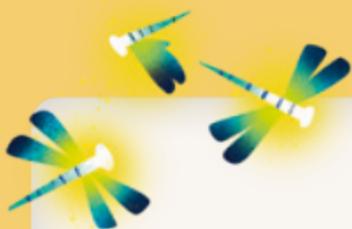




LE JEU DE TAROT

ORIGINES, RÈGLES
ET STRATÉGIES

Parfait pour s'initier !



UN JEU TRADITIONNEL FRANÇAIS ASSOCIANT ENCHÈRES, ALLIANCES ET TACTIQUES

Rempportez les cartes les plus importantes pour réaliser le nombre de points attendu, ou empêchez vos adversaires d'y parvenir. Entre anticipation et déduction, laissez-vous séduire par la richesse du tarot !

SOMMAIRE :

- Histoire et origine du jeu 3
- Règles du jeu 6
- Stratégies rapides 26
- Protocole du Tarot 28
- Variantes à 3 ou 5 joueurs 30



BRÈVE HISTOIRE DES CARTES

PAR LE MUSÉE FRANÇAIS DE LA CARTE À JOUER

L'origine des cartes à jouer reste un mystère. Le papier et l'imprimerie viennent de Chine, mais l'idée d'associer plusieurs séries de cartes hiérarchisées est peut-être née ailleurs. Quelques fragments de cartes trouvés en Égypte (datés sans certitude du XIII^e siècle), un jeu de la fin du XV^e siècle conservé au musée du palais de Topkapi (à Istanbul) et la mention de « cartes sarrasines » dans des textes italiens pointent le **Proche-Orient comme origine possible**. Pourtant, c'est bien en Europe que les « cartes à jouer » sont mentionnées pour la première fois dans les années 1370, et que l'on en trouve les plus anciens exemplaires. C'est également en Europe qu'elles connaissent l'essor le plus spectaculaire.

Les cartes apportent au monde du jeu de société une nouvelle tactique, le bluff, ainsi que d'immenses possibilités combinatoires. Il faut imaginer l'incroyable diversité des jeux qui, sur les quais et les trottoirs, dans les tripots, les auberges et les salons aristocratiques, ont été conçus, modifiés et partagés. **En quelques dizaines d'années, les cartes se sont répandues partout**. Leur présence est attestée en Égypte en 1400, puis en Chine. À partir du XVI^e siècle, une tradition cartière originale se développe en Perse puis en Inde, avec des jeux de huit ou dix séries entièrement

peints à la main. Au même moment, le Japon adopte les cartes européennes introduites par les marchands portugais.

S'adaptant à toutes sortes d'usages (ludiques bien sûr, mais aussi divinatoires, artistiques, pédagogiques...), les cartes à jouer traditionnelles ont toujours su se réinventer tout en restant fidèles à leur forme d'origine.

HISTOIRE DU TAROT **PAR LE MUSÉE FRANÇAIS** **DE LA CARTE À JOUER**

La grande nouveauté apportée par le tarot est une série de cartes ajoutées au jeu conventionnel pour servir d'atouts. L'idée pourrait dater de vers 1415, soit une cinquantaine d'années après l'introduction des cartes à jouer en Europe, et venir de Marziano da Tortona, secrétaire du duc de Milan d'alors.

Un modèle de tarot, proche de notre tarot de Marseille – avec des cartes à enseignes latines (coupes, épées, bâtons et deniers), quatre figures et une série d'atouts allégoriques –, apparaît un peu plus tard à Milan et à Florence. Il se répand ensuite dans toute l'Italie, en Suisse et en France vers 1500, ainsi qu'en Flandres et dans les pays germaniques. Il faut attendre le milieu du XVIII^e siècle pour observer l'abandon de ce « tarot italien » par les cartiers allemands. Ils adoptent alors les enseignes françaises (piques, cœurs, carreaux et trèfles) et

des sujets plus divertissants (animaux, costumes, paysages...) pour illustrer les atouts. Les atouts représentent des scènes de la vie quotidienne, les âges de la vie, les saisons ou divers loisirs.

Au cours du XIX^e siècle, le « tarot allemand » essaime en France, au détriment du tarot à couleurs latines. À la demande de l'État, Grimaud, le plus grand fabricant de cartes à jouer français, copie l'une des formes de ce tarot en 1898 et le vend sous le nom de « tarot allemand ». Ce tarot, qui prendra le nom de « tarot nouveau » après la Première Guerre mondiale, sera bientôt le plus utilisé pour le jeu, tandis que le tarot de Marseille et ses innombrables avatars seront réservés à la cartomancie.

