

Source : Les fiches de formation de Stephane Marty

ASPTT ChartresTarot

Site : <https://asptt-bowling-chartres.pagesperso-orange.fr/>

Le Vocabulaire du Tarot

- *Affranchir* : Rendre des cartes maîtresses en faisant tomber les cartes supérieures adverses.
- *Ambulance* : C'est le 21 joué par la défense pour aller sauver le Petit qui est peut être en danger. Dans le cas où le petit n'est pas en défense cela peut être aussi l'excuse gratuite pour le preneur.
- *Annonce* : Déclaration d'un joueur souvent le preneur (poignée, chelem, petit au bout)
- *Arbitre* : C'est celui qui maintenant empêche de fumer aux tables et qui règle les petits problèmes de jeu, qui nous fait changer de table dès que l'on est habitué aux partenaires!!!
- *Atouts ou Tarots* : Les 21 cartes spéciales du jeu de tarot, comportent des scènes de la vie quotidienne du 19^{ème} siècle et sont numérotées de 1 à 21. Elles servent à couper lorsque l'on n'a pas la couleur demandée. Attention l'Excuse n'est pas considérée comme le 22^{ème} atout(quoique), sinon on pourrait couper avec !
- *Atout maître* : Atout le plus fort qui n'a pas encore été joué.
- *Baie des cochons* : C'est jouer dans la longue du preneur, pour signaler aux partenaires que l'on est en surcoupe, et que l'on possède un atout maître, qu'il peuvent "engager" des points.
- *Bille en tête* : Jouer "bille en tête", c'est jouer d'entrée les cartes maîtresses à l'atout ou à la couleur.
- *Bouts ou Oudlers* : Le 1 dit "Le Petit", Le 21 et l'Excuse. Ces trois cartes décident du nombre de points à effectuer pour réussir son contrat..
- *Bulle* : Être bulle, c'est avoir fait le plus mauvais résultat sur une donne en duplicaté (opposé : " être top ").
- *Charger ou rentrer* : Défausser des points (honneurs) sur un pli de la défense.
- *Chasser ou Partir à la Chasse* : Jouer atout dans l'espoir de prendre le Petit de l'adversaire.
- *Chelem* : Faire tous les plis. Il peut être annoncé (après l'annonce du contrat et avant que le preneur dise "jeu") ou non annoncé. A ne pas louer, il est si rare de le croiser sur une table de jeu.
- *Chicane ou Coupe franche* : Absence de carte dans une couleur à la distribution.
- *Chien* : Les 6 cartes mises au centre de la table lors de la distribution, elles appartiennent soit au Preneur dans le cas de Prise, Garde, Garde Sans et à la défense en cas de garde Contre.
- *Chuter* : C'est perdre son contrat.
- *Conventions* : Voir signalisation.
- *Couleur* : Il y a quatre couleurs (par ordre décroissant) Pique, Cœur, Carreau(Karo), Trèfle. Elles comprennent 14 cartes chacune.
- *Coupe ou Casse* : Faire une coupe(ou une casse), c'est mettre à l'écart toutes les cartes d'une même couleur pour pouvoir couper le roi adverse.
- *Couper ou Casser* : Jouer de l'atout lorsque l'on ne peut pas fournir la couleur demandée.
- *Creuse* : Une couleur creuse est une couleur sans honneurs.
- *Déborder le preneur* : C'est le fait qu'il reste au Preneur moins d'atouts que l'un des défenseurs.
- *Déclarant* : Le preneur
- *Défausser* : Lorsqu'on n'a plus de cartes dans une couleur demandée et plus d'atout pour couper, on fournit une carte de son choix.
- *Défenseurs* : Les 3 personnages qui jouent contre le preneur.

- *Deux pour un* : Stratégie de jeu consistant à faire perdre au preneur deux fois plus d'atouts que la défense. Ainsi, le défenseur situé en vis-à-vis du preneur pourra jouer atout dans l'espoir que le joueur situé derrière le preneur remporte le pli et puisse ainsi relancer dans la coupe du preneur.

- *Devant* : Joueur placé à gauche du preneur.

- *Donneur* : Celui qui donne les cartes.

- *Doubleton* : c'est le fait d'avoir deux cartes dans une couleur.

- *Ducker ou Laisser passer ou Faire l'impasse* : Refuser de prendre le pli par un honneur pour conserver le contrôle du jeu.

- *Duplicate* : Tarot de comparaison il se pratique à 4 joueurs par table. Il permet de limiter le facteur chance.

- *Ecart* : Faire son écart consiste pour le preneur à reposer 6 cartes de son choix.

- *Enchère* : Phase du jeu pendant laquelle les joueurs décident chacun à leur tour de Prendre ou de Passer.

- *Enfermer* : On parle d'enfermer un petit, un roi ou une dame. C'est le fait d'empêcher l'adversaire de sauver cette carte.

- *Enfumer* : Enfumer c'est pousser une couleur qui n'est pas gardée entière dans le but d'enfermer un (ou plusieurs) honneur(s) de la défense.

- *Entame* : Première carte jouée par le joueur situé juste après le donneur ou, pendant le déroulement du jeu, par le joueur ayant remporté le pli précédent.

