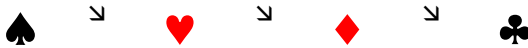


Déterminer le premier Donneur

Pour déterminer qui sera le premier Donneur, on étale les cartes, face cachée, sur le tapis de jeu et chaque joueur tire une carte au hasard.

Si un joueur tire l'Excuse, il tire une autre carte.

Si plusieurs joueurs tirent des cartes de valeur identique, l'ordre conventionnel est le suivant :



(Trèfle étant la couleur la plus faible)

C'est le joueur qui a tiré la carte la plus faible qui effectue la première donne.

AVANT CHAQUE DONNE

le joueur placé en face du Donneur mélange les cartes face cachée.

Celui qui est placé à la gauche du Donneur coupe le jeu (il prend un paquet d'au moins 3 cartes ou en laisse un d'au moins 3)

T.S.V.P. ↻

Les enchères

Une fois la Donne terminée, vient la phase des enchères.

C'est le joueur placé à la droite du Donneur qui parle en premier.

Si la force de la main qu'il a reçue le lui permet, il annonce un contrat ; sinon, il dit "Je passe". C'est alors au joueur placé à sa droite de s'exprimer, ainsi de suite jusqu'au Donneur qui parle en dernier.

Au Tarot, on ne parle qu'une seule fois.

Le joueur qui annonce le contrat le plus fort devient le PRENEUR. Les autres sont associés en DÉFENSE.

Si aucun contrat n'a été annoncé, chaque joueur dépose ses cartes (*face cachée*) au centre du tapis.

Une nouvelle Donne est alors engagée avec le Donneur suivant.
(à savoir le joueur placé à la droite du Donneur précédent)

T.S.V.P. ↻

Les contrats

Ils sont au nombre de 4

LA PRISE (aussi appelée LA PETITE)

Avec un petit jeu qui ne laisse espérer qu'environ 50% de chances de réussite en comptant beaucoup sur la découverte d'un joli Chien.

LA GARDE

C'est le plus souvent la 1ère enchère lorsque le joueur estime ses chances de réussite très supérieures au risque de chute (*ou perte*).

LA GARDE SANS LE CHIEN

Avec un très beau jeu, le joueur estime qu'il pourra réaliser son contrat sans avoir besoin des cartes du Chien. Celles-ci constituent alors pour lui une sorte de réserve de sécurité qui lui apportera au moins trois points.

LA GARDE CONTRE LE CHIEN

Avec un jeu exceptionnel, le joueur considère non seulement qu'il pourra réaliser son contrat sans avoir besoin des cartes du Chien, ni même devoir les garder en réserve de sécurité.

T.S.V.P. ↻

Le Petit sec

À la relève des cartes, si un joueur possède le Petit sec en main, c'est-à-dire sans aucun autre atout, et il n'a pas l'Excuse, Il doit obligatoirement l'annoncer. Avant les enchères, il étale son jeu sur le tapis afin que les autres joueurs puissent en faire le constat. La partie est alors annulée et on procède à une nouvelle Donne par le Donneur suivant.

Les poignées (à 4 joueurs)La simple poignée (qui vaut 20 points)

C'est posséder dans sa Main au moins 10 atouts ou 9 atouts et l'Excuse.

La double poignée (qui vaut 30 points)

C'est posséder dans sa Main au moins 13 atouts ou 12 atouts et l'Excuse.

La triple poignée (qui vaut 40 points)

C'est posséder dans sa Main au moins 15 atouts ou 14 atouts et l'Excuse.

Il n'est pas obligatoire de présenter une poignée.

Une poignée peut aussi bien être présentée par le Preneur ou par un Défenseur.

Si vous avez plus d'atouts que le nombre minimum exigé, vous montrez les atouts de votre choix.

L'Excuse présentée dans une poignée signifie qu'il n'y a aucun autre atout dans la Main.

T.S.V.P. ↻

Verso

B 6

LA DONNE

L'Écart

Dans les cas d'une PETITE ou d'une GARDE, le Preneur incorpore le Chien à sa Main et se retrouve donc avec un jeu de 24 cartes.

Il doit donc en éliminer 6 qui deviendront son Écart.

Il est interdit de placer les Bouts et les Rois à l'Écart.