LE TAROT DANS LA CULTURE POPULAIRE

C'est la guerre qui va être à l'origine de la popularité du « tarot nouveau ». En effet, bien que déjà apprécié, il connaîtra en France une large diffusion après la Seconde Guerre mondiale, dès 1946. Présent dans les colis des soldats, ceux-ci y jouaient dans leurs moments libres et, de retour chez eux, l'ont appris à leurs parents et amis. La Fédération française de tarot est créée en 1973. Aujourd'hui, elle rassemble plus de 320 clubs et 7 400 licenciés !



LES CARTES DU TAROT

Les cartes que vous tenez entre les mains sont une version revisitée du jeu traditionnel.

Le nombre et la valeur des cartes n'ont pas été modifiés. Cependant, l'artiste française Charlène Ingouff a ici réinterprété les thèmes des atouts, traditionnellement représentés dans un style de gravure.

MATÉRIEL

Un jeu de tarot est composé de 78 cartes, divisées comme suit :

- **56 cartes réparties en 4 enseignes** (pique ♠, cœur ♥, carreau ♦ et trèfle ♣)

Il s'agit de cartes de valeurs 1 à 10, suivies de 4 figures : le valet, le cavalier, la dame et le roi.

Le 1 (ou as) est la plus faible carte des enseignes.

- **21 atouts**

Il s'agit de cartes numérotées de 1 à 21 n'appartenant à aucune enseigne, identifiables grâce aux illustrations uniques qui les composent.

- **1 carte spéciale, « L'Excuse »**

Cette carte a pour symbole l'étoile ★.

Parmi toutes ces cartes, les 3 ci-dessous sont les plus importantes du jeu. On les distingue en les appelant « les bouts ».

- L'atout de valeur 1 (appelé « Le Petit »)
- L'atout de valeur 21
- L'Excuse



Le Petit, 1 d'atout



Le 21 d'atout



L'Excuse



COMMENT JOUER

Pariez sur votre réussite et essayez de remporter les meilleures cartes pour gagner face aux autres !

Le tarot est encadré par la Fédération française de tarot. Les règles habituelles étant très riches et pouvant être lourdes pour des novices, nous avons fait le choix de diviser l'apprentissage du jeu en 3 étapes. En effet, nous vous mènerons à la version complète du jeu en passant par **3 mises en pratique intermédiaires**.

L'idée de protocole est également très présente dans la pratique traditionnelle du tarot. Vous trouverez à la fin du livret (p. 28) les bonnes pratiques à appliquer. Nous vous invitons à les lire une fois le fonctionnement du jeu bien assimilé.

APERÇU ET BUT DU JEU

Le tarot se joue en plusieurs manches au fil desquelles les joueurs cumulent des points. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Avant de commencer, vous pouvez définir le nombre de manches que vous souhaitez jouer (en fonction du temps disponible devant vous).

À votre tour, jouez 1 carte de votre main. Lorsque tous les joueurs ont joué leur carte, la plus forte l'emporte : c'est ce qu'on appelle « un pli » !

VOCABULAIRE

La **main** d'un joueur désigne les cartes qui lui ont été distribuées.

Un **pli** désigne les cartes qui sont jouées durant un tour puis ramassées par celui qui a joué la carte la plus forte.

L'**enseigne** désigne la famille d'une carte : trèfle, cœur, pique ou carreau.

Le **donneur** est le joueur chargé de distribuer les cartes.

Le **preneur** est le joueur qui remporte la phase d'enchères (détaillée p. 16) et prend le pari de gagner la manche.

Les **défenseurs** sont les joueurs qui jouent ensemble contre le preneur.

Le **chien** désigne les cartes qui sont écartées pendant la distribution (détaillé p. 10).

L'**écart** désigne les cartes qui sont mises de côté par le preneur (détaillé p. 17).



MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

Les règles ci-dessous concernent les parties à 4 joueurs (voir Variantes à 3 et 5 joueurs p. 30).

LA DONNE

Désignez un joueur au hasard. **Ce joueur est le donneur** : il distribue le paquet en donnant **18 cartes à chaque joueur**, puis il laisse de côté, face cachée, **les 6 cartes restantes**. Ces 6 cartes sont appelées « le chien ».



