

Présentation du jeu de tarot

Les cartes

Les points

Les contrats

Principes

Les primes

Résumé

Le tarot est un jeu de carte. Il se joue à quatre joueurs avec des variantes pour 3 et 5 joueurs.

Le jeu de tarot est un jeu spécial qui comporte 78 cartes.

La particularité du jeu de tarot est que chacun joue pour soi mais qu'à chaque partie l'un des joueurs joue contre les trois autres et donc que l'on est aussi obligé de jouer en équipe.

Cette partie du site de FTarot est destinée à toute personne voulant apprendre à jouer au tarot.

Les cartes

Un jeu de tarot est composé de 78 cartes.

Il y a 4 couleurs de 14 cartes. La carte la plus forte étant le roi et la plus faible l'as.

CARREAU



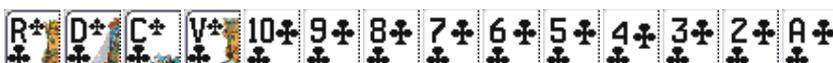
PIQUE



CŒUR



TREFLE



Par rapport à un jeu de tarot ordinaire, on remarque la présence d'une carte supplémentaire, située entre la dame et le valet. Il s'agit du cavalier.

S'ajoutent à ces 56 cartes ($14 * 4$) 21 atouts numérotés de 1 à 21, le plus fort étant le 21.

LES ATOUTS



Au tarot les atouts sont une famille à part entière.

Les couleurs sont équivalentes entre elles et les atouts sont plus forts que n'importe quelle couleur.

Pour finir il y a l'excuse, sorte de joker qui peut être jouée à n'importe quel moment du jeu (sauf au dernier pli).

Cette carte a comme particularité de ne jamais faire de pli mais néanmoins de rester toujours propriété de celui qui l'a jouée.



Les trois cartes les plus importantes sont les "bouts" appelés aussi "oudlers". Ce sont le 21 d'atout, le 1 d'atout (que l'on appelle le PETIT) et l'Excuse.

Les points

Le jeu compte **91** points pour 78 cartes.

Les rois et les "bouts" valent 5 points. Les "bouts" sont le 21 d'atout, le PETIT (1 d'atout) et l'Excuse.

Les dames valent 4 points, les cavaliers 3 points, les valets 2 points et les autres cartes 1/2 point.

5 points	
4 points	
3 points	
2 points	
1/2 point	

En fait, les points se comptent toujours par 2 cartes. Deux cartes basses comptent pour 1 point. Un roi compte pour 5 points avec une carte basse. Cela évite de compter par demi-point.

	5 points
	1 point
	4 points

Au total, cela fait: $5*7 + 4*4 + 3*4 + 2*4 - (7+4+4+4)*1/2 + (10*4+19)*1/2 = 91$ points.

Les contrats

La particularité du jeu de tarot est que l'un des joueurs joue contre les trois autres. Ce joueur est le PRENEUR et les trois autres joueurs constituent la DEFENSE. Le preneur n'est pas un joueur fixe mais l'un des quatre joueurs qui tente de réussir un CONTRAT.

Pour gagner la partie et réussir son CONTRAT, le PRENEUR doit faire :

avec 3 bouts : 36 points (sur 91 points)

avec 2 bouts : 41 points

avec 1 bout : 51 points

sans bout : 56 points

Les bouts sont le 21 d'atout, le 1 d'atout et l'excuse.

Les bouts comptés sont ceux contenus dans les plis du PRENEUR à la fin de la partie.

Le 21 d'atout est la carte la plus forte du jeu, il n'y a donc pas de problème pour conserver ce "bout".

L'excuse revient toujours au joueur qui l'a posée sauf s'il la pose au dernier pli, il n'y a pas de problème non plus.

Mais le 1 d'atout (le petit) peut être pris par tous les autres atouts et peut donc changer de camp !

Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

- LA PRISE25 points
- LA GARDE50 points
- LA GARDE SANS LE CHIEN.....100 points
- LA GARDE CONTRE LE CHIEN.....150 points

Pour la PRISE ou la GARDE, le preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu (l'écart).

Pour la GARDE SANS LE CHIEN, le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant sont acquises au PRENEUR et lui seront comptabilisées en fin de partie.

Pour la GARDE CONTRE LE CHIEN, le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant sont acquises à la DEFENSE et lui seront comptabilisées en fin de partie.

