



Aide-mémoire du tarot français

3, 4 ou 5 joueurs - contrats, score et jeu de la carte

Règles essentielles - version du 14 août 2026

Référence : règlement de la Fédération Française de Tarot

1. La donne

3 joueurs	24 cartes chacun + chien de 6
4 joueurs	18 cartes chacun + chien de 6
5 joueurs	15 cartes chacun + chien de 3

2. Les contrats

Prise	chien pris - x1
Garde	chien pris - x2
Garde sans	chien à l'attaque - x4
Garde contre	chien à la défense - x6

Chacun parle une seule fois. Une annonce doit dépasser la précédente. Si tous passent, la donne est redistribuée.

3. Objectif selon les bouts

0 bout	56 points
1 bout	51 points
2 bouts	41 points
3 bouts	36 points

Bouts : Petit (atout 1), 21 et Excuse.

4. Valeur des cartes

Bout ou Roi	4,5 points
Dame	3,5 points
Cavalier	2,5 points
Valet	1,5 point
Basse carte / atout ordinaire	0,5 point

5. Jouer une carte : l'ordre des obligations

1. Fournir la couleur demandée.
 2. Sans cette couleur, couper avec un atout.
 3. Si un adversaire a déjà coupé, surcouper si possible ; sinon jouer un atout inférieur.
 4. Sans couleur demandée ni atout, défausser librement.
- À l'atout, monter sur le plus fort atout du pli si possible, même s'il appartient à un partenaire.
- Le plus fort atout gagne. Sans atout, la plus forte carte de la couleur demandée gagne.

6. L'Excuse

Elle permet généralement de ne pas fournir, mais ne gagne pas le pli.

Avant le dernier pli, elle reste à son camp contre une carte basse de compensation. Au dernier pli ordinaire, elle est prise.

7. Chien et écart

Prise ou Garde : montrer le chien, l'ajouter à la main, puis écarter le même nombre de cartes.

Interdit à l'écart : Roi, Petit, 21 et Excuse.

Un atout ordinaire n'est écarté qu'en l'absence d'autre solution ; il doit alors être montré.

Garde sans ou contre : chien caché, aucun écart.

8. Primes

Petit au bout	10 x coefficient
Poignée simple / double / triple	+20 / +30 / +40
