

Le Tarot se joue à 4 joueurs. Un joueur «le preneur» est contre les 3 autres «la défense». On peut aussi y jouer à 3 ou 5 joueurs avec quelques variantes dans les règles. Pour gagner, le preneur doit réaliser un certain nombre de points en fonction des Bouts qu'il a en main.

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.

L'Excuse, le 1 d'atout (ou Petit) et le 21 d'atout sont **les 3 « Bouts »**. Pour gagner son contrat, le preneur doit atteindre le nombre de points minimum en fonction du nombre de Bouts qu'il possède à la fin de la manche : 3 Bouts = 36 points, 2 Bouts = 41 points, 1 Bout = 51 points, Sans Bout = 56 points.

MISE EN PLACE DU JEU

Le jeu est battu, puis coupé. Une fois le donneur désigné, il distribue les cartes trois par trois en commençant par le joueur

à sa droite et en allant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il constitue, en même temps qu'il distribue, un tas de cartes en plus, appelé le «**Chien**».

Le Chien est formé de 6 cartes, mises une par une lors de la donne. Attention, le donneur ne peut pas mettre plusieurs cartes à la fois dans le chien ni mettre la première ou la dernière carte de la donne dans le chien.

Si un joueur ne dispose que d'un seul atout dans sa main et que cet atout est le 1 (Petit), on dit que **le Petit est «sec»**. Le joueur dévoile sa main et la donne est annulée. On procède alors à une nouvelle distribution.

LA TENUE DES CARTES

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur prend connaissance de son jeu.

Chaque joueur doit tenir ses cartes au-dessus de la table de manière apparente, jusqu'à la dernière carte jouée.

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 voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution.

Les règles de jeu

L'ÉCART

Le preneur d'une Prise ou d'une Garde dispose des 6 cartes du Chien qu'il mêle à son jeu, il a alors 24 cartes en main. Il va « écarter » 6 cartes de sa main qui resteront secrètes durant la manche et seront comptabilisées dans son score en fin de manche.

On ne peut écarter ni Roi ni Bout. Si on écarte des atouts, il faut les montrer à la défense. Une fois l'écart formé, il ne peut plus être modifié ni consulté.

LES PRIMES

La poignée: avoir une poignée, c'est avoir dans son jeu un grand nombre d'atouts (l'Excuse compte comme un atout). Un joueur possédant une poignée peut l'annoncer (mais ce n'est pas obligé !) et la présenter aux autres joueurs juste avant de jouer sa première carte. Il existe :

- La simple poignée (10 atouts) : la prime est de 20 points.
- La double poignée (13 atouts) : la prime est de 30 points.
- La triple poignée (15 atouts) : la prime est de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat. La prime est donnée au vainqueur de la manche.

Le petit au bout: si le Petit fait partie du dernier pli, on dit qu'il est « au bout ». Le camp qui gagne le dernier pli avec le Petit dedans, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la manche.

Le Chelem (lors des tournois): réussir le Chelem, c'est gagner toutes les levées. Lorsqu'un joueur demande un Chelem, il doit toujours appeler l'arbitre.

Le Chelem est demandé après l'annonce d'un contrat. Les points sont comptés selon le contrat demandé et une prime (ou une pénalité) supplémentaire sanctionne la réussite (ou l'échec) de ce Chelem:

- Chelem annoncé et réalisé : prime de 400 points;
- Chelem non annoncé mais réalisé : prime 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 joueur qui l'a demandé, quel que soit le donneur.

En cas de Chelem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et s'il détient l'Excuse, la jouer en dernier. Ainsi, 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.

Les règles de jeu

DÉROULEMENT DU JEU

Le preneur va jouer contre 3 adversaires qui forment la défense.

La première carte est jouée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant gagné le pli entame la prochaine levée, et ainsi de suite.

L'entame de chaque pli détermine les cartes demandées aux autres joueurs :

- **Si la première carte posée est une couleur** (Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau), les joueurs sont obligés de jouer cette couleur. Ils ne sont pas obligés de « **monter** », c'est-à-dire de poser une carte plus forte que celle du joueur précédent. Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, on est obligé de « **couper** » avec un atout. Si un joueur a déjà coupé, il faut « **surcouper** » : mettre un atout plus fort. Si l'on a pas d'atout supérieur, on peut « **sous-couper** »

Si l'on a pas la couleur demandée ni d'atout, on peut se « **défausser** », c'est-à-dire poser une carte d'une autre couleur mais elle ne pourra pas remporter le pli, même si elle est plus forte.