Les principes de base

Le sens du jeu est le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Le joueur qui pose la première carte est le joueur situé à droite du donneur (joueur qui a distribué les cartes).

La première carte posée indique la couleur demandée.

S'il s'agit d'une carte de couleur (PIQUE, CŒUR, TREFLE ou CARREAU) :

- si vous avez des cartes dans cette couleur, vous devez jouer une de ces cartes. Vous n'êtes pas obligé de monter (jouer une carte plus forte).
- si vous n'avez pas de carte dans cette couleur, vous devez couper, c'est à dire jouer un atout. Vous êtes obligé de monter à l'atout. Si vous ne pouvez pas monter, vous êtes tout de même obligé de fournir un atout. Si vous n'avez pas d'atout, vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

S'il s'agit d'un atout.

- si vous avez des atouts, vous devez jouer un atout. Vous devez monter (jouer un atout plus fort) ou "pisser" c'est-à-dire jouer un atout plus faible.
- si vous n'avez pas d'atout vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

Le joueur qui remporte le pli est le joueur qui a joué la carte la plus forte. C'est lui qui joue la première carte du pli suivant.

L'EXCUSE peut être jouée à tout moment, sur n'importe quelle couleur (pique, cœur, trèfle, carreau ou atout).

Si l'excuse est jouée en première carte du pli, le joueur suivant peut jouer n'importe quelle carte.

Ceci est valable quelque soit votre position, que vous soyez le preneur ou non, que le joueur "maître" sur le pli soit avec vous ou non.

Exemple:

- C'est au joueur qui est juste avant vous de jouer (joueur de gauche). Il joue le 7 de Carreau. Vous avez le Roi, le Cavalier, le 5 et l'As de Carreau. Vous devez jouer une de ces quatre cartes. Vous n'êtes pas obligé de monter.
- Le joueur d'en face a joué le Roi de Pique, le joueur de gauche l'As de pique, vous n'avez pas de Pique et vous avez des atouts. Vous devez jouer un atout (couper).
- Le joueur d'en face a joué le Roi de Cœur, le joueur de gauche a coupé avec le 12 d'atout, vous n'avez pas de Cœur, vous avez des atouts et des atouts plus forts que le 12. Vous devez jouer un atout plus fort que le 12 (surcouper).

- Le joueur de droite a joué le 9 de Cœur, le joueur d'en face a joué le Valet de Cœur, le joueur de gauche a coupé avec le 18 d'atout, vous n'avez pas de Cœur, vous avez des atouts mais pas d'atout plus fort que le 18. Vous devez jouer un atout (pisser).
- Le joueur de droite a joué le 6 de Cœur, le joueur d'en face a joué le Roi de Cœur, le joueur de gauche a coupé avec le 1 d'atout (le petit), vous n'avez ni Cœur ni atout. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte (défausser).
- Le joueur d'en face a joué le 2 d'atout, le joueur de gauche monte avec le 12 d'atout, vous avez des atouts et des atouts plus forts que le 12. Vous devez jouer un atout plus fort que le 12 (monter).
- Le joueur d'en face a joué le 9 d'atout, le joueur de gauche monte avec le 17 d'atout, vous avez des atouts mais aucun atout plus fort que le 17. Vous devez jouer un atout plus faible (pisser).

Les primes

PRIME DE PETIT AU BOUT

Le PETIT (1 d'atout) est un Bout qui peut passer d'un camp à l'autre. Il appartient au camp qui a remporté la levée le contenant. Si le PETIT fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est "au bout". Il appartient au camp qui remporte cette dernière levée (quel que soit le résultat du coup) et entraîne une prime pour ce camp. En DEFENSE la prime de Petit au Bout est collective.

En cas de Petit au bout, le camp qui a fait la dernière levée bénéficie d'une prime de 10 points multipliables selon le contrat soit :

Petit au bout sur une PRISE = 10 points, Petit au bout sur une GARDE = 20 points, Petit au bout sur une GARDE SANS = 40 points, Petit au bout sur une GARDE CONTRE = 60 points.

Cette prime est accordée quel que soit le résultat du coup ; ainsi la Défense mène le Petit au bout alors que le Preneur gagne : la prime est pour la Défense et donc est déduite du total positif du Preneur. Le Preneur mène le Petit au Bout mais chute son contrat : la prime est pour le Preneur et est donc déduite du total positif de la Défense.

