



REGLEMENT OFFICIEL JEU DE TAROT

Version du 1^{er} juillet 2012

Valeur de chaque carte :

- 1 Oudler (ou Bout : 1 - 21 - Excuse) : 4,5 points
- 1 Roi : 4,5 points
- 1 Dame : 3,5 points
- 1 Cavalier : 2,5 points
- 1 Valet : 1,5 point
- Toute autre carte : 0,5 point

On compte les cartes deux par deux pour faciliter le décompte :

- 1 Oudier (ou Bout : 1 - 21 - Excuse) + 1 petite carte : 5 points
- 1 Roi + 1 petite carte : 5 points
- 1 Dame + 1 petite carte : 4 points
- 1 Cavalier + 1 petite carte : 3 points
- 1 Valet + 1 petite carte : 2 points
- 2 petites cartes à la couleur ou à l'Atout : 1 point

TOTAL : 91 points

Points à réaliser :

- Sans Oudler : il faut 56 points
- Avec un Oudler : il faut 51 points
- Avec deux Oudlers : il faut 41 points
- Avec trois Oudlers : il faut 36 points

Le principe du jeu

Le Tarot se joue à quatre joueurs.

Le tarot est à la fois un jeu individuel et un jeu d'équipe. En effet, au cours de la **partie**, l'un des joueurs, appelé le **preneur** (ou le déclarant) est opposé aux trois autres, **les défenseurs**, qui constituent une équipe (**la Défense**).

Mais cette association ne dure que le temps d'une **Donne**. Elle peut se constituer différemment pour la donne suivante.

Après avoir pris connaissance de son jeu, un joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant **seul** contre ses trois adversaires associés.

Combien de points le preneur seul doit-il réaliser pour gagner son contrat ? Cela dépend uniquement du nombre d'Oudiers qu'il détient dans ses **levées** ou **plis** à la fin de la donne.

Points à réaliser :

Sans Oudler : il faut 56 points

Avec un Oudler : Il faut 51 points

Avec deux Oudlers : il faut 41 points

Avec trois Oudliers : il faut 56 points

Ce tableau vous permet de découvrir l'importance considérable des Oudliers. Le 21 et l'Excuse ne peuvent changer de camp. Mais attention, l'Excuse ne doit pas être jouée à la dernière levée, sauf en cas de Chelem, sinon elle change de camp. Le Petit, au contraire, est vulnérable. Le déclarant peut le perdre... ou le prendre à ses adversaires à la suite de la fameuse CHASSE AU PETIT

La distribution

Avant la première distribution, on étale le jeu, face cachée, et chaque Joueur tire une carte au hasard. La plus petite carte désigne le **Donneur**. En cas d'égalité entre les deux plus faibles, on respecte l'ordre de priorité entre les couleurs : **Pique, Cœur, Carreau, Trèfle**; l'As de Trèfle est donc la plus petite carte. Les Atouts sont prioritaires, mais l'Excuse ne compte pas : il faut retirer dans ce cas une nouvelle carte.

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

Puis le voisin de gauche du donneur **doit couper en 2**, en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes, et doit **refermer lui-même le tas**.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Au cours de la distribution, le donneur constitue, carte par carte, un talon de 6 cartes appelé le **Chien**. Il est interdit de mettre la première ou la dernière carte du paquet au Chien.

Chaque joueur reçoit ainsi **18 cartes**.

Une fois la distribution terminée, le donneur doit montrer aux autres joueurs qu'il a bien mis 6 cartes au Chien.

Les joueurs ne peuvent toucher les cartes et relever leur jeu que lorsque la distribution est **entièrement terminée** (une pénalité peut être donnée par l'arbitre au joueur ayant touché ou ramassé ses cartes avant la fin de la distribution)

Toute faute commise au cours de la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur qui n'aura pas le droit de participer aux enchères sur cette même donne. En cas de faute du donneur (fausse donne), chaque joueur rend son jeu sans le regarder; on évite ainsi regrets et mauvaise humeur.

Les joueurs donnent à tour de rôle dans le sens du jeu.

La tenue des cartes

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur prend connaissance de son jeu.

Chaque joueur doit tenir ses cartes au-dessus de la table de manière apparente, jusqu'à la dernière carte jouée.

Un joueur possédant le Petit sec (c'est son seul Atout et il n'a pas l'Excuse) doit obligatoirement l'annoncer, étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères. Le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution.

Le Chien et l'Ecart

Sur une Prise ou une Garde, lorsque les enchères sont terminées, **seul le donneur tend le Chien au preneur qui retourne alors** les 6 cartes du Chien pour que chacun en prenne connaissance. Il les incorpore à son jeu puis « **Ecarte** » (son Ecart) 6 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées.

On ne peut Ecarter ni Roi, ni Bout. On n'Ecarte des Atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la Défense.

Lorsqu'il a terminé son Ecart, le preneur doit montrer aux autres joueurs qu'il a bien mis 6 cartes à l'Ecart. Il dit ensuite « **Jeu** ».

Une fois que le preneur a dit "jeu" **et que le nombre de cartes de l'Ecart est conforme au règlement ou que la première carte a été jouée**, alors l'Ecart ne peut plus être ni modifié, ni consulté.

Un preneur peut donc rectifier son Ecart s'il ne comporte pas 6 cartes et tant qu'aucune carte n'est jouée, même s'il a dit "jeu"

Sur une Garde Sans le Chien ou une Garde Contre le Chien, les cartes du Chien restent faces cachées. Sur une Garde sans le Chien. elles sont placées devant le preneur et seront comptabilisées avec ses levées. Sur une Garde contre le Chien, elles sont données face cachée au défenseur qui est face au preneur, et elles seront comptabilisées avec les levées de la Défense.

La Poignée (10, 13 ou 15 Atouts)

Un joueur possédant une Poignée peut, s'il le désire, l'annoncer et la présenter, les Atouts classés dans l'ordre décroissant, complète et en une seule fois, juste avant de jouer sa première carte. **L'Excuse peut remplacer un Atout manquant mais la présentation de l'Excuse dans la Poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autre Atout.**

La Poignée doit comprendre effectivement DIX, TREIZE, QUINZE Atouts. Lorsqu'un joueur possède ONZE, DOUZE, QUATORZE, SEIZE Atouts, il doit en cacher un ou plus de son choix. Lorsque le preneur possède 4 Rois et 15 atouts, l'atout écarté doit être remontré avec la triple Poignée qui est alors comptabilisée.

- À la simple Poignée (10 Atouts), correspond une prime de 20 points.
- À la double Poignée (13 Atouts), correspond une prime de 30 points.
- À la triple Poignée (15 Atouts), correspond une prime de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat. La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.

Exemples :

- Le camp déclarant présente une double Poignée. S'il gagne, chaque défenseur donne, en plus de la marque normale, une prime de 30 points. S'il perd, c'est lui qui donne cette prime à chaque défenseur, en plus de la marque normale.
- Un défenseur présente dix Atouts. Si le camp déclarant gagne, chaque défenseur lui donne une prime de 20 points. Si le camp déclarant perd, chaque défenseur reçoit une prime de 20 points.

Le Petit au Bout

Si le Petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est au Bout. Le camp qui réalise la dernière levée, à condition que cette levée comprenne le Petit, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la donne.

Le chelem

Réussir le CHELEM, c'est gagner toutes les levées. Vous jouerez peut-être durant des années sans jamais réaliser, ni subir, ce coup extrêmement rare. Lorsqu'un joueur demande un CHELEM, il doit toujours appeler l'arbitre

Le Chelem est demandé après l'annonce d'un 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, la jouer 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.