

CARTES

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

Mis à jour le 23 août 2026

Règles officielles du tarot français à 4 joueurs : 78 cartes, chien, contrats, Bouts, obligations de jeu et calcul du score expliqué pas à pas.

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 : les 78 cartes, le chien, les contrats, les Bouts, l'Excuse et le calcul du score.

Vous découvrirez 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.

Distribution et 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 en même temps un chien de 6 cartes, déposées une par une, face cachée. La première et la dernière carte du paquet ne peuvent pas aller au chien. Chaque joueur reçoit 18 cartes.

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 $\times 1$

Garde : coefficient $\times 2$

Garde sans le chien : coefficient $\times 4$

Garde contre le chien : coefficient $\times 6$

Si les quatre joueurs passent, le joueur suivant devient donneur et une nouvelle donne commence.

Chien et écart

Prise et Garde : le chien est montré à tous. Le preneur l'ajoute à sa main, puis place 6 cartes face cachée à l'écart. Cet écart sera compté avec ses plis.

Garde sans : le chien reste face cachée et sera compté avec les plis du preneur.

Garde contre : le chien reste face cachée et sera compté avec les plis de la défense.

Il est interdit d'écarter un Roi ou un Bout. Un atout ne peut être écarté que si le preneur ne peut faire autrement ; il doit alors être montré à la défense.

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 $(25 + 8) \times 2 = 66$. Chaque défenseur marque 66 et le preneur +198.

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

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.

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.