



Source du document : <http://www.ludi.com/jeux/jeux-de-cartes/tarot-a-4.aspx>

Règles du tarot à 4

Le Jeu

Un joueur - le Preneur - joue seul contre les trois autres - la Défense - qui sont donc solidaires.

Le Preneur doit réaliser un certain nombre de points en fonction du nombre de Bouts (0, 1, 2 ou 3) qu'il possède.

Ces points sont comptabilisés d'après les cartes formant les levées gagnées par le Preneur.

Le but de la Défense est d'empêcher le Preneur de réaliser son contrat ou au moins de le limiter dans son gain.

Les Cartes

Le [jeu de tarot](#) comporte 78 cartes.

Ces cartes se composent de 21 atouts numérotés (de 1 à 21) et d'une carte particulière : l'Excuse.

Les 56 autres cartes du jeu sont celles d'un jeu classique de 52 cartes, auxquelles s'ajoutent quatre figures.

Il s'agit des cavaliers, un dans chaque couleur : pique, cœur, carreau, trèfle.

L'ordre des cartes est le suivant (dans l'ordre décroissant) : Roi - Dame - Cavalier - Valet - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - As.

Trois cartes, désignées sous le nom d'Oudlers ou Bouts, ont un rôle particulier dans le jeu.

Il s'agit du 21 (l'atout le plus fort), du 1 (le plus faible, appelé le PETIT) et de l'atout sans numéro (appelé Excuse).

Valeur des cartes

- rois et bouts: 4,5 points
- dames: 3,5 points
- cavaliers: 2,5 points
- valets: 1,5 point
- cartes basses: 0,5 point.

Soit un total de 91 points pour 78 cartes

La Donne

Le donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte (la plus petite est l'As de Trèfle et la plus forte est le 21 d'atout).

Le joueur ayant tiré l'Excuse doit retirer.

Le jeu doit être battu par le joueur en face du donneur.

La coupe est obligatoire par le joueur à gauche du donneur et la plus petite partie du paquet doit comporter au moins quatre cartes.

Toute carte retournée pendant la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur.

Les cartes sont distribuées trois par trois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le Chien (6 cartes) est constitué au gré du donneur mais carte par carte et sans ni la première carte ni la dernière carte du paquet.

Le jeu ne doit être relevé qu'une fois terminée la distribution ; chaque joueur vérifie alors qu'il a bien reçu 18 cartes en les comptant faces cachées avant de commencer à jouer.

Le Petit seul atout dans la main annule la donne (Petit avec Excuse n'annule pas).

La donne passe à tour de rôle dans le sens du jeu (pour les tournois en donnes libres).

Les Enchères

Le joueur placé à la droite du donneur parie en premier : soit il "passe", soit il "prend".

S'il passe, la parole est au joueur placé à sa droite et ainsi de suite.

Si les quatre joueurs passent, la donne est redistribuée par le joueur placé à droite du précédent donneur.

Le preneur fait le pari de réaliser seul un certain nombre de points, qui est fonction du nombre de Bouts qu'il possédera à la fin de la partie (moins le Preneur a de Bouts, plus le nombre de points à réaliser est important).

Pour gagner la partie, le Preneur doit faire avec :

- 3 Bouts : 36 points
- 2 Bouts : 41 points
- 1 Bout : 51 points
- 0 Bout : 56 points

Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

La PRISE (coefficient: x1)

La GARDE (coefficient: x2)

Pour ces deux enchères, le Preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec six cartes de son jeu (lors de l'Ecart). Seul le coefficient de calcul de scores différencie ces deux contrats.

La GARDE SANS LE CHIEN (coefficient: x4)

Le chien n'est pas découvert, mais les cartes le composant sont acquises au Preneur et lui seront comptabilisées en fin de partie.

La GARDE CONTRE LE CHIEN (coefficient: x6)

Le chien n'est pas découvert, mais les cartes le composant sont acquises à la Défense, à qui elles seront comptabilisées en fin de partie.

Le CHELEM

Le chelem est le parti de réaliser toutes les levées (grand chelem uniquement). Ce n'est pas un contrat.

Il est annoncé en plus du contrat et cette annonce peut être faite avant ou après l'écart.