On ne doit pas y placer d'atout non plus, sauf si on ne peut pas faire autrement.

Par exemple, après avoir incorporé le Chien à votre main, vous vous retrouvez avec les quatre Rois, seize atouts et quatre basses cartes.

Vous devrez écarter les quatre basses cartes et deux atouts (*les deux plus faibles*).

Vous devrez en informer la Défense et leur montrer les atouts que vous placez à l'Écart.

Une fois que le Preneur a réalisé son Écart, il compte, face cachée, ses 6 cartes devant la Défense.

Il les place en un paquet devant lui et dit "JEU".

L'Écart du Preneur ne doit pas être montré aux Défenseurs (*sauf les atouts que l'on est contraint d'y placer*)

Le joueur placé à la droite du Donneur peut alors jouer la première carte de la partie.

Verso

B 8

LES ANNONCES

La prime de poignée annoncée est accordée au camp vainqueur de la partie, même si c'est l'autre camp qui l'a présentée. Elle n'est pas multipliable par le coefficient du contrat.

Le Petit au bout

Lorsque le Petit est joué au dernier pli, il entraîne une prime de 10 points pour le camp qui remporte ce pli. Cette prime est multipliable par le coefficient du contrat.

Le Chelem

C'est le pari, extrêmement rare, de remporter les 18 levées de la partie. Il est annoncé en plus du contrat quel qu'il soit.

En cas de Chelem, l'entame revient de droit au demandeur, quel que soit le Donneur.

Si le demandeur possède l'Excuse, il doit la jouer au 18ème et dernier pli qui, alors, lui reviendra (*c'est la seule exception au sujet de l'Exc qui, autrement ne doit jamais être jouée au dernier pli sous peine de changer de camp*).

Si le demandeur possède le Petit et l'Excuse, il doit jouer le Petit au 17ème pli (*pour pouvoir bénéficier de la prime du Petit au bout*) et l'Exc au 18ème et dernier pli.

Cette prime est de 400 points pour un Chelem demandé et réalisé ; 200 s'il a été réalisé mais non demandé. Par contre, il fait l'objet d'une pénalité de 200 points s'il a été demandé mais non réalisé.

Verso

B 5

LA DONNE

La distribution des cartes

Sur une table de quatre joueurs, le Donneur distribue les cartes (face cachée) trois par trois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Sur une table de trois joueurs, il les distribue quatre par quatre.

Durant la distribution, tant qu'elle n'est pas terminée, les trois autres joueurs ne doivent pas toucher les cartes.

Au cours de la distribution, le Donneur constitue (*carte par carte*) un talon de 6 cartes appelé le CHIEN qu'il place au centre du tapis de jeu.

(Il ne doit y déposer ni la première ni la dernière carte)

La relève des cartes

Au terme de la distribution des cartes, le Donneur doit faire constater aux autres joueurs qu'il a bien déposé 6 cartes au Chien. Chacun peut alors prendre ses cartes en main et vérifier qu'il en possède bien 18.

Le Petit seul dans une main (sans aucun autre atout ni l'Excuse) annule la Donne.

Verso

B 7

LA DONNE

Lorsque le contrat joué est une PETITE ou une GARDE, le Donneur remet le Chien au Preneur. Ce dernier retourne les 6 cartes de façon à ce que chacun des quatre joueurs puisse en prendre connaissance. Ensuite, il les incorpore dans sa Main et effectue son Écart.

Lorsque le contrat joué est une GARDE SANS LE CHIEN, le Donneur remet le Chien au Preneur qui le place devant lui côté face caché. Personne ne doit connaître la composition du Chien. À l'issue de la partie, les points qu'il contient seront comptés avec ceux qu'aura réalisés le Preneur.

Lorsque le contrat joué est une GARDE CONTRE LE CHIEN, le Donneur remet le Chien au joueur placé en face du Preneur côté face caché. Personne ne doit connaître la composition du Chien. À l'issue de la partie, les points qu'il contient seront comptés avec ceux qu'aura réalisés la Défense.

C'est le joueur placé face au Preneur qui ramasse les plis gagnés par la Défense.
(cela évite qu'ils risquent d'être mélangés avec ceux du Preneur)