

mes premiers jeux de cartes

Tarot

Junior



Règle de Jeu

Grimaud



Le Tarot se joue à 4 joueurs. Un joueur « **le preneur** » est contre les autres « **la défense** ». On peut aussi y jouer à 3 ou 5 joueurs avec quelques variantes dans les règles (voir page 13).

Mon premier Tarot

La règle pour les débutants

Joueurs : de 3 à 6 joueurs

But du jeu : gagner le plus de plis.

Ici, dans la règle des débutants, il n'y a ni preneur, ni défense : chacun joue pour soi.

Le premier joueur est désigné au hasard (le plus petit, le plus grand, celui qui fait la plus belle grimace...).

Il distribue toutes les cartes entre les joueurs.

Les joueurs posent une carte chacun leur tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

La première carte posée est la « **couleur demandée** », cela veut dire que tous les joueurs doivent poser une carte de la même couleur ! Par exemple : si on demande du trèfle, tout le monde doit poser une carte de trèfle.

Si tu n'as pas cette couleur alors tu dois « **couper** », cela veut dire « **poser un atout** » ; si tu n'as pas d'atout non plus, choisis alors une carte à « **jeter** » (elle ne pourra pas gagner même si elle est très très forte).

Celui qui a mis la carte la plus forte (ou celui qui a coupé avec l'atout le plus fort) ramasse le pli et le met de côté jusqu'à la fin de la manche. Il joue alors la carte qu'il veut et un nouveau tour commence.

À la fin de la manche, celui qui a gagné le plus de plis (les tas de cartes) gagne 1 point. Le premier joueur arrivé à 3 points gagne la partie !

Présentation des cartes

Le jeu de Tarot comporte 78 cartes :

- Il y a 4 couleurs :



Pique



cœur



trèfle



carreau

Chacune de ces couleurs comprend 14 cartes qui vont de l'As (le 1) au Roi. L'As étant la plus faible et le Roi la plus forte. Le Cavalier est une carte spécifique au tarot ; il est supérieur au Valet et inférieur à la Dame.

- **Il y a 21 atouts** : de 1 (le plus faible) à 21 (le plus fort). Ils permettent de couper quand on a plus de carte de la couleur demandée.
- « **L'Excuse** » ; carte Joker à jouer à la place d'une autre carte.
- L'Excuse, le 1 d'atout (ou « Petit ») et le 21 d'atout sont les 3 « **Bouts** ».

Tableau des points

Le jeu compte 91 points pour 78 cartes :

- Le 21 d'atout = 5 points
- Le 1 d'atout (ou Petit) = 5 points
- L'Excuse = 5 points
- Les Rois = 5 points
- Les Dames = 4 points
- Les Cavaliers = 3 points
- Les Valets = 2 points
- Les cartes basses, de 1 à 10, sont toujours comptées par 2 : deux cartes basses valent 1 point.

Lors du comptage des points, les Bouts et les figures doivent être associés à une carte basse : les points se comptent toujours par 2 cartes.

Nombre de points que le preneur doit faire en fonction des Bouts qu'il a dans sa main :

- 3 Bouts = 36 points
- 2 Bouts = 41 points
- 1 Bout = 51 points
- Sans Bout = 56 points

La règle du tarot

Une fois que les débutants maîtrisent la règle pour les débutants, ils peuvent passer au « vrai » Tarot.

Pour gagner, le preneur doit réaliser un certain nombre de points en fonction des Bouts qu'il a en main (voir ci-dessus).

La donne

Le jeu est battu, puis coupé. Une fois le donneur désigné, il distribue les cartes trois par trois en commençant par le joueur à sa droite et en allant dans le sens contraire des

aiguilles d'une montre. Il constitue, en même temps qu'il distribue, un tas de cartes en plus, appelé le « **Chien** ». Le Chien est formé de 6 cartes, mises une par une lors de la donne. Attention, le donneur ne peut pas : mettre plusieurs cartes à la fois dans le chien ; mettre la première ou la dernière carte de la donne dans le chien.

Si un joueur ne dispose que d'un seul atout dans sa main et que cet atout est le 1 (Petit), il dévoile sa main et la donne est annulée ; on procède alors à une nouvelle distribution. On dit ainsi que le Petit est « **sec** ».

Les enchères

Après la donne, le joueur placé à droite du donneur parle en premier. Chacun son tour, chaque joueur va dire s'il « **prend** » ou s'il « **passe** » en fonction de son jeu. Il n'y a qu'un tour d'enchère, chaque joueur ne peut donc parler qu'une fois.

