édition originale
© 1997, Éditions Solar, pour la présente édition revue et augmentée
ISBN 2-263-02542-1
Code éditeur S02542



Sommaire

PRÉFACE	5
I. RÈGLES DU JEU DE TAROT	7
Premier contact avec le jeu	7
La valeur des cartes	7
La distribution.....	8
Principe du jeu de Tarot : tenir un pari, réaliser un contrat	8
Les enchères	9
La valeur des contrats - La marque.....	10
Les annonces	11
Le jeu de la carte	12
Les fautes de jeu.....	12
Le chelem.....	13
Le jeu à 3 ou 5 joueurs	13
L'éthique du jeu.....	14
La création d'un Club	14
JEU	15
L'affiliation d'un joueur à la F.F.T.	16
II. L'ÉVALUATION DE LA FORCE D'UN JEU - L'enchère	17
Une inconnue : le Chien.....	17
L'examen d'un jeu - Les critères à considérer	19
Un barème pour aider les débutants	24
JEU	27
Les championnats de France	28
III. L'ÉCART	29
Quelques petits conseils.....	29
La composition de l'Écart.....	29
JEU	40
IV. LE JEU EN ATTAQUE - La chasse au Petit	43
Avec quels jeux faut-il chasser le Petit ?	43
Comment chasser le Petit ?	48
JEU	59

V. LE JEU EN ATTAQUE – Le déclarant a le Petit	61
La défense du Petit et le jeu à la couleur	61
Le Petit au bout	67
Le déclarant n'essaie pas de mener le Petit au bout.....	70
JEUX	73
VI. LE JEU EN ATTAQUE – Les couleurs	75
La longue	75
Une suite sans le Roi.....	83
Les Rois secs.....	87
VII. LE JEU EN DÉFENSE – L'entame	89
Le jeu « naturel » (ou à l'ancienne)	89
Le jeu moderne.....	102
JEUX	113
VIII. LE JEU EN DÉFENSE – Le Petit est en défense	115
Le déclarant chasse.....	115
Un partenaire entame atout. Faut-il lui signaler la présence du Petit ? Comment ?	118
Le possesseur du Petit coupe devant le déclarant	120
Le possesseur du Petit entame	123
Le déclarant entame dans une couleur	128
IX. LE JEU EN DÉFENSE – La chasse - Les couleurs	133
X. L'UTILISATION DE L'EXCUSE	147
L'Excuse est chez le déclarant.....	147
L'Excuse est en défense.....	152
Jeu piégé.....	159
ANNEXE : TABLEAUX DE PROBABILITÉS	161
Les chances du Roi, de la Dame et du Cavalier joués en tête	161
La distribution des atouts et des couleurs en défense	162
La situation en défense d'une carte déterminée	163
Le Chien	164
SOLUTIONS DES JEUX	165



Préface

Le **Jeu de Tarot** de Noël Chavey est réédité avec les additifs et les modifications qui le mettent en conformité avec les règles de compétition édictées par la Fédération française de Tarot.

Il s'agit d'un excellent outil, permettant à un débutant ou à un joueur peu familiarisé avec la compétition de progresser rapidement et d'être à son aise avec des joueurs confirmés.

Sa clarté et son souci du détail, son étude poussée de l'attaque et de la défense, en font le meilleur ouvrage d'initiation au Tarot.

Armand Bailleul,
Président de la Fédération française de Tarot

LES ÉCOLES DE TAROT

Comment attirer les jeunes à la pratique de ce jeu, sachant qu'ils sont sollicités par le monde moderne, et en particulier l'audiovisuel qui, s'il apporte certaines connaissances, annihile en grande partie la démarche de l'esprit.

C'est en intervenant, dans le cadre des foyers socio-éducatifs, principalement dans la tranche d'horaire 12 h/14 h, moment où, après le repas, ils sont parfois libres et souvent désœuvrés, qu'ils sont volontaires pour cette activité qui reste malgré tout une détente.

