

50100 - REGLE DU JEU DE TAROT

1. HISTORIQUE :

Le Tarot est l'ancêtre de tous les jeux de cartes. Introduit en Europe par les Sarrasins lors de l'invasion en Italie au X^{ème} siècle, les Tarots furent les premières cartes européennes (le premier jeu fut connu en date de 1379).

Mais si, jusqu'à la Renaissance, ils étaient utilisés uniquement pour prédire l'avenir, les Tarots ne restèrent pas longtemps l'apanage des cartomanciennes, des mages et des diseuses de bonne aventure. Ils devinrent bientôt un jeu dont le succès persiste depuis maintenant plus de cinq siècles.

2. - COMPOSITION :

Un jeu de Tarot comporte quatre catégories de couleur : Pique, Coeur, Carreau, Trèfle, de 14 cartes chacune : Roi, Dame, Cavalier, Valet, et 10 cartes numérotées de 10 à As. Le Roi est la plus forte, l'As la plus faible.

S'y rajoutent 21 cartes d'Atout, numérotées de 21 à 1, figures allégoriques représentant chacune un sujet différent.

La 78^{ème} carte est l'Excuse, carte spéciale qui peut être jouée à tout moment en remplacement de n'importe quelle carte.

Le 21 d'Atout (le plus fort), le 1 d'Atout (le Petit) et l'Excuse s'appellent les Bouts ou Oudlers.

3. - REGLE DU JEU :

Le Tarot se joue à quatre joueurs (il peut cependant se jouer également à 3 ou 5 joueurs avec quelques variantes dans les règles).

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.

3.1. La donne :

Le Donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte (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. 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 la première ni la dernière carte du paquet. Le jeu ne doit être relevé qu'une fois terminée la distribution.

La donne passe à tour de rôle dans le sens du jeu.

3.2. Les enchères :

Le joueur placé à la droite du Donneur parle 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 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).

Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

- La Prise.
- La Garde (avec le Chien) :

Pour ces deux enchères, le Preneur dispose des six cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec six cartes de son jeu (l'Ecart).

- La Garde sans le Chien :

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 :

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 est le pari 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 après l'Ecart.

L'annonceur d'un Chelem joue en premier.

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

3.3. 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.

3.4. L'Ecart :

Le Preneur d'une Prise ou d'une Garde dispose des six cartes du Chien qu'il mêle à son jeu. Puis il écarte six cartes, parmi les 24 qu'il détient alors. Ces six cartes du nouvel Ecart resteront secrètes durant le déroulement du coup 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 alors à la Défense.

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

3.5. La Poignée :

Posséder une Poignée, c'est détenir dans sa main 10 Atouts (Simple Poignée), ou 13 Atouts (Double Poignée), ou 15 Atouts (Triple Poignée).

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.

3.6. 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 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 (de prendre).

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 (fournir d'une autre couleur) 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 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.

3.7. Le "Petit au bout" :

Le Petit est un Bout qui peut passer d'un camp à l'autre. Il appartient au camp qui a remporté 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.

3.8. 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 autre 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 immédiatement remplacée dans le pli par n'importe quelle basse carte, 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 (sauf en cas de Chelem).

4. - 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 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, un éventuel Bout contenu dans le Chien sera acquis au 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.

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

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

En cas de Prise, ce total est exact.

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.

4.1. Prime de "Petit au bout" :

Si le petit a été mené "au bout", le camp qui a fait la dernière levée bénéficie d'une prime de 10 points, multipliables selon le contrat soit :

- Sur une Prise : 10 points,
- Sur une Garde : 20 points,
- Sur une Garde Sans : 40 points,
- Sur une Garde Contre : 60 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 sera donc 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 sera donc déduite du total positif de la Défense.

4.2. Prime de Poignée :

Le camp qui a présenté une Poignée bénéficie d'une prime en cas de gain de son camp mais supporte une pénalité en cas de gain du camp adverse.