- **Si la première carte posée est l'Excuse**, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.

- **Si la première carte posée est un atout**, on est obligé de jouer un atout et de monter. Si on ne peut pas monter, on peut pisser... On se défause si l'on a pas d'atout.

L'EXCUSE

L'Excuse ne permet pas de gagner un pli. Celui qui l'a joué récupère l'Excuse et l'incorpore dans le tas des plis qu'il a déjà fait. Il y prend une carte sans valeur (basse carte en couleur ou atout) qu'il donne au camp adverse qui a remporté le pli pour remplacer l'Excuse. Si le camp du joueur n'a pas encore remporté de plis, il met l'Excuse en évidence et donnera une carte à l'autre camp dès qu'il en aura l'occasion.

L'Excuse ne doit pas être jouée au dernier pli, sinon elle change de camp !

CALCUL ET MARQUAGE DES SCORES

À la fin de la partie, on compte les points contenus dans les plis du preneur d'une part, et dans celles de la défense d'autre part (voir pages 5 et 6).

L'ÉTHIQUE DU JEU

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis-à-vis de ses partenaires et de ses adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tout agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur, ou gâcher le plaisir du jeu. Les hésitations injustifiées — enchères et jeu de la carte — maniérisme et marques d'approbation ou de désapprobation, commentaires discourtois, n'ont pas place à une table de Tarot.

Les règles de jeu

RÈGLES DU TAROT À 3 JOUEURS

La règle est quasiment la même qu'à 4 joueurs. Les contrats sont identiques. Par contre, les cartes sont distribuées 4 par 4 (le Chien étant toujours constitué de 6 cartes). Chaque joueur reçoit ainsi 24 cartes. La simple poignée est composée de 13 atouts, la double poignée de 15 atouts et la triple poignée de 18 atouts.

Pour le comptage des points, le calcul des points des défenseurs est pareil qu'à 4 joueurs. Par contre les points du preneur sont multipliés par 2.

RÈGLES DU TAROT À 5 JOUEURS

La principale différence avec le Tarot à 4 joueurs est « l'appel au Roi ». Le preneur fera équipe avec un autre joueur contre 3 défenseurs.

Le Chien est constitué de 3 cartes, chaque joueur reçoit 15 cartes. Les contrats sont identiques. La simple poignée est composée de 8 atouts, la double poignée de 10 atouts et la triple poignée de 13 atouts. Pour la marque, le calcul des points alloués aux défenseurs est le même qu'à quatre joueurs.

Lorsque l'un des joueurs décide de prendre, il doit, avant d'avoir retourné le Chien, appeler un roi (exemple : « J'appelle le Roi de Cœur »). Celui qui possède ce Roi devient alors son partenaire pour la partie mais chut, c'est un secret ! Il n'y a que quand il jouera le Roi qu'il révélera à tout le monde qu'il est avec le preneur.

Lorsque le preneur possède 4 Rois, il peut appeler une Dame (voire un Cavalier s'il a 4 Rois et 4 Dames ou un Valet s'il a 4 grands mariages). Il peut s'appeler lui-même en appelant un Roi faisant partie de son jeu (ehehehe, c'est fourbe !). Si la carte appelée est dans le Chien ou si le preneur s'est appelé, alors le preneur joue seul contre les quatre autres joueurs (défenseurs). Sinon le détenteur de la carte appelée devient son partenaire (associé) et le jeu se joue à 2 (le preneur et l'associé) contre 3.

L'entame ne peut pas être faite dans la couleur de la carte appelée par le preneur sauf si cette entame est faite par le Roi appelé.

Les points sont attribués, en + ou en - selon la réussite ou la chute, entre les deux attaquants en proportion de 2/3 pour le preneur, 1/3 pour le partenaire. Les points sont multipliés par quatre pour l'attaquant s'il a joué seul contre quatre. Le total des cinq scores (du preneur, du partenaire et de chacun des trois défenseurs) est donc égal à 0.

Les règles de jeu

COMPTAGE DES POINTS DES LEVÉES

- 1 Bout (1 - 21 - Excuse) + 1 carte basse : 5 points
- 1 Roi + 1 carte basse : 5 points
- 1 Dame + 1 carte basse : 4 points
- 1 Cavalier + 1 carte basse : 3 points
- 1 Valet + 1 carte basse : 2 points
- 2 cartes basses à la couleur ou à l'Atout : 1 point

TOTAL : 91 points

Lors du comptage des points, les Bouts et les figures doivent être associés à une carte basse : les points se comptent toujours par 2 cartes.

