

Le tarot à Deux

Il existe de même plusieurs sous-variantes du tarot à deux.

La tirette

Chacun reçoit 24 cartes, les 24 restantes constituant un talon.

Le preneur échange d'abord le nombre de cartes qu'il veut.

Ensuite, après chaque pli, les deux adversaires tirent successivement une carte jusqu'à ce que le talon soit épuisé.

Avec le mort

C'est la version la plus classique : on distribue également trois mains de 24 cartes, la troisième, celle du mort, n'étant découverte qu'après l'écart.

Le joueur placé en défense joue alors avec ses cartes et celles du mort contre le preneur qui voit un des jeux de la défense (et qui connaît donc les deux par déduction).

La découverte

On étale devant chaque joueur deux colonnes de 6 cartes faces cachées, puis on recouvre ces cartes de deux autres colonnes de 6 cartes faces visibles ; enfin, on distribue de façon classique 12 cartes à chacun (il reste alors un chien de 6 cartes). Chacun joue indifféremment une carte de sa main ou une des cartes étalées devant lui : dans ce dernier cas, il retourne après le pli la carte qui se trouvait en dessous, face cachée.

Le tarot à Trois

Les règles sont les mêmes qu'au tarot à quatre, mais chaque joueur reçoit 24 cartes. Le chien est toujours de 6 cartes.

Les poignées :

13 atouts simple poignée

15 atouts double poignée

22 atouts triple poignée (au lieu de 18 !)

Le tarot à Cinq

Il existe plusieurs sous-variantes du tarot à cinq, les deux suivantes étant les plus courantes.

La familiale

On distribue 15 cartes à chacun avec un chien de 3 cartes.

Le preneur « appelle » un roi, dont le possesseur devient d'office son partenaire (mais il peut aussi, pour perturber ses adversaires, appeler un roi qu'il a déjà).

La marque sera de 1/2 pour le preneur et 1/2 pour son « associé ».

On décide parfois que le preneur doit faire son appel avant d'avoir découvert le chien : s'il découvre que le roi appelé est au chien, il joue alors seul contre quatre (de même s'il fait une garde sans le chien).

Les poignées :

8 atouts simple poignée

10 atouts double poignée

12 atouts triple poignée (au lieu de 13 !)

La flambeuse

Le preneur joue à un contre quatre.

Chacun reçoit 14 cartes, avec un chien de 8 cartes.

Les poignées :

8 atouts simple poignée

10 atouts double poignée

12 atouts triple poignée

Le tarot à Six

On joue par équipes de deux, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées.

L'équipe qui attaque affronte les deux autres équipes réunies.

On distribue 13 cartes à chacun.

Il n'y a pas de chien.

Les poignées :

6 atouts simple poignée

8 atouts double poignée

10 atouts triple poignée

Le tarot à plus de six joueurs ou le tarot pour le temps des fêtes.

Le tarot à Sept

On distribue 11 cartes à chacun avec un chien de 1 carte.

Le preneur « appelle » deux rois, dont les possesseurs deviennent d'office ses partenaires (mais il peut aussi, pour perturber ses adversaires, appeler des rois qu'il a déjà).

La marque sera de 1/3 pour le preneur et 1/3 pour chacun de ses « associé ».

Les poignées :

6 atouts simple poigné

8 atouts double poignée

10 atouts triple poignée

Le tarot à Huit

On joue par équipes de deux, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées.

L'équipe qui attaque affronte les trois autres réunies.

On distribue 9 cartes à chacun avec un chien de 6 cartes.

Les poignées :

4 atouts simple poignée

6 atouts double poignée

8 atouts triple poignée

Pour plus de Huit joueurs on utilise deux jeux de Tarot de 78 cartes

Matériel : 2 jeux de tarot de 78 cartes.

Lorsque deux cartes identiques sont jouées, c'est le joueur qui a joué la première des deux cartes qui remporte la levée.

Minimum de points pour un contrat
42 points avec 6 bouts
52 points avec 5 bout
62 points avec 4 bouts
72 points avec 3 bouts
82 points avec 2 bouts
102 points avec 1 bout
112 points sans aucun bout

Le tarot à Neuf

On distribue 17 cartes à chacun avec un chien de 3 cartes.