Depuis 1988, la création d'écoles de Tarot fait partie intégrante des actions de la F.F.T. Chaque année, des élèves, à l'issue d'épreuves de sélection régionales, participent soit en individuel (cadets ou juniors), soit en équipe à la phase terminale du « Championnat de France Jeunes », rehaussant l'image de marque de leur collège ou de leur lycée.

Pourquoi introduire le Tarot dans les écoles ?

L'utiliser comme outil pédagogique.

Le Tarot permet le développement :

- Du **calcul mental** et rapide, par l'addition, la soustraction et la multiplication inhérent au calcul des points et à l'établissement du classement.
- Des capacités de **mémorisation**, d'**observation**, de **décision** et de **raisonnement**
- De l'**esprit d'analyse et de synthèse**.
- De la mise en place de démarches réfléchies pour parvenir à un but.
- D'une **autonomie** dans la conduite d'un jeu ou d'une **stratégie**
- De la faculté à réagir devant une situation nouvelle.
- Du **raisonnement logique**

Lui conférer ses lettres de noblesse.

- Plus vieux jeu de cartes connu, il fait partie du patrimoine culturel français.
- Le faire pratiquer dans des lieux sans tabac, ni alcool.
- Lui donner toute sa valeur compétitive en excluant une finalité lucrative.
- Encadrer les jeunes à l'école, dans les foyers, et les maisons de jeunes et de la culture, ce qui indirectement est un moyen de lutte contre la drogue et la délinquance.

Frédéric FONTAINE,
professeur et animateur national.

• NOS STAGES VACANCES •

Chaque saison en juillet, les jeunes licenciés peuvent participer à un stage, encadrés par des responsables de la Fédération. Des conditions financières très étudiées leur permettent d'avoir accès à des vacances saines, plaisantes et éducatives.

**Dossier complet « École de Tarot », disponible au siège.
Envoi gratuit sur demande.**

I

Règles du jeu de Tarot

Le Tarot se joue à 3, 4 ou 5 joueurs. Mais les parties les plus intéressantes et les tournois se jouent à 4.

Un profane ne peut comprendre par simple observation les principes et mécanismes du Tarot. La lecture de ce premier chapitre lui permettra, s'il a la possibilité de s'asseoir à côté de joueurs chevronnés, d'observer, de comprendre et de suivre avec intérêt la partie.

PREMIER CONTACT AVEC LE JEU

Parmi les 78 cartes que comprend le jeu de Tarot, cherchez les 4 Rois et placez-les côte à côte dans cet ordre : Pique-Cœur-Carreau-Trèfle. Nous garderons toujours cet ordre conventionnel adopté par les joueurs de bridge.

Auprès de chaque Roi classez les cartes par ordre décroissant : Dame-Cavalier (figure particulière au jeu de Tarot) Valet-10-9-8-7-6-5-4-3-2-As. L'As est donc la plus petite carte de chaque **couleur**.

Le Roi, la Dame, le Cavalier et le Valet constituent les **HONNEURS** (ou les **HABILLÉS**). Il reste 22 cartes, les plus belles, les plus importantes dont 21 portent un numéro : ce sont les **ATOUTS** (ou **TAROTS**) qui ont priorité sur les couleurs. Le numéro indique la force de chaque Atout. Classez-les du plus fort (le 21) au plus faible (le 1).

Le 1 s'appelle le **PETIT**. C'est une carte d'une importance considérable et qui représente souvent la clé du jeu, comme nous le verrons ultérieurement.

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.

LA VALEUR DES CARTES

Vous connaissez la force de chaque carte, en voici la valeur :

Un Oudler	: 4 1/2 points
Un Roi	: 4 1/2 points
Une Dame	: 3 1/2 points
Un Cavalier	: 2 1/2 points
Un Valet	: 1 1/2 point
Chaque autre carte	: 1/2 point
TOTAL	: 91 points

Voilà qui paraît bien compliqué ! Mais on tourne la difficulté en comptant toujours les cartes deux par deux. On obtient ainsi :

Un Oudler	+	une petite carte à la couleur ou un Atout	: 5 points
Un Roi	+	idem	: 5 points
Une Dame	+	idem	: 4 points
Un Cavalier	+	idem	: 3 points
Un Valet	+	idem	: 2 points
Deux autres cartes ensemble			: 1 point

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, sauf l'Excuse qui 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'enchérir sur cette donne.

