

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)

Poignée 10 atouts 25 pts } quelque soit

Double Poignée 13 atouts 30 pts } le contrat

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

