CARTES

Règle du jeu de tarot : 4 joueurs, chien, Bouts et score

Mis à jour le 12 septembre 2026

Tarot à 4 joueurs : distribution, 6 cartes au chien, contrats, écart et points. Les règles FFT et le statut de la misère de tête expliqués.

Le tarot français est un jeu de plis codifié par la Fédération Française de Tarot. À chaque donne, un joueur, le preneur, affronte seul les trois défenseurs. Ce guide présente la règle officielle à 4 joueurs d'après le règlement FFT actuellement publié : les 78 cartes, le chien, les contrats, les Bouts, l'Excuse et le calcul du score.

Vous découvrez d'autres jeux de cartes ? Consultez aussi les règles de la belote, les règles du rami ou la belote contrée.

Matériel et objectif

Matériel : un jeu de tarot de 78 cartes : 14 cartes dans chacune des quatre couleurs, 21 atouts numérotés de 1 à 21 et l'Excuse.

Joueurs : 4. Il n'existe pas d'équipe fixe : le preneur joue seul contre les trois défenseurs, réunis en défense pour cette donne seulement.

Objectif : le preneur doit atteindre le nombre de points exigé par les Bouts présents dans ses plis. La défense cherche à le faire chuter.

Valeur des cartes

- Bouts (Petit, 21 et Excuse) et Rois : 4,5 points chacun
- Dames : 3,5 points
- Cavaliers : 2,5 points
- Valets : 1,5 point
- Autres cartes (atouts 2 à 20 et cartes de couleur de l'As au 10) : 0,5 point

Le jeu contient 91 points. Dans une couleur, l'ordre va du Roi à l'As. Entre atouts, le 21 est le plus fort et le 1, appelé Petit, le plus faible.

Combien de cartes au chien à quatre joueurs ?

Dix-huit cartes par joueur, six cartes au chien

À quatre joueurs, chacun reçoit 18 cartes et le chien en contient 6 : 4 × 18 + 6 = 78 cartes. Les cartes du chien sont posées face cachée au centre du tapis, et non près du donneur. À la fin de la distribution, le donneur montre seulement que le chien contient bien six cartes, sans en révéler les faces.

Distribuer trois par trois et constituer le chien

Le joueur placé en face du donneur bat les cartes, puis le joueur à gauche du donneur coupe. Le donneur distribue trois cartes par trois, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il constitue le chien en déposant ses cartes une par une au cours de la distribution. La première et la dernière carte du paquet ne peuvent pas aller au chien.

Petit sec : si un joueur possède le Petit comme seul atout et n'a pas l'Excuse, il le signale avant les enchères. La donne est annulée et redistribuée.

Enchères et contrats

Le joueur à droite du donneur parle en premier. Chacun peut passer ou annoncer un contrat supérieur, une seule fois :

- Prise : coefficient ×1
- Garde : coefficient ×2
- Garde sans le chien : coefficient ×4

- Garde contre le chien : coefficient ×6

Si les quatre joueurs passent, le voisin de droite du donneur distribue une nouvelle donne.

Qui bénéficie du chien selon le contrat ?

Prise et Garde : montrer le chien puis faire l'écart

Le donneur remet le chien au preneur, qui retourne et classe les six cartes afin que chacun puisse les voir. Il les ajoute à sa main, puis forme un écart de six cartes face cachée. Cet écart sera compté avec ses plis.

Garde sans et Garde contre : le chien reste caché

- Garde sans : le chien reste face cachée devant le preneur et sera compté avec ses plis.
- Garde contre : le chien reste face cachée, est remis au défenseur placé en face du preneur et sera compté avec les plis de la défense.

Quelles cartes peut-on mettre à l'écart ?

Il est interdit d'écarter un Roi ou un Bout. Le preneur n'écarte des atouts que si les autres cartes autorisées ne suffisent pas ; il doit alors les montrer à la défense. Une fois l'écart terminé, il montre qu'il contient bien six cartes, puis dit « jeu ».

Points nécessaires selon les Bouts

Le seuil du preneur dépend uniquement du nombre de Bouts qu'il possède dans ses plis à la fin de la donne :

- 0 Bout : 56 points
- 1 Bout : 51 points
- 2 Bouts : 41 points
- 3 Bouts : 36 points

Le contrat change le multiplicateur du score, pas ce seuil.

Déroulement d'un pli

Le joueur à droite du donneur entame le premier pli. En cas de chelem annoncé, l'entame revient au joueur qui l'a demandé. Le gagnant d'un pli entame le suivant.

- Vous devez fournir la couleur demandée si vous en possédez, sans obligation de monter.
- Sans cette couleur, vous devez couper si vous avez un atout.
- Si un atout a déjà été joué, vous devez surcouper si possible ; sinon, vous jouez un atout inférieur.
- Sans la couleur ni atout, vous vous défaussez d'une carte au choix.

Il n'existe pas d'exception parce qu'un autre défenseur tient déjà le pli : l'obligation de couper et de surcouper reste applicable.

Règle de l'Excuse

L'Excuse peut être jouée même si vous possédez la couleur ou l'atout demandé. Elle ne remporte pas le pli, sauf dans le cas particulier d'un chelem.