Une fois les cartes distribuées, les joueurs peuvent regarder leur main. Il est interdit de parler du contenu de sa main durant l'intégralité de la manche.

DÉROULEMENT D'UN PLI

La manche se déroulera en autant de plis que le nombre de cartes dans la main des joueurs. Chacun votre tour, en commençant par **le joueur à gauche du donneur** puis dans le sens horaire, **jouez 1 carte de votre main face visible** en respectant les conditions ci-dessous.

JOUER LE PLI

Le premier joueur du pli **joue la carte de son choix**. La première carte d'un pli détermine ce qui doit être joué par les autres joueurs.

- *La première carte jouée est une enseigne* (♠, ♥, ♦ ou ♣) :

Vous devez jouer **une carte de la même enseigne**, qu'importe sa valeur. Si vous n'en avez pas, vous devez jouer un atout.

- *La première carte jouée est un atout :*

Vous devez jouer **un atout**.

LE FONCTIONNEMENT DES ATOUTS

Si vous devez jouer un atout alors qu'un autre joueur en a déjà joué un, vous devez jouer **un atout de plus forte valeur que le plus haut atout présent sur la table**. Si vous ne pouvez pas, jouez l'atout de votre choix. Si vous n'en avez pas, jouez la carte d'enseigne de votre choix.

REMPORTER LE PLI

Une fois le pli terminé (lorsque chaque joueur a joué une carte), la carte la plus forte, selon les critères suivants, l'emporte :

- Si aucun atout n'a été joué, la carte de plus forte valeur de la même enseigne que la première carte jouée l'emporte.
- Si au moins un atout a été joué, l'atout de plus forte valeur l'emporte.

Exemple :

Ici, le 10 de ♣ a été joué en premier : c'est donc la dame de ♣ qui remporte le pli, puisque le roi de ♠ n'est pas de l'enseigne demandée.



En revanche dans cette situation, c'est le 2 d'atout qui remporte le pli (il est le seul atout du pli).



Ici, le premier joueur a posé le 6 d'atout : les joueurs suivants sont donc obligés de jouer des atouts de valeurs supérieures. Le deuxième joueur pose alors le 15 d'atout, le troisième le 19 d'atout, et comme le dernier joueur n'a pas d'atouts supérieurs à 19, il pose celui de son choix, ici le 5. Le troisième joueur remporte le pli.



ASTUCE !

Lorsqu'un joueur joue un atout, c'est qu'il n'a pas ou plus l'enseigne demandée. En obtenant cette information sur son jeu, vous pouvez donc anticiper.

FINIR LE PLI

Le joueur qui a joué la carte la plus forte récupère les 4 cartes face visible (le pli) et les place face cachée devant lui en une pile, avec les plis précédemment gagnés. **C'est alors à lui de jouer la première carte du pli suivant.**

Les plis remportés ne peuvent pas être consultés durant la partie. Quand les joueurs n'ont plus de cartes en main, c'est la fin de la manche.

JOUER L'EXCUSE

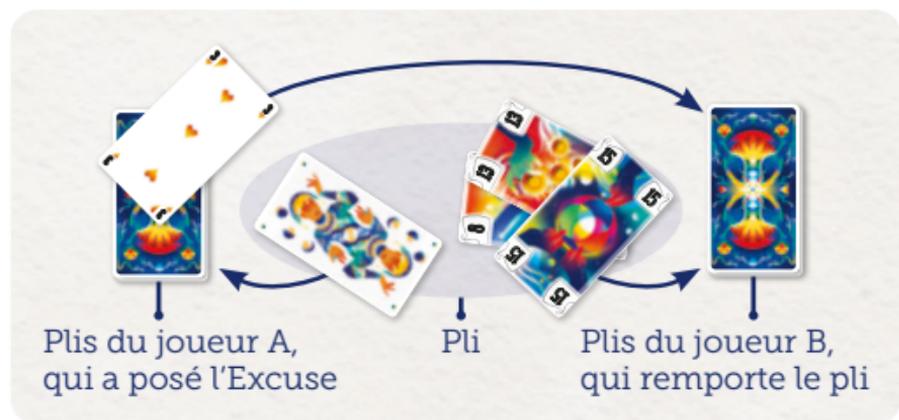
L'Excuse n'est pas un atout ni une carte d'enseigne. **Vous pouvez la jouer à votre tour quand vous voulez** : vous vous excusez de ne pas vouloir jouer une autre carte. Si vous jouez l'Excuse comme première carte du pli, le joueur suivant joue la carte de son choix. C'est cette carte qui définit alors l'enseigne demandée.

