



# Tarot


Le [jeu de tarot](#) est né en Italie au XV<sup>e</sup> siècle. Contrairement à de nombreuses idées reçues, il est dérivé du jeu de 52 cartes (et non l'inverse), et il est utilisé pour jouer avant d'être divinatoire (pour plus d'informations, lire la petite histoire des cartes). Le tarot se joue à quatre joueurs, mais il existe des variantes pour trois et cinq joueurs (voire deux ou six). A 3 joueurs, le jeu est assez peu intéressant. A 5, les parties sont souvent très animées, mais le hasard intervient de manière plus importante. Il existe une règle officielle éditée par la Fédération Française de Tarot, qui sert de référence. Comme pour tous les jeux, libre à vous de choisir la variante qui vous plait le plus : le but est de s'amuser.

## SOMMAIRE

Principe  
Distribution et annonces  
Jeu de la carte  
Décompte des points  
Différences à 3 et 5 joueurs

 78 cartes

 3-5

 difficile

Commercial content | New Customers Only | 18+

## Principe

Le jeu se joue avec un jeu de 78 cartes constitué de :

- 14 cartes par couleur. Un cavalier vient s'interposer entre le valet et la dame. L'ordre des cartes est donc : Roi/Dame/Cavalier/Valet/10/9/8/7/6/5/4/3/2/1.
- 22 atouts dont trois bouts (ou oudlers): le 1 (petit), le 21 et l'excuse.

On joue dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre.

## Distribution

Le joueur situé en face du donneur bat le jeu, le jeu est coupé par le joueur situé à gauche du donneur.

Le donneur distribue les cartes trois par trois. Il met de côté 6 cartes, appelées le chien. Il est interdit de mettre les premières ou dernières cartes dans le chien, ou d'y mettre plus d'une carte à la fois.

D'un coup à l'autre, le donneur tourne, et le jeu est mélangé et coupé à chaque fois.

## Annonces

Les annonces commencent alors. Chaque joueur, en commençant par le joueur situé après le donneur, peut :

- o passer
- o prendre, dans l'ordre croissant, une petite, une garde, une garde sans ou une garde contre, sachant que le contrat annoncé doit être plus élevé que les contrats déjà annoncés.

Un seul tour d'annonces est fait ; on ne peut donc pas parler si l'on a déjà passé. Si les quatre joueurs passent, les cartes sont ramassées et une nouvelle donne est faite.

Dans le cas d'une petite ou d'une garde, les cartes du chien sont retournées, puis le preneur les ramasse et écarte un nombre égal de cartes (l'écart).

Dans le cas d'une garde sans, le preneur prend le chien avec lui, mais les cartes restent cachées (même pour le preneur).

Enfin, dans la garde contre, ce sont les adversaires du preneur qui récupèrent le chien.

Après constitution de son écart, le preneur peut annoncer un chelem. Il jouera alors le premier et devra alors réaliser toutes les levées. S'il a l'excuse, il devra la jouer au dernier tour ; il remportera alors le pli.

## Primes

Les différents joueurs peuvent avoir des primes dans les cas suivants :

- o misère d'atout (aucun atout ; note : l'excuse est un atout)
- o misère de têtes (ni tête, ni bout)
- o poignée (10 atouts)
- o double poignée (13 atouts)
- o triple poignée (15 atouts)

Note : Les deux misères disparaissent dans la règle officielle de la FFT.

Les primes de poignées vont au camp qui remporte la manche, même si c'est le camp adverse.

Les autres joueurs peuvent demander à voir une poignée ; son possesseur doit alors la présenter juste avant de jouer une carte lors du premier tour de jeu. Il doit montrer le nombre exact d'atouts annoncé. L'excuse ne peut être présentée que si le joueur n'a plus d'autres atouts.

## Jeu de la carte

Le joueur situé après le donneur entame.

Chaque joueur doit :

- o fournir à la couleur jouée,
- o couper s'il ne peut pas fournir.
- o se défausser sinon.

Dans la mesure où c'est possible, il faut monter à l'atout (si un joueur a déjà posé le 10 d'atout, vous devez mettre l'excuse ou un atout à partir du 11. Si votre atout le plus fort est le 8, vous mettez celui que vous voulez).

Si la carte entamée est l'excuse, c'est le joueur situé immédiatement après qui détermine la couleur jouée.

Le joueur ayant mis le plus fort atout ou la carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli et rejoue.

L'excuse remplace n'importe quelle couleur, mais ne remporte jamais de pli. Le joueur l'ayant posée la récupère et donne une carte en échange parmi les plis qu'il a déjà remportés. Exception : au dernier tour, l'excuse est prise comme une autre carte, sauf dans le cas d'un chelem.

Le petit d'atout posé au dernier pli (mené au bout) donne au camp qui le ramasse une prime.

## Décompte des points

### Décompte

Chaque camp fait le total des points des cartes qu'il a ramassées. Un Roi ou un Bout vaut 4,5 points, une Dame 3,5, un Cavalier 2,5, un Valet 1,5 et les autres cartes 0,5. Le plus simple est de compter deux cartes par deux cartes, en mariant chaque tête avec une carte basse. Le total des deux camps fait 91 points.

Le nombre de points à faire par le preneur pour remporter la manche dépend du nombre de bouts qu'il a ramassés au cours de la partie :

0 bout	1 bout	2 bouts	3 bouts
56	51	41	36

Si le preneur a autant, ou plus, de points que le minimum, le contrat est fait. Sinon, il chute.

## Marque

On calcule tout d'abord la marque de base :

- On prend la différence entre les points marqués et le minimum du contrat.
- On ajoute 25.
- On multiplie par :

petite	garde	garde sans	garde contre
1	2	4	6

Chaque défenseur perd (gagne si le contrat est chuté) un nombre de points égal à la marque de base. Le preneur gagne (ou perd) trois fois la marque de base, de manière à ce que la somme des points soit toujours de 0.

## Primes

Le petit au bout vaut 10 points, multiplié par le facteur multiplicatif du contrat. C'est le camp qui ramasse le dernier pli qui marque.

Les poignées valent 10 points pour une simple, 30 points pour une double et 40 points pour une triple. Le camp qui a remporté le contrat marque (ces points ne sont pas multipliés).

Exemples :

- le preneur, lors d'une garde, mène le petit au bout. Il marque donc 60 points de bonus et chacun de ses adversaires perd 20 points.
- le preneur annonce une poignée mais chute. Il perd 30 points et chacun de ses adversaires gagne 10 points.

Les misères valent chacune 10 points. Exemple : Un joueur a annoncé une misère d'atout ; il marque 30 points, et chacun des autres joueurs en perd 10.

## Fin de la partie

La partie se finit à 1000 points ou lorsque les joueurs le décident.

## Différences à 3 et 5 joueurs

### A trois joueurs

- le points marqués par le preneur sont le double de ceux de la défense.
- les nombres d'atouts pour les poignées sont respectivement de 13, 15 et 22.

### A cinq joueurs

- le chien est de 3 cartes,
- avant de regarder le chien, le preneur appelle un Roi (il peut appeler une Dame s'il a les peut s'appeler consciemment ou se retrouver seul en appelant un Roi du chien). Le joueur appelée est dans le même camp que le preneur, mais, tant que cette carte n'a pas été joué savoir quels sont les camps.
- les points marqués par le preneur sont de deux fois la marque de base et de une fois pour le partenaire. Si le preneur se retrouve seul, il marque quatre fois la marque de base (total des points fasse 0).
- les nombres d'atouts pour les poignées sont respectivement de 8, 10 et 15.