RÈGLE DU JEU DU TAROT À 4 JOUEURS

Le tarot en trois-quatre phrases :

— Le tarot se joue dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**, un joueur est l'**Attaquant** et les 3 autres, les **Défenseurs**.
— L'objectif pour l'Attaquant est de faire le **plus de points** en remportant des Honneurs (Roi, Dames, Cavaliers, Valets).
— Lorsqu'un joueur **entame dans une couleur** (par exemple Pique), tous les autres doivent **jouer dans cette couleur**. S'ils ne peuvent fournir la couleur demandée, ils doivent jouer un **Atout** (cartes numérotées de 1 à 20). L'atout remporte le pli.

Explication détaillée :

Le Tarot est un jeu de points (obtenus par des plis) qui se joue traditionnellement à 4 joueurs.

* But du jeu
* Contrat (valeur des cartes, Décompte des Points)
* La Donne (brassage, distribution, chien)
* Enchères (passer, prendre, surenchérir)
* Le Jeu (levées, obligations)
* Conditions de réussite du contrat (pari, points à réaliser)

But du Jeu :

Eh bien, c'est de gagner, Monsieur de La Palisse !!
Et comment gagne-t-on ?
En réussissant un **contrat** : c'est-à-dire en faisant, en quelque sorte, le pari de réunir un certain nombre de points.

Les contrats :

Désormais au nombre de 4.
En ordre croissant :

- PRISE
- GARDE (x2)
- GARDE SANS LE CHIEN (x4) Les cartes du chien sont placées devant le Preneur et seront comptabilisées avec ses levées
- GARDE CONTRE LE CHIEN (x6) elles sont placées devant la Défense et seront comptabilisées avec ses levées Sur une Garde Sans ou une Garde Contre, les cartes du Chien restent faces cachées. Les deux premiers contrats sont identiques dans leur déroulement. Seules les conséquences varient : le gain ou la chute sera plus important.

Qui réalise le contrat ?

Dans la **partie traditionnelle** à **4 joueurs**, c'est toujours **un seul joueur** (le **preneur** ou déclarant) qui devra lutter contre une coalition de **3 joueurs** (les **défenseurs**).
Tous les exemples du site se basent sur une partie réunissant **4 joueurs** où le preneur sera donc seul contre 3 défenseurs.
Cependant, il existe de formules de Tarot à **3** et **5 joueurs** (nous les verrons ultérieurement).

2. COMMENT SE RÉALISE LE CONTRAT ?

A- Valeur des cartes

Nous avons vu que le jeu comprenait **78 cartes**.
Chacune de ces cartes a une valeur déterminée de la façon suivante :
Les 3 **Bouts** ou Oudlers (21, Petit, Excuse) + 1 fausse carte, valent chacun : **5 points**

- Les 4 **Rois** + une basse carte, valent chacun : **5 points**
  Les 4 **Dames** + une basse carte, valent chacune : **4 points**
  Les 4 **Cavaliers** + une basse carte, valent chacun : **3 points**
  Les 4 **Valets** + une basse carte, valent chacun : **2 points**
  Les autres cartes (**basses** cartes et **atouts** du 20 au 2) valent chacun : **0.5 point**
- Soit au total : **91 points** dans le jeu.

B- Décompte des points :

Pour faciliter le décompte des points, on a pour habitude de compter les basses cartes 2 par 2, ce qui fait 1 point par paire.
On fait de même avec les honneurs qui ne valent un compte rond qu'accompagnés d'une basse carte.
Exemple :
As de trèfle + **10** de carreau = 1 point
Roi de pique de **2** de cœur = 5 points
Pour réussir le contrat demandé, il va donc falloir accumuler un certain nombre de points. Rejoignons nos 4 joueurs et voyons comment vont se dérouler ce que l'on appelle les « ENCHÈRES ».

3. LA DONNE :

A- Désignation du donneur :

Pour la première donne, c'est le hasard qui désigne le donneur.
On **étale le jeu**, **faces cachées** sur la table.
Le joueur qui tire la **plus faible carte** est le **donneur**. L'atout est supérieur aux couleurs. Lorsqu'il y a « bataille » l'ordre décroissant des couleurs est **Pique – Cœur – Carreau – Trèfle**.
Ainsi, le joueur ayant tiré l'As de trèfle sera obligatoirement le donneur et, inversement, le joueur ayant tiré le 21 est dégagé de toute obligation. Seul le joueur ayant tiré l'Excuse devra retirer.
Exemple :
Les 4 joueurs ont tiré chacun : — Roi de trèfle — 3 d'atout — Roi de Pique — 5 d'atout
C'est le joueur ayant tiré le Roi de trèfle qui procédera à la distribution.