ASTUCE !

L'Excuse vous permet d'éviter de jouer une carte qui avantagerait vos adversaires.



Lorsque le pli est terminé, reprenez l'Excuse et gardez-la devant vous face cachée avec les autres cartes de vos plis : vous ne pouvez jamais la perdre. En échange, donnez au joueur qui a remporté le pli n'importe quelle carte de valeur 1 à 10 prise dans vos plis précédemment gagnés, pour que ce dernier récupère le bon nombre de cartes. Si vous n'avez pas encore fait de plis, donnez-lui une carte dès que possible plus tard dans la partie.



PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE

Le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur. Rassemblez les cartes, et reprenez à l'étape de la donne (détaillée p. 10).

Mise en pratique n° 1

Arrêtez votre lecture après cet encadré.

Mettez en place le jeu comme décrit dans LA DONNE (p. 10). Une fois la donne terminée, mettez le chien dans la boîte de jeu. Enfin, jouez votre première manche et réalisez vos premiers plis comme décrit dans DÉROULEMENT D'UN PLI (p. 11).

Gagnez le plus de figures et de bouts pour l'emporter !

À la fin de la manche, comptez le nombre de figures (valet, cavalier, dame et roi) et de bouts (le Petit, le 21 d'atout et l'Excuse) dans vos plis. Considérez que chacune de ces cartes vaut **1 point**. Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points !

Les 3 points à retenir :

- Si vous avez dans votre jeu une carte de la même enseigne que la première carte du pli, **vous devez la jouer** (sa valeur n'a pas d'importance).
- Si vous n'avez pas de cartes de cette enseigne, **vous devez jouer un atout** (si vous n'en avez pas, jouez la carte de votre choix).
- Si quelqu'un a déjà joué un atout et que vous devez aussi en jouer un, **jouez un atout plus fort** (si vous ne pouvez pas, jouez l'atout que vous voulez).

C'EST PARTI ! Jouez ce mode jusqu'à être bien à l'aise avec le fonctionnement des plis et des cartes !

LES ENCHÈRES

La phase d'enchères est réalisée juste après la donne.
Deux cartes Aide de jeu synthétisent le déroulement complet d'une manche.

Durant cette phase, **les joueurs peuvent choisir 1 enchère** parmi les 4 suivantes :

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1. La prise (x1) | 2. La garde (x2) |
| 3. La garde sans le chien (x3) | 4. La garde contre le chien (x4) |

Si un joueur choisit une enchère, cela signifie qu'il pense **pouvoir gagner contre les autres joueurs**, qui feront alors équipe contre lui.

ANNONCER LES ENCHÈRES

Chacun votre tour, en commençant par le joueur à gauche du donneur puis dans le sens horaire, vous pouvez **annoncer votre enchère** parmi la liste ci-dessus **ou passer**, si vous ne désirez pas choisir d'enchère.

La première enchère annoncée peut être n'importe laquelle. Les autres joueurs doivent alors **surenchérir** (annoncer une enchère plus importante que la dernière annoncée). La plus petite est **1. La prise**, et la plus grande **4. La garde contre le chien**.

Après un seul tour de table, le dernier joueur à avoir annoncé une enchère remporte la phase d'enchères et devient **le preneur**. Il jouera seul contre les autres, qui font désormais équipe,

et qui sont appelés « **les défenseurs** » (ils pourront faire une pile commune avec leurs plis).

Le preneur bénéficiera du multiplicateur de points associé à l'enchère qu'il a choisie.

Si tout le monde passe, rassemblez toutes les cartes, et recommencez la donne. Le nouveau donneur est le joueur à gauche du précédent donneur.

L'objectif du preneur

Pour gagner contre les défenseurs, le preneur devra réussir à atteindre un objectif de points déterminé par le nombre de bouts (le Petit, le 21 d'atout et l'Excuse) présents dans ses plis à la fin de la manche. Cet objectif s'appelle « **le contrat** » (décrit p. 21).

LA CONSÉQUENCE DES ENCHÈRES

En plus de multiplier le score réalisé en fin de manche, le choix de l'enchère va impacter le chien.

