

REGLE DU JEU DE TAROT

Le tarot se joue avec un jeu de 78 cartes.
14 cartes dans les couleurs classiques, le "cavalier" étant la 14^{ème}.
L'ordre des cartes est roi-dame-cavalier-valet puis décroissant de 10 à 1 (As).

S'ajoutent atouts (de 21 à 1) plus une carte appelée "Excuse" ou "Fou".

3 cartes appelées "oudlers" Excuse ou "bouts" sont essentielles dans le jeu: le 21 d'atout, le 1 (ou petit) et l'excuse.

Le jeu classique se joue à quatre (concours, championnat) mais peut se jouer à 3 ou 5 et même à 2 ou 6.

Le jeu consiste pour l'attaquant (le preneur) à réaliser un contrat c'est à dire faire un nombre de points minimum en fonction du nombre de bouts (oudlers) qu'il détient.

AVEC 3 OUDLERS : MINIMUM : 36 PTS

AVEC 2 OUDLERS : MINIMUM : 41 PTS

AVEC 1 OUDLER : MINIMUM : 51 PTS

SANS OUDLER : MINIMUM : 56 PTS

Le nombre de plis (levées) n'intervient pas dans le décompte, mais seulement le nombre de points qu'ils contiennent (les points du "chien" sont comptabilisés).

Le donneur est celui qui tire la plus petite carte (atouts de 21 à 1, puis de Roi à As).

Les cartes sont distribuées 3 par 3 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (18 par joueur + 6 au talon ou "chien"). Les 6 cartes du talon sont distribuées une par une au gré du donneur sauf parmi les 3 premières ou les 3 dernières.

Le joueur qui suit le donneur commence à jouer (sauf dans le cas d'un grand chelem annoncé).

On est obligé de fournir à la couleur demandée, sans être obligé de monter. Par contre si l'on n'a pas la couleur demandée on doit obligatoirement couper, même si un partenaire est maître.

Si un adversaire ou un partenaire a déjà coupé dans une couleur: si on a la couleur on doit fournir, sinon on doit surcouper par rapport à l'atout le plus fort et à défaut sous-couper.

A l'atout, on est toujours obligé de monter si possible, mais dans tous les cas de fournir.

LES ENCHERES entamées par le joueur à droite du donneur

Passer.

Prendre: 1) Petite ou Prise

2) Garde

3) Garde sans le chien (x)

4) Garde contre le chien (xx)

5) Grand chelem (xxx)

x Garde sans le chien: le chien n'est pas découvert les points qu'il contient sont pour le preneur.

xx Garde contre le chien: le chien n'est pas découvert, les points qu'il contient sont pour la défense.

xxx Le joueur ayant annoncé un grand chelem joue en premier.

Chaque joueur peut monter l'enchère tant qu'il n'a pas passé. Celui qui a fait la plus forte enchère joue contre les 3 autres, prend le "chien" (sauf garde sans ou garde contre) le mêle à son jeu, après l'avoir montré, écarte ensuite six cartes (sauf rois et atouts). Les points de cet écart entrent dans le décompte de ses points.

Le nombre de points à faire, est le même quelque soit l'enchère, il dépend seulement du nombre de "bouts" du preneur à la fin du jeu.

Le chelem peut être demandé après avoir vu le chien.

VALEUR DES CARTES ET DES CONTRATS

Les points se comptent par 2 cartes.

Les "bouts", "rois", "dames", "cavaliers", "valets" ont une valeur attribuée, accompagnés d'une basse carte (atouts de 20 à 2, couleurs de 10 à 1 (As))

chaque "bout" + 1 basse carte	= 5 pts
"roi" + 1 basse carte	= 5 pts
"dame" + 1 basse carte	= 4 pts
"cavalier" + 1 basse carte	= 3 pts
"valet" + 1 basse carte	= 2 pts
2 basses cartes	= 1 pt
1 atout + 1 basse carte	= 1 pt

Total des points = 91

CONTRATS: Une petite ou prise	25 pts
Une garde	50 pts
Une garde sans	100 pts
Une garde contre	150 pts
Grand chelem non demandé	300 pts
Grand chelem demandé	800 pts

En cas de réussite du contrat, le preneur ajoute ces points aux points supplémentaires obtenus en plus du minimum imposé

Ex: Preneur a 2 bouts et réalise 48 pts

@: 48 pts - minimum 2 bouts (41 pts) = 7 pts

-Pour 1 petite valeur exacte = 7 + 25 = 42 pts

-Pour 1 garde multiplié par 2 = (7x2) + 50 = 64 pts

-Pour une garde sans le chien multiplié par 4 = (7x4) + 100 = 128 pts

-Pour une garde contre le chien multiplié par 6 = (7x6) + 150 = 192 pts

Chacun des joueurs verse la totalité des points au preneur.

Si le preneur ne réussit pas son contrat il verse suivant le même calcul à chacun des joueurs.