Le preneur « appelle » deux rois, dont les possesseurs deviennent d'office ses partenaires (mais il peut aussi, pour perturber ses adversaires, appeler des rois qu'il a déjà).

La marque sera de 1/4 pour le preneur et 1/4 pour chacun de ses « associé ».

Les poignées :

10 atouts simple poignée

12 atouts double poignée

15 atouts triple poignée

Le tarot à Dix

On joue par équipes de deux, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées.

On distribue 15 cartes à chacun avec deux chiens de 3 cartes.

Un pour le preneur, il choisie n'importe quel des chiens.

Pour le second chien : en cas de surenchère il va au joueur de l'enchère inférieur. Sinon le chien va au joueur à gauche du preneur.

Le preneur « appelle » un roi, dont le possesseur devient d'office son partenaire (mais il peut aussi, pour perturber ses adversaires, appeler un roi qu'il a déjà).

La marque sera de 1/2 pour le preneur et 1/2 pour son « associé ».

Les poignées :

8 atouts simple poignée

10 atouts double poignée

12 atouts triple poignée

Le tarot à Onze

On distribue 14 cartes à chacun avec un chien de 2 cartes.

Le preneur « appelle » deux rois, dont les possesseurs deviennent d'office ses partenaires (mais il peut aussi, pour perturber ses adversaires, appeler des rois qu'il a déjà).

La marque sera de 1/5 pour le preneur et 1/5 pour chacun de ses « associé ».

Les poignées :

8 atouts simple poignée

10 atouts double poignée

12 atouts triple poignée

Le tarot à Douze

On joue par équipes de trois, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées.

L'équipe qui attaque affronte les trois autres équipes réunies.

On distribue 13 cartes à chacun. Il n'y a pas de chien.

Les poignées :

6 atouts simple poignée

8 atouts double poignée

10 atouts triple poignée

Le tarot à Treize

On joue avec 3 équipes de trois et 2 équipe de deux, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées.

Le preneur « appelle » un roi, l'équipe qui joue en premier le roi des deux rois devient d'office son partenaire.

La marque sera de 1/2 pour le preneur et 1/2 pour son « associé ».

On distribue 12 cartes à chacun. Il n'y a pas de chien.

Les poignées :

6 atouts simple poignée

8 atouts double poignée

10 atouts triple poignée

Le tarot à Quatorze

On joue par équipes de deux, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées.

On distribue 11 cartes à chacun avec un chien de 2 cartes.

Le preneur « appelle » deux rois, dont les possesseurs deviennent d'office ses partenaires (mais il peut aussi, pour perturber ses adversaires, appeler des rois qu'il a déjà).

La marque sera de 1/3 pour le preneur et 1/3 pour chacun de ses « associé ».

Les poignées :

6 atouts simple poignée

8 atouts double poignée

10 atouts triple poignée

Le tarot à Quinze

On joue par équipes de trois, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées.

On distribue 10 cartes à chacun avec un chien de 6 cartes.

Le preneur « appelle » deux rois, dont les possesseurs deviennent d'office ses partenaires (mais il peut aussi, pour perturber ses adversaires, appeler des rois qu'il a déjà).

La marque sera de 1/3 pour le preneur et 1/3 pour chacun de ses « associé ».

Les poignées :

4 atouts simple poignée

6 atouts double poignée

8 atouts triple poignée

Le tarot à Seize

On joue par équipes de deux, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées.

On distribue 9 cartes à chacun avec deux chiens de 6 cartes.

Un pour le preneur, il choisie n'importe quel des chiens.

Pour le second chien : en cas de surenchère il va au joueur de l'enchère inférieur. Sinon le chien va au joueur à gauche du preneur.

Le preneur « appelle » deux rois, dont les possesseurs deviennent d'office ses partenaires.

La marque sera de 1/3 pour le preneur et 1/3 pour chacun de ses « associé ».

Les poignées :

4 atouts simple poignée

6 atouts double poignée

8 atouts triple poignée

par Michel Gaudet