

# TAROT

## JEU

Un jeu de 78 cartes de Tarot

## BUT DU JEU

Gagner le plus de points en faisant des plis.

## VALEURS DES CARTES / SCORES

L'ordre des cartes est R, D, C, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 et 1 (étant la plus faible).

L'ordre des atouts est 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 et 1.

Quelques cartes spécifiques au Tarot :

- Le Cavalier est supérieur au Valet et inférieur à la Dame
- Les atouts permettent de couper lorsque le joueur n'a plus de carte de la couleur demandée
- L'Excuse est une carte Joker. Il est possible de la jouer à place d'une autre carte.  
L'Excuse ne permet pas de gagner un pli. Celui qui l'a jouée récupère l'Excuse et l'incorpore dans le tas des plis qu'il a déjà fait. Il y prend une carte sans valeur (basse carte en couleur ou atout) qu'il donne au camp adverse qui a remporté le pli pour remplacer l'Excuse. Si le camp du joueur n'a pas encore remporté de plis, il met l'Excuse en évidence et donnera une carte à l'autre camp dès qu'il en aura l'occasion.  
L'Excuse ne doit pas être jouée au dernier pli, sinon elle change de camp !
- L'Excuse, le 1 d'atout (dit « Petit ») et le 21 d'atout sont les 3 « Bouts ».

Le jeu compte 91 points avec ces valeurs :

- Le 21 d'atout vaut 5 points
- Le 1 d'atout vaut 5 points
- L'Excuse vaut 5 points
- Le Roi vaut 5 points
- La Dame vaut 4 points
- Le Cavalier vaut 3 points
- Le Valet vaut 2 points
- Les cartes basses de 1 à 10, sont toujours comptées par deux : 2 cartes basses valent 1 point

Lors du comptage des points, les Bouts et les figures doivent être associés à une carte basse : les points se comptent toujours par 2 cartes. Nombre de points que le preneur doit faire en fonction des Bouts qu'il a dans sa main :

- 3 Bouts = 36 points
- 2 Bouts = 41 points
- 1 Bout = 51 points
- Sans Bout = 56 points

Pour gagner son contrat, le preneur doit atteindre le nombre de points minimum en fonction du nombre de Bouts qu'il possède à la fin de la manche :

- Si le nombre de points est exactement fait, 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 ». Le nombre de points manquants correspond à des points de perte.
- Le total de tous les scores d'une manche doit être égal à 0.

## DISTRIBUTION

Le jeu est battu, puis coupé. Une fois le donneur désigné, il distribue les cartes trois par trois en commençant par le joueur à sa droite et en allant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il constitue, en même temps qu'il distribue, un tas de cartes en plus, appelé le « Chien ».

Le Chien est formé de 6 cartes, mises une par une lors de la donne. Attention, le donneur ne peut pas : mettre plusieurs cartes à la fois dans le chien ; mettre la première ou la dernière carte de la donne dans le chien.

Si un joueur ne dispose que d'un seul atout dans sa main et que cet atout est le 1 (Petit), il dévoile sa main et la donne est annulée : on procède alors à une nouvelle distribution. On dit ainsi que le Petit est « sec ».

## Les enchères

Après la donne, le joueur placé à droite du donneur parle en premier. Chacun son tour, chaque joueur va dire s'il « prend » ou s'il « passe » en fonction de son jeu. Il n'y a qu'un tour d'enchère, chaque joueur ne peut donc parler qu'une fois.

Si un joueur annonce qu'il prend, les joueurs suivant devront surenchérir s'ils décident de prendre. Si personne ne prend, les cartes sont mélangées et redistribuées par le donneur suivant.

Quand un joueur décide de prendre, il doit choisir un contrat à remplir. Le contrat de base vaut 25 points. Ces contrats sont, dans l'ordre croissant :

- La Prise : les points de gain ou de perte ne sont pas multipliés ; le preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu (c'est « l'écart »).
- La Garde avec le chien : les points de gain ou de perte sont multipliés par 2 ; le preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu.
- La Garde sans le chien : multiplie les points par 4 ; le Chien n'est pas montré et ses cartes sont directement mises de côté au profit du preneur.
- La Garde contre le chien : multiplie les points par 6 ; le Chien n'est pas retourné et va directement dans les plis de la défense.

## L'écart

Le preneur d'une Prise ou d'une Garde dispose des 6 cartes du Chien qu'il mêle à son jeu, il a alors 24 cartes en main. Il va « écarter » 6 cartes de sa main qui resteront secrètes durant la manche et seront comptabilisées dans son score en fin de manche.

On ne peut écarter ni Roi ni Bout ; si on écarte des atouts, il faut les montrer à la défense. Une fois l'écart formé, il ne peut plus être modifié ni consulté.

## Les annonces

Les différentes annonces :

- Avoir une poignée, c'est avoir dans son jeu un grand nombre d'atouts (l'Excuse compte comme un atout).  
Un joueur possédant une poignée peut l'annoncer (mais ce n'est pas obligé !) et la présenter aux autres joueurs juste avant de jouer sa première carte. Il existe :  
La simple poignée (10 atouts) : la prime est de 20 points.  
La double poignée (13 atouts) : la prime est de 30 points.  
La triple poignée (15 atouts) : la prime est de 40 points.  
Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat. La prime est donnée vainqueur de la manche.
- Si le Petit (le 1 d'atout) fait partie du dernier pli, on dit qu'il est « au bout ». Le camp qui gagne le dernier pli avec le Petit dedans, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la manche.

## LE JEU

Le preneur va jouer contre 3 adversaires qui forment la « défense ».

La première carte est jouée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant gagné le pli entame la prochaine levée, et ainsi de suite.

La première carte posée de chaque pli détermine les cartes demandées aux autres joueurs :

- Si la première carte posée est une couleur (Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau), les joueurs sont obligés de jouer cette couleur. Ils ne sont pas obligés de « monter », c'est-à-dire de poser une carte plus forte que celle du joueur précédent.
- Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, on est obligé de « couper » avec un atout.
- Si un joueur a déjà coupé, il faut « surcouper » : mettre un atout plus fort. Si l'on a pas d'atout supérieur, on peut « sous-couper ».
- Si l'on a pas la couleur demandée ni d'atout, on peut se « défausser », c'est-à-dire poser une autre couleur mais elle ne pourra pas remporter le pli, même si elle est très très forte.
- Si la première carte posée est l'Excuse, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.
- Si la première carte posée est un atout, on est obligé de jouer un atout et de monter. Si l'on ne peut pas monter, on peut sous-couper... On se défausse si l'on a pas d'atout.

À la fin de la partie, on compte les points contenus dans les plis du preneur d'une part, et dans celles de la défense d'autre part (le total est de 91 points).