

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



TAROT KIDS

Pour apprendre à jouer au tarot sans se prendre la tête!

+8 ANS

2 à 5 JOUEURS

DURÉE 5-10 min par partie

50 cartes trop cool

Un univers scolaire délirant

Des règles de jeu ultra-simplifiées

Des variantes pour les plus expérimentés

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure.

Référence A1605544
WDK Groupe Partner
Node Park Touraine
90 rue Guglielmo Marconi
37310 Taudigny - FRANCE
www.wdkgroupepartner.com
Batch N° WDK-F22017-1
Marque déposée-Fabriquée en Chine.
Illustrations : Pierò



Attention !



BUT DU JEU : OBTENIR LE MAX DE POINTS

Dans la règle, nous avons conservé des **EXPRESSIONS LIÉES AU TAROT** afin de vous familiariser peu à peu avec le jeu traditionnel.

1/CONTENU

- Des règles de jeu simplissimes
- 50 cartes super délirantes :
 - Les Atouts : 14 Atouts numérotés de 1 à 13 + "l'Excuse".
 - La Couleur : 36 cartes réparties en 4 Écoles de couleur : bleu, orange, vert et violet. Chaque École comporte 1 Proviseur, 3 Prof (Sciences, Histoire-Géo et Sport), 4 Élèves et une Interro.

- LES CARTES COULEUR -

Les cartes Couleur sont classées en termes de puissance dans le jeu, de la plus forte à la plus faible :

- Le Proviseur représenté par le symbole  est la carte la plus forte (valeur : 5 points)
- Les 3 Profs  ont la même puissance (2 points)
- Les 4 Élèves du collège  ont la même puissance (1 point)
- L'Interro ... Une copie minable qui ne vaut rien (0 point).

Lors du jeu, le Proviseur > au Prof > à l'Élève > à l'Interro ; c'est logique non ?

- LES CARTES ATOUTS -

Vous trouverez 14 Atouts super drôles, numérotés de 1 à 13 + "l'Excuse" représentée par le symbole . Les Atouts sont les cartes les plus fortes du jeu. Un Atout > aux cartes Proviseur, Prof, Élève ou la fameuse Interro. C'est comme ça. C'est la règle du tarot !

La force de chaque carte est proportionnelle à son numéro. Le 13 étant la plus forte et le 1 la plus faible.

- L'Atout 1 appelé "Le PETIT", est vulnérable mais si vous êtes malin, il peut remporter le pli.
- "L'Excuse" : inimitable et imprenable dans le jeu ! On la place n'importe quand, comme un joker, pour laisser filer un pli sans importance et ainsi éviter de placer une carte de valeur. Elle est toujours conservée par celui qui la possède et n'a aucune force spécifique.

Les Atouts 1, 13 et "l'Excuse" sont appelés les "3 Bouts".

2/MISE EN PLACE

Chaque joueur pioche une carte. Celui qui a la carte la plus forte distribuera les cartes, c'est le Super Donneur. Si un joueur pioche "l'Excuse", pas de bol, il retire une carte, idem pour les égalités. Le joueur, placé à sa droite, sépare les cartes en deux tas et place la partie qui était dessous, au-dessus du tas. OK ?

Le Super Donneur distribue les cartes, 2 par 2, faces cachées, en commençant par le joueur situé à sa gauche et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ne distribuez pas tout ! Il faut mettre de temps en temps quelques cartes de côté pour stimuler le jeu :

- à 2 joueurs : il en donne 14 à chaque joueur et en met 22 de côté.
- à 3 joueurs : il en donne 12 et en met 14 de côté.
- à 4 joueurs : il en donne 10 et en met 10 de côté.
- à 5 joueurs : il en donne 10 et aucune n'est mise de côté.

Personne ne verra les cartes mises de côté. Dommage, personne ne pourra s'approprier leurs points non plus.

Astuce : classez vos cartes par École de couleur et par Atout dans l'ordre croissant. C'est plus facile pour jouer !

3/LA PARTIE

C'est toujours le joueur situé à gauche du Super Donneur qui débute la partie.

A chaque tour, les joueurs jouent une carte dans le sens des aiguilles d'une montre...

La première carte donne le thème à jouer : couleur d'École ou Atout. La carte la plus forte remporte le pli.

Apprenez la suite par cœur !

Si la première carte est une couleur d'École, les autres devront jouer la même couleur de carte. On dit qu'ils "FOURNISSENT" dans la couleur demandée.

- Si un joueur n'a plus la couleur demandée, il doit alors poser un Atout, on dit qu'il "COUPE". Si vous êtes plusieurs à "couper", vous devrez mettre un Atout plus fort que le dernier Atout posé.
- S'il n'a pas la couleur, ni d'Atout, il pose alors n'importe quelle autre carte, on dit qu'il "SE DÉFAUSSE". Astuce : posez une carte de valeur faible.