- **1. La prise (x1) et 2. La garde (x2)**

Le preneur d'une prise ou d'une garde doit, une fois les enchères terminées, révéler le chien à tous les joueurs puis l'ajouter à sa main. Il choisit ensuite 6 cartes de sa main qu'il place face cachée devant lui : elles font partie de ses plis. Ces cartes sont appelées « **l'écart** ». Une fois fait, vous ne pouvez plus modifier ni consulter l'écart.

Il est interdit d'écartier des rois ou des bouts. Il est aussi interdit d'écartier des atouts, sauf si vous n'avez pas d'autres choix. Dans ce cas, montrez les atouts écartés aux autres joueurs.

ASTUCE !

L'écart est très stratégique. Il vous permet de vous séparer des cartes qui affaiblissent votre jeu et de mettre en place une stratégie (voir Stratégies rapides p. 26).

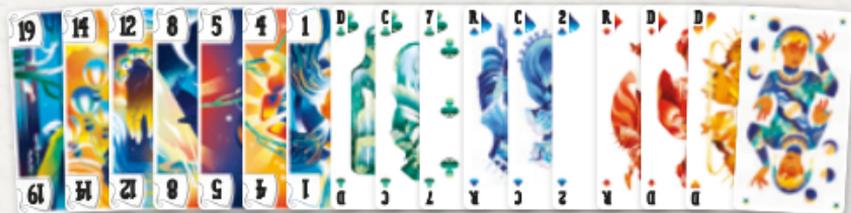
- 3. La garde sans le chien (x3)

Le preneur d'une **garde sans le chien** prend le chien et le place face cachée devant lui, **sans le consulter**. Le chien fait alors partie de ses plis, mais il ne lui permet pas d'améliorer sa main en faisant l'écart.

- 4. La garde contre le chien (x4)

Le preneur d'une **garde contre le chien** donne le chien à la défense, qui le met dans ses plis **sans le consulter**.

Exemple : Vous recevez votre main. Hormis vos cartes basses, vous avez le Petit, l'Excuse, 2 rois, 3 dames, 2 cavaliers et 6 atouts. Vous estimez que votre main est assez forte pour faire une enchère.



Le premier joueur (celui à gauche du donneur) passe. C'est ensuite à vous. Vous annoncez l'enchère 2. La garde (x2). Le joueur à votre gauche passe. Le dernier joueur décide de surenchérir avec l'enchère 3. La garde sans le chien (x3). **C'est donc lui le preneur**. Il jouera seul face aux 2 autres joueurs et vous. Il prend le chien et le place face cachée devant lui sans le consulter.

Mise en pratique n° 2

Arrêtez votre lecture après cet encadré.

Le preneur devra réussir à remplir son contrat seul face au groupe pour marquer des points !

Réalisez la phase de donne puis la phase d'enchères. À la fin de la manche, **seul le preneur compte le nombre de figures et de bouts dans ses plis** : chacun d'eux vaut **1 point**.

Pour gagner, le preneur doit remplir son contrat, c'est-à-dire atteindre un nombre de points déterminé par le **nombre de bouts** qu'il a dans ses plis.

Nombre de bouts	0	1	2	3
Contrat	12 pts	10 pts	8 pts	7 pts

À la fin de la manche :

1. Comptez la valeur des plis du preneur et regardez s'il a atteint l'objectif de son contrat.
2. Ensuite, multipliez la valeur de ses plis par le multiplicateur de son enchère.
3. Si le preneur a atteint l'objectif de son contrat, il marque le résultat **en positif**. S'il n'a pas atteint l'objectif de son contrat, il le marque **en négatif**.

Les 3 points à retenir :

- **Plus vous avez de bouts dans votre main, plus l'objectif à atteindre est facile** et plus vous avez de raisons de devenir le preneur.
- **L'enchère choisie n'influence pas l'objectif du preneur (son contrat),** mais le nombre de points gagnés ou perdus à la fin de la manche.
- Si vous annoncez l'enchère **1. La prise** ou **2. La garde,** vous pourrez **renforcer votre jeu** grâce à l'écart.

C'EST PARTI ! Jouez ce mode jusqu'à être bien à l'aise avec le fonctionnement des enchères et des contrats !

DÉCOMPTE DES POINTS

Deux cartes Aide de jeu synthétisent les informations qui vont suivre.

Au tarot, le calcul des points est divisé en 3 étapes :

1. Calcul des **points du preneur**.
2. Calcul des **points de la manche**.
3. Calcul des **scores des joueurs**.

1. CALCUL DES POINTS DU PRENEUR

Une fois la manche terminée, le **preneur compte les points des plis qu'il a remportés** afin de voir si oui ou non il a réussi à remplir son contrat (voir Le contrat du preneur p. 21).

