

TAROT : RESUME DES INFORMATIONS A SAVOIR

(NOF : NON OFFICIEL DE LA Fédération Française de Tarot)

Règles de donne : ordre des couleurs : PIQUE CŒUR CARREAU TREFLE (Trèfle la plus faible)

Les cartes sont battues avant chaque donne par le joueur placé avant celui qui coupe (à 4 en face du donneur). Coupe au moins 4 cartes dans le petit tas – Chien : 1 carte à la fois (ni la 1^{ère} ni la dernière carte)

Fausse Donne : le donneur redonne et en pénalité n'aura pas le droit de faire un contrat

(une pratique observée (NOF) : hormis le donneur , un des autres joueurs ayant le bon nombre de cartes , peut annoncer un contrat ; il gardera ses cartes , et les cartes des autres joueurs et celles du chien seront redistribuées aux autres et à un nouveau chien)

Ecart : pas de rois ni d'atouts (pour les atouts : sauf si on ne peut rien écartier d'autres , alors on peut en écartier qu'on présentera à la défense ,).

Faux écart : si contrat réussi , pas de marque , si contrat perdu la marque s'effectue (si 5 cartes la dernière du preneur est pour lui , si 7 cartes la défense prend la carte la plus forte du chien du preneur)

Poignées : Prime fixe de 20 pour simple , 30 pour double , 40 pour triple (si contrat perdu on la paie)

A 4 joueurs il faut 10 atouts pour la simple , 13 pour la double, 15 pour la triple

A 5 , 8 atouts pour la simple , 10 pour la double et 13 pour la triple

A 3 , 13 atouts pour la simple , 15 pour la double et 18 pour la triple

On peut mettre l'excuse dans la poignée mais cela indique qu'on **n'a pas d'autres atouts**. La défense peut aussi présenter une poignée . La poignée dans être présentée de façon ordonnée pour être payée (en cas de gain). Chelem prime de 400 si annoncé et réussi , prime de 200 si non annoncé , pénalité de 200 si annoncé et non réussi . C'est une prime au même titre qu'une poignée . Officiellement le petit chelem n'existe plus.

En Chelem l'excuse jouée au dernier pli **fait le pli** et dans ce cas si le petit est joué au 17^{ème} pli , il a la prime de petit au bout . En chelem annoncé le preneur joue le 1^{er}.

Jeu à trois , soit avec 24 cartes chien de 6 cartes , soit **NOF** avec 18 cartes (on retire les 2-3-4-5-6) , chien de 4 cartes et on rajoute d'office 5 points au score effectué.

Jeu à 5 , soit avec un mort , soit avec appel (au roi et si tous à la dame....) , on peut s'appeler

Le partage des points entre preneur et partenaire se fait 2/3 pour le preneur et 1/3 pour le partenaire

On arrondi au score supérieur (du gagnant) pour la marque (si 2 bouts , et fait 40,5 le contrat est perdu , et de ce fait on a perdu de 1 - Si 2 bouts et fait 45,5 , on gagne de 5.

Scores on multiplie par 1 pour Prise , 2 pour Garde , 4 pour carte Sans et 6 pour carte Contre

Il y a un forfait de 25 fois le contrat (soit 25 pour Prise , 50 Garde , 100 Garde sans et 150 Garde Contre).

Petit au Bout 10 fois le contrat pour celui qui fait le dernier pli (même si le contrat n'est pas fait).
(soit 10 pour prise , 20 pour Garde , 40 pour Garde sans , 60 Garde contre le chien)

Evaluation de son jeu : (NOF) Compter 1 par roi , 1 par atouts du 2 au 20 , 2 pour le Petit , 2 pour l'excuse et 3 pour le 21 .

Pour un jeu à 4 , de 9 à 10 d'évaluation on doit analyser son jeu (nombre de bouts , nombre d'atouts , hauteur des atouts , roi et autres honneurs pour les reprises de main , longue) En général cela est difficile sauf si bon chien.

Entre 11 et 12 , il y a de fortes chances de réussite .surtout avec 2 bouts

Stratégie de la défense : Bien mémoriser le chien .il faut jouer en équipe (tenir compte de ses partenaires).

Sauver les points de la défense , sauver le petit de la défense .Prendre des points au preneur

Chasser le petit du preneur (ou lui empêcher de l'emmener au bout) . Faire tomber les gros atouts du preneur

Se soumettre à un meneur (continuer atouts , ou faire couper le preneur). Compter les atouts (idem preneur)

Convention en défense :

Atout impair : il faut continuer atout . Atout pair , il vaut mieux arrêter le jeu atout (ou pas d'atouts impairs)

Signalisation en défense :

Si le 1^{er} défenseur a la main et possède le 21 , il le jouera (coup d'ambulance) . Sinon au 1^{er} tout de la défense s'il n'a pas le petit et si le chien n'avait pas 3 atouts (pour prise ou plus) ou 2 pour garde , il jouera atout.

