



Le tarot ou tarot français est un jeu de cartes se pratiquant généralement à quatre joueurs, mais il existe des variantes pour trois et cinq joueurs.

Histoire et origine

Article détaillé : Histoire des cartes de tarot.

Les jeux de cartes sont apparus en Europe à la fin du ^{xiv}^e siècle² ; ils auraient pu être introduits d'Italie ou de Catalogne³.

Les plus anciens tarots connus aujourd'hui ont été faits pour la famille Visconti de Milan dans la première moitié du ^{xv}^e siècle⁴.

Les *carte da trionfi* ou *naïpe a trionfi* sont mentionnées pour la première fois au milieu du ^{xv}^e siècle en Italie du Nord.

Le mot italien *tarocchi* et le mot français *tarot* sont mentionnés pour la première fois au début du ^{xvi}^e siècle⁵.

Le mot français *tarot* vient probablement de l'italien *tarocco* (au pluriel *tarocchi*). En français, le mot tarot a donné au ^{xvii}^e siècle les mots *taroter* et *tarotage*⁶.

C'est au tout début du ^{xvi}^e siècle que le jeu de tarot arrive en France⁷. Cité en 1534 par Rabelais dans *Gargantua*⁸ et à la mode jusqu'en 1650³, époque à laquelle il était joué à trois suivant la règle de 1655³, il semble qu'au ^{xviii}^e siècle en France il ne soit guère plus joué qu'en Provence⁹.

Remis au goût du jour à la fin du ^{xviii}^e siècle et au ^{xix}^e siècle — époque à laquelle les tarots anciens appelés depuis les années 1930 « Tarots de Marseille » étaient désignés comme *tarots italiens* — il sera largement adopté au ^{xx}^e siècle vers 1950 puis sera établie la Fédération française de tarot en 1973¹⁰ qui consacrera comme officielle la règle moderne à quatre joueurs, et joué quasi exclusivement avec les cartes modernisées à enseignes françaises.

Au ^{xviii}^e siècle, les cartes du jeu de tarot sont associées à la pratique de la cartomancie et utilisées depuis pour le tarot divinatoire. Les cartes anciennes à enseignes italiennes sont en général privilégiées pour cette utilisation.

Les cartes

Article connexe : Histoire des cartes de tarot.



Les trois oudlers.

Les cartes de tarot sont une version modernisée au XIX^e siècle des cartes du tarot dit « de Marseille ».

Un jeu de tarot comporte 78 cartes à jouer :

1. Cinquante-six cartes réparties en quatorze cartes des quatre enseignes françaises traditionnelles : pique, cœur, carreau et trèfle. Dans chaque couleur s'intercale un cavalier entre la dame et le valet.
2. Vingt-et-une cartes portant un numéro : ce sont les atouts, 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 »).
3. L'« excuse », une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline. Elle remplit un rôle équivalent au joker du poker (ce dernier ayant été inventé beaucoup plus tard ^[réf. nécessaire]).

Pour le jeu de tarot, les atouts extrêmes, soit le 21 et le 1, ainsi que l'excuse, sont les trois « bouts », également appelés « oudlers ».

C'est autour de ces trois cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de tarot.

Ces 78 cartes forment un total de 91 points que l'on compte ainsi :

1. Toujours deux par deux.
Une carte simple doit ainsi toujours être comptée avec un bout, un honneur (Roi, Dame, Cavalier, Valet) ou une seconde carte simple.
2. Chaque paire avec un bout (ou oudler) et une carte simple compte pour 5 points.
3. Chaque paire avec un honneur (Roi, Dame, Cavalier, Valet) et carte simple compte selon l'honneur respectivement pour 5, 4, 3 et 2 points.
4. Le reste des paires de cartes (les 19 autres atouts et les cartes basses) comptent chacune pour 1 point.
5. Dans le cas où une carte resterait seule à la fin du comptage, elle va au camp qui a remporté la donne.

Format

Le format des cartes est plus long que celui des jeux de cartes du type bridge ou poker.

En effet, le nombre de cartes distribuées étant assez grand (18 cartes par joueur à 4, 15 à 5 et 24 à 3), il serait difficile de les garder en main avec le format ordinaire. Par ailleurs, ce format est celui de la plupart des variantes du Tarot de Marseille, dont dérivent ces cartes.

