

# Règles du tarot

## Comment jouer au Tarot

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Le **preneur** doit remporter suffisamment de points dans ses plis pour atteindre un seuil qui dépend du nombre de **Bouts** qu'il possède.
- **Mécanique principale** : Jeu de levées avec un système d'**enchères**, d'**atouts** et un contrat à remplir par le preneur face à trois défenseurs.
- **Condition de victoire** : Le preneur gagne s'il atteint ou dépasse le nombre de points requis par son contrat (de 36 à 56 points selon les Bouts).

Le **Tarot** est LE grand classique des jeux de cartes à la française. Si tu n'y as jamais joué, pas de panique : ça a l'air compliqué au premier abord, mais une fois que tu as compris la logique, ça roule tout seul. Installe-toi confortablement, on va tout décortiquer ensemble. Et si tu aimes les jeux de cartes stratégiques, tu apprécieras aussi les [règles de la Dame de Pique](#) ou le [Président](#), deux autres incontournables.

## Ce qu'il te faut pour jouer

### Nombre de joueurs et matériel

Le Tarot se joue idéalement à **4 joueurs**, mais on peut aussi y jouer à **3** ou à **5** (on verra les variantes un peu plus loin). Il te faut un **jeu de 78 cartes de Tarot**, qu'on trouve facilement en magasin. Prévois aussi de quoi noter les scores !

### Composition du jeu de 78 cartes

Le jeu se divise en trois catégories :

- **56 cartes de couleur** : réparties en 4 familles (Pique, Cœur, Trèfle, Carreau). Chaque famille compte 14 cartes, de l'**As** (la plus faible) au **Roi** (la plus forte). Petite particularité : entre le Valet et la Dame, il y a le **Cavalier**, une carte qu'on ne retrouve pas dans les jeux classiques.
- **21 atouts** : numérotés de 1 à 21. Le **1 d'atout** (aussi appelé le **Petit**) est le plus faible, le **21** le plus fort. Les atouts servent à **couper** quand on n'a plus la couleur demandée.
- **L'Excuse** : c'est le Joker du Tarot. Elle permet de se soustraire à l'obligation de jouer une carte précise (on y reviendra).

## Les trois Bouts : le nerf de la guerre

Parmi toutes ces cartes, trois sont particulièrement importantes et s'appellent les **Bouts** (ou « bouts de Tarot ») :

- Le **Petit** (1 d'atout)
- Le **21 d'atout**
- **L'Excuse**

Pourquoi sont-ils si importants ? Parce que plus tu possèdes de Bouts dans tes plis à la fin de la manche, **moins tu as besoin de points** pour gagner ton contrat. C'est la clé du jeu !

Nombre de Bouts dans tes plis	Points minimum à atteindre
3 Bouts	36 points
2 Bouts	41 points
1 Bout	51 points
0 Bout	56 points

**Petite astuce** : garde toujours un œil sur les Bouts ! Protéger ton Petit et essayer de capturer ceux de l'adversaire, c'est souvent ce qui fait la différence entre une victoire et une défaite.

## La distribution des cartes

On commence par désigner un **donneur**. Celui-ci bat le jeu, le fait couper, puis distribue les cartes **3 par 3**, en commençant par le joueur à sa **droite** et en tournant dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

En même temps qu'il distribue, le donneur constitue un tas de cartes face cachée au centre de la table : c'est le **Chien**. Ce Chien est composé de **6 cartes**, posées **une par une** au cours de la distribution. Attention : on ne peut pas y mettre la toute première ni la toute dernière carte de la donne, et il est interdit de glisser plusieurs cartes d'un coup dans le Chien.

À la fin de la distribution, chaque joueur a **18 cartes** en main (à 4 joueurs).

**Cas spécial du Petit sec** : si un joueur se retrouve avec un seul atout et que cet atout est le **Petit** (sans l'Excuse), il doit le montrer. La donne est alors annulée et on redistribue.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les enchères : qui va prendre ?

Avant de jouer, il faut déterminer qui sera le **preneur** (celui qui joue seul contre les trois autres, appelés la **défense**). Chaque joueur, en commençant par celui à droite du donneur, annonce s'il souhaite prendre un contrat ou passer. Les contrats possibles, du moins risqué au plus audacieux, sont :

- **Prise** (ou « Petite ») : le contrat de base.
- **Garde** : un cran au-dessus, les points sont multipliés par 2.
- **Garde sans le Chien** : le preneur ne regarde pas le Chien, qui est directement ajouté à ses plis. Points multipliés par 4.
- **Garde contre le Chien** : le Chien va directement dans les plis de la défense ! Points multipliés par 6.

Un joueur ne peut surenchérir que par un contrat supérieur à ceux déjà annoncés. Si tout le monde passe, on redistribue.

## L'écart : préparer sa main

Si le preneur a choisi une **Prise** ou une **Garde**, il retourne le **Chien** face visible pour que tous les joueurs le voient, puis il l'intègre à sa main (il a alors 24 cartes). Il doit ensuite **écarter 6 cartes** face cachée : c'est l'**écart**. Ces cartes seront comptées dans ses points en fin de manche.