Les primes

Petit au bout (mis à la dernière levée)	10 pts (x selon contrat)	} quelque soit le contrat
Poignée 10 atouts	25 pts	
Double Poignée 13 atouts	30 pts	
Triple Poignée 15 atouts	40 pts	



TAROT

78

CARTES



DONNEES CHIFFREES DU TAROT

A) Valeurs des cartes :

Oudler : 5 pts

Roi : 5 pts

Reine : 4 pts

Cavalier : 3 pts

Valet : 2 pts

Carte basse : 1 pt/paire

Atout(2au20) : 1 pt/paire

Les points se comptent par 2 cartes

B) Points à réaliser par contrat :

3 oudles : 36 pts

2 oudles : 41 pts

1 oudles : 51 pts

0 oudles : 56 pts

C) Primes :

Petit au bout : 10 pts

Poignée : 20 pts

Double poignée : 30 pts

Triple poignée : 40 pts

D) Nombre d'atouts par poignée :

3 joueurs : P:13 - DP:15 - TP:22

4 joueurs : P:10 - DP:13 - TP:15

5 joueurs : P: 8 - DP:10 - TP:15

Les poignées doivent être annoncées au moment de jouer la première carte.
 le "petit" au bout est acquis au joueur qui fait la dernière levée, même s'il chute - s'il est mené au bout par 1 défenseur, même si le contrat est réalisé il restera acquis aux défenseurs, sauf s'il est pris par le preneur.
 La prime de poignée n'est pas acquise. Si celui qui la montre ne fait pas son contrat il la verse à chacun des joueurs de la défense. Si c'est un joueur de la défense qui la montre et que le contrat est réussi, chaque joueur de la défense verse la valeur au preneur.

EXCUSE-PETIT

L'excuse peut compléter une poignée au cas où il manquerait un atout (Excuse dans 1 poignée = pas d'autre atout)
 L'excuse peut être jouée en remplacement de n'importe quelle carte (atout ou couleur). Jouée en première carte d'une levée, la carte suivante détermine la couleur jouée.
 L'excuse reste la propriété du joueur qui la détient, elle doit donc être remplacée par une carte basse prise dans les levées de celui qui l'a jouée pour compléter la levée.
 Si l'excuse est jouée à la dernière levée, elle devient la propriété du joueur qui remporte cette levée (sauf en cas de grand chelem, si le joueur a fait toutes les autres levées avant de la jouer)
 Le petit (1d'atout) seul dans une main annule la donne - Dans ce cas l'excuse est considérée comme 1 atout

PENALITES

Si le preneur fait un mauvais écart:
 a) Il ne réalise pas son contrat: les adversaires marquent les points du contrat
 b) Il réalise son contrat: la donne est annulée.
 Si un joueur fait une entame hors tour le preneur peut imposer à celui qui doit jouer de jouer la même couleur ou lui interdire cette couleur tant qu'il a la main.
 Si un joueur fait une renonce: s'il perd il donne les points du contrat aux adversaires, s'il gagne la donne est annulée.
 Si la défense fait une renonce, le preneur peut rétablir le coup s'il le désire.

Tout honneur retourné pendant la donne (roi, dame, cavalier, valet) et atout du 16 au 21 + l'excuse entraîne l'annulation de la donne.
 Une carte du chien retournée entraîne l'annulation de la donne.

JEU A TROIS JOUEURS

Toutes les cartes sont distribuées quatre par quatre.
 Six cartes au chien.

Le preneur joue contre deux joueurs.
 Poignées: nombre d'atouts devient: 13, 15 et 18
SI VOUS N'ETES QUE 2 JOUEURS
 Même jeu qu'à 3 joueurs.

Le jeu à droite du donneur est le jeu du mort. Les deux autres joueurs participent aux enchères. Si un contrat est demandé par l'un d'eux les cartes du mort sont disposées en 8 paquets de trois cartes sans les retourner.

Lorsque le preneur a fait son écart, les cartes du dessus des 8 paquets de 3 sont retournées.

Le joueur qui n'a pas pris joue les cartes du mort qui entame.
 Après la levée la carte qui a été découverte est retournée.
 Le jeu se déroule comme à 3

JEU A CINQ JOUEURS

Les cartes sont distribuées par 3 (15 par joueur) le chien ne comporte que 3 cartes.

Avant de retourner le chien le preneur appelle 1 roi (1 dame s'il a les 4 rois) le joueur qui possède ce roi devient le partenaire du preneur (sans se faire connaître) - si le roi appelé est au chien, le preneur joue seul.

Le preneur peut aussi appeler un roi qu'il possède dans ce cas, il joue seul.

La couleur du roi appelé ne peut pas être jouée au 1er tour, sauf le roi.

Les gains et les pertes sont partagés 2/3 pour le preneur, 1/3 pour le partenaire appelé

Le nombre d'atouts pour les poignées devient: 8-10-13.

EN FAMILLE: TAROT A 6

Numéroter les 6 personnes assises autour de la table de 1 à 6 (sens des aiguilles d'une montre).

Vous formez des équipes: 1+4. 2+5. 3+6.

Même règles générales que le tarot à 4.

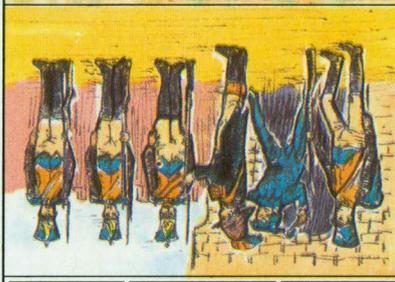
Donne: par 3 cartes: chaque joueur a 12 cartes. 6 cartes au chien.
 Le chien est partagé entre les 2 joueurs de l'équipe qui fait la plus forte enchère. chacun des partenaires prenant 3 cartes avant de les retourner.

Tout joueur qui a déjà fait une annonce peut à nouveau parler après une enchère de son partenaire ou d'un adversaire.

Exemple d'annonce: 1: petite / 2: passe / 3: garde
 4: garde sans / 5: passe / 6: passe
 1: garde contre



21 (A) 21



12 (A) 12