Comptez les points du preneur en respectant les contraintes suivantes :

- Les points se comptent en associant les cartes **2 par 2**.
- Une **carte haute** (valet, cavalier, dame, roi ou bout) doit toujours être **associée à une carte basse** (toutes les autres cartes).

VALEURS DES CARTES

- 5 pts** Un bout et une carte basse.
- 5 pts** Un roi et une carte basse.
- 4 pts** Une dame et une carte basse.
- 3 pts** Un cavalier et une carte basse.

2 pts Un valet et une carte basse.

1 pt Deux cartes basses (d'une valeur entre 1 et 10 ; les atouts autres que le 1 et le 21).

Exemple :



LE CONTRAT DU PRENEUR

Le preneur l'emporte s'il a rempli son contrat, c'est-à-dire s'il a atteint ou dépassé le nombre de points déterminé par le nombre de bouts présents dans ses plis.

Nombre de bouts	0	1	2	3
Contrat	56 pts	51 pts	41 pts	36 pts

Si le preneur atteint ou dépasse le nombre de points de son contrat, il **gagne** la manche.

Exemple : *Calcul des points du preneur.*

Les plis du preneur ont une valeur de 55 points.

Ayant 1 bout dans ses plis, son contrat était de 51 points : il l'a donc rempli et gagne la manche.

2. CALCUL DES POINTS DE LA MANCHE

Commencez par calculer la différence entre les points du preneur et la valeur de son contrat (le plus grand des deux, moins le plus petit).

Ensuite, ajoutez 25 points (valeur arbitraire d'une manche au tarot).

Enfin, multipliez le résultat par la valeur de l'enchère.

$$\left(\begin{array}{c} \text{différence} \\ \text{du preneur} \end{array} + 25 \right) \times \begin{array}{c} \text{valeur} \\ \text{de l'enchère} \end{array}$$

Exemple : Calcul des points de la manche, dans la continuité de l'exemple précédent.

Sachant que le preneur avait annoncé une garde (x2) :
 $(55-51+25) \times 2 \rightarrow 29 \times 2 = 58$

Ici la manche a donc une valeur de 58 points.

Mise en pratique n° 3

Arrêtez votre lecture après cet encadré.

Le preneur devra réussir à remplir son contrat seul face au groupe !

À la fin de la manche, comptez la valeur des plis du preneur puis calculez les points de la manche (voir Aide de jeu : décompte des points).

Si le preneur a gagné (c'est-à-dire s'il a rempli son contrat), il marque les points de la manche en positif.
Si le preneur a échoué (s'il n'a pas rempli son contrat), il marque les points de la manche en négatif.

Les 3 points à retenir :

- Les rois et les bouts sont les cartes qui valent le plus de points.

- Le 21 d'atout et l'Excuse ne peuvent pas être perdus par le joueur qui les a en main. Mais le Petit (le 1 d'atout) peut facilement l'être. Essayez de le protéger au maximum en le jouant au bon moment.
- Si vous n'avez pas le Petit en main et que vous êtes preneur, essayez de le débusquer et de remporter le pli pour faire baisser la hauteur de votre contrat.

C'EST PARTI ! Jouez ce mode jusqu'à être bien à l'aise ! Ensuite, intégrez les éléments ci-dessous, puis les éléments de protocole présentés p. 28.

3. CALCUL DES SCORES DES JOUEURS

Sachez que des applications permettent de calculer les scores.

Une fois le calcul **des points de la manche** réalisé, notez les scores comme décrit ci-après.

Le preneur marque :

- S'il a **gagné** : 3x les points de la manche **en positif** (car il a affronté 3 adversaires).
- S'il a **perdu** : 3x les points de la manche **en négatif**.

Chacun des joueurs de la défense marque :

- Si le preneur a **gagné** : les points de la manche **en négatif**.
- Si le preneur a **perdu** : les points de la manche **en positif**.

Exemple : Calcul des scores des joueurs, dans la continuité de l'exemple précédent, où la manche a une valeur de 58 points et où le preneur réussit son contrat.

Joueur A (preneur)	Joueur B	Joueur C	Joueur D
valeur de la manche x3	valeur de la manche	valeur de la manche	valeur de la manche
174 pts	-58 pts	-58 pts	-58 pts

Additionnez vos points de manche en manche.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie (définie selon vos envies), le joueur ayant le **plus de points** est déclaré **vainqueur**.