Et mettra un atout IMPAIR pour indiquer à ses partenaires de continuer

Si un défenseur n'a pas le 1 et a l'excuse, il ne la jouera pas à ce 1^{er} tour

Les partenaires qui n'ont pas le 1 mettront leurs plus petits atouts (et si présence du 1 celui qui l'a mettra son plus gros atout (sauf si beaucoup d'atouts)) et s'il a le 1 et l'excuse il S'EXCUSERA (même s'il possède un gros atout (sauf bien sûr s'il joue après le preneur et qu'un de ses partenaires est maître et qu'il ne peut pas monter, il mettra son 1)

Le défenseur jouant juste avant le preneur devra mettre un gros atout pour obliger le preneur à s'affranchir de ses gros atouts (éventuellement attendre le second tour pour ne pas signaler à tort le petit).

La défense joue atout tant que chacun des défenseurs n'a pas eu la main pour indiquer la présence de son petit.

En cas de chasse du preneur, le 1^{er} défenseur possédant un gros atout le jouera, mais pour le moment on parle de jeu en défense.

Dans un jeu de chasse du petit du preneur, si un adversaire n'a plus d'atout il évitera de faire couper le preneur (jouer en fonction du chien, sinon dans sa couleur la plus courte – tenir compte du chien)

Un défenseur qui lance à sa première main une ouverture à une couleur (par exemple s'il y avait 3 atouts ou plus au chien), et s'il possède le 1, jouera dans sa courte, et si pas de courte il cherchera la coupe du preneur.

Le jeu atout de la défense permet souvent de se défausser de forts points au lieu de couper pour rien

Mais attention de ne pas se défausser à tort, en principe la défausse d'un roi signale la présence de la dame.

A la couleur, une entame **entre l'as et le 5 signale la présence d'honneurs (roi et/ou dame)**, mais à ne pas faire si on a juste la dame et qu'on joue avant le preneur) (nota : le preneur comprendra aussi ces signalisations).

Une carte supérieure signale qu'on n'a pas d'honneur majeur

A l'atout : **IMPAIR → on a 7 atouts**, ou 3 atouts majeurs, ou la tenue de couleurs.

Une attaque avec un roi demande en principe obéissance à ce joueur (poursuivre couleur ou atouts)

Si le preneur joue une couleur, penser à garder des cartes maitresses pour le contrer (pas mettre le roi si un partenaire a mis la dame ou vice-versa).

Le DEUX POUR UN : Après avoir trouvé la coupe du preneur, on le fait couper un tour sur deux, et à l'autre tour on joue atout. Le preneur s'épuise plus rapidement en atouts.

Les Mythes : Pour le défenseur jouant juste avant le preneur, s'il doit faire des ouvertures, il ne faut pas chercher à toutes les faire, mieux vaut jouer atouts ou faire couper le preneur.

Ne pas jouer sans raison dans la longue du preneur (ce qui est souvent fait dans l'espoir de sauver le petit d'un partenaire). Le preneur garde ses atouts et cela lui donnera alors l'idée de chasser.

Ne pas attaquer du fond de son doubleton dans l'espoir de sauver le petit. Le preneur gardera ses honneurs pour prendre plus tard la main.

Obéissance à ses partenaires :

On doit obéir (relance atouts, couleur), sauf si on a le petit en danger, ou si le jeu des partenaires détruit notre jeu avec une main forte.

Chasse du petit du preneur :

Cela n'est pas toujours payant. Si 3 atouts ou plus au chien, on ne chasse pas pour une petite et à partir de 2 pour une garde. Il est bon d'avoir au minimum 7 atouts dans son jeu dans son jeu.

Nota : Ne pas chasser, ne veut pas dire de ne pas jouer atouts (on a vu que jouer atouts est souvent payant)

Preneur :

- Bien faire son écart en fonction du nombre de bouts, d'atouts – Penser aux reprises de main et de ce fait ne pas écarter à tort des honneurs. Faire une ou deux coupes.
- Si deux singletons (1 carte dans une couleur), mieux vaut faire un doubleton et une coupe.
- Penser aux probabilités (un roi 7^{ème} a 80% de chance de passer)
- Avant de jouer atouts (hormis chasse) se débarrasser en priorité de ses cartes perdantes.
- Ne mener le petit au bout que s'il est au moins 9^{ème} (sinon à voir en fonction du jeu)
- Chasse au petit, faire un tour avec un atout moyen (impair pour le lanceur), et s'il reste beaucoup de gros faire un second tour en commençant par un petit, ensuite on joue ses gros.
- Savoir sacrifier un cavalier, voire une dame pour faire les autres cartes de la couleur avant que la défense ne se défausse. Parfois feinter, en attaquant son singleton qui peut aussi être un valet.
- Penser à faire tomber les gros atouts du preneur (sacrifice d'honneur)
- Se rappeler que la plupart des points se font dans les derniers plis.