

Le Tarot à 5 joueurs

Administrator
fftarot.fr |

RÈGLEMENT OFFICIEL A 5 JOUEURS DE LA FÉDÉRATION FRANCAISE DE TAROT

Le Tarot se pratique avec un jeu de Tarot, c'est à dire un jeu de 78 cartes. Il se joue à 3, 4 et 5 joueurs. Ci-après voici le règlement officiel de la Fédération Française de Tarot pour le tarot à 5 joueurs.

Les Cartes

Le jeu de Tarot est composé de 78 cartes.

- **4 couleurs** ♠, ♥, ♦, ♣, Chaque couleur est composée de 14 cartes. Dans l'ordre décroissant de force et de valeur, le **Roi**, la **Dame**, le **Cavalier** et le **Valet** constituent les **Honneurs** (ou les **Habillés**), **10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1**.

- **Vingt et une cartes** portent un numéro : ce sont les **Atouts** (ou **Tarots**) qui ont priorité sur les couleurs. Le numéro indique la force de chaque Atout, du plus fort, le **21**, au plus faible, le **1** (appelé **Petit**).

- Enfin l'**Excuse**, une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline, est une sorte de "joker" dispensant de jouer la couleur ou l'Atout demandés.

Le 21, le Petit et l'Excuse sont les 3 Oudlers (ou les 3 Bouts). C'est autour de ces 3 cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de Tarot.

Valeur de chaque carte :

1 Oudler (ou bout : 1 - 21 - Excuse)	4 1/2 points
1 Roi	4 1/2 points
1 Dame :	3 1/2 points
1 Cavalier :	2 1/2 points
1 Valet :	1 1/2 points
Toute autre carte :	1/2 point
On compte les cartes deux par deux pour faciliter le décompte :	
1 Oudler (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

Le Principe du jeu

Le Tarot se joue à cinq 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 ou quatre 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** ou avec un « **associé** » contre ses trois ou quatre adversaires associés.

Combien de points le preneur **seul** (ou avec un **associé**) doit-il réaliser pour gagner son contrat ?

Cela dépend uniquement du nombre d'Oudlers 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 Oudlers :	il faut 36 points

Ce tableau vous permet de découvrir l'importance considérable des Oudlers. **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 être battu** par le joueur placé à la gauche de celui qui va couper. (2^{ème} voisin de gauche du donneur).

Puis le voisin de gauche du donneur **doit couper** en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes.

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 3 cartes appelé **le Chien**. Il est interdit de mettre la première ou la dernière carte du paquet au Chien. Chaque joueur reçoit ainsi **15 cartes**.

En cas de **fausse donne** : Faire fausse donne, c'est ne pas respecter les règles de la donne ; une carte retournée entraîne une fausse donne si cette carte est une carte habillée ou un atout. Le donneur redistribue et ne peut pas prendre sur sa nouvelle donne s'il est responsable du retournement de la carte. Si une carte est retournée par un autre joueur que le donneur, le donneur redistribue et c'est le joueur fautif qui ne peut pas parler. Si c'est une carte inférieure au valet, la donne continue dans les deux cas. Les joueurs ne relèvent leur jeu que lorsque la distribution est entièrement terminée. (Une pénalité peut être donnée par l'arbitre au joueur ayant ramassé ses cartes avant la fin de la distribution).

En cas de faute du donneur (**fausse donne**), chaque joueur rend son jeu sans le regarder ; on évite ainsi regrets et mauvaise humeur.

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

Les Enchères

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur prend connaissance de son jeu. Il n'est pas indispensable de classer ses cartes avant la fin des enchères, mais pour un débutant

un jeu bien classé permet une évaluation plus précise.

Le joueur placé à droite du donneur parle le premier. S'il dit "**Je passe**", la parole passe alors à son voisin de droite. Et ainsi de suite, jusqu'au donneur.

Si les cinq joueurs passent, le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution. Un joueur peut lancer une enchère s'il estime que son jeu lui permet de jouer seul contre ses quatre adversaires réunis ou avec un associé contre les trois autres joueurs, il dit alors "**Je prise**", "**Je garde**", "**Je garde sans le Chien**" ou "**Je garde contre le Chien**". Les autres joueurs, placés à sa droite peuvent éventuellement couvrir cette première enchère par une enchère supérieure. Chaque joueur ne peut parler qu'une seule fois.

Appel au Roi

Avant de retourner le Chien, le preneur **appelle un Roi** de son choix et le détenteur de ce Roi devient son **partenaire (associé)**.

Si le preneur possède les 4 Rois, il appelle une DAME ou un CAVALIER s'il possède aussi les 4 dames.

Si le Roi choisit est au chien, alors le jeu se joue à 1 contre 4. Si le preneur possède un jeu exceptionnel il peut s'appeler lui-même dans ce cas il joue seul contre les quatre autres joueurs (défenseurs).

L'entame ne peut pas être faite dans la couleur du Roi choisie par le preneur sauf si cette entame est faite du Roi.

Le partenaire du preneur ne doit pas faire état de son appartenance au camp attaquant jusqu'à ce qu'il joue le roi appelé même si son comportement de jeu laisse peu d'illusions aux adversaires (Il donne des points au preneur ou son petit).