Si la première carte est un Atout, les joueurs suivants devront obligatoirement poser des Atouts de puissance supérieure. On dit que le joueur "MONTE" à l'Atout. L'Atout le plus fort remporte le pli.

- S'il ne peut pas "monter", pas de chance ! Il joue un Atout quel qu'il soit. S'il n'en a plus, il posera n'importe quelle autre carte. Pensez à sauvegarder vos cartes de valeur !

Si la première carte est "l'Excuse", c'est le joueur suivant qui définit la couleur à jouer.

Le gagnant du pli récupère les cartes, les pose en tas, faces cachées devant lui et ouvre le tour suivant avec la carte de son choix.

Remarque : à chaque début de tour, tous les joueurs doivent avoir le même nombre de cartes en main.

ATTENTION : interdiction de jouer un Atout si le joueur peut poser une carte de la couleur demandée. Interdiction de poser une carte d'une autre couleur s'il peut poser un Atout.

S'il y a égalité à la fin du tour, il n'y a donc pas de gagnant : bataille ! Non, non, pas du tout... Calmez-vous et reprenons.

Exemple :

Si 2 joueurs ont posé une carte Prof dans la couleur demandée et que ce sont les plus puissantes du pli, le tour continue. Tous les joueurs rejouent une carte (et oui, même ceux qui ont joué une carte plus faible). La carte la plus forte dans le 2ème pli remporte toutes les autres cartes (c'est-à-dire les 2 plis complets).

À 2 joueurs, le cas peut arriver à nouveau, même après un second tour de table ; un 3ème tour de table est donc nécessaire.

Les tours continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes.

Si le dernier pli de la partie est un cas d'égalité, ne vous battez pas... Ce pli n'est pas comptabilisé, les cartes sont mises de côté et puis c'est tout !

- LES POINTS -

Chaque joueur compte ses points en additionnant la valeur des cartes qu'il a gagnées. Les points sont inscrits dans un tableau sur une feuille, un joueur par colonne. Une autre partie peut alors commencer.

Les valeurs des cartes :

- 4 cartes Proviseur, une par couleur d'École = 5 points chacune
- 12 Profs = 2 points chacun
- 16 Élèves = 1 point chacun
- 4 Interros = 0 point
- Les Atouts 1, 13 et "l'Excuse" = 5 points chacun
- Les autres Atouts de 2 à 12 = 0 point

- LA FIN DE LA PARTIE -

En début de jeu, les joueurs peuvent se donner une heure de fin ou un nombre de points à atteindre. Le joueur ayant le plus de points ou celui ayant atteint l'objectif de points, a gagné.

4/LES VARIANTES POUR CEUX QUI EN VEULENT PLUS...

- LES PARIS -

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur **regarde les siennes** - et pas celles des autres - **sans les classer**. C'est au joueur à gauche du Super Donneur de commencer les paris :

- **Il peut, s'il a un bon jeu** (au moins quelques cartes de grande valeur), **tenter de parier sur sa victoire** (avoir plus de points que les autres en fin de partie) et empêcher quelques points supplémentaires. Pour cela, il doit annoncer quel diplôme il pense obtenir : le Brevet, le Baccalauréat ou le Master, qui valent respectivement 10, 20 ou 30 points.

- S'il gagne son pari, il ajoute les points du diplôme aux points de ses cartes gagnées.
- S'il perd son pari, il ne note aucun point (0 dans sa colonne même s'il a gagné des plis) et il soustrait les points du diplôme visé (soit 10, 20 ou 30 points) aux points déjà acquis lors des parties précédentes. Et oui, c'est le prix à payer pour avoir parié trop vite !

- **S'il ne souhaite pas parier**, il passe son tour et c'est au joueur suivant de se prononcer, puis au suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre... C'est **le premier qui propose le diplôme le plus haut qui est nommé "parieur officiel"** et la partie peut commencer. Reprenez la règle au paragraphe **3/LA PARTIE** et jouez.

- **Si personne ne parie**, les cartes sont regroupées et redistribuées. C'est pourquoi, au début, personne ne doit classer ses cartes.

Remarque : n'attendez pas d'avoir 8 cartes de grande valeur pour oser parier. Pas besoin de bluffer non plus : si vous n'avez pas de jeu, vous ne pourrez pas gagner !

Si vous perdez plusieurs paris, vous continuez à décompter des points de votre score même en dessous de la barre du 0... Oups... C'est long et difficile de rattraper des points négatifs !

Remarque : un seul parieur et un seul diplôme par partie ! Le parieur annonce dès le début de la partie le niveau de diplôme qu'il vise. Impossible de changer ensuite. Sinon, c'est de la triche !