L'annonceur d'un chelem joue en premier.

Note: lorsque vous demandez un chelem lors du tour d'enchères, le programme annonce en fait une GARDE CONTRE, assortie d'un chelem.

Lorsque vous demandez le chelem après écart, le contrat reste celui qui était demandé au tour de prise.

Il n'y a qu'un tour d'enchères ; chaque joueur ne peut donc parler qu'une seule fois, mais un joueur qui n'a pas encore passé peut faire une surenchère sur l'un de ses adversaires.

Le Chien

Une fois les enchères terminées, le donneur donne les cartes du Chien, faces cachées, au Preneur qui, à ce moment-là, soit les retourne (s'il a tenté une Prise ou une Garde) pour que chacun en prenne connaissance, soit les range (s'il a tenté une Garde Sans ou une Garde Contre) en les laissant faces cachées.

L'Ecart

Le Preneur d'une Prise ou d'une Garde dispose des 6 cartes du Chien qu'il mêle à son jeu.

Puis il "écarte" 6 cartes parmi les 24 qu'il détient alors.

Ces 6 cartes de l'écart restent secrètes durant le déroulement du jeu et seront comptabilisées au Preneur en fin de partie.

On ne peut écarter ni Rois ni Bouts ; on n'écarte des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la Défense.

Une fois l'écart formé, le Preneur déclare "Jeu" et l'écart ne peut plus alors être modifié ni consulté.

Le Jeu de la Carte

L'entame (première carte jouée) est faite par le joueur placé à la droite du donneur (sauf en cas de chelem annoncé où c'est le Preneur qui entame).

Chacun joue à son tour (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), le donneur jouant en dernier pour cette première levée.

A partir de la deuxième levée, la première carte est jouée par le joueur qui vient de gagner la levée précédente.

Si la carte attaquée est une couleur (Pique, Coeur, Carreau ou Trèfle), on est obligé de fournir dans la couleur attaquée sans être obligé de monter.

Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur attaquée, on est obligé de couper ou de surcouper si un joueur précédent a déjà coupé ; si l'on ne possède pas d'atout supérieur à la coupe précédente, on est obligé de sous-couper.

On ne peut défausser que si l'on ne possède ni carte dans la couleur attaquée, ni atout.

Si la carte attaquée est un atout, on est obligé de monter (même sur un partenaire) si on le peut ; si l'on ne peut pas monter, on est obligé de fournir à l'atout ; on ne défausse que si l'on ne détient pas d'atout.

Le joueur ne doit pas sortir de carte de son jeu avant son tour ; toute carte alors sortie est considérée comme jouée.

Tant que le pli en cours n'est pas retourné, tout joueur peut examiner le pli précédent.

Le Preneur ramasse ses propres plis.

En Défense, c'est le joueur placé en face du Preneur qui ramasse tous les plis réalisés par la Défense.

Le Petit au Bout

Le Petit est un Bout qui peut passer d'un camp à l'autre.

Il appartient au camp qui remporte 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 Défense, la prime de "Petit au bout" est collective.

Si un joueur réalise le chelem en jouant l'Excuse au dernier tour, le Petit est considéré comme mené au bout s'il est joué à l'avant-dernier tour.

L'Excuse

L'Excuse n'a aucune valeur d'atout.

Elle sert d'appoint (en "s'excusant") pour le joueur qui la possède et qui peut la jouer à toute levée en remplacement de n'importe quelle carte, soit à l'atout, soit dans une couleur.

Elle reste la propriété du joueur qui la détient ; si l'adversaire gagne le pli dans lequel se trouve l'Excuse, celle-ci est remplacée dans le pli par n'importe quelle carte basse prise dans les levées précédemment acquises par le camp du détenteur de l'Excuse.

Si l'Excuse est jouée par celui qui commence, ce sera la carte fournie par le joueur suivant qui déterminera la couleur jouée.

L'Excuse ne doit pas être menée au bout, sinon elle change de camp.

Exception : pour gagner un chelem (demandé ou non), le Preneur détenteur de l'Excuse doit obligatoirement faire tous ses plis et jouer l'Excuse en dernier ; en conséquence, dans ce cas là, le Petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant-dernier pli.