PRIMES

Certains cas de figure permettent de **marquer des points supplémentaires**. Ce sont des **primes**, et elles s'intègrent à la formule de calcul de la manière suivante :

$$\left(\text{différence du preneur} + 25 \right) \times \text{valeur de l'enchère} \pm \text{primes}$$

Si la prime est faite **par le preneur** de la manche, **additionnez** ces points à ceux de la manche.

Si la prime est faite **par un joueur de la défense**, **déduisez-les**.

★ POIGNÉE

Juste avant de jouer votre carte lors du **premier pli** de la manche, vous pouvez, si vous le souhaitez, présenter **une poignée** aux autres joueurs. Pour cela, **montrez 10, 13 ou 15 de vos atouts** pour faire valoir respectivement une simple poignée, une double poignée ou une triple poignée. Cela vous fera gagner ou perdre les points indiqués à la fin de la manche.

<i>Simple</i>	<i>Double</i>	<i>Triple</i>
20 pts	30 pts	40 pts

★ CHELEM

Le preneur peut, après avoir fait l'écart, annoncer **un chelem**. S'il le fait, il jouera en premier.

Annoncer un chelem signifie que **vous comptez remporter tous les plis sauf un**.

Lorsqu'un chelem est **annoncé et réalisé** par le preneur, il marque 400 points.

Un chelem **réalisé sans avoir été annoncé** lui fait marquer 200 points.

Un chelem **annoncé mais non réalisé** lui fait perdre 200 points.

★ PETIT AU BOUT

Si le Petit a été joué lors du **tout dernier pli**, une prime est accordée au camp qui le remporte. La prime est de 10 points, et contrairement aux précédentes, **elle est additionnée ou soustraite aux points du preneur** (et peut influencer la réussite de son contrat).

STRATÉGIES RAPIDES

COMPTER ATOUTS ET FIGURES

Il est important de **savoir dans quelles enseignes il reste des points** (c'est-à-dire des figures). Cela permet de réfléchir aux enseignes et cartes à jouer pour récupérer les points restants.

Compter les figures lorsqu'elles sont jouées vous donne un avantage certain en vous permettant d'anticiper le jeu.

De même, les atouts sont des cartes maîtresses au tarot : **retenir les atouts déjà sortis** permet donc d'anticiper le dénouement de certains plis. Aussi, c'est ce qui vous permettra de **débusquer le Petit** si vous ne l'avez pas.

LE CHIEN

En vous invitant à **faire l'écart**, le chien vous donne l'opportunité de **construire une stratégie de jeu**.

Il peut notamment vous permettre de créer **des coupes franches** ou **des singlettes**.

COUPE FRANCHE

Lorsqu'un joueur n'a **aucune carte d'une enseigne donnée**, on dit qu'il a **une coupe franche** : il jouera d'entrée un atout sur cette enseigne. C'est une stratégie qui permet de surprendre le reste des joueurs et de ramasser des points, car des cartes

hautes sont souvent jouées lors du premier pli d'une enseigne.

SINGLETTE

Lorsqu'un joueur n'a qu'une seule carte d'une enseigne donnée, on dit qu'il a une **singlette**.

Avec une carte haute (généralement un roi), il fait croire au reste des joueurs qu'il ne jouera pas d'atout sur l'enseigne demandée, mais dès le deuxième tour de jeu avec cette même enseigne il pourra jouer un atout.

MAJORITÉ DANS UNE ENSEIGNE

Avoir une majorité de cartes de la même enseigne peut être un avantage. En effet, vous pouvez ainsi faire en sorte que **les autres joueurs épuisent leurs atouts**. Un joueur ayant ni l'enseigne demandée ni atout ne pouvant pas gagner de plis, cela peut permettre de garder un certain contrôle sur le jeu.



LE PROTOCOLE DU TAROT

Traditionnellement, toutes les phases du tarot se jouent dans le sens antihoraire (donc dans le sens inverse de ce qui a été décrit précédemment). Toutefois, cette pratique est parfois ignorée par les joueurs, au profit du sens horaire qui est plus naturel.

En revanche, les points décrits ci-dessous sont **systématiquement pratiqués par les joueurs** et sont des éléments forts de l'ADN du tarot.