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.

PRINCIPE DU JEU DE TAROT : TENIR UN PARI, RÉALISER UN CONTRAT

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 joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant seul contre ses trois adversaires associés. Pour réaliser ce contrat, il bénéficie d'un avantage considérable : il incorpore les 6 cartes du Chien à son jeu, puis élimine (**écarte**) 6 cartes qui forment l'**ÉCART**. Ces 6 cartes, qu'il ne montre pas à ses adversaires, restent sa propriété et comptent parmi ses points quand la donne est terminée.

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

Cela dépend uniquement du nombre d'Oudlers qu'il compte dans ses **LEVÉES** ou **PLIS** 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 Oudlers. 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 chelem** (voir p. 13), **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**.

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 (Chapitre II).

Le joueur placé à droite du donneur parle le premier. S'il dit « **JE PASSE** », la parole est 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, placés 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 seront 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.

LA VALEUR DES CONTRATS LA MARQUE

En parties libres (hors compétition, entre amis)

Avant de jouer, renseignez-vous sur la valeur conventionnelle attribuée à chaque type de contrat.

Un système ingénieux de mise renforce souvent l'intérêt des parties libres. Il s'agit de LA MOUCHE. Le donneur alimente un pot commun en y versant à chaque donne une valeur fixée au préalable. En cas d'erreur au cours de la distribution, le donneur paie une nouvelle fois et redistribue.

Le déclarant gagne la mouche s'il réalise son contrat. Mais il paie une nouvelle mouche d'une valeur égale à celle qui se trouve en jeu s'il perd son contrat.

Les tournois en donnes libres*

Une feuille de marque remplace les jetons ; la mouche est supprimée. Souvent les organisateurs élaborent eux-mêmes leur propre règlement, avec des clauses parfois fantaisistes.

Il est souhaitable qu'une normalisation intervienne, notamment au niveau de la marque et que les organisateurs appliquent la règle officielle établie par la Fédération française de Tarot (F.T.T.) et accompagnant chaque jeu.

Voici les valeurs adoptées par la F.F.T. :

● La prise (base + points de gain ou de perte)

Ce contrat sert de base, avec une prime de 25 points.

Exemple : Le déclarant gagne une prise en réalisant 44 points avec 2 Oudlers. Son gain est donc de 3.

Chaque défenseur inscrit $25 + 3 = 28$ dans la colonne négative (ou $- 28$).

Le déclarant inscrit $28 \times 3 = 84$ dans la colonne positive (ou $+ 84$).

Le total des 4 joueurs doit toujours être égal à zéro : $84 - 28 - 28 - 28 = 0$.

● La garde (base + points) $\times 2$

Exemple : Le déclarant perd une garde en réalisant 35 points avec les 3 Bouts. Sa perte est donc de 1.

Chaque défenseur inscrit : $(25 + 1) \times 2 = + 52$

Le déclarant inscrit : $- 52 \times 3 = - 156$

● La garde sans le Chien (base + points) $\times 4$

● La garde contre le Chien (base + points) $\times 6$

* Il existe deux sortes de tournois :

• *Les tournois en donnes libres*, très répandus et faciles à organiser. Comme en parties libres, un joueur distribue normalement les cartes.

• *Les tournois en donnes duplicatées*, organisés par la F.F.T. sur le modèle des tournois de bridge. Tous les joueurs sont amenés à jouer les mêmes donnes, ce qui réduit considérablement l'influence de la chance et accroît l'intérêt du jeu.

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 ne sont pas multipliables, elles 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'autre(s) Atout(s).**

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.**

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, étaler son jeu et **annuler la donne** avant les enchères.