En cas de chelem, si l'Excuse est détenue par la Défense elle sera jouée régulièrement avant la dernière levée et restera acquise à la Défense (elle comptera pour 4 points et un Bout).

La Poignée

Posséder une Poignée, c'est détenir dans sa main:

10 atouts (20 points)

13 atouts (30 points)

15 atouts (40 points)

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 présenter 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 de ce camp.

Calcul des Scores

A 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.

Le score s'établit à l'issue d'un calcul incluant plusieurs éléments:

Points de gain (ou de perte)

Le total est toujours de 91 points.

Pour gagner son contrat, le Preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de Bouts qu'il possède dans ses levées à la fin de la partie (en cas de Garde sans le chien, les points du chien sont ajoutés aux levées du Preneur).

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.

Valeur du Contrat

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on rajoute 25 points au nombre de points de gain ou de perte.

Prime de "Petit au bout"

En cas de "Petit au bout", le camp qui a fait la dernière levée bénéficie d'une prime supplémentaire de 10 points.

Cette prime est accordée quel que soit le résultat du coup ; ainsi, si 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.

Si 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.

Coefficient multiplicateur

Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

- en cas de PRISE, ce total est inchangé,
- en cas de GARDE, ce total est multiplié par 2,
- en cas de GARDE SANS, ce total est multiplié par 4,
- en cas de GARDE CONTRE, ce total est multiplié par 6.

Prime de Poignée

Le camp qui a présenté une poignée bénéficie d'une prime en cas de gain de son camp, mais supporte une déduction en cas de gain de l'autre.

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 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.

La marque

Chaque défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le preneur gagne, en positif si le preneur chute.

Le preneur marque trois fois ce total, en positif s'il a gagné, en négatif s'il a chuté.

Le total des quatre scores du preneur et des 3 défenseurs est donc égal à 0.

Astuces pour jouer au tarot à 4

Voir aussi : La [signalisation](#)

Techniques de base en attaque

Enchères

Critères à examiner :

- nombre de bouts (attention : le Petit peut changer de camp; vous pouvez donc le perdre comme le capturer)
- nombre d'atouts et leur hauteur
- rois, mariages (Roi+Dame voire Dame+Cavalier)
- longues (au moins 5 cartes de la même couleur)
- pour les contrats de Garde Sans / Garde Contre: coupes franches

N'oubliez pas que le chien peut vous apporter de bonnes cartes (mais éviter de trop compter dessus) et que l'écart vous permettra de vous créer des coupes franches.

Seule l'expérience vous permettra de juger au mieux d'une situation.

Sachez toutefois qu'avec 2 ou 3 bouts, il faut être beaucoup moins exigeant sur le reste qu'avec 0 ou 1 bout.

Ecart

- essayez de vous faire des coupes pour piéger les honneurs adverses,
- ou des singletons, surtout si vous avez l'entame, le plus efficace est le singleton de la couleur de la dame vue au chien.
Vous écartez la dame, ainsi le défenseur possédant le roi, fera sûrement la passe
- mettez à l'abri des points en danger,
- essayez de conserver intact votre meilleure longue afin de faire couper au maximum les défenseurs (même si cela doit vous coûter une Dame 5 ou 6^{ème})
- si vous êtes faible à l'atout, n'écartez pas des reprises de main potentielles telles que le couple Dame/Cavalier et évitez de faire plus d'une coupe (moins de 8 atouts, une seule coupe).

