



Règle de jeu

Comprendre le jeu de Tarot sans se perdre dans les atouts

Le Tarot fait partie de ces grands jeu de carte qui semblent intimidants au premier tour, puis deviennent passionnants dès que l'on comprend le rôle des atouts, du chien, des bouts et du contrat. Voici une règle claire, prête à servir, pour lancer une partie et éviter les débats de 20 minutes autour de la table.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Au Tarot, un attaquant tente de réaliser un contrat contre les défenseurs. Son nombre de points à atteindre dépend du nombre de bouts qu'il possède : le 1 d'atout, le 21 d'atout et l'excuse.

En bref

Réponse rapide : au Tarot, un attaquant tente de

Habituellement 4 joueurs, variantes à 3 ou 5 joueurs

Matériel

Un jeu de 78 cartes de Tarot

Objectif

Réussir ou faire échouer le contrat de l'attaquant

Type

Jeu de cartes, réflexion, plis et stratégie

Présentation du jeu

Le Tarot est simple d'apparence, mais il révèle vite de nombreuses subtilités. C'est un jeu de réflexion où chaque carte jouée peut donner une information, protéger un bout, ouvrir une coupe ou préparer une prise décisive. Rien ne doit être fait totalement au hasard, même si, soyons honnêtes, les joueurs experts se trompent aussi, surtout après minuit.

Apparu autour du XVIème siècle, il reste l'un des jeux de cartes les plus populaires en France. Il se joue le plus souvent à 4 joueurs, avec un attaquant appelé le preneur et trois défenseurs. Des variantes permettent aussi de jouer à 3 ou à 5 joueurs.

Le principe est asymétrique : l'attaquant joue seul contre la défense. Il doit atteindre un total de points précis à la fin de la donne, tandis que les défenseurs cherchent à l'en empêcher. Et non, les cartes ne servent pas seulement à faire de l'astrologie : elles peuvent aussi déclencher de très sérieuses négociations autour du chien.



Principe et but du jeu

Le jeu comporte 78 cartes : quatre couleurs classiques, des atouts et l'excuse. À chaque donne, un joueur peut prendre le rôle d'attaquant s'il estime que son jeu lui permet de réussir un contrat. Les autres joueurs forment alors la défense. Le but du preneur est de réaliser assez de points ; le but de la défense est de le faire échouer.

Les couleurs

Les couleurs sont le pique, le carreau, le cœur et le trèfle. Dans chaque couleur, on trouve 14 cartes allant de l'As au Roi. L'As est la plus petite carte et le Roi la plus forte. Les cartes du 1 au 10 sont les basses cartes ; valet, cavalier, dame et roi sont les habillés. Le cavalier est spécifique au jeu de Tarot, et le roi ainsi que la dame sont appelés des honneurs.

Les atouts et les bouts

Le jeu compte 21 atouts, du 1 au 21. Le 1 est le plus petit, le 21 le plus fort. L'excuse est une carte particulière, souvent représentée par un joueur de mandoline avec une étoile à chaque angle. Elle permet de ne pas fournir la couleur ou l'atout demandé. Le petit, l'excuse et le 21 sont appelés les bouts ou oudlers.

Matériel et mise en place

Pour jouer, il faut un jeu complet de 78 cartes. Dans une partie à 4, il y a toujours un attaquant et trois défenseurs. Avant de commencer, le donneur est désigné : le joueur qui tire la plus petite carte devient donneur, et celui qui tire l'excuse retire une carte. Le jeu est battu par le joueur placé en face du donneur, puis la coupe est effectuée par le joueur à gauche du donneur.

La distribution se fait trois cartes par trois cartes, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le donneur constitue aussi le chien, composé de 6 cartes posées une par une. Ces cartes ne doivent être ni la première ni la dernière carte distribuée.

- Prévoir un jeu de 78 cartes avec les 4 couleurs, les 21 atouts et l'excuse.
- Désigner le donneur en tirant les cartes, puis battre et couper le jeu.
- Distribuer les cartes trois par trois et former un chien de 6 cartes.
- Faire parler les joueurs dans l'ordre, en commençant par celui situé à gauche du donneur.

Déroulement d'une partie

Après la distribution, chaque joueur regarde son jeu. Le joueur à gauche du donneur annonce s'il prend ou s'il passe, puis la parole avance dans l'ordre. Un joueur décide de devenir attaquant selon la force de sa main : plus il possède de bonnes cartes, d'atouts et de



bouts, plus son contrat peut être raisonnable.

- Les joueurs annoncent s'ils passent ou s'ils prennent, chacun à leur tour.
- Si un joueur prend, il devient l'attaquant et joue contre les défenseurs.
- Le contrat dépend notamment du nombre de bouts détenus par l'attaquant.
- Si personne ne prend, le donneur redistribue les cartes.
- Les joueurs jouent ensuite les plis en respectant la couleur demandée, les atouts et les cartes disponibles.

Les enchères augmentent le niveau de risque. Tous les paris valent une base de 25 points. La petite enchère rapporte 25 points, la grande multiplie le pari par deux, la garde sans le chien le multiplie par quatre, et la garde contre le chien le multiplie par six. Plus l'annonce est ambitieuse, plus la récompense potentielle est importante, mais plus l'échec peut coûter cher.

