

BUT DU JEU

Gagner le plus de plis. Ici, dans la règle des débutants, il n'y a ni preneur, ni défense, chacun joue pour soi.

PRÉSENTATION DES CARTES

56 cartes de 4 couleurs : ♠ Pique ♥ Coeur ♣ Trèfle ♦ Carreau. Chacune de ces couleurs comprend 14 cartes qui vont de l'As (le 1) au Roi, l'As étant la plus faible et le Roi la plus forte. Le Cavalier est une carte spécifique au tarot, il est supérieur au Valet et inférieur à la Dame.

21 atouts : du 1 (le plus faible) au 21 (le plus fort), ils permettent de couper quand on a plus de carte de la couleur demandée.

L'Excuse : carte Joker à jouer à la place d'une autre carte.

MISE EN PLACE DU JEU

Le premier joueur est désigné au hasard (le plus petit, le plus grand, celui qui fait la plus belle grimace...). Il distribue toutes les cartes entre les joueurs.

Les joueurs posent une carte chacun leur tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

La première carte posée est la « couleur demandée », cela veut dire que tous les joueurs doivent poser une carte de la même couleur !
Par exemple : si on demande du trèfle, tout le monde doit poser une carte de trèfle.

Si vous n'avez pas cette couleur alors vous devez « couper », cela veut dire « poser un atout » ; si vous n'avez pas d'atout non plus, choisissez alors une carte à « jeter » (elle ne pourra pas gagner même si elle est très très forte).

Celui qui a mis la carte la plus forte (ou celui qui a coupé avec l'atout le plus fort) ramasse le pli et le met de côté jusqu'à la fin de la manche. Il joue alors la carte qu'il veut et un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la manche, celui qui a gagné le plus de plis (les tas de cartes) gagne 1 point. Le premier joueur arrivé à 3 points gagne la partie !

Les règles de jeu