Jeu de la Carte

- si vous avez le Petit et peu d'atouts: essayez de le sauver en coupant dès que possible
- si vous avez le Petit et beaucoup d'atouts: essayez de le mener au bout; Attention: si la défense vous trouve rapidement la deuxième coupe, évaluez bien le risque, et n'essayez de l'amener au bout que s'il vous reste beaucoup de reprises de main: c'est-à-dire d'encore des R ou D dans les autres couleurs, et de gros atouts
- si vous n'avez pas le Petit: ne chassez que si vous êtes fort à l'atout; si vous êtes faible ou moyen, vous risquez de le payer très cher, même si vous le capturez.
N'hésitez pas à interrompre la chasse pour la reprendre plus tard.
Toutefois, ne laissez pas passer l'occasion de capturer un Petit facile, surtout si vous n'avez qu'un seul bout.
- si vous n'avez pas à vous préoccuper du Petit, jouez votre longue pour faire couper les défenseurs :
 - si vous avez Roi-Dame, jouez les 2 en tête si vous avez moins de 6 cartes dans la couleur; n'en jouez qu'un si vous avez 7 ou 8 cartes, puis continuez avec des basses cartes dans cette longue (et revenez-y dès que vous reprenez la main).
 - si vous avez Dame-Cavalier, n'hésitez pas à donner immédiatement le Cavalier pour faire sortir le Roi car vous risqueriez de le payer cher par des défausses sur le Roi de la défense en fin de longue.
- si vous avez l'excuse, essayez de la passer rapidement sur un pli blanc, de préférence à la place d'un atout, et de préférence lorsque la défense va faire le pli.
Aussi, si vous n'avez pas de longue, et que la défense entame dans une de vos couleurs 4ème, n'hésitez pas à vous excuser pour vous « rallonger » dans cette couleur.
- ne jouez jamais spontanément vos Rois secs ou courts; conservez-les en reprises de main.

Techniques de base en défense

- si vous avez beaucoup d'atouts (disons 7 + le nombre d'atouts vus au chien), vous pouvez lancer la chasse au petit; arrêtez-la dès qu'il y a un problème: un partenaire vous a signalé le Petit (voir [signalisation](#)) ou le preneur a de toute évidence trop d'atouts,
- si vous avez peu d'atouts, il y a des chances qu'un partenaire en ait beaucoup, surtout s'il n'y avait qu'un ou pas d'atouts au chien: lancez une fois la chasse,
- par contre, évitez de jouer atout si vous ignorez où se trouve le Petit et si vous n'avez pas sa protection (c-à-d au moins un des trois gros atouts 19-20-21)
- essayez de trouver la coupe du preneur (jouez vos longues) et revenez-y dès que possible même si cela doit vous coûter un valet ou un cavalier,
- ne rejouez surtout pas dans la longue du preneur (la couleur qu'il a commencé à jouer),
- évitez d'entamer sous un roi vu au chien, ou une dame vue au chien si le preneur joue en dernier,
- évitez d'entamer dans la longue du chien (de 3 cartes au moins)

- si vous avez le 21 et que vous n'êtes pas placé juste derrière le preneur, faites l'"ambulance" : jouez-le pour qu'un partenaire sauve son Petit éventuel,
- si vous devez jouer un atout et si le preneur s'apprête à fournir un atout juste derrière vous, jouez votre plus gros atout pour lui faire perdre ses gros atouts ("uppercut").
Exception: ne le faites pas au premier tour d'atout car vous indiqueriez la présence du Petit par un "saut"
- signalez votre Petit sur un tour d'atout soit par un "saut" significatif (mettez le 18 sur le 10 par exemple), soit en jouant vos atouts en descendant (Exception: si vous êtes relativement fort en atout, protégez-le vous-même)
- sur une entame couleur d'un partenaire, si le preneur n'a pas encore joué, risquez votre Roi s'il est court dans sa couleur ou si vous avez beaucoup d'atouts: même si le preneur coupe, vous n'aurez que peu de chances de le passer autrement
- dès que possible, défaussez vous de vos honneurs (cartes à points) sur les plis de vos partenaires, en commençant par ceux qui se trouvent dans une couleur coupée par le preneur.

Techniques avancées en défense

La tenue

C'est l'arme suprême contre le preneur.

Principe : si la défense se rend compte qu'un défenseur "tient" la longue du preneur, ç-à-d possède au moins 5 cartes (ou 4 + l'excuse) de la couleur dont 2 plis assurés, la défense doit éliminer aussi RAPIDEMENT que possible tous les atouts des 2 autres défenseurs.

Ainsi, en fin de longue du preneur, ces 2 défenseurs pourront défausser leurs points sur les 2 plis de leur partenaire. Pour réaliser cette manoeuvre, la signalisation est indispensable.

Techniques avancées en défense

Le "2 pour 1"

C'est une technique de cours de jeu qui permet à la défense de n'user qu'un atout pendant que le preneur en use deux et surtout d'enlever la direction du jeu au preneur.