LE JEU DE LA CARTE

Le déclarant ayant terminé son Écart dit : « **jeu** ».

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 attaque 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** (pisser).

4. On **DÉFAUSSE** (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 chelem - voir la fin du chapitre), mais elle reste la propriété du camp qui la détient. Si l'adversaire gagne la levée où 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. Les levées réalisées par la défense doivent être ramassées par le joueur assis en face du déclarant.

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

9. Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé.

LES FAUTES DE JEU

En tournoi, seul l'arbitre est habilité à régler les litiges en application d'un code élaboré par la F.F.T.

En parties libres, le fair-play doit faciliter le règlement des problèmes provoqués par un manquement involontaire aux règles. On applique les principes suivants :

- Chaque fois que c'est possible, la faute (**RENONCE***, entame hors-tour, faux-écart...)

* Extrait du code F.F.T. : « Commettre une renonce, c'est ne pas respecter les règles du jeu de la carte. Une renonce est dite consommée lorsque la première carte du pli suivant est jouée. »

est rectifiée immédiatement. En cas de découverte tardive, s'il est possible d'en déterminer les conséquences, on effectue la rectification à la fin de la donne.

- Si cette faute, une fois rectifiée, n'a pas d'influence sur le déroulement et le résultat de la donne, le jeu continue comme s'il n'y avait pas eu faute.

- Si, malgré la rectification opérée, la faute empêche le déroulement régulier du jeu, la donne est annulée lorsque le fautif appartient au camp vainqueur et que la faute a manifestement avantage ce dernier. Par contre le résultat est enregistré si la faute avantage le camp perdant.

• Si la faute n'est pas rectifiable et si l'on ne peut déterminer quel camp est avantage par cette faute, la donne est quand même jouée ; mais elle est ensuite annulée si le fautif appartient au camp vainqueur.

LE CHELEM

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 règlement officiel de la F.F.T. prévoit ainsi la marque du chelem : « Le chelem 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 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

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

Concernant l'Excuse et le Petit, voici un autre extrait du règlement : « En cas de chelem, 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 chelem au déclarant. Dans ce cas, chaque défenseur reçoit, en plus de la marque normale, une prime de 200 points.

LE JEU A 3 OU 5 JOUEURS

Ce livre ne traite que du tarot à 4 joueurs. Sachez néanmoins que les règles sont identiques si on joue à 3 ou 5 joueurs, cependant :

- A 3 joueurs, les cartes sont distribuées 4 par 4. Chaque joueur reçoit un jeu de 24 cartes. Les Poignées comprennent treize, quinze ou dix-huit Atouts.

- A 5 joueurs, le Chien n'a que 3 cartes. Chaque joueur reçoit 15 cartes. Le preneur appelle un Roi de son choix et le détenteur de ce Roi devient son partenaire.

Si le preneur possède les 4 Rois, il appelle une Dame. Les Poignées comprennent huit, dix ou treize Atouts.

L'ÉTHIQUE DU JEU

Le jeu de Tarot fait appel à un harmonieux mélange d'intelligence, de chance, de mémoire et de psychologie. Il crée entre les joueurs, tantôt partenaires, tantôt adversaires des relations humaines complexes et souvent chaleureuses. L'immense plaisir qu'il procure à tous ses pratiquants n'est, heureusement, que rarement troublé par la malhonnêteté ou le manque de courtoisie de certains.

Donc pour partager et préserver ce plaisir évitez :

- Toute remarque, toute mimique et tout geste qui pourraient gêner, énerver ou influencer les autres joueurs au cours du jeu.
- Tout reproche véhément ou toute remarque discourtoise après la donne, lorsque vous estimez que l'un de vos partenaires a commis une erreur, ce qui n'exclut pas une discussion technique qui vous permettra, avec le maximum de tact, d'exposer votre point de vue.
- Toute hésitation injustifiée (destinée à induire en erreur vos adversaires) au cours des enchères ou du jeu.