Les dimensions classiques d'une carte de tarot sont de 60 × 112 mm.

Déroulement d'une partie à quatre joueurs

Le tarot a été inventé pour quatre joueurs. Il existe cependant des variantes à trois ou cinq joueurs.

La donne

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 antihoraire.

Il constitue, en même temps qu'il distribue, un « chien » de six cartes qu'il choisit comme bon lui semble. Néanmoins, le donneur ne peut pas :

- mettre plusieurs cartes à la fois dans le chien (variante courante : pas plus de 3).
- mettre une des trois premières ou dernières cartes de la pile dans le chien.

Dans le jeu à trois, on distribue les cartes quatre par quatre (vingt-quatre par joueur) et un chien de six cartes.

Dans le jeu à cinq, chaque joueur aura quinze cartes et le chien comporte trois cartes.

Si un joueur ne dispose que d'un seul atout dans sa main et que cet atout est le 1 (Petit), il dévoile obligatoirement sa main et la donne est annulée et on procède à une nouvelle distribution.

On dit ainsi que le Petit est « sec ».

Le petit sec, si accompagné de l'excuse, n'annule pas la donne.

Ce cas peut aussi se produire après l'écart.

Les enchères

Les enchères se déroulent en un tour, une fois les cartes distribuées.

Chacun son tour, si le joueur estime qu'il ne peut pas prendre il dit « (je) passe », et s'il pense pouvoir gagner, il va choisir un pari parmi les quatre possibilités :

- la prise (il dit « je prends ») ;
- la garde, qui doublera les points (il dit « je garde ») ;
- la garde sans le chien, qui quadruplera les points (il dit « je garde sans ») ;
- la garde contre le chien, qui sextuplera les points (il dit « je garde contre »).

Le joueur ayant choisi la plus grosse mise prend le chien s'il s'agit d'une prise ou d'une garde simple. Les six cartes sont montrées à tous, puis le preneur les incorpore dans son jeu.

Il devra alors écarter, secrètement, autant de cartes qui constitueront ses premiers points de la donne.

Il est absolument interdit d'écarter un roi ou un oudler.

On ne peut écarter un atout que s'il n'est pas possible de faire autrement, et, pour ce cas, en les montrant à la défense.

En cas de garde sans le chien, celui-ci n'est pas révélé, il est acquis au preneur et les points qu'il contient seront ajoutés à son total en fin de partie.

En cas de garde contre le chien, celui-ci n'est pas révélé, il est acquis à la défense et les points qu'il contient seront ajoutés au total de la défense en fin de partie

Éventuellement, annonce du chelem après avoir fait son écart ; cette annonce donnera une prime de 400 points (si annoncé, et 200 dans le cas contraire).

Si personne ne se prononce, le jeu est redistribué.

Variante d'enchères

- Dans certaines parties récréatives, et afin d'éviter des donnes abandonnées et les redistributions de cartes, il est possible d'avoir une enchère similaire à la « Parole » (*check*) du poker : le joueur ne s'engage pas à prendre une enchère mais réserve son avis à un second tour d'enchère.
Suivant les variantes, cette Parole permet ensuite de choisir librement une enchère parmi celles retenues (de Prise à Garde contre), ou uniquement une Prise. Cette variante n'est pas acceptée dans les jeux de tournois.
- Dans certaines régions, il existe une « pousse » entre la petite et la garde.
Les contrats valaient alors de 10, 20, 40, 80 ou 160 points.
Cette annonce n'est pas acceptée dans les jeux de tournois.
 - La prise est alors nommée la petite (le joueur dit pour ce cas « petite »).
Dans cette variante le joueur ne dit pas le « je » des autres enchères.
- Quand un joueur avait fait une annonce et qu'un autre joueur avait surenché, le premier joueur pouvait à son tour surencherir ou laisser.

Les contrats

Les points du contrat pour le preneur dépendent du nombre d'oudlers qu'il détient dans ses levées (ou plis) à la fin de la donne.