Lorsque la coupe du preneur est trouvée, il peut être très rentable de jouer alternativement la coupe du preneur et atout.

Exemple : Le preneur en Sud coupe à pique:

- 1) Ouest entame petit atout: Nord prend la main (ou Est si Nord est faible en atout)
- 2) Nord entame Pique: le preneur coupe

Bilan : le preneur perd 2 atouts, les défenseurs: 1 chacun.

De plus , la perte d'atouts pour les défenseurs favorisera les défausses de points ultérieures.

On peut faire plusieurs tours de "2 pour 1".

Contre-indications:

- ne pas le faire si une tenue sur preneur est annoncée (il est plus rentable de jouer atout pour la tenue)
- l'arrêter si preneur prend la main avec des atouts majeurs ou s'il possède une poignée avec de gros atouts, car la manoeuvre va vite se retourner en 2 pour 1 contre la défense.
- à éviter aussi si le preneur a préalablement nettoyé le terrain en entamant de quelques atouts moyens (12 / 14).
- ne pas dépasser 1 tour de "2 pour 1" si le petit est en danger.
- il faut être (presque) sûr qu'un défenseur pourra prendre la main derrière le preneur sur le tour d'atout.

Techniques avancées en défense

L'obéissance

Si les défenseurs se retrouvent à 3 contre 1, seul l'un d'entre eux (en général) possède un jeu capable d'inquiéter le preneur; on dit qu'il possède la main forte. Les 2 autres mains doivent protéger cette main et jouer selon ses désirs.

Une main forte se signale:

- par sa désobéissance (changement de couleur); attention: obéissance n'implique surtout pas main faible, et la main forte ne doit pas se forcer à désobéir si la couleur jouée lui convient.
- par la signalisation.

La désobéissance peut également venir du joueur qui a le Petit: dans ce cas, les autres joueurs doivent lui obéir AVEUGLEMENT tant que son sort n'est pas réglé, même s'ils estiment avoir une main forte (ils reprendront leurs droits ensuite).

Pour obéir, il suffit, lorsqu'on a l'entame, de revenir dans la couleur jouée précédemment par la main forte.

Cette technique permet d'avoir rapidement un plan de jeu cohérent.

La signalisation FFT au tarot à 4

Signalisation

Afin de rendre le jeu de défense plus attrayant, la [Fédération Française de Tarot](#) a mis au point un système de signalisation. Il permet aux défenseurs de dialoguer par le seul biais de la carte.

A l'Entame (signalisation sur 1 seule Carte, uniquement sur première entame du joueur) dans les couleurs

- une carte de l'As au 5 promet un honneur majeur (Roi - Dame).
- une carte du 6 au 10 dénie la possession d'un honneur majeur.

A l'Atout

- atout impair: promet 7 atouts, avec la défense du petit (c-à-d un des trois gros: 21-20-19).
- atout pair: annonce moins de 7 atouts

A la Fourniture (signalisation sur 2 Cartes)

Ici un signal s'effectue sur 2 cartes, par une fourniture descendante. Exemple: au premier tour, on joue le 9; au deuxième tour de cette couleur on joue le 3: cette fourniture descendante "non naturelle" constitue un signal.

Descendante sur couleur jouée par le preneur

[tenue](#) 5ème dans la couleur invite à jouer atout (attention de ne pas avoir le Petit en main).

Descendante sur couleur jouée par la défense

annonce un "doubleton", c-à-d 2 cartes seulement dans cette couleur. Etant donné qu'elle viennent d'être posées, le joueur va couper au prochain tour.

Note: le fait d'avoir joué ces deux cartes en descendante sous-entend que le joueur accepte de couper (donc qu'il n'a pas le petit en danger). Par opposition, un doubleton joué en montant demande l'arrêt de cette couleur.

Descendante sur atout

signale le petit (en danger): demande arrêt de l'atout

Excuse

au premier tour d'atout

demande arrêt impératif de l'atout (petit en danger)

Sur couleur jouée par le preneur au premier ou au deuxième tour
indique la [tenue](#)

Une Main forte

se signale soit à l'entame par la pose d'un Roi ou d'un atout impair, soit à la prise de main par la désobéissance dans ce cas, elle impose sa ligne de jeu, à laquelle les partenaires se doivent de collaborer.