Le Chien et l'écart

*Sur une Prise ou une Garde, lorsque les enchères sont terminées, et qu'il a appelé un Roi (Dame ou Cavalier) le Preneur retourne les 3 cartes du Chien pour que chacun en prenne connaissance. Il les incorpore à son jeu puis "**écarte**" (son écart) 3 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées.*

On ne peut écarter ni Roi, ni Bout ; on n'écarte des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la Défense.

*Lorsqu'il a terminé son écart, le Preneur dit "**Jeu**" et l'écart ne peut plus alors être modifié, ni consulté.*

Sur une Garde Sans ou une Garde Contre, les cartes du Chien restent faces cachées.

Sur Garde Sans, elles sont placées devant le Preneur et seront comptabilisées avec ses levées.

Sur une Garde Contre, elles sont données face cachée à un des défenseurs une fois ceux-ci identifiés, et elles seront comptabilisées avec les levées de la Défense.

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.

Le Chelem est demandé en plus du 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 preneur, quel que soit le donneur.

En cas de Chelem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et s'il détient l'Excuse il la joue 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. <!-- [endif]-->

Les Annonces

La Poignée (8, 10 ou 13 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.

La simple Poignée (8 Atouts) la prime est de 20 points.

La double Poignée (10 Atouts) la prime est de 30 points.

La triple Poignée (13 Atouts) la prime est de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat.

La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.

La Poignée doit comprendre effectivement HUIT, DIX ou TREIZE Atouts. Lorsqu'un joueur possède NEUF, ONZE, DOUZE, QUATORZE, QUINZE, atouts, il en cache un ou deux de son choix, mais en respectant cette règle très importante : **l'Excuse dans la Poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autre Atout.**

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 Petit sec

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, et la main passe.

La répartition des points

Les points sont attribués, en + ou en - selon la réussite ou la chute, proportionnellement entre les deux attaquants (2/3 pour le preneur, 1/3 pour le partenaire). Y compris les primes (poignée, Petit au bout, chelem). Dans le cas où le preneur aurait joué à 1 contre 4, il encaisse la totalité des points en + ou en - selon sa réussite ou sa chute.

S'il manque un demi-point au camp attaquant, le contrat est chuté.

Le Jeu de la carte

Le déclarant ayant terminé son Écart dit "**Jeu**".

L'ENTAME (la première carte jouée) est effectuée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour, en tournant dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre.

L'entame (la première carte jouée) **ne peut pas être faite dans la couleur choisie par le preneur sauf si cette entame est faite du Roi.** Le joueur ayant réalisé la première levée entame la levée suivante. Et ainsi de suite. Le jeu se déroule alors selon les règles suivantes :

A l'Atout, on est obligé de monter sur le plus fort Atout déjà en jeu, même s'il appartient à un partenaire. Un joueur ne possédant pas d'Atout supérieur au plus élevé déjà en jeu, joue un Atout de son choix, en général le plus petit. On dit qu'il "PISSE".

A la couleur, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.

On est obligé de **couper** (c'est-à-dire de jouer Atout) si l'on ne possède pas de carte de la couleur demandée. Si le joueur précédent a coupé lui aussi, on est obligé de **surcouper** (de couper avec un Atout supérieur) ou de **sous-couper** (pisser) si l'on ne peut pas surcouper.

On **défausse** (on joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte de la couleur demandée, ni d'Atout.

Si la première carte d'une levée **est l'Excuse**, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.

L'Excuse ne permet pas de réaliser une levée (sauf en cas de Chelem), mais elle reste la propriété du camp qui la détient. Celui qui l'a jouée 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 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.

En cas de Chelem réussi par le camp Preneur ne possédant pas l'Excuse, cette carte jouée normalement reste la propriété de la Défense et compte pour 4 points.

Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente.

Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé.

Les levées réalisées doivent être ramassées par le joueur qui remporte la levée tant que le Roi appelé n'est pas joué.

Le Calcul des scores et la marque.

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.

Pour gagner son contrat, le camp du 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 au Chien est 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. S'il manque un demi-point au camp attaquant, le contrat est chuté.

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 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 points sont attribués, en + ou en - selon la réussite ou la chute, proportionnellement entre les deux attaquants (2/3 pour le preneur, 1/3 pour le partenaire), y compris les primes (poignée, Petit au bout, chelem). Dans le cas où le preneur aurait joué à 1 contre 4. Il encaisserait la totalité des points en + ou en - selon sa réussite ou sa chute.

Chaque Défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le camp Preneur gagne, en positif si le camp Preneur chute.

A chaque donne et en fin de chaque position, le total des scores positifs et celui des scores négatifs doivent s'équilibrer (Ex : A un total des scores positifs de +180 doit correspondre un total des scores négatifs de -180)

L'éthique.

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis à vis de ses partenaires ou adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque et tout agissement qui pourraient énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu. Les hésitations injustifiées, les enchères kamikazes, le maniérisme, les marques d'approbation ou de désapprobation, les commentaires discourtois, sont inconvenants à une table de Tarot. La modération dans le ton et dans les remarques sont une garantie du bon déroulement du tournoi.

Copyright © 2017 Fédération Française de Tarot. Tous droits réservés. Designed by Joomla!Art.com.