- sans oudler, il faut faire au moins 56 points ;
- avec 1 oudler, il faut faire au moins 51 points ;
- avec 2 oudlers, il faut faire au moins 41 points ;
- avec 3 oudlers, il faut faire au moins 36 points.

Les annonces

La poignée

Avoir une poignée, c'est avoir dans son jeu un grand nombre d'atouts (l'Excuse comptant comme un atout).

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

- La simple poignée : 10 atouts (13 atouts à trois joueurs, 8 à cinq joueurs) ; la prime est de 20 points.
- La double poignée : 13 atouts (15 à trois joueurs, 10 à cinq joueurs) ; la prime est de 30 points.
- La triple poignée : 15 atouts (18 à trois joueurs, 13 à cinq joueurs) ; la prime est de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat.

La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.

La poignée doit être présentée en une fois, avec les atouts classés.

L'excuse dans la poignée indique que le joueur ne possède pas d'autres atouts.

Contrairement à une rumeur populaire, il n'est nullement obligatoire de présenter les bouts ou les atouts extrêmes pour le joueur possédant plus d'atouts que ce que sa poignée requiert.

Le petit au bout

Si le Petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est « au bout ».

Le camp qui réalise la 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.

Variante : les misères

Lorsqu'un joueur n'a pas d'atout dans sa main, il peut annoncer une « misère d'atout » avant de poser la première carte.

De la même façon, lorsqu'un joueur ne dispose pas de figure dans sa main, il peut annoncer une « misère de figure ».

L'annonce se fait en fonction des cartes en main et ne tient pas compte de celles présentes ou non dans le chien.

Ces « misères » lui octroient une bonification (variable suivant les régions) qui est retirée des points de l'équipe gagnante.

Cette variante ne fait pas partie des règles de la FFT et n'est généralement pas admise durant les tournois.

Déroulement de la partie

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

La première carte, *l'entame* de la première *levée* (pli), est jouée 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 prochaine levée, et ainsi de suite.

Le jeu se déroule alors selon les règles suivantes :

- l'entame de chaque pli détermine les cartes *demandées* aux autres joueurs. On dit à *l'atout* s'il s'agit d'atout, ou sinon à *la couleur* (et par exemple à *pique*). Si la première carte d'une levée est l'excuse, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.
- à *la couleur*, on est obligé de fournir la couleur demandée si on en a, mais pas de *monter* (jouer une carte plus forte).
- si l'on ne possède pas de carte de la couleur demandée, on est obligé de *couper* (jouer atout).
Si un autre joueur a déjà coupé, on est obligé de *surcouper* (couper avec un atout supérieur) si l'on peut. Sinon, on *pisse* (sous-coupe) en jouant un autre atout.
- à *l'atout*, on est obligé de monter sur le plus fort atout déjà en jeu, même s'il appartient à un partenaire si l'on peut.
Sinon, on *pisse* (sous-coupe) en jouant n'importe quel atout.
- on *se défause* (joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte de la couleur demandée, ni atout.
- quelles que soient les contraintes ci-dessus, il est possible de jouer l'excuse librement, et en remplacement de n'importe quelle carte, sauf au dernier pli de la donne. Elle ne permet pas de réaliser une levée (sauf en cas de chelem), mais elle reste la propriété du camp qui la détient.
Celui qui l'a jouée 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 qui a remporté le pli pour remplacer l'excuse.
Si l'excuse venait à être jouée sur le dernier pli de la donne, elle change obligatoirement de camp.
- en cas de chelem réussi par le camp Preneur ne possédant pas l'Excuse, cette carte jouée normalement reste la propriété de la Défense et compte pour 4 points.
- en cas de chelem, le preneur s'il a l'excuse doit la jouer en dernier : le pli lui reviendra.

Calcul des scores et la marque

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 (complément à 91).

Pour gagner son contrat, le camp du Preneur doit réaliser un nombre de points minimum indiqué à la rubrique Contrat.

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. on multiplie ce score selon l'enchère (voir sous cette rubrique).

On rajoute les primes de poignée, de petit au bout et de chelem s'il y a lieu.

Chaque défenseur marquera ces points, en moins si l'attaquant a réalisé son contrat, en plus, si l'attaquant a chuté.

