

Principes de base et règles

Source du document : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Tarot>, reproduit ici après quelques modifications en accord avec les termes de la [licence](#).

Sommaire :

- 1 Les cartes
 - 1.1 Valeur de chaque carte
- 2 Principe du jeu
 - 2.1 Points à réaliser
- 3 Distribution
- 4 Enchères
- 5 Chelem
- 6 Le chien et l'écart
- 7 Annonces et primes
 - 7.1 Poignée
 - 7.2 Petit au bout
 - 7.3 Petit sec
- 8 Jeu de la carte
- 9 Calcul des scores
 - 9.1 Exemples de marque
- 10 Tarot à 3 joueurs
- 11 Tarot à 5 joueurs

Les cartes

Le jeu de tarot est composé de 78 cartes :

- 4 couleurs: pique, cœur, carreau et trèfle. Chaque couleur est composée de 14 cartes. Dans l'ordre décroissant de force et de valeur, le Roi, la Dame, le Cavalier et le Valet constituent les honneurs (ou les habillés), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- Vingt et une cartes portent un numéro : ce sont les atouts (ou tarots) qui ont priorité sur les couleurs. Le numéro indique la force de chaque atout, du plus fort, le 21, au plus faible, le 1 (appelé petit).
- Enfin l'excuse, une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline, est une sorte de "joker" dispensant de jouer la couleur ou l'atout demandés.

Le 21, le petit et l'excuse sont les 3 bouts (ou oudlers). C'est autour de ces 3 cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de tarot.

Valeur de chaque carte :

1 bout (1 - 21 - Excuse)

4 1/2 pts

1 roi

4 1/2 pts

1 dame

3 1/2 pts

1 cavalier

2 1/2 pts

1 valet

1 1/2 pts

Toute autre carte

1/2 pts

On compte les cartes deux par deux pour faciliter le décompte :

- 1 bout + 1 petite carte : 5 points
- 1 roi + 1 petite carte : 5 points
- 1 dame + 1 petite carte : 4 points
- 1 cavalier + 1 petite carte : 3 points
- 1 valet + 1 petite carte : 2 points
- 2 petites cartes à la couleur ou à l'atout : 1 point

Le total de toutes les cartes donne 91 pts

Le principe du jeu

Le tarot se joue à quatre joueurs (il peut cependant se jouer également à 3 joueurs avec quelques variantes dans les règles).

Le tarot est à la fois un jeu individuel et un jeu d'équipe. En effet, au cours de la partie, l'un des joueurs, appelé le preneur ou le déclarant est opposé aux trois autres, les défenseurs, qui constituent une équipe (la défense). Mais cette association ne dure que le temps d'une donne. Elle peut se constituer différemment pour la donne suivante.

Après avoir pris connaissance de son jeu, un joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant seul contre ses trois adversaires associés.

Combien de points le preneur doit-il réaliser pour gagner son contrat ? Cela dépend uniquement du nombre de bouts qu'il compte dans ses levées ou plis à la fin de la donne.

Points à réaliser

- Sans bout : il faut 56 points
- Avec un bout : il faut 51 points
- Avec deux bouts : il faut 41 points
- Avec trois bouts : il faut 36 points

Ce tableau nous permet de découvrir l'importance considérable des bouts. Le 21 et l'excuse ne peuvent changer de camp. Toutefois, l'excuse ne doit pas être jouée à la dernière levée, sauf en cas de chelem, sinon elle change de camp. Le petit, au contraire, est vulnérable. Le déclarant peut le perdre... ou le prendre à ses adversaires à la suite de la fameuse CHASSE AU PETIT.

La distribution

Avant la première distribution, on étale le jeu, face cachée, et chaque joueur tire une carte au hasard. La plus petite carte désigne le DONNEUR. En cas d'égalité entre les deux plus faible, on respecte l'ordre de priorité entre les couleurs : pique, cœur, carreau, trèfle ; l'as de trèfle est donc la plus petite carte. Les atouts sont prioritaires, mais l'excuse ne compte pas : il faut retirer dans ce cas une nouvelle carte.

Le jeu doit être battu par le joueur placé en face du donneur. Puis le voisin de gauche du donneur doit couper en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Au cours de la distribution, le donneur constitue carte par carte un talon de 6 cartes appelé le chien . Il est interdit de mettre la première ou la dernière carte du paquet au chien.

En cas de fausse donne, le donneur redistribue, mais ne peut pas prendre à ce tour.