Si un joueur annonce qu'il prend, les joueurs suivant devront surenchérir s'ils décident de prendre. Si personne ne prend, les cartes sont mélangées et redistribuées par le donneur suivant.

Quand un joueur décide de prendre, il doit choisir un contrat à remplir. Le contrat de base vaut 25 points. Ces contrats sont, dans l'ordre croissant :

- **La Prise** : les points de gain ou de perte ne sont pas multipliés ; le preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu (c'est « l'écart »).
- **La Garde avec le chien** : les points de gain ou de perte sont multipliés par 2 ; le preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu.
- **La Garde sans le chien** : multiplie les points par 4 ; le Chien n'est pas montré et ses cartes sont directement mises de côté au profit du preneur.
- **La Garde contre le chien** : multiplie les points par 6 ; le Chien n'est pas retourné et va directement dans les plis de la défense.

L'Écart

Le preneur d'une Prise ou d'une Garde dispose des 6 cartes du Chien qu'il mêle à son jeu, il a alors 24 cartes en main. Il va « écarter » 6 cartes de sa main qui resteront

secrètes durant la manche et seront comptabilisées dans son score en fin de manche.

On ne peut écarter ni Roi ni Bout ; si on écarte des atouts, il faut les montrer à la défense. Une fois l'écart formé, il ne peut plus être modifié ni consulté.

Les annonces

• La poignée

Avoir une poignée, c'est avoir dans son jeu un grand nombre d'atouts (l'Excuse compte comme un atout).

Un joueur possédant une poignée peut l'annoncer (mais ce n'est pas obligé !) et la présenter aux autres joueurs juste avant de jouer sa première carte. Il existe :

La simple poignée (10 atouts) : la prime est de 20 points.

La double poignée (13 atouts) : la prime est de 30 points.

La triple poignée (15 atouts) : la prime est de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat. La prime est donnée vainqueur de la manche.

• Le petit au bout

Si le Petit (le 1 d'atout) fait partie du dernier pli, on dit qu'il est « **au bout** ». Le camp qui gagne le dernier pli

avec le Petit dedans, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la manche.

Déroulement de la partie

Le preneur va jouer contre 3 adversaires qui forment la défense.

La première carte est jouée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant gagné le pli entame la prochaine levée, et ainsi de suite.

L'entame de chaque pli détermine les cartes demandées aux autres joueurs :

- Si la première carte posée est une couleur (Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau), les joueurs sont obligés de jouer cette couleur. Ils ne sont pas obligés de « **monter** », c'est-à-dire de poser une carte plus forte que celle du joueur précédent.

Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, on est obligé de « **couper** » avec un atout.

Si un joueur a déjà coupé, il faut « **surcouper** » : mettre un atout plus fort. Si l'on a pas d'atout supérieur, on peut

« **sous-couper** » (on appelle cela « **pisser** » mais chut, les parents écoutent !).

Si l'on a pas la couleur demandée ni d'atout, on peut se « **défausser** », c'est-à-dire poser une autre couleur mais elle ne pourra pas remporter le pli, même si elle est très très forte.

- Si la première carte posée est l'Excuse, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.
- Si la première carte posée est un atout, on est obligé de jouer un atout et de monter. Si l'on ne peut pas monter, on peut pisser... On se défause si l'on a pas d'atout.

L'EXCUSE

L'Excuse ne permet pas de gagner un pli. Celui qui l'a joué récupère l'Excuse et l'incorpore dans le tas des plis qu'il a déjà fait. Il y prend une carte sans valeur (basse carte en couleur ou atout) qu'il donne au camp adverse qui a remporté le pli pour remplacer l'Excuse. Si le camp du joueur n'a pas encore remporté de plis, il met l'Excuse en évidence et donnera une carte à l'autre camp dès qu'il en aura l'occasion.

L'Excuse ne doit pas être jouée au dernier pli, sinon elle change de camp !

calcul et marquage des scores

À la fin de la partie, on compte les points contenus dans les plis du preneur d'une part, et dans celles de la défense d'autre part (le total est de 91 points).

Pour gagner son contrat, le preneur doit atteindre le nombre de points minimum en fonction du nombre de Bouts qu'il possède à la fin de la manche :

- Si le nombre de points est exactement fait, le contrat est « **juste fait** ».

Exemple : Amélie est preneuse et tente une Garde sans le Chien avec 3 Bouts. Elle remporte 36 points, son contrat est « juste fait ». La « Garde sans » vaut $25 \times 4 = 100$ points. Le « Petit au bout » apporte $10 \times 4 = 40$ points de bonus. Chaque défenseur marque -140 points.