L'attaquant marquera en positif les points donnés par la défense, en négatif les

points gagnés par la défense.

Le total de tous les scores d'une donne doit être égal à 0.

Variante de marquage

Dans certaines régions, le tarot traditionnel se jouait avec une « mouche » : le donneur devait miser 5 points, et la mouche était augmentée de 10, 20, 40, 80 ou 160 par chaque joueur (sauf le preneur) selon qu'il s'agissait d'une Prise, d'une Pousse, d'une Garde (sous-entendu : avec le chien), d'une Garde sans le chien, ou d'une Garde contre le chien.

- Si personne ne prenait, au tour suivant la mouche était augmentée de la mise du donneur et on recommençait.
- Si l'attaquant gagnait, il empochait la Mouche.
- S'il chutait, il doublait la mouche en y remettant en plus la somme qui y était.

Variante à trois joueurs

La règle est quasiment la même qu'à quatre joueurs :

Les contrats sont identiques. En revanche, les cartes sont distribuées quatre par quatre (le Chien étant toujours constitué de six cartes).

Chaque joueur reçoit ainsi vingt-quatre cartes.

La simple poignée est composée de treize Atouts, la double Poignée de quinze Atouts et la triple Poignée de dix-huit Atouts.

Variante à cinq joueurs

La règle est différente du jeu à quatre joueurs, avec notamment « l'appel au roi ».

Le jeu est légèrement plus compliqué, mais il est bien plus facile de prendre :

Le chien est constitué de trois cartes, chaque joueur reçoit quinze cartes.

Les contrats sont identiques.

La simple poignée est composée de huit atouts, la double poignée de dix atouts et la triple poignée de treize 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.

Celui qui possède ce roi devient alors son partenaire pour la partie et ne se dévoile, autant au preneur qu'aux défenseurs, qu'en jouant cette carte.

Lorsque le preneur possède quatre rois, il peut appeler une dame (voire un cavalier s'il a quatre rois et quatre dames ou un valet s'il a quatre grands mariages).

Il peut s'appeler lui-même en appelant un roi faisant partie de son jeu.

Si la carte appelée est au 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 deux (le preneur et l'associé) contre trois.

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

Le partenaire du preneur ne doit pas faire état de son appartenance au camp attaquant jusqu'à ce qu'il joue le roi appelé, même si son comportement de jeu laisse peu d'illusions aux adversaires : il peut donner des points au preneur ou son petit.

Les points sont attribués, en plus ou en moins selon la réussite ou la chute, entre les deux attaquants en proportion de deux tiers pour le preneur, un tiers 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 zéro.

Notes et références

- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « Cartes de tarot » (voir la liste des auteurs) (voir aussi la page de discussion)

Notes

- ↑ Les règles données dans cet article s'appuient sur la réglementation officielle éditée par la Fédération française de tarot¹. Il existe de nombreuses variantes à ces règles qui ne seront pas abordées dans cette page.

Références

- ↑ Fédération française de tarot [archive]
- ↑ Thierry Depaulis, *Brève histoire des cartes à jouer*, dans *Cartes à jouer et Tarots de Marseille*, éditions Alors Hors du Temps, 2004, (ISBN 2-9517932-7-8), page 33
- ↑ ^{a b et c} *ibid.*
- ↑ Giordano Berti, *Les Tarots Visconti. Les plus anciens tarots du monde*, éditions De Vecchi, 2007,(ISBN 9782732888705)
- ↑ Thierry Depaulis, *Le Tarot de Paris*, éd. André Dimanche 1984. page 6, donne 1516 à Ferrare comme première occurrence, depuis - fait rare - le même auteur a découvert une autre occurrence du mot Tarot en 1505 à Avignon.
- ↑ Le dos des cartes de tarot est dit *taroté*, par opposition aux cartes ordinaires de jeu de cinquante-deux cartes plus courantes aujourd'hui qui avaient obligation légale d'avoir un dos parfaitement blanc jusqu'au XVIII^e siècle - Josepha Jullian et Thierry Depaulis, *Termes techniques des cartiers français*, in *Cartes à jouer et tarots de Marseille*, page 193, éd. Alors Hors du Temps, 2004.
- ↑ Thierry Depaulis, *Le Tarot de Paris*, op.cit. page 10.
- ↑ Daniel Daynes, *Le Tarot, ses règles et toutes ses variantes*, Bornemann, avril 2000, page 64,(ISBN 9782851826220)
- ↑ « Jeu inconnu il est vrai, à Paris, mais très connu en Italie, en Allemagne, même en Provence » écrit Antoine Court de Gébelin en 1781 dans *Monde primitif analysé et comparé avec le monde moderne*.
- ↑ Daniel Daynes, *op. cit.*, page 6.
- ↑ « Le tarot à 3 joueurs » [archive], sur *fftarot.fr* (consulté le 23 février 2018)