Quelques règles pour l'écart :

- Interdiction d'écarter un **Roi** ou un **Bout**.
- Si tu écarter des **atouts**, tu dois les montrer à la défense.
- Une fois l'écart constitué, on n'y touche plus et on ne le consulte plus.

En **Garde sans** et **Garde contre**, le Chien n'est pas retourné : personne ne le regarde.

## Déroulement d'une manche

### Qui commence et comment on joue

Le joueur situé à **droite du donneur** joue la première carte (on appelle ça l'**entame**). Ensuite, chacun joue à son tour dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**. Le joueur qui remporte le **pli** (la levée) entame le pli suivant, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.

### Les règles pour poser ses cartes

C'est la partie qui déroute souvent les débutants, mais c'est logique :

- **Si une couleur est jouée** (Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau) : tu dois **fournir** la même couleur si tu en as. Tu n'es pas obligé de monter (poser plus fort). Si tu n'as pas la couleur demandée, tu dois **couper** avec un atout. Si quelqu'un a déjà coupé, tu dois **surcouper** (poser un atout plus fort). Si tu ne peux pas surcouper, tu peux **sous-couper** (atout plus faible). Si tu n'as ni la couleur ni d'atout, tu te **défausses** avec n'importe quelle carte (mais elle ne pourra pas gagner le pli).
- **Si un atout est joué en premier** : tu dois jouer un atout et **monter** si tu le peux. Si tu ne peux pas monter, tu joues un atout plus faible. Si tu n'as aucun atout, tu te défausses.
- **Si l'Excuse est jouée en premier** : c'est la carte suivante qui détermine la couleur demandée.

Le pli est remporté par la carte la plus forte : l'**atout le plus élevé** s'il y en a un, sinon la **carte la plus haute dans la couleur d'entame**.

### Le cas spécial de l'Excuse

L'**Excuse** est une carte très pratique : elle te permet d'éviter de fournir ou de couper. Mais elle

**ne gagne jamais de pli.** Quand tu la joues, tu la récupères et tu la places dans ton tas de plis. En échange, tu donnes au camp qui a remporté le pli une carte sans valeur (une basse carte) prise dans tes plis précédents. Si tu n'as pas encore remporté de pli, tu mets l'Excuse en évidence et tu donneras une carte dès que possible.

**Attention :** ne joue jamais l'Excuse au dernier pli, sinon elle change de camp ! C'est un piège classique.

## Les primes : des bonus (ou malus) en plus

### La poignée

Si tu as beaucoup d'**atouts** en main (l'Excuse compte comme un atout ici), tu peux annoncer une **poignée** juste avant de jouer ta première carte. Tu montres alors tes atouts aux autres joueurs. Ce n'est pas obligatoire, mais la prime va au camp qui gagne la manche :

Type de poignée	Nombre d'atouts requis (à 4)	Prime
Simple poignée	10 atouts	20 points
Double poignée	13 atouts	30 points
Triple poignée	15 atouts	40 points

Ces primes ne sont **pas multipliées** par le coefficient du contrat.

### Le Petit au bout

Si le **Petit** (1 d'atout) fait partie du **dernier pli**, le camp qui remporte ce dernier pli gagne une prime de **10 points**. Cette prime, elle, est **multipliée** par le coefficient du contrat. Mener le Petit au bout, c'est risqué mais très rentable !

### Le Chelem

Le **Chelem**, c'est remporter **tous les plis** de la manche. C'est extrêmement rare, mais voici ce qui se passe :

- **Chelem annoncé et réussi :** prime de 400 points.
- **Chelem non annoncé mais réussi :** prime de 200 points.

- **Chelem annoncé mais raté** : pénalité de 200 points.

Si la défense réalise un Chelem contre le preneur, chaque défenseur reçoit une prime de 200 points en plus du score normal. En cas d'annonce de Chelem, c'est le demandeur qui fait l'entame.

[IMAGE\_FIN]

## Le comptage des points

### Valeur des cartes

Les points se comptent toujours **par paires** (2 cartes ensemble). Voici la valeur de chaque combinaison :

Paire de cartes	Points
1 <b>Bout</b> + 1 carte basse	5 points
1 <b>Roi</b> + 1 carte basse	5 points
1 <b>Dame</b> + 1 carte basse	4 points
1 <b>Cavalier</b> + 1 carte basse	3 points
1 <b>Valet</b> + 1 carte basse	2 points
2 cartes basses (couleur ou atout)	1 point

Le total de toutes les cartes du jeu fait **91 points**.