- Jouée avant le dernier pli, elle reste au camp de son détenteur, qui donne en échange au camp adverse une carte de ses plis valant 0,5 point.
- Jouée au dernier pli hors chelem, elle passe au camp qui remporte ce pli.
- Si son camp ne remporte aucun pli, il ne peut pas la conserver.
- Lors d'un chelem réussi, l'Excuse jouée au dernier pli reste au camp qui réalise le chelem.

Poignée et Petit au bout

Avant de jouer sa première carte, un joueur peut présenter une poignée d'atouts :

- Poignée simple : 10 atouts, prime de 20 points
- Double poignée : 13 atouts, prime de 30 points

- Triple poignée : 15 atouts, prime de 40 points

La prime de poignée revient au camp qui gagne la donne, quel que soit le joueur qui a présenté la poignée.

Si le Petit figure dans le dernier pli, le camp qui remporte ce pli reçoit une prime de 10 points multipliée par le coefficient du contrat : 10 en Prise, 20 en Garde, 40 en Garde sans et 60 en Garde contre. Cette prime s'applique quel que soit le résultat du contrat.

Chelem

Un chelem consiste à remporter les 18 plis. Il s'annonce après le contrat et avant l'entame :

- Chelem annoncé et réalisé : +400 points
- Chelem non annoncé mais réalisé : +200 points
- Chelem annoncé mais non réalisé : −200 points

Calcul du score d'une donne

Calculez d'abord la différence entre les points du preneur et son seuil. La valeur de base est 25 + la valeur absolue de cette différence. Multipliez-la par le coefficient du contrat, puis appliquez les primes de poignée, de Petit au bout et de chelem.

Si le contrat est réussi, chaque défenseur marque la valeur en négatif et le preneur marque trois fois cette valeur en positif. Si le contrat chute, chaque défenseur marque la valeur en positif et le preneur trois fois cette valeur en négatif. La somme des quatre scores reste égale à zéro.

Exemple : le preneur gagne une Garde de 8 points, sans prime. La valeur est (25 + 8) × 2 = 66. Chaque défenseur marque −66 et le preneur +198.

La misère de tête est-elle une règle officielle ?

Non. La misère de tête ne figure pas dans le règlement FFT : c'est une convention de table. Elle ne doit pas modifier le score d'une partie jouée selon la règle fédérale.

Une convention à décider avant la partie

Dans un usage courant, la misère de tête désigne une main sans Roi, Dame, Cavalier ni Valet, les cartes que la FFT appelle les honneurs ou les habillés. Certaines tables exigent aussi l'absence de Bout. Comme aucune définition fédérale ne départage ces variantes, les joueurs doivent fixer avant la partie les cartes interdites et le moment où la main est vérifiée.

Aucune prime de misère dans le score FFT

La FFT prévoit les primes de poignée, de Petit au bout et de chelem, mais aucune prime de misère. Si une table amicale souhaite en ajouter une, elle doit convenir à l'avance de son montant, de son bénéficiaire et du moment où la main est vérifiée.

Erreurs fréquentes

- Jouer en équipes fixes de deux : le preneur joue seul contre trois défenseurs
- Lier le seuil au contrat au lieu de compter les Bouts
- Cacher le chien en Garde ou le montrer en Garde sans/contre
- Écarter un Roi ou un Bout
- Oublier de couper ou de surcouper
- Attribuer le Petit au bout au camp qui l'a joué plutôt qu'au camp qui gagne le dernier pli
- Présenter la misère de tête ou sa prime comme une règle officielle

FAQ : règles du tarot français

Comment se joue le tarot à 4 joueurs ? Après la distribution et les enchères, le preneur joue seul contre trois défenseurs. Chaque camp remporte des plis, puis compte ses cartes pour vérifier si le preneur atteint le seuil imposé par ses Bouts.

Quel est l'ordre des cartes au tarot ? Dans une couleur : Roi, Dame, Cavalier, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, As. Les atouts vont du 21, le plus fort, au 1, le Petit. L'Excuse obéit à une règle particulière et ne gagne normalement pas le pli.

Quelle est la carte la plus forte au tarot ? Le 21 est le plus fort des atouts. Avec le Petit et l'Excuse, il fait aussi partie des trois Bouts qui réduisent le nombre de points à atteindre.

Combien de cartes reçoit chaque joueur ? 18 cartes chacun, plus un chien de 6 cartes constitué une carte à la fois au centre du tapis.

La misère de tête rapporte-t-elle une prime ? Pas dans la règle FFT. C'est une convention de table dont les conditions et le score doivent être décidés avant la partie.

Combien de points faut-il pour gagner ? 56 sans Bout, 51 avec un Bout, 41 avec deux Bouts et 36 avec les trois.

L'Excuse peut-elle être jouée à tout moment ? Oui. Elle dispense de fournir la couleur ou l'atout demandé, mais ne gagne normalement pas le pli.

Peut-on écarter un Roi ou un Bout ? Non. Un atout ordinaire ne peut être écarté que si c'est indispensable et doit alors être montré.

Peut-on jouer à 3 ou 5 joueurs ? Oui. La FFT publie des variantes officielles à 3 et 5 joueurs, avec une distribution et, à 5, des équipes différentes. Cette fiche couvre la règle à 4 joueurs.

Quelle différence entre belote et tarot ? La belote utilise 32 cartes et des équipes fixes ; le tarot utilise 78 cartes et oppose un preneur à trois défenseurs. Consultez les règles de la belote pour comparer.

Sources et liens cités

règlement FFT actuellement publié