Amélie marque donc $3 \times 140 = 420$ points.

- Si le nombre de points est supérieur, les points supplémentaires sont des points de gain.

Exemple : Nathan est preneur avec 2 Bouts en main. Il a pris en faisant une Garde avec le Chien. À la fin de la

manche, le total des points de ses plis est de 48 points. Il gagne la manche car il devait faire au moins 41 points avec 2 Bouts. Le contrat de la Garde est rempli, il passe le contrat de $48-41=7$ points auxquels on ajoute les 25 points de base. Ce score est multiplié par 2 (Garde avec le Chien) ce qui donne $32 \times 2 = 64$ points. Chacun des 3 défenseurs marque -64 points, le preneur marque $3 \times 64 = 192$ points.

- Si le nombre de points est inférieur, le contrat est « **chuté** ». Le nombre de points manquants correspond à des points de perte.

Exemple : Corentin a pris et chute une Prise de 7. Cela veut dire qu'il lui manquait 7 points pour atteindre son contrat. Les défenseurs marquent chacun $25 + 7 = 32$ points, Corentin marque $3 \times -32 = -96$ points.

Le total de tous les scores d'une manche doit être égal à 0.

Tarot à 3 Joueurs

La règle est quasiment la même qu'à 4 joueurs. Les contrats sont identiques. Par contre, les cartes sont distribuées 4 par 4 (le Chien étant toujours constitué de

6 cartes). Chaque joueur reçoit ainsi 24 cartes. La simple poignée est composée de 13 atouts, la double poignée de 15 atouts et la triple poignée de 18 atouts.

Pour le comptage des points, le calcul des points des défenseurs est pareil qu'à 4 joueurs. Par contre les points du preneur sont multipliés par 2.

Tarot à 5 Joueurs

La principale différence avec le Tarot à 4 joueurs est « **l'appel au Roi** ». Le preneur fera équipe avec un autre joueur contre 3 défenseurs.

Le Chien est constitué de 3 cartes, chaque joueur reçoit 15 cartes. Les contrats sont identiques. La simple poignée est composée de 8 atouts, la double poignée de 10 atouts et la triple poignée de 13 atouts. Pour la marque, le calcul des points alloués aux défenseurs est le même qu'à quatre joueurs.

Lorsque l'un des joueurs décide de prendre, il doit, avant d'avoir retourné le Chien, appeler un roi (exemple : « **J'appelle le Roi de Cœur** »). Celui qui possède ce Roi devient alors son partenaire pour la partie mais chut, c'est

un secret ! Il n'y a que quand il jouera le Roi qu'il révélera à tout le monde qu'il est avec le preneur.

Lorsque le preneur possède 4 Rois, il peut appeler une Dame (voire un Cavalier s'il a 4 Rois et 4 Dames ou un Valet s'il a 4 grands mariages). Il peut s'appeler lui-même en appelant un Roi faisant partie de son jeu (ehehehe, c'est fourbe !). Si la carte appelée est dans le Chien ou si le preneur s'est appelé, alors le preneur joue seul contre les quatre autres joueurs (défenseurs). Sinon le détenteur de la carte appelée devient son partenaire (associé) et le jeu se joue à 2 (le preneur et l'associé) contre 3.

L'entame ne peut pas être faite dans la couleur de la carte appelée par le preneur sauf si cette entame est faite de la carte appelée.

Les points sont attribués, en + ou en - selon la réussite ou la chute, entre les deux attaquants en proportion de $\frac{2}{3}$ pour le preneur, $\frac{1}{3}$ pour le partenaire. Les points sont multipliés par quatre pour l'attaquant s'il a joué seul contre quatre. Le total des cinq scores (du preneur, du partenaire et de chacun des trois défenseurs) est donc égal à 0.

Tarot à 6 Joueurs

Un des joueurs, appelé « **le mort** », distribue les cartes aux autres joueurs et ne jouera pas la manche en cours.

Le mort ne compte pas dans les points de cette manche. Chaque joueur prend la place du mort à tour de rôle dans le sens du jeu et distribue tant que personne ne prend.

Tarot

Grimaud Junior

JEU DE CARTES FABRIQUÉ EN FRANCE

54130 Saint-Max - FRANCE

info.france@cartamundi.com

Illustrations : Nicolas BERNARD

Veuillez conserver les références du fabricant.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Danger d'étouffement dû aux petites pièces.