12. ↑ « Règlement officiel à 5 joueurs de la Fédération française de tarot » [archive], sur fftarot.fr (consulté le 23 février 2018)

Bibliographie

- (en) Michael Dummett, *The Game of Tarot. From Ferrara to Salt Lake City*, Duckworth, 1980
- (en) Michael Dummett et John McLeod, *A History of Games Played with the Tarot Pack*, Edwin Mellen Press, 2004, Vol. 1 (ISBN 9780773464476), vol. 2 (ISBN 9780773464490)
- Giordano Berti, Tiberio Gonard, *Les tarots Visconti: les plus anciens tarots du monde*, Éditeur De Vecchi 2007, (ISBN 978-2732888705)
- Giordano Berti, *Storia dei Tarocchi*, Mondadori, Milan 2007, (ISBN 978-88-04-56596-3)
- Ingrid Sénépart, *Cartes à jouer et Tarot de Marseille*, Thierry Depaulis, Jean-Pierre Seguin, Joseph Billioud, Dominique Samanni, Danièle Giraudy, Josepha Jullian, éditions Alors Hors du Temps, 2004, (ISBN 2951793278)
- Noël Chavey, *Le jeu de tarot : de l'initiation à la compétition*, éditions Solar, (ISBN 9782263025426).
- F. Sarian - D. Daynes, *Le Tarot : ses règles et toutes ses variantes*, D. Daynes, éditions Bornemann, (ISBN 9782851826220)
- D. Daynes - T. Bonnion, *Les cent plus belles donnes de tarot : Le tournoi des maîtres*, éditions du Rocher, (ISBN 9782268016337)
- Daniel Daynes, *Testez votre niveau au tarot : Méthode progressive du jeu de tarot*, éditions du Rocher, (ISBN 9782268012605)
- Daniel Daynes, *Perfectionnez seul votre tarot : 30 problèmes, 30 donnes*, éditions du Rocher, (ISBN 9782268024554)
- Daniel Daynes et Thierry Bonnion, *Les bases du Tarot*, éditions Bornemann, 1997, (ISBN 2-85182-560-7)
- [PDF] *Règlement officiel du jeu de tarot [archive]* édité par la Fédération française de tarot, fichier PDF consultable en ligne.

4 couleurs :

Carreaux ♦ Cœurs ♥ Piques ♠ Trèfles ♣

14 cartes par couleur (par ordre croissant de force et de valeur) :

10 numéros (As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

4 honneurs (Valet, Cavalier, Dame, Roi)

21 Atouts et l'Excuse dont 3 bouts (petit, 21 et l'Excuse).

14 Carreaux ♦ :

As♦, 2♦, 3♦, 4♦, 5♦, 6♦, 7♦, 8♦, 9♦, 10♦, V♦, C♦, D♦, R♦

14 Cœurs ♥ :

As♥, 2♥, 3♥, 4♥, 5♥, 6♥, 7♥, 8♥, 9♥, 10♥, V♥, C♥, D♥, R♥

14 Piques ♠ :

As♠, 2♠, 3♠, 4♠, 5♠, 6♠, 7♠, 8♠, 9♠, 10♠, V♠, C♠, D♠, R♠

14 Trèfles ♣ :

As♣, 2♣, 3♣, 4♣, 5♣, 6♣, 7♣, 8♣, 9♣, 10♣, V♣, C♣, D♣, R♣

21 Atouts :

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 et 21

L'Excuse