

PRINCIPE DU JEU

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.

PRÉSENTATION DES CARTES

56 cartes de 4 couleurs : Pique, Coeur, Trèfle, Carreau. Chacune de ces couleurs comprend 14 cartes qui vont de l'As (le 1) au Roi, l'As étant la plus faible et le Roi la plus forte. Le Cavalier est une carte spécifique au tarot, il est supérieur au Valet et inférieur à la Dame.

21 atouts : du 1 (le plus faible) au 21 (le plus fort), ils permettent de couper quand on a plus de carte de la couleur demandée.

L'Excuse : carte Joker à jouer à la place d'une autre carte.

L'Excuse, le 1 d'atout (ou Petit) et le 21 d'atout sont **les 3 « Bouts »**. 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 : 3 Bouts = 36 points, 2 Bouts = 41 points, 1 Bout = 51 points, Sans Bout = 56 points.

MISE EN PLACE DU JEU

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, Coeur, 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.

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. Chaque joueur reçoit 18 cartes. 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 ni 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), on dit que **le Petit est «sec»**. Le joueur dévoile sa main et la donne est annulée. On procède alors à une nouvelle distribution.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

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** : les points de gain ou de perte sont multipliés 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** : les points de gain ou de perte sont multipliés 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 PRIMES

La poignée : 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 au vainqueur de la manche.

Le petit au bout : si le Petit 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.

Les règles de jeu



DÉROULEMENT DU JEU

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.

L'entame de chaque pli détermine les cartes demandées aux autres joueurs :

- **Si la première carte posée est une couleur**, 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** » (on appelle cela « **pisser** »).

Si l'on a pas la couleur demandée ni d'atout, on peut se « **défausser** », c'est-à-dire poser une carte d'une autre couleur mais elle ne pourra pas remporter le pli, même si elle est plus 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 on ne peut pas monter, on peut pisser... On se défause si l'on a pas d'atout.

L'EXCUSE

L'Excuse ne permet pas de gagner un pli. Celui qui l'a joué 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 !

FIN DE LA PARTIE

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 (voir pages 4 et 5).

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

COMPTAGE DES POINTS DES LEVÉES

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

TOTAL : 91 points

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.

POINTS À FAIRE SELON LE CONTRAT

Nombre de points que le preneur doit faire en fonction des Bouts qu'il a dans la main :

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

SOUS-TOTAL : X = Points à faire du contrat - points de la levée

TOTAL POINTS SUIVANT L'ENCHÈRE CHOISIE

Tout contrat vaut arbitrairement 25 points. On rajoute donc 25 points au nombre de points de gain ou de perte. **Soit Y = 25 (contrat) + X**. Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat d'enchères demandé :

- en cas de PRISE, ce total est inchangé ;
- en cas de GARDE, ce total est multiplié par DEUX ;
- en cas de GARDE SANS, ce total est multiplié par QUATRE ;
- en cas de GARDE CONTRE, ce total est multiplié par SIX.

Les éventuelles primes de Poignée et de Petit au bout sont ensuite ajoutées ou retranchées au total Y.

PRIMES

Les poignées (même valeur peu importe le contrat)

- Simple poignée (10 atouts) : la prime est de 20 points.
- Double poignée (13 atouts) : la prime est de 30 points.
- Triple poignée (15 atouts) : la prime est de 40 points.

La prime de poignée est acquise au camp vainqueur de la manche.

Le petit au bout

Si le Petit 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. Exemple : si GARDE SANS = 4 x 10 points.

En cas de réussite du contrat, la défense marquera ce total général en négatif et le preneur en positif multiplié par 3.

En cas de chute du contrat, la défense marquera ce total général en positif et le preneur en négatif multiplié par 3.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

EXEMPLES DE DÉCOMPTE

Si le nombre de points est exactement fait, le contrat est « juste fait ».

Exemple: Amélie est preneuse et tente une Garde sans le Chien avec 3 Bouts. Elle remporte 36 points, son contrat est « juste fait ». La « Garde sans » vaut $25 \times 4 = 100$ points. Chaque défenseur marque -100 points. Amélie marque $3 \times 100 = 300$ points.

Si le nombre de points est supérieur, les points supplémentaires sont des points de gain.

Exemple : Nathan est preneur avec 2 Bouts en main. Il a pris en faisant une Garde avec le Chien. À la fin de la manche, le total des points de ses plis est de 48 points. Il gagne la manche car il devait faire au moins 41 points avec 2 Bouts. Le contrat de la Garde est rempli, il passe le contrat de $48 - 41 = 7$ points auxquels on ajoute les 25 points de base.

Ce score est multiplié par 2 (Garde avec le Chien) ce qui donne $32 \times 2 = 64$ points. Chacun des 3 défenseurs marque -64 points, Nathan marque $3 \times 64 = 192$ points.

Si le nombre de points est inférieur, le contrat est « chuté ». Le nombre de points manquants correspond à des points de perte.

Exemple : Corentin a pris et chute de 7. Cela veut dire qu'il lui manquait 7 points pour atteindre son contrat. Les défenseurs marquent chacun $25 + 7 = 32$ points, Corentin marque $3 \times -32 = -96$ points.

CALCUL DES PRIMES (POIGNÉES ET PETIT AU BOUT)

Exemple 1: Thomas tente une Garde et annonce une Simple Poignée. Il mène le Petit au Bout et réalise 49 points avec 2 Bouts. Il passe donc de 8 points auxquels on ajoute les 25 points de base. Ce score est multiplié par 2 (Garde) ce qui donne 66. À ce score on ajoute 20 pour la Simple poignée et 20 (10×2) pour le Petit au Bout.

Chaque Défenseur marque -106 points et Thomas 318 points.

Exemple 2: Jules prends une Garde Sans et annonce une Double Poignée mais le Petit est mené au Bout par la Défense. Il gagne son contrat de 2 points auxquels on ajoute les 25 points de base. Ce score est multiplié par 4 (Garde Sans) ce qui donne 108. À ce score on ajoute 30 pour la Double Poignée et on retire 40 pour le Petit au Bout de la défense.

Chaque Défenseur marque -98 points et Jules 294 points.

Exemple 3: Nina tente une Garde Contre et annonce une Simple Poignée. Elle mène le Petit au Bout et réalise 39 points avec 2 bouts. Elle chute donc de 2 points auxquels on ajoute les 25 points de base. Ce score est multiplié par 6 (Garde Contre) ce qui donne 162. À ce score on ajoute 20 pour la Poignée et on retire 60 (10×6) pour le Petit au Bout.

Chaque Défenseur marque 122 points et Nina $-122 \times 6 = -732$ points

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français