B- Brassage et coupe :

Le jeu doit être battu par le joueur placé en face du donneur. La coupe est obligatoire par le joueur placé à gauche du donneur et **la plus petite partie du paquet** doit comporter au moins **4 cartes**.

C- Distribution :

Le donneur distribuera toutes les cartes **3 par 3** dans les sens inverse des aiguilles d'une montre. À la fin de la distribution, les joueurs devraient être en possession de 18 cartes (il doit rester 6 cartes sur la table, cf. chien).
À son gré, il dépose une carte (jusqu'à 6) au **milieu du tapis**, en vue de la constitution du **Chien** (cf. paragraphe suivant).

D- Le Chien :

C'est un talon de 6 cartes, déposées une par une au cours de la distribution. Pour une parfaite régularité, on ne doit déposer ni la 1ère, ni la dernière carte. Le Chien est montré aux joueurs (uniquement avec contrat "Prise" ou "Garde simple"), puis le Preneur l'inclut dans son jeu pour enfin en écarter 6 cartes (Pas de Roi ni de Bout) qui compteront dans ses plis.

E- Annulation de la donne :

La distribution terminée, les 4 joueurs relèvent leur main (leur jeu).
Si un des joueurs détient le **Petit** comme **seul atout** dans sa main, il le **signale immédiatement**. La **donne est annulée** et alors **redistribuée** par le même donneur.
N.B – Si l'Excuse accompagne le Petit, la donne est jouée normalement.

4. LES ENCHÈRES :

Il n'y a qu'**un tour d'enchères** : chaque joueur ne parle qu'une fois. C'est le joueur placé à la droite du Donneur qui parle le premier.
À son tour de parler, le joueur peut :
— Soit **passer**, estimant que son jeu est trop faible.
— Soit **prendre**, c'est à dire demander un contrat.
— Soit **surenchérir**, c'est à dire demander un contrat supérieur à celui demandé par le joueur précédent.

Surenchère :

Chaque joueur ne peut donc parler qu'une fois. Mais un joueur qui n'a pas encore passé peut faire une surenchère. Dans la grande majorité des cas il y aura une seule enchère. Les joueurs devançant ou succédant le preneur se contentant de passer.
Au cas où les 4 joueurs passent, on procède à une nouvelle donne.
C'est au joueur placé à droite du précédent donneur qui en est chargé.

5. LE JEU DE LA CARTE :

A- Points et levées :

Le Tarot est un jeu de points. Ces points sont obtenus dans des levées (ou plis), la partie comprend 18 levées.

B- Formation d'une levée :

L'ENTAME (1ère carte jouée) est faite par le joueur placé à droite du donneur.
Cas particulier : En cas de chelem annoncé, le demandeur a automatiquement l'entame.
Chacun joue à son tour (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) le donneur étant le dernier à jouer pour cette 1ère levée.
À partir de la 2ème levée, la 1ère carte est jouée par le joueur qui a permis à son camp de remporter la levée précédente et ainsi de suite…

C- Obligations :

— Si la carte jouée en **1er** est une **couleur** (Pique, Cœur, Carreau ou Trèfle)
>> On est obligé de **fournir dans la couleur demandée**, sans être obligé de monter (de prendre).
Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, on est **obligé de couper** (en mettant un atout de son choix) ou de **surcouper** (mettre un atout supérieur à tous ceux déjà posés) 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** (« **pisse**r »).
On ne peut **défausser** (fournir d'une autre couleur) que si l'on ne possède ni carte dans la couleur demandée, ni atout.

— Si la carte jouée en 1er est un **atout**.
>> On est obligé de **monter** (même sur un partenaire) si on le peut.
Si 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.

6. LES CONDITIONS DE RÉUSSITE DU CONTRAT :

A- Pari du Preneur :

Le Preneur fait le pari que le total des points des points contenus dans :
— D'une part les levées (ou plis) qu'il aura gagnées.
— D'autre part les 6 cartes de son « écart » (en cas de Prise ou de Garde) ou les 6 cartes du Chien (en cas de Garde avec le Chien) atteindra un certain minimum.
Ce quantum de points est fonction du nombre de Bouts que le Preneur aura en sa possession à la fin du coup (moins le preneur aura de Bouts, plus le nombre de points à réaliser est important).