### Calcul du score de la manche

Voici la méthode pas à pas :

- **Étape 1** : Compte les points dans les plis du preneur et vérifie combien de Bouts il possède. Détermine le seuil à atteindre (36, 41, 51 ou 56).
- **Étape 2** : Calcule la différence : points réalisés moins points requis. Si c'est positif, le contrat est réussi. Si c'est négatif, il est **chuté**.
- **Étape 3** : Ajoute **25 points** (la valeur de base de tout contrat) à cette différence (en valeur absolue).
- **Étape 4** : Multiplie ce résultat par le coefficient du contrat :

Contrat	Coefficient
Prise	x1
Garde	x2
Garde sans	x4
Garde contre	x6

- **Étape 5** : Ajoute ou retranche les **primes** (poignée, Petit au bout). La poignée va au camp vainqueur, le Petit au bout va au camp qui remporte le dernier pli (et sa prime est multipliée par le coefficient du contrat).

En cas de **réussite** : chaque défenseur perd ce total et le preneur gagne 3 fois ce total (la somme des quatre scores fait zéro).

En cas de **chute** : chaque défenseur gagne ce total et le preneur perd 3 fois ce total.

## Un exemple concret pour bien comprendre

Nathan prend en **Garde** et possède **2 Bouts**. Il doit donc faire au moins 41 points. À la fin de la manche, il totalise 48 points dans ses plis. Il dépasse son seuil de  $48 - 41 = 7$  points. On ajoute les 25 points de base :  $7 + 25 = 32$ . On multiplie par 2 (Garde) :  $32 \times 2 = 64$  points. Chaque défenseur marque **-64**, Nathan marque **+192** ( $3 \times 64$ ).

Autre exemple : Corentin prend (Prise) et il lui manque 7 points pour atteindre son contrat. Il chute de 7. Le calcul :  $25 + 7 = 32$ , multiplié par 1 (Prise) = 32. Chaque défenseur marque **+32**, Corentin marque **-96**.

## Les variantes à 3 et à 5 joueurs

### Le Tarot à 3 joueurs

Les règles sont quasiment identiques à celles du jeu à 4. Les différences :

- Les cartes sont distribuées **4 par 4** (le Chien reste à 6 cartes). Chaque joueur reçoit **24 cartes**.
- Les seuils de **poignée** changent : simple = 13 atouts, double = 15, triple = 18.
- Pour le score, les points du preneur sont **multipliés par 2** (au lieu de 3).

## Le Tarot à 5 joueurs

La grande nouveauté ici, c'est l'**appel au Roi**. Le preneur ne joue plus seul : il appelle secrètement un partenaire !

- Le Chien est réduit à **3 cartes**. Chaque joueur reçoit **15 cartes**.
- Après avoir annoncé son contrat mais **avant de retourner le Chien**, le preneur appelle un **Roi** d'une couleur de son choix (par exemple « j'appelle le Roi de Cœur »). Le joueur qui détient ce Roi devient son **partenaire secret**, mais personne ne le saura avant qu'il ne joue cette carte !
- Si le preneur a les 4 Rois, il peut appeler une Dame (ou même un Cavalier s'il a aussi les 4 Dames). Il peut aussi s'appeler lui-même en choisissant un Roi qu'il possède déjà.
- Si la carte appelée est dans le Chien ou dans la main du preneur, celui-ci joue **seul contre quatre**.
- L'entame ne peut pas se faire dans la couleur du Roi appelé (sauf si c'est le détenteur de ce Roi qui entame).
- Les seuils de **poignée** à 5 : simple = 8 atouts, double = 10, triple = 13.
- Les points sont répartis : **2/3** pour le preneur, **1/3** pour le partenaire. Si le preneur joue seul contre 4, ses points sont multipliés par 4.

**Conseil de vieux briscard** : à 5 joueurs, le jeu de déduction est génial. Observe bien qui hésite, qui protège quelle couleur... Tu pourras deviner qui est le partenaire secret avant même que le Roi soit joué ! C'est ce qui rend cette variante si savoureuse.

## Récapitulatif des points et primes

Élément	Détail
Valeur de base du contrat	25 points
Prise	Total x 1
Garde	Total x 2
Garde sans	Total x 4
Garde contre	Total x 6

Élément	Détail
Simple poignée	20 points (non multipliés)
Double poignée	30 points (non multipliés)
Triple poignée	40 points (non multipliés)
Petit au bout	10 points (multipliés par le coefficient du contrat)
Chelem annoncé et réussi	+400 points
Chelem non annoncé mais réussi	+200 points
Chelem annoncé et raté	-200 points

Et voilà, tu as toutes les cartes en main (c'est le cas de le dire !) pour te lancer dans ta première partie de Tarot. Les premiers tours seront peut-être un peu hésitants, mais après deux ou trois manches, les automatismes viendront naturellement. Le Tarot est un jeu d'une richesse incroyable, où la stratégie, le bluff et la lecture du jeu adverse se mêlent à chaque pli. Si tu cherches d'autres jeux de cartes passionnants à découvrir entre deux parties, jette un œil aux [règles du Nain Jaune](#) ou aux [règles du 8 Américain](#) pour varier les plaisirs. Bonne partie !