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.

4.3. Comptage des points :

Le jeu compte 91 points pour 78 cartes.

Les points se comptent toujours par 2 cartes.

Une carte basse doit toujours être jointe à un Oudler ou à une carte habillée.

Pour gagner la partie le preneur doit faire avec :

- 3 Oudlers : 36 points.
- 2 Oudlers : 41 points.
- 1 Oudler : 51 points.
- Sans Oudler : 56 points.

4.4. Tableau de la valeur des cartes :

CARTES	valeur	nomb.	TOTAL
Les 3 Oudlers : 21 d'Atout 1 d'Atout ou Petit l'Excuse ou Fou,	5	3	15
ROIS	5	4	20
DAMES	4	4	16
CAVALIERS	3	4	12
VALETS	2	4	8
CARTES BASSES (comptées avec les cartes habillées)	-	19	-
CARTES BASSES RESTANTES	0,5	40	20
TOTAL			91

4.5. La Marque :

Chaque Défenseur marque le nombre de points ainsi calculé :

- 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 de chacun des trois Défenseurs est donc égal à 0.

4.6. Exemples de marque de points :

4.6.1. Premier exemple :

Le Preneur :

⇒ tente une Garde,

- ⇒ présente une Poignée de 10 Atouts
 - ⇒ mène le Petit "au bout"
 - ⇒ réalise 49 points en détenant deux Bouts
- Son gain est donc de
- 49 (score de base)
 - 41 (montant du contrat) soit **8 points**.

Il marque :	contrat :	25
	gain	8
	TOTAL	33
	x 2 (garde)	66
	Poignée	20
	Petit "au bout" (10 x 2)	20
	TOTAL	106

La marque sera donc :

- Pour chacun des défenseurs : 106 points.
- Pour le preneur : 106 x 3, soit 318 points.

4.6.2. Deuxième exemple :

Le Preneur :

- ⇒ réussit une Garde Sans,
- ⇒ dépasse de 4 points son contrat,
- ⇒ La Défense mène le Petit "au bout".

Il marque :	contrat :	25
	gain	4
	TOTAL	29
	x 4 (Garde Sans)	116
	- Petit "au bout" (10 x 4) par l'adversaire	- 40
	TOTAL	76

La marque sera donc :

- Pour chacun des défenseurs : - 76 points.
- Pour le preneur : 76 x 3, soit : 228 points.

4.6.3. Troisième exemple :

Le Preneur :

- ⇒ chute une prise de 7,
- ⇒ présente une Poignée de 10 Atouts
- ⇒ mène le Petit "au bout"

Le gain est donc de :

contrat :	25
gain	7
TOTAL	32

soit	32
Poignée	+ 20
Petit "au bout"	- 10
TOTAL	42

La marque sera donc :

- Pour chacun des défenseurs : + 42 points.
- Pour le preneur : 42 x 3, soit : - 126 points.

4.7. **Chelem** :

le Chelem est demandé en plus du contrat ; les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou 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 de Chelem, le demandeur du Chelem 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.

5. - CODIFICATION :

Les 52 cartes communes au jeu usuel sont codées de la même manière (voir index de marquage des cartes réf. 50003).

Le cavalier se fait en ajoutant un troisième point à la marque du sept, de manière à former une ligne oblique, verticale ou horizontale selon la couleur.

Ce qui donne :

- Le point 6 suivi de la lettre i pour le cavalier de pique,
- Le signe deux points suivi de la virgule pour le cavalier de coeur,
- La lettre l pour le cavalier de carreau,
- La lettre e suivie de l'apostrophe pour le cavalier de trèfle.

Les 21 Atouts sont marqués par la lettre de l'alphabet de même numéro d'ordre précédée du signe majuscule :

- A pour le 1,
- B pour le 2,
- C pour le 3,
- D pour le 4,
- """"
- U pour le 21,
- L'Excuse est marquée d'un X.