

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE TARIN

(3 à 6 joueurs)
RÈGLE DU JEU

Le TARIN se joue avec un jeu de 56 cartes, comprenant 4 couleurs, noir, rouge, jaune et vert, de 14 cartes chacune, numérotées de 1 à 14. Dans chaque couleur la carte la plus forte est le 14, la plus faible le 1.

Le but du jeu est de prendre le plus possible de cartes de valeur. Celles-ci sont le 5, le 10 et le 14. Toutefois dans le gain des levées ces cartes ont la force correspondant à leur numéro.

PRÉLIMINAIRES

A quatre joueurs ou plus, utilisez le jeu complet.

A trois joueurs. retirez toutes les cartes au-dessous du 5.

1. Tirez pour la donne, le joueur qui tire la plus forte carte étant le donneur.
2. Distribuez toutes les cartes, une par une (même si cela donne à certains joueurs une carte de plus qu'aux autres).
3. Rangez dans votre main les cartes par couleur.
4. **LES ENCHÈRES.** Les joueurs enchérissent pour avoir l'avantage de **choisir** la couleur d'atout. Le donneur est le premier à enchérir. Il doit **annoncer** un certain nombre de points (divisible par 5), tel que 15, 20 points ou plus, nombre qu'il estime être normalement sûr de pouvoir gagner, s'il peut choisir l'atout; mais il n'a pas à annoncer la couleur qu'il voudrait comme atout. **Le tour d'enchères passe ensuite au joueur de gauche, chaque joueur ayant à son tour le droit de faire une enchère supérieure à la précédente** (ou en d'autres termes d'indiquer un nombre plus élevé). Quand un joueur ne désire pas surenchérir (faire une enchère supérieure), il dit « je passe ». **Le joueur qui a finalement fait l'enchère la plus élevée, fixe la couleur d'atout** et annonce alors si c'est le rouge, le jaune, le noir ou le vert. Il choisit, en règle générale, la couleur dont il possède le plus de cartes.

L'avantage de **fixer soi-même l'atout** est évident, car **n'importe quelle carte** d'atout peut prendre **n'importe quelle carte** d'une autre couleur.

Les enchères continuent jusqu'à ce qu'aucun joueur ne désire surenchérir. Chaque joueur à son tour peut, soit surenchérir, soit dire « je passe ».

Un joueur qui a passé une foi, n'a plus le droit de surenchérir jusqu'à la donne suivante.

EXEMPLE. - Quatre joueurs A, B, C, D jouent ensemble, supposons que B ait six bonnes cartes vertes et peu de cartes de chacune des autres couleurs. A (le donneur) examine sa main et déclare « 15 ». B déclare « 25 ». C (qui a une main faible) passe. D déclare « 30 ». A possède alors le droit d'enchérir **à nouveau** et déclare « 35 ». B (qui a une forte main) déclare « 40 ». C **a déjà passé** et n'a donc plus la parole. D passe. A passe. B annonce alors « **le vert est la couleur d'atout** ». (Personne, sauf le joueur qui fait l'enchère la plus élevée, ne dit quelle est la couleur qu'il voudrait comme atout).

B a maintenant l'avantage d'avoir une main forte en atouts, mais **il doit faire 40 points ou plus** (parce qu'il a annoncé ce chiffre). S'il ne le fait pas, il est « pénalisé » de 40 points.

5. **LE JEU.** Lorsque la couleur d'atout a été annoncée, **le joueur situé à gauche du donneur ouvre le jeu**, en jouant au milieu de la table **la carte qu'il veut de la couleur qu'il veut**. Lorsque chaque joueur a joué une carte (et une seule) on dit que l'ensemble des cartes ainsi jouées forment une LEVÉE et l'un des joueurs (voir plus bas) prend la levée.

La première carte jouée au cours de la levée fixe la couleur de celle-ci. **Chaque joueur est obligé de jouer une carte de cette couleur, s'il en possède. S'il n'en possède pas, il peut soit couper** (c'est-à-dire jouer une carte d'atout), soit **se défausser** (c'est-à-dire jouer une carte d'une autre couleur).

Si un seul joueur coupe, c'est celui qui coupe qui gagne la levée (quelle que soit la force des cartes jouées). **Si plusieurs joueurs coupent**, le gagnant est celui qui a joué **l'atout le plus fort**. Si personne ne coupe, le gagnant est celui qui a joué **la plus forte de la couleur attaquée**. Un joueur qui s'est défaussé ne peut jamais gagner la levée.

6. Celui qui prend une levée la place près de lui, face cachée, et joue la première carte de la levée suivante. Il peut jouer **n'importe quelle carte de n'importe quelle couleur**.

7. **Le BUT** de chaque joueur est de prendre les cartes **qui ont une valeur** celles-ci étant le 5, le 10 et le 14. Souvenez-vous en jouant qu'une levée qui ne contient pas au moins une de ces **cartes de valeur** ne vous rapporte aucun point.

8. Continuez à jouer **jusqu'à ce qu'aucun joueur n'ait plus de cartes**. Tout joueur détenant une carte supplémentaire après que toutes les autres cartes aient été jouées, la donne à celui qui prend la dernière levée.

9. **MARQUE.** Après que toutes les cartes aient été jouées, on marque le score. **Chaque 5 compte 5, chaque 10 compte 10, chaque 14 compte 10** pour le joueur ayant pris la levée qui le contient. Le score obtenu par chaque joueur est reporté. **Cependant le joueur qui a fixé la couleur d'atout ne marque aucun point si, dans les levées qu'il a gagnées, il n'a pas capturé des cartes valant un total de points égal ou supérieur au montant de son enchère.** Si son total est suffisant, il est marqué. **S'il est inférieur à son enchère, non seulement on ne le marque pas, mais le montant de l'enchère est déduit du score du joueur, en tant que pénalité.** Ainsi, un joueur qui aurait demandé 35 et pris seulement 30 points, est pénalisé de 35 points.

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, elles sont battues et distribuées à nouveau et l'on enchérit comme précédemment pour fixer la couleur d'atout.

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 150 **gagne la partie**, à moins que l'on se soit mis d'accord, avant de commencer, pour faire une partie plus longue. Si deux ou plusieurs joueurs atteignent 150 points **à la fin de la même donne**, le gagnant est celui qui atteint le nombre le plus élevé. En cas d'égalité, on joue une donne supplémentaire.

Pour vérifier que le calcul est correct. Le total de toutes les cartes de valeur **ajoutées ensemble** doit être de **100 à la fin de chaque donne**.