LA DONNE

Traditionnellement, cette phase est la plus codifiée.

- Le premier donneur est désigné ainsi : tous les joueurs piochent 1 carte au hasard. Si vous piochez l'Excuse, piochez une autre carte. **Celui qui pioche la plus petite carte devient le donneur.**
- **Le paquet doit être coupé par le joueur à gauche du donneur.** Ensuite, le donneur distribue les cartes **3 par 3 dans le sens antihoraire**, c'est-à-dire en commençant par le joueur à sa droite.
- **Le chien est constitué au gré du donneur au fur et à mesure de la distribution, mais il doit être constitué carte par carte et ne doit pas inclure la première ni la dernière carte du paquet.**

- Il est d'usage de **trier ses cartes à la fin de la phase d'enchères** : cette phase finissant souvent prématurément parce que tout le monde passe, il est donc inutile de perdre du temps à trier.

LA COMMUNICATION

- Il est **interdit d'échanger des informations sur le jeu** en cours de partie : c'est à chaque joueur de retenir les éléments importants.

LE DÉCOMPTE DES POINTS

- Beaucoup de joueurs ne mélangent pas les cartes entre deux donnes : celles-ci sont battues naturellement lors du décompte des points et de la distribution.

L'EXCUSE

- Il est impossible de perdre l'Excuse, sauf si vous la jouez **lors du dernier pli**. Elle est alors remportée par le joueur qui gagne le pli.

LA POIGNÉE

- Il est de coutume de présenter sa poignée en un coup, et dans l'ordre croissant. Il est possible de présenter l'Excuse dans une poignée, en indiquant que vous n'avez pas d'autres atouts.

Nous avons choisi de ne pas expliquer certains cas particuliers. Vous pouvez consulter le site de la Fédération française de tarot pour les découvrir.

VARIANTES À 3 OU 5 JOUEURS

Le tarot est un jeu qui se joue traditionnellement à 4, mais ces deux variantes sont également très connues. Ci-dessous, seuls les points possédant des différences avec le reste du livret sont précisés.

LE TAROT À 3 JOUEURS



Dans le tarot à 3 joueurs, seuls la manière de distribuer et le fonctionnement de la poignée varient.

DONNE

Distribuez les cartes **4 par 4** au lieu de 3 par 3.
La main des joueurs est de **24 cartes**.

POIGNÉE

Une simple poignée est constituée de 13 atouts, une double poignée de 15 atouts, et une triple poignée de 18 atouts.

LE TAROT À 5 JOUEURS



Dans le tarot à 5 joueurs, le preneur ne jouera pas seul mais avec un partenaire !

DONNE

Le chien doit être constitué de seulement **3 cartes** au lieu de 6.

La main des joueurs est de **15 cartes**.

APPEL AU ROI

Avant de révéler le chien, le **preneur doit faire un appel au roi**. Il appelle à voix haute un roi en **précisant son enseigne**. Si le preneur détient les 4 rois, il peut appeler une dame. Il peut également s'appeler lui-même en désignant un roi qui est dans sa main ou dans le chien.

Le joueur possédant le roi (ou la dame) appelé(e) **ne se fait pas connaître**. Cependant, le preneur et ce joueur font partie de **la même équipe** : à la fin de la manche, ils devront cumuler leurs plis. Les autres joueurs sont les défenseurs.

Lors du premier pli de la manche, il est **interdit de jouer l'enseigne appelée** par le preneur, sauf si c'est le roi (ou la dame) appelé(e) qui est posé(e) pour entamer ce pli.

CALCUL DES SCORES

Si le preneur a joué seul face à ses 4 adversaires (en s'appelant lui-même), il multiplie les points de la manche (gagnés ou perdus) par 4.

Si le preneur a fait équipe avec un autre joueur, il multiplie les points de la manche par 3. Il en gagne les 2/3 et son partenaire en gagne 1/3.

POIGNÉE

Une simple poignée est constituée de 8 atouts, une double poignée de 10 atouts, et une triple poignée de 13 atouts.



Illustratrice : Charlène Ingouff

Cheffe de projet : Amélie Scordilis

Graphistes : Claire Wach
et Lenaïg Bourgoïn

Rédacteur de l'introduction historique :

Gwenael Beuchet

(attaché de conservation du patrimoine)

Rédacteur : Xavier Taverne



Projet réalisé en collaboration avec
le musée français de la Carte à jouer
et la ville d'Issy-les-Moulineaux.