B- Points à réaliser :

Pour gagner la partie, le Preneur doit faire avec :
— 3 Bouts (Oudlers) : 36 pts
— 2 Bouts (Oudlers) : 41 pts
— 1 Bout (Oudler) : 51 pts
— Sans bout (Oudler) : 56 pts
Si le jeu de Tarot consiste à totaliser un minimum de points, n'oublions pas que ces points se trouvent dans des levées !
En conséquence, n'abandonnez jamais à l'adversaire une levée, même si elle n'est guère riche, alors que vous pouvez la remporter.
Exemple : Évitez de vous « excuser » si vous pouvez remporter le pli.

7. LA MARQUE :

Lorsque le score est calculé par le **Preneur**, celui-ci peut se retrouver avec :
— Un **contrat** :
1. **Chuté** (rapportant des points négatifs, 25 – les points manquants pour réaliser le contrat)
2. **Juste fait** (rapportant pile 25 points)
3. **Réalisé** avec points de gains (rapportant 25 + nombre de points supplémentaires gagnés)
— Les points ainsi obtenus sont **multipliés** selon l'**enchère** choisie (Prise, Garde x2, Garde sans le Chien x4, Garde contre le Chien x6).
— A ce score s'**addition**nent ensuite les **primes** éventuelles (Poignée 20, 30 ou 40, Petit au bout 10, 20, 40 ou 60 et Chelem 200 ou 400).
Score = (25 + Extra points + Petit au bout) X Contrat + Poignée + Chelem
>> Le Preneur gagne en négatif ou positif le score obtenu (selon que le contrat soit respectivement chuté ou réalisé) **multiplié par le nombre de défenseurs.**
>> Les Défenseurs gagnent en négatif si le Preneur a réalité et en positif s'il a chuté. (On ne multiplie pas leur score).
POIGNÉES :
Simple : 10 atouts (+ 20 points), double : 13 atouts (+ 30 points), triple : 15 atouts (+ 40 points). Si l'on a 11, 12, 14 ou plus de 15 atouts on ne montre que ceux de la poignée annoncée avec **le plus petit et le plus grand de la poignée**.
Si vous perdez la partie, la poignée vous est décomptée et rapporte les points à vos adversaires.

CHELEM :

Vous jouerez peut-être durant des années sans jamais réaliser, ni subir, ce coup extrêmement rare.
Lorsqu'un joueur demande un chelem il doit appeler l'arbitre.
Le Chelem est demandé en plus du contrat; les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou une pénalité) 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.
En cas d'annonce du Chelem, l'entame revient de droit au joueur qui l'a demandé, quel que soit le donneur.
En cas de Chelem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et s'il détient l'Excuse il la joue en dernier : en conséquence, le Petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant dernier pli.
Paradoxalement, il arrive que la défense inflige un Chelem au déclarant. Dans ce cas, chaque défenseur reçoit, en plus de la marque normale, une prime de 200 points.

LE TAROT À 5 JOUEURS

Trois formules :

1) Jouer avec un « mort » :

Le donneur distribue mais ne joue pas la donne.
>> Retour au Tarot à 4 joueurs.

2) Appel aux Rois :

— Chaque joueur reçoit **15 cartes**
— Les cartes sont **distribuées 3 par 3**
— Le **Chien** n'étant formé que de **3 cartes**.

POIGNÉES :
Simple : 8 atouts (+ 20 points), double : 10 atouts (+ 30 points), triple : 13 atouts (+ 40 points). On ne montre que ceux de la poignée annoncée avec le plus petit et le plus grand de la poignée.
Si vous perdez la partie, la poignée vous est décomptée et rapporte les points à vos adversaires.

Avant de retourner le Chien, le preneur appelle un Roi de son choix et le détenteur de ce Roi devient son partenaire (associé).
Si le preneur possède les 4 Rois, il appelle une DAME ou un CAVALIER s'il possède aussi les 4 dames.
Si le Roi choisit est au chien, alors le jeu se joue à 1 contre 4. Si le preneur possède un jeu exceptionnel il peut s'appeler lui-même dans ce cas il joue seul contre les quatre autres joueurs (défenseurs).