- *Ethique du jeu* : L'éthique du jeu est la règle principale du jeu de tarot et la plus difficile à respecter : elle consiste à être courtois, respectueux des joueurs, à ne montrer aucun signe d'agacement et à ne pas tricher. Il faut donc être parfait gentleman pour jouer au tarot. Dans le cas contraire, il s'agit d'un jeu ressemblant au tarot.

- *Excuse ou Fou* : Carte particulière.

L'excuse est un bout.

On utilise l'excuse à n'importe quel moment de la partie afin d'éviter de donner une carte que l'on ne souhaite pas jouer à ce moment de la partie. L'excuse ne permet jamais de remporter le pli (sauf en cas de chelem et si elle est jouée en dernier par le camp réalisant le chelem).

- *Face ou Milieu* : Joueur placé en face du Preneur.

- *Figure ou Honneur* : Roi, Dame : Honneur Majeur ; Cavalier, Valet : Honneur Mineur.

- *Flanc* : Ligne de jeu défensive.

- *Fond* : Joueur placé à droite du Preneur.

- *Fourchette* : Un ensemble de deux cartes où il manque un ou deux intermédiaires. Roi Cavalier ou Roi Valet est une fourchette car il manque la Dame (et le Cavalier dans le 2^{ème} cas).

- *Fournir* : Jouer une carte de la couleur demandée.

- *Garde* : Le contrat immédiatement supérieur à la Prise.

- *Garde sans le chien ou Garde sans* : Le déroulement diffère par le fait que le chien n'est pas utilisé. Il reste secret, et reste la propriété du preneur.

- *Garde contre le chien ou Garde contre* : C'est le plus gros contrat. Idem que la garde sans le chien n'est pas utilisé.

Il reste secret, et devient la propriété de la défense .

- *Levée ou Pli* : Ensemble des cartes ramassées sur un tour par un camp.

- *Longue* : couleur dans laquelle, le joueur possède de nombreuses cartes. Six piques en main constituent une longue à pique.

- *Main forte* : Celui qui a, parmi les défenseurs, le meilleur contre jeu, a la main forte.

- *Main* : La main est l'ensemble des cartes que possède un joueur.

- *Mariage* : Roi et Dame dans la même main forment un mariage.

- *Mariage Homosexuel* : Roi et Cavalier dans la même main forment un mariage homosexuel.

- *Misère* : C'est le fait pour un joueur de ne pas avoir de points (ni Roi, Dame, Cavalier, Valet) ou de ne pas avoir d'atout. Cette annonce n'existe pas dans la règle de la FFT.
- *Monter* : Jouer un atout supérieur à celui ou ceux joués auparavant.
- *Mouche* : Elle est constituée par les mises des joueurs lors d'une partie entre amis.
- *Obéir* : La règle que devrait respecter tout défenseur qui n'a ni la main forte, ni le petit en danger.
- *Ouvrir ou Switcher* : C'est jouer, pour la première fois de la partie, une couleur.
- *Petit mariage ou PACS* : Dame et Cavalier dans la même main forment le petit mariage.
- *Petit* : La carte d'atout la plus petite. Elle porte le n° 1
- *Pisser* : Sous couper.
- *Pleine* : Une couleur pleine est une couleur dont on détient les honneurs.
- *Poignée* : Avoir une poignée, c'est posséder 10(simple), 13(double) ou 15(triple) atouts.
- *Position* : Nord, Sud, Est et Ouest sont les 4 positions que vous pouvez occuper
- *Preneur* : Celui qui a annoncé le plus gros contrat, il joue contre les trois autres joueurs.
- *Prise ou Petite* : Le plus petit contrat que l'on peut proposer.
- *Refuser* : Lorsque l'on est devant ou face au preneur, c'est poser 2 cartes(généralement blanches) en descendant ou l'excuse pour demander à ses partenaires de ne pas continuer dans cette couleur ou de jouer atout.
- *Renonce* : Faire une renonce c'est jouer une carte en ne respectant pas les règles du jeu de tarot.
- *Sec* : Avoir un Honneur sec, c'est ne détenir que cet Honneur dans une couleur.
- *Signalisation ou Convention* : Il s'agit d'un langage des cartes mis au point par la FFT, et destiné à optimiser le jeu en défense.
- *Singleton ou Singlette* : C'est le fait de n'avoir qu'une seule carte dans une couleur.
- *Sous couper ou Sous casser ou Pisser* : Lorsqu'on ne peut plus surcouper, on coupe simplement.
- *Surcouper ou Surcasser* : Lorsque l'on n'a plus de carte dans la couleur demandée c'est le fait de jouer un atout supérieur à celui déjà joué.
- *Tenue* : Avoir une tenue c'est avoir au moins 5 cartes de la même couleur et 2 plis au minimum d'assurés.
- *Top* : Être top, c'est avoir fait le meilleur résultat sur une donne en duplicaté (opposé : " être bulle ").
- *Uppercut* : Couper de son plus gros atout devant le preneur, pour lui faire sauter un gros atout.
En défense, il faut éviter d'en faire à ses partenaires.
- *Vingt et un* : La carte d'atout la Grosse.
Elle porte le n° 21.