Une carte retournée par le donneur lors de la distribution entraîne une fausse donne, s'il s'agit d'une carte HABILLÉE ou un ATOUT, le donneur redistribue et ne peut pas prendre.

Toute carte retournée par un défenseur lors de la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur. Une pénalité peut-être donnée par l'arbitre au joueur ayant ramassé ses cartes avant la fin de la distribution

Les joueurs ne relèvent leur jeu que lorsque la distribution est terminée. En cas de faute du donneur (fausse donne), chaque joueur rend son jeu sans le regarder ; on évite ainsi regrets et mauvaise humeur.

La distribution passe à tour de rôle dans le sens du jeu.

Les enchères

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur prend connaissance de son jeu. Il n'est pas indispensable de classer ses cartes avant la fin des enchères, mais pour un débutant un jeu bien classé permet une évaluation plus précise.

Le joueur placé à droite du donneur parle le premier. S'il dit "Je passe", la parole passe alors à son voisin de droite. Et ainsi de suite, jusqu'au donneur.

Si les quatre joueurs passent, le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution. Mais si un joueur lance une enchère s'il estime que son jeu lui permet de jouer seul contre ses trois adversaires réunis. Il dit alors "Je prise", "Je garde", "Je garde sans le chien" ou "Je garde contre le chien". Les autres joueurs, placés à sa droite peuvent éventuellement couvrir cette première enchère par une enchère supérieure. Chaque joueur ne peut parler qu'une seule fois. Les enchères par ordre croissant sont :

- la **PRISE**, avec un jeu moyen qui ne laisse espérer qu'environ 50% de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau chien. Appelée aussi "LA PETITE", elle est envoyée de disparition dans les tournois, au profit de la garde.
- la **GARDE** peut être une surenchère après la prise d'un adversaire. Mais elle est, le plus souvent la première enchère, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec.
- la **GARDE SANS LE CHIEN**, avec un très beau jeu, le preneur estime qu'il peut réaliser son contrat sans incorporer le chien à son jeu, donc sans effectuer d'ÉCART. Mais les points du chien lui sont comptés à la fin de la donne et constituent pour lui une certaine réserve de sécurité. Naturellement, aucun joueur ne doit regarder le chien tant que la donne n'a pas été jouée.
- la **GARDE CONTRE LE CHIEN**, avec un jeu exceptionnel, le preneur s'engage à réaliser son contrat sans l'aide du chien dont les points seront comptés avec ceux de la défense.

Le chelem

Réussir le CHELEM, c'est gagner toutes les levées au cours d'une donne. Vous jouerez peut-être durant des années sans jamais réaliser, ni subir, ce coup extrêmement rare.

Le chelem est demandé en plus du contrat ; les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou une pénalité) supplémentaire sanctionne la réussite (ou l'échec) de ce chelem :

- Chelem annoncé et réalisé : prime supplémentaire de 400 points.
- Chelem non annoncé mais réalisé : prime supplémentaire de 200 points.
- Chelem annoncé mais non réalisé : 200 points sont déduits du total.

En cas d'annonce du chelem, l'entame revient de droit au preneur, quel que soit le donneur. En cas de chelem

réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et jouer l'excuse en dernier : en conséquence, le petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant-dernier pli.

Paradoxalement, il arrive que la défense inflige un chelem au déclarant. Dans ce cas, chaque défenseur reçoit, en plus de la marque normale, une prime de 200 points.

Le chien et l'écart

Sur une prise ou une garde, lorsque les enchères sont terminées, le preneur retourne les 6 cartes du chien pour que chacun en prenne connaissance. Il les incorpore à son jeu puis "écarte" 6 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées.

On ne peut écarter ni roi, ni bout ; on écarte des atouts qu'en cas d'obligation et en les montrant à la défense.

Lorsqu'il a terminé son écart, le preneur dit "Jeu" et l'écart ne peut plus alors être modifié, ni consulté.

- Sur une garde-sans ou une garde-contre, les cartes du chien restent faces cachées.
- Sur une garde-sans, elles sont placées devant le preneur et seront comptabilisées avec ses levées.
- Sur une garde-contre, elles sont placées devant le joueur situé en face du preneur et seront comptabilisées avec les levées de la défense.

Les annonces et les primes

La poignée

Un joueur possédant une poignée peut, s'il le désire, l'annoncer et la présenter les atouts classés en ordre décroissant, complète et en une seule fois, juste avant de jouer sa première carte.