POINTS À FAIRE SELON LE CONTRAT

Nombre de points que le preneur doit faire en fonction des Bouts qu'il a dans la main :

- 3 Bouts = 36 points
- 2 Bouts = 41 points
- 1 Bout = 51 points
- Sans Bout = 56 points

SOUS-TOTAL : X = Points à faire du contrat - points de la levée

TOTAL POINTS SUIVANT L'ENCHÈRE CHOISIE

Tout contrat vaut arbitrairement 25 points. On rajoute donc 25 points au nombre de points de gain ou de perte. **Soit Y = 25 (contrat) + X.** Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat d'enchères 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.

Les éventuelles primes de Poignée et de Petit au bout sont ensuite ajoutées ou retranchées au total Y.

PRIMES

Les poignées (même valeur peu importe le contrat)

- Simple poignée (10 atouts) : la prime est de 20 points.
- Double poignée (13 atouts) : la prime est de 30 points.
- Triple poignée (15 atouts) : la prime est de 40 points.

La prime de poignée est acquise au camp vainqueur de la manche.

Le petit au bout

Si le Petit fait partie du dernier pli, on dit qu'il est « au bout ». Le camp qui gagne le dernier pli avec le Petit dedans, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la manche. Exemple : si GARDE SANS = 4 x 10 points.

En cas de réussite du contrat, la défense marquera ce total général en négatif et le preneur en positif multiplié par 3.

En cas de chute du contrat, la défense marquera ce total général en positif et le preneur en négatif multiplié par 3.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

EXEMPLES DE DÉCOMPTE

Si le nombre de points est exactement fait, le contrat est « juste fait ».

Exemple: Amélie est preneuse et tente une Garde sans le Chien avec 3 Bouts. Elle remporte 36 points, son contrat est « juste fait ». La « Garde sans » vaut $25 \times 4 = 100$ points. Chaque défenseur marque -100 points. Amélie marque $3 \times 100 = 300$ points.

Si le nombre de points est supérieur, les points supplémentaires sont des points de gain.

Exemple : Nathan est preneur avec 2 Bouts en main. Il a pris en faisant une Garde avec le Chien. À la fin de la manche, le total des points de ses plis est de 48 points. Il gagne la manche car il devait faire au moins 41 points avec 2 Bouts. Le contrat de la Garde est rempli, il passe le contrat de $48 - 41 = 7$ points auxquels on ajoute les 25 points de base.

Ce score est multiplié par 2 (Garde avec le Chien) ce qui donne $32 \times 2 = 64$ points. Chacun des 3 défenseurs marque -64 points, Nathan marque $3 \times 64 = 192$ points.

Si le nombre de points est inférieur, le contrat est « chuté ». Le nombre de points manquants correspond à des points de perte.

Exemple : Corentin a pris et chute de 7. Cela veut dire qu'il lui manquait 7 points pour atteindre son contrat. Les défenseurs marquent chacun $25 + 7 = 32$ points, Corentin marque $3 \times -32 = -96$ points.

CALCUL DES PRIMES (POIGNÉES ET PETIT AU BOUT)

Exemple 1: Thomas tente une Garde et annonce une Simple Poignée. Il mène le Petit au Bout et réalise 49 points avec 2 Bouts. Il passe donc de 8 points auxquels on ajoute les 25 points de base. Ce score est multiplié par 2 (Garde) ce qui donne 66. À ce score on ajoute 20 pour la Simple poignée et 20 (10×2) pour le Petit au Bout.

Chaque Défenseur marque -106 points et Thomas 318 points.

Exemple 2: Jules prends une Garde Sans et annonce une Double Poignée mais le Petit est mené au Bout par la Défense. Il gagne son contrat de 2 points auxquels on ajoute les 25 points de base. Ce score est multiplié par 4 (Garde Sans) ce qui donne 108. À ce score on ajoute 30 pour la Double Poignée et on retire 40 pour le Petit au Bout de la défense.

Chaque Défenseur marque -98 points et Jules 294 points.

Exemple 3: Nina tente une Garde Contre et annonce une Simple Poignée. Elle mène le Petit au Bout et réalise 39 points avec 2 bouts. Elle chute donc de 2 points auxquels on ajoute les 25 points de base. Ce score est multiplié par 6 (Garde Contre) ce qui donne 162. À ce score on ajoute 20 pour la Poignée et on retire 60 (10×6) pour le Petit au Bout.

Chaque Défenseur marque 122 points et Nina $-122 \times 6 = -732$ points

Les règles de jeu