- L'APPEL AU PROVISEUR -

Il faut être 5 joueurs car le jeu, ce sera 2 joueurs contre 3.

Le joueur qui pense qu'il va gagner, annonce le diplôme visé et peut **demande de l'aide pour mieux réussir son pari**. On dit qu'il **"APPELLE"** le Proviseur d'une École (il annonce la couleur du Proviseur). **Celui qui détient cette carte sera donc son partenaire mystère**. Chut ! L'allié ne doit rien dire à ce moment-là.

2 astuces :

- **Évitez les signes ou la parole** ; c'est plus drôle et le suspense reste entier jusqu'à ce que la carte du Proviseur soit jouée.
- **Placez la carte de ce Proviseur le plus tard possible** dans le jeu pour faire gagner un maximum de points à votre partenaire. Mais attention, si vous attendez trop, votre carte pourrait être "coupée" par un Atout et donc gagnée par un autre joueur. Reprenez la règle au paragraphe **3/LA PARTIE** et jouez.

En fin de partie, les cartes des 2 joueurs partenaires sont comptabilisées ensemble et comparées aux résultats cumulés des 3 autres joueurs.

- **Si les 2 joueurs ont plus de points que les 3 autres cumulés, le pari est gagné**. Ces points cumulés, ajoutés à ceux du diplôme visé (10, 20 ou 30 points), sont notés à chacun des 2 partenaires. Les 3 autres joueurs notent 0 point pour cette partie.
- **Si les 2 joueurs ont moins de points que les autres cumulés**, ils notent chacun 0 point pour cette partie et les points du diplôme visé sont déduits pour chacun des 2 partenaires. Les points cumulés des 3 autres joueurs, gagnants de la partie, sont notés à chacun d'eux.

Attention : ils ne s'attribuent pas les points du diplôme non obtenu par les 2 partenaires. Faut pas exagérer !

- DES PRIMES -

En début de partie, à 4 ou 5 joueurs, les joueurs peuvent faire des **"ANNONCES"** pour gagner quelques points supplémentaires :

- **"Trop cool"** : le joueur qui annonce "Trop cool" a beaucoup d'Atouts dans son jeu. Il doit montrer 5 ou 6 Atouts à ses adversaires (il vaut mieux montrer les moins intéressants bien sûr !). **5 points offerts**.
 - à 4 joueurs : 6 Atouts
 - à 5 joueurs : 5 Atouts
- **"C'est la loose"** : le joueur ne dispose d'aucun Atout. **5 points offerts**.
- **"Grève des profs"** : le joueur n'a aucun Prof, ni de Proviseur dans son jeu de départ. **5 points offerts**.
- **"Le bout du bout"** : un petit plus pour les malins... Si le "Petit" (= Atout 1) est joué lors du dernier pli et qu'il gagne ce pli, **5 points offerts** à son propriétaire.

Les primes sont gagnées en fin de partie, que les joueurs perdent ou gagnent, et ce, peu importent les règles utilisées.

Remarque : si c'est "trop easy" de jouer au tarot décalé avec toutes ces variantes, vous êtes prêts pour jouer au tarot traditionnel !

Quelles différences avec le vrai tarot ?

LES CARTES

- Dans le tarot décalé, vous avez **50 cartes contre 78** chez son grand frère, le tarot traditionnel.
- Les **4 familles** ♣ ♠ ♥ ♦ ont été **remplacées par 4 Écoles de couleur** : bleu, orange, vert et violet.
- Les **têtes Roi, Dame, Cavalier et Valet** ont été **remplacées par 1 Proviseur** (5 points) et **3 Profs** (2 points chacun).
- Les **chiffres 7, 8, 9 et 10** ont été **remplacés par 4 Élèves** (1 point chacun).
- Les **cartes numérotées de 2 à 6** ont été **supprimées**.
- **L'As a été remplacé par l'Interro** (une copie minable qui ne vaut rien).
- Les **21 Atouts** sont réduits ici à **13 Atouts**. Les Atouts 1, 13 et "l'Excuse" demeurent les fameux "3 Bouts" et valent chacun 5 points.
- Les Atouts de 2 à 12 n'ont **aucune valeur**.

Des situations hilarantes



Des profs déjantés

Des élèves survoltés

LES RÈGLES

Oubliez les **"chiens, les enchères, les gardes"**, les **1/2 points à compter...** Nous avons supprimé ce qui était compliqué dans les règles traditionnelles et avons conservé les principes de base : une couleur est demandée et jouée par tous ; sinon les joueurs coupent avec un Atout. Si l'Atout est demandé, on monte à l'Atout.

Lisez la règle du jeu comme si vous n'aviez jamais joué de votre vie au tarot... et tout ira bien. Des variantes ultra-simplifiées sont ici proposées pour accéder petit à petit au tarot traditionnel.