Pour conclure, toute l'éthique du jeu de Tarot repose sur deux mots : **honnêteté et courtoisie**.

LA CRÉATION D'UN CLUB

S'il n'existe pas de Club de Tarot proche de chez vous, la F.F.T. est à votre service pour vous aider à en créer un et à l'affilier. Elle vous fera parvenir gracieusement la brochure « **Création de Club** », sur simple demande de votre part à :

F.F.T. - 1 bis, rue des Cornillons, 71100 CHALON-SUR-SAÛNE

Elle vous communiquera les coordonnées du comité régional dont vous dépendrez, et qui sera à même de vous épauler dans votre initiative.

Les Clubs isolés installés à l'étranger peuvent être affiliés à la F.F.T. Ils sont alors considérés comme « Clubs rattachés ».

S'ils ont le réel souci de promouvoir notre jeu, ils peuvent également se constituer en comité régional, représentant officiel de la F.F.T. dans leur pays.

Jeux

Calculez la marque de chaque défenseur et celle du déclarant. Il s'agit d'un tournoi en donnes libres.

1. Le déclarant réalise 36 points sur une garde, avec les trois Bouts. Il mène le Petit au bout.
2. Le déclarant réalise 62 points sur une garde sans le Chien avec deux Bouts. Il montre une double Poignée et mène le Petit au bout.
3. Le déclarant réalise 37 points sur une garde. Il avait les trois Bouts mais a perdu le Petit au bout.
4. Le déclarant réalise 48 points sur une prise, avec le 21 et l'Excuse. Un défenseur a montré une Poignée et mené le Petit au bout.
5. La défense réalise 41 points sur une garde. Le déclarant n'a qu'un Bout. Il a montré dix Atouts.
6. La défense réalise 23 points (y compris les points du Chien) sur une garde contre le Chien. Le déclarant a montré quinze Atouts avec les trois Bouts et a mené le Petit au bout.
7. La défense réalise 51 points sur une garde. Le déclarant a deux Bouts. Il a mené le Petit au bout.
8. Le déclarant réalise un chelem non annoncé, sur une garde. Il mène le Petit au bout. La défense a l'Excuse (qu'elle conserve et qui compte pour 4 points).
9. Le déclarant annonce mais ne réussit pas le chelem sur une garde. Il montre 15 Atouts avec les 3 Bouts. Il perd un pli à l'Atout plus le pli de l'Excuse, soit au total 16 points. Il mène le Petit au bout.
10. Le déclarant subit un chelem sur une prise. Il n'a pas d'Oudler. L'Écart compte 5 points.

(Solution des jeux page 165)

De tous les jeux de cartes, le Tarot est non seulement l'un des plus populaires, mais sans doute aussi le plus intelligent et le plus astucieux.

Noël Chavey, pratiquant émérite (deux titres de vice-champion de France en 1991 et 1993, arbitre national depuis 1987), ne se contente pas de nous faire partager sa passion pour le jeu de Tarot : cet enseignant met en effet son sens de la pédagogie au service du lecteur dans des explications aussi claires que précises, dans une progression étudiée et des tests permettant de contrôler le niveau acquis tout en se distrayant.

Du débutant au joueur confirmé, les amateurs de Tarot trouveront dans cet ouvrage des solutions pratiques pour faire face à toutes les difficultés auxquelles ils peuvent être confrontés.

Quatre tableaux de probabilités deviendront rapidement les auxiliaires indispensables de ceux qui savent que la chance au jeu doit parfois se mériter.

Quant au « jeu piégé », créé en 1982, il est devenu un grand classique du genre, mais bien peu peuvent se targuer d'en avoir trouvé la clé. Saurez-vous relever le défi ?

Cet ouvrage est présenté et recommandé par la
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TAROT

ISBN 2-263-02542-1



9 782263 025426

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE



3 7531 000866 5

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en accord avec l'éditeur du livre original, qui dispose d'une licence exclusive confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