- À la simple poignée (10 Atouts) correspond une prime de 20 points.
- À la double poignée (13 Atouts) correspond une prime de 30 points.
- À la triple poignée (15 Atouts) correspond une prime de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat. La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.
Exemples :

Le déclarant présente une double poignée. S'il gagne, chaque défenseur lui donne, en plus de la marque normale, une prime de 30. S'il perd, c'est lui qui donne cette prime à chaque défenseur, en plus de la marque normale. Un défenseur présente dix atouts. Si le déclarant gagne, chaque défenseur lui donne une prime de 20. Si le déclarant perd, chaque défenseur reçoit une prime de 20. La poignée doit comprendre effectivement dix, treize ou quinze atouts. Lorsqu'un joueur possède onze, douze, quatorze, seize ou dix-sept Atouts, il en cache un ou deux de son choix, mais en respectant cette règle très importante : l'Excuse dans la poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autres atouts.

Le Petit au bout

Si le petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est au bout. Le camp qui réalise le dernière levée, à condition que cette levée comprenne le petit, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la donne (cf. le calcul des scores). Exemples :

Le déclarant fait une garde sans le chien. Un défenseur lui prend le petit au bout. Le déclarant donne une prime de $10 * 4 = 40$ à chaque défenseur.

Si malgré la perte du petit, le déclarant gagne son contrat, la prime est alors déduite de ses gains. Le déclarant fait une prise. Un défenseur réalise le dernier pli avec le petit. Le déclarant donne une prime de 10 à chaque défenseur. Si le déclarant gagne quand même la donne, la prime est déduite de ses gains.

Le petit sec

Un joueur possédant le petit sec (c'est son seul atout et il n'a pas l'excuse) doit obligatoirement l'annoncer, étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères.

Le jeu de la carte

Le déclarant ayant terminé son écart dit "Jeu". L'ENTAME (la première carte jouée) est effectuée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour, en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le joueur ayant réalisé la première levée entame la levée suivante et ainsi de suite. Le jeu se déroule alors selon les règles suivantes :

- À l'atout, on est obligé de monter sur le plus fort atout déjà en jeu, même s'il appartient à un partenaire. Un joueur ne possédant pas d'atout supérieur au plus élevé déjà en jeu, joue un atout de son choix, en général le plus petit. On dit alors qu'il "sous-coupe" (ou plus familièrement qu'il "pisse").
- À la couleur, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.
- On est obligé de couper (c'est-à-dire de jouer un atout) si l'on ne possède de carte de la couleur demandée. Si le joueur précédent a coupé lui aussi, on est obligé de surcouper (de couper avec un atout supérieur) ou de sous-couper si l'on ne peut pas surcouper.
- On défausse (on joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte de la couleur demandée, ni d'atout.
- Si la première carte d'une levée est l'excuse, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.
- L'excuse ne permet pas de réaliser une levée (sauf en cas de chelem), mais elle reste la propriété du camp qui la détient. Si l'adversaire gagne la levée où se trouve l'excuse, son détenteur doit la remplacer dans la levée par n'importe quelle autre petite carte (ou atout) prise dans les levées réalisées par son camp.

- En cas de chelem réussi par un preneur ne possédant pas l'excuse, cette carte jouée normalement reste la propriété de la défense et compte pour 4 points.
- Les levées réalisées par la défense doivent être ramassées par le joueur assis en face du déclarant.
- Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente.
- Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé.

Le calcul des scores

À la fin de la partie, on compte les points contenus dans les levées du preneur d'une part, et dans celles de la défense d'autre part.

Pour gagner son contrat, le preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de bouts qu'il possède dans ses levées à la fin de la partie (en cas de garde sans le Chien, un éventuel bout au chien est acquis au preneur). Si le nombre de points est exactement réalisé, le contrat est "juste fait"; si le nombre de points est supérieur; les points supplémentaires sont des points de gain ; si le nombre de points est inférieur, le contrat est chuté et le nombre de points manquants correspond à des points de perte.

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on rajoute 25 points au nombre de points de gain ou de perte.

Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

- en cas de PRISE, ce total est inchangé,
- en cas de GARDE, ce total est multiplié par DEUX,
- en cas de GARDE-SANS, ce total est multiplié par QUATRE
- en cas de GARDE-CONTRE, ce total est multiplié par SIX.

Chaque défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le preneur gagne, en positif si le preneur chute.