Règles particulières et cas fréquents

Le point central du Tarot est le contrat. Le nombre de points à atteindre dépend du nombre de bouts que l'attaquant détient à la fin de la partie. S'il possède les trois bouts, il doit faire 36 points. S'il en possède 2, il doit faire 41 points. S'il en possède 1, il doit faire 51 points. S'il n'a aucun bout, il doit faire 56 points.

La valeur des cartes compte aussi énormément. Un bout vaut 5 points, un roi vaut 5 points, une dame vaut 4 points, un cavalier vaut 3 points, un valet vaut 2 points et une carte basse vaut 0,5 point. Pour compter proprement, on associe généralement une carte forte avec une carte basse. Par exemple : une carte basse avec un roi donne 5 points.

L'excuse mérite une attention particulière : elle ne se joue pas comme une couleur classique. Elle permet d'éviter de fournir la couleur ou l'atout demandé. Elle fait partie des bouts, donc sa conservation ou sa perte peut modifier le seuil de points nécessaire au contrat. C'est souvent une carte de sécurité, mais mal utilisée, elle peut créer de vrais regrets.

Au Tarot, il est interdit de parler ou de faire des signes pour induire en erreur ses partenaires. En revanche, les cartes jouées peuvent envoyer des informations. Jouer un atout en entame peut, par exemple, laisser entendre que l'on possède beaucoup d'atouts. Cette communication par le jeu fait partie du charme... et des discussions d'après-partie.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Nombre de joueurs	La partie se joue habituellement à 4, avec des variantes à 3 ou 5.	À 4, un preneur affronte trois défenseurs.
Chien	Le donneur forme un chien de 6 cartes, posées une par une pendant la distribution.	Le chien influence fortement la décision de prendre.
Bouts	Le petit, le 21 et l'excuse sont les trois bouts.	Plus le preneur possède de bouts, moins son seuil de
Contrat	Le preneur doit atteindre 36, 41, 51 ou 56 points selon ses bouts.	La défense gagne si elle l'empêche d'atteindre ce seuil.
Valeur des cartes	Bout et roi : 5 points ; dame : 4 ; cavalier : 3 ; valet : 2 ; basse carte : 0,5.	Le comptage doit être précis pour éviter les contestations.

Comment gagner ?

Pour gagner, l'attaquant doit atteindre le total de points imposé par son nombre de bouts. Les défenseurs gagnent s'ils l'en empêchent. La victoire ne dépend donc pas seulement du nombre de plis remportés, mais de la valeur des cartes capturées et surtout de la gestion des bouts.

Une technique importante consiste à faire des coupes. En vous débarrassant rapidement d'une couleur, vous pouvez ensuite utiliser vos atouts pour prendre la main lorsque cette couleur revient. Cette stratégie peut être très efficace, mais elle demande d'observer attentivement les cartes déjà jouées.

La chasse au 1 est un autre moment classique. Elle consiste à tenter de capturer le petit chez l'adversaire. La manière la plus efficace de le faire est souvent d'épuiser son propriétaire en jouant des atouts, à condition d'en posséder suffisamment soi-même ou d'être soutenu par ses partenaires. À l'inverse, si vous possédez le petit et que vous sentez le danger arriver, mieux vaut parfois vous en débarrasser rapidement.

On parle aussi du coup de l'ambulance, qui consiste à sauver un partenaire en jouant son 1 au bon moment. Ce type de coup demande du timing, de l'attention et une bonne lecture du jeu. Bref : au Tarot, gagner, c'est compter, observer et ne pas offrir son petit sur un plateau.



Erreurs fréquentes

Prendre avec un jeu trop fragile

Un ou deux beaux atouts ne suffisent pas toujours. Avant de prendre, regardez vos bouts, vos rois, vos longues couleurs et votre capacité à contrôler les plis importants.

Oublier le seuil du contrat

Le nombre de points à atteindre change selon les bouts. Vérifiez toujours si le preneur termine avec 0, 1, 2 ou 3 bouts avant de trancher la réussite du contrat.

Jouer l'excuse trop vite

L'excuse est précieuse. La jouer sans raison peut vous priver d'une sécurité importante. Gardez-la pour un moment où elle évite une mauvaise perte ou protège votre stratégie.

Confondre atouts et couleurs

Les atouts ne sont pas une cinquième couleur ordinaire : ils servent à couper et à prendre le dessus lorsque vous ne pouvez pas fournir la couleur demandée.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes où l'observation, les plis et le calcul font la différence, vous pouvez aussi explorer d'autres règles proches ou complémentaires. Chaque jeu a son rythme : certains sont plus familiaux, d'autres plus tactiques, mais tous gagnent à être expliqués clairement avant de commencer.

Belote Rami Président Jeux de Cartes

Questions fréquentes

Combien de cartes contient un jeu de Tarot ?

Un jeu de Tarot contient 78 cartes : quatre couleurs classiques, 21 atouts et l'excuse.

Quels sont les bouts au Tarot ?

Les bouts, aussi appelés oudlers, sont le 1 d'atout, le 21 d'atout et l'excuse.

Combien de points doit faire l'attaquant ?

L'attaquant doit faire 36 points avec trois bouts, 41 points avec deux bouts, 51 points avec un bout et 56 points sans bout.



À quoi sert le chien au Tarot ?

Le chien est un paquet de 6 cartes constitué pendant la distribution. Il intervient dans la prise et peut fortement améliorer ou modifier le jeu de l'attaquant selon l'enchère choisie.