OU autre règle non officielle :
Le Preneur se trouve un partenaire en **« appelant » un Roi** de son choix, après avoir fait son écart.
>> Le joueur qui possède ce Roi est alors associé au Preneur et l'on joue à **3 contre 2.**
— Si le Preneur a les **4 Rois** >> il appelle une **Dame** de son choix ou un cavalier s'il possède aussi les 4 dames.
— Le Preneur peut appeler un Roi qu'il détient, s'il s'estime suffisamment fort pour jouer seul contre quatre, de façon à conserver à lui seul le bénéfice du coup.
Astuce :
— **Choisissez un Roi** qui complétera un **couple Roi+Dame**, (votre Dame sera promue) mais attention : Si vous appelez un Roi de la couleur de votre **longue**, vous prenez le risque de vous le faire **couper**. C'est vous qui voyez.
— N'hésitez pas à jouer le 21 (l'ambulance pour sauver un éventuel Petit).
— N'hésitez pas à faire des **Garde Sans** (le Chien) si vous avez un jeu correct. Le chien n'étant composé que de trois cartes, votre **allié** fera surtout la différence.
— Si **vous êtes le Roi appelé**, ne vous **dévoilez** pas trop tôt, cela empêchera la Défense de récupérer trop facilement les points.
L'entame ne peut pas être faite dans la couleur du Roi choisie par le preneur sauf si cette entame est faite du Roi.
La répartition du score :
x4 si l'attaquant est tout seul (que son Roi appelé est dans le Chien par exemple).
Sinon :
le **Preneur** remporte **2/3** des points et son **partenaire 1/3**
Ce qui donne :
– **Preneur** : (score du Preneur x3) x 2/3
ou plus simple : score du Preneur x2
– **Partenaire** : le score du Preneur avant qu'il ne soit multiplié (en gros le même que la Défense, mais en positif)

3) Seul contre tous :

Formule plus technique que l'Appel aux Rois.
— Un seul attaquant contre 4 défenseurs.
— Chaque joueur reçoit **14 cartes** (4×3 et 1×2).
— Le **Chien** étant formé de **8 cartes** !
>> Il s'agit alors essentiellement d'un **jeu d'atouts**. Les atouts étant les éléments déterminant pour l'évaluation d'un jeu.

POIGNÉES :
Simple : 8 atouts (+ 20 points), double : 10 atouts (+ 30 points), triple : 13 atouts (+ 40 points). On ne montre que ceux de la poignée annoncée avec le plus petit et le plus grand de la poignée.
Si vous perdez la partie, la poignée vous est décomptée et rapporte les points à vos adversaires.

LE TAROT À 3 JOUEURS

— Chien normal (6 cartes)
— Les cartes sont **distribuées 4 par 4**. (Si vous distribuez 3 par 3, un joueur se retrouvera avec moins de cartes que les autres)
— Chaque joueur détient **24 cartes**.
— Pour les comptes, l'éventuel demi (1/2) point est arrondi :

- En faveur du Preneur si celui-ci gagne,
- En faveur de la Défense, si le Preneur chute.

— Le Tarot à 3 est essentiellement un jeu de points, beaucoup plus qu'un jeu d'atouts.
>> Le Preneur devra en tenir compte lors de l'évaluation de sa main.

Technique du jeu :

Elle est plus basée sur les **impasses** que sur l'**affranchissement**.

1. Impasse :

1 POUR 2 — Technique essentiellement utilisée pour le Tarot à 3 joueurs.

1. On trouve la coupe du Preneur.
2. Le Défenseur placé avant le Preneur joue **atout** que son partenaire prendra en 3e.
3. Ce Défenseur renvoie dans la **coupe** du Preneur.

Ainsi en 2 levées :
> Le **Preneur** se sera raccourci de **2 atouts**.
> Alors que la **main longue en Défense** n'en n'aura utilisé qu'**un seul**.
(Cette technique de débordement peut se pratiquer également à 4 joueurs, mais avec beaucoup plus de difficulté.)

2. Affranchissement :

Si vous possédez deux Honneurs dans une couleur, ex : Cavalier et Valet, jouez une carte basse pour que votre adversaire joue Roi et Dame. Votre Cavalier et votre Valet seront affranchis.

3. Quand garder ?

Gardez si vous possédez **au moins 7 atouts** (et éventuellement des bouts et/ou des Rois et Dames), cela correspond à **1/3 des atouts totaux**.

POIGNÉES :
Simple : 13 atouts (+ 20 points), double : 15 atouts (+ 30 points), triple : 18 atouts (+ 40 points). On ne montre que ceux de la poignée annoncée avec le plus petit et le plus grand de la poignée.
Si vous perdez la partie, la poignée vous est décomptée et rapporte les points à vos adversaires.

Bon jeu à tous.