Le preneur marque trois fois ce total, en positif s'il a gagné, en négatif s'il a chuté.

Le total des quatre scores du preneur et de chacun des trois défenseurs est donc égal à 0.

Exemples de marque de points

- Le preneur tente une garde, présente une poignée de 10 atouts. Il mène le petit au bout et réalise 49 points en détenant deux bouts. Il passe donc de $49 - 41 = 8$. 25 (contrat) + $8 = 33$ multiplié par 2 (Garde) = 66 . Poignée = 20 , et petit au bout $2 * 10 = 20$. Soit un total de $66 + 20 + 20 = 106$. Chaque défenseur marque -106 et le Preneur marque $3 * 106 = +318$.
- Le preneur gagne une garde-sans de 4 points, mais le petit est mené au bout par la défense $(25 + 4) * 4$

(garde-sans) = 116 mais il faut retrancher 40 pour le petit au bout. Le preneur marque +228 et chaque défenseur -76.

- Le preneur chute une prise de 7 après avoir présenté une poignée de 10 atouts, mais en menant le petit au bout. Chaque défenseur marque $25 + 7 + 20$ (poignée) - 10 (petit au bout) = +42. Le preneur marque $-42 * 3 = -126$.
- Le preneur gagne une garde de 11, la défense ayant présenté une poignée. $(25 + 11) * 2$ (garde) = 72, plus 20 de Poignée (payée par la défense). Total 92. Le preneur marque +276 et chaque défenseur -92.
- Sur une garde, le preneur annonce et réussit le chelem, montre une poignée de 10 atouts et mène le petit au bout. La défense conserve l'excuse qu'elle possédait. Avec 2 Bouts, le preneur réalise 87 points. Il gagne de $87 - 41 = 46$. $(46+25) * 2$ (garde) + 20 (poignée) + 20 (petit au bout) + 400 (chelem annoncé) = 582. Chaque défenseur marque -582. Le preneur marque $+582 * 3 = +1746$.

Le tarot à 3 joueurs

La règle est la même que pour le jeu à 4, mais les cartes sont distribuées 4 par 4.

Chaque joueur reçoit 24 cartes, le chien 6 cartes. Les contrats sont identiques au jeu à 3 ou 4 joueurs. Les poignées doivent contenir : 13 atouts (simple) ; 15 atouts (double) ; 18 atouts (triple).

Lors du décompte, il faut compter au demi point près. Ainsi, un preneur qui devait faire 41, s'il fait 40,5 perd la donne. L'arrondi se fait ensuite en privilégiant toujours le camp qui va marquer des points. Ainsi dans le cas précédent, le preneur chute de 1 point. Inversement, s'il avait fait 41,5, il aurait gagné de 1. S'il manque un demi-point au preneur son contrat est chuté.

Le tarot à 5 joueurs

Les cartes sont distribuées 3 par 3 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 15 cartes et 3 cartes au chien. Les contrats sont identiques au jeu à 3 ou 4 joueurs. Les poignées doivent contenir : 8 atouts (simple) ; 10 atouts (double) ; 13 atouts (triple).

Avant de retourner le chien, le preneur appelle un roi de son choix et le détenteur de ce roi devient son partenaire. Si le preneur possède les 4 rois, il appelle une dame ou un cavalier s'il possède aussi les 4 dames. Si le roi choisi est au chien, alors le jeu se joue à 1 contre 4. L'entame ne peut pas être faite dans la couleur choisie par le preneur sauf si cette entame est faite du roi. La répartition des points (y compris les primes de poignée et ou petit au bout) se fait 2/3 pour le preneur, 1/3 pour son partenaire. Dans le cas où le preneur aura joué à 1 contre 4, Il encaisse la totalité des points de gain ou de chute. S'il manque un demi-point au preneur, son contrat est chuté.

NDLR (Note de la rédaction) : il n'existe pas de règlement officiel pour le tarot à 5 joueurs. La Fédération française de tarot n'a défini aucune règle pour cette variante, en particulier en ce qui concerne l'obligation pour le preneur d'appeler un roi ou l'interdiction d'entamer la partie dans la couleur du roi appelé. Nous préférons pour notre part les règles suivantes:

- Un attaquant peut appeler la carte de son choix (y compris une carte de son propre jeu s'il désire jouer

seul).

- Un défenseur peut entamer la partie avec n'importe quelle couleur (y compris celle du roi appelé).

Modifié: 26/09/2005

par François Constantineau