PRIME DE POIGNEE

Posséder une poignée, c'est détenir dans sa main 10 atouts (simple Poignée) ou 13 atouts (double Poignée) ou 15 atouts (Triple Poignée). Présenter une poignée permet de marquer une prime supplémentaire en cas de gain mais engendre une pénalité en cas de perte. Il n'est donc jamais obligatoire de montrer une poignée. La poignée doit être présentée à son tour de jouer et juste avant de jouer sa première carte, et uniquement à ce moment là. Elle doit être présentée dans l'ordre, toute entière et en une seule fois. Le joueur qui présente l'Excuse dans une poignée indique qu'il n'a pas d'autre atout ; la place de l'Excuse dans la poignée est libre. En Défense, la poignée est solidaire ; la marque de chaque joueur de la défense devant être identique. La poignée est donc comptée (en plus ou en moins) au camp qui la présente (ou le Preneur ou la Défense) ; le camp qui présente une poignée en bénéficie en cas de gain mais c'est son adversaire qui en bénéficie en cas de perte.

La valeur de la Poignée est identique quel que soit le contrat :

simple poignée (10 atouts) = 20 points, double poignée (13 atouts) = 30 points, triple poignée (15 atouts) = 40 points

PRIME DE CHELEM

Le CHELEM est le pari de réaliser TOUTES LES LEVEES (grand chelem uniquement). Ce n'est pas un contrat. Il est annoncé en plus du contrat et cette annonce peut être faite après l'écart (PRISE ou GARDE). L'annonceur d'un chelem joue en premier. S'il a l'excuse, il peut mener l'excuse au bout. Dans ce cas, et dans ce cas seulement, l'excuse remporte le pli.

Le Chelem est demandé en plus du contrat, les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou déduction) 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.

Résumé

Le jeu de tarot comporte 78 cartes réparties en :

- 4 couleurs (Pique, Cœur, Carreau et Trèfle) de 14 cartes. La plus forte étant le roi, la plus faible l'as.
- 21 atouts numérotés de 1 à 21, la plus forte étant le 21.
- 1 carte nommée l'Excuse

Il y a 91 points dans le jeu, les rois et les bouts valent 5 points, les dames 4, les cavaliers 3, les valets 2 et les autres cartes 1 point pour 2 cartes. Les points se comptent 2 cartes par 2 cartes.

A chaque partie, un joueur, le PRENEUR, joue contre les 3 autres, la DEFENSE. Pour gagner, il doit réussir son CONTRAT : PRISE, GARDE, GARDE SANS ou GARDE CONTRE. La réussite du contrat dépend du nombre de bouts que le preneur détient à la fin de la partie dans ses plis. Les bouts sont le 21, le 1 (le petit) et l'Excuse. Avec 3 bouts il doit faire 36 points, avec 2 bouts 41 points, avec 1 bout 51 points et sans bout 56 points.

Le sens du jeu est le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

On est obligé de fournir à la couleur demandée. On est obligé de monter à l'atout. On peut jouer l'excuse à tout moment.

Le preneur ou la défense peuvent bénéficier de primes :

- le petit au bout, c'est à dire le 1 d'atout, joué au dernier pli. Cette prime de 10 points multipliables par le contrat est acquise au camp qui fait le dernier pli.
- les poignées, c'est à dire des présentations de 10 atouts pour une poignée simple, 13 pour une poignée double et 15 pour une triple. La prime, de 20, 30 ou 40 points, est acquise au camp qui réussit son contrat.
- le chelem, est une prime qui couronne le camp qui réussit à faire tous les plis !

bout = 21 d'atout, 1 d'atout (petit) et Excuse

petit = 1 d'atout

monter = jouer une carte plus forte

couper = jouer un atout sur une couleur (pique, cœur, trèfle, carreau)

surcouper = monter à l'atout sur une coupe

pisser = fournir à l'atout sans pouvoir monter

défausser = jouer une carte d'une couleur différente lorsque l'on a pas d'atout

preneur = attaque = joueur qui fait le pari de réussir un contrat

Défense = les 3 joueurs qui jouent ensemble contre le preneur

Source Fox Tarot

<http://www.ftarot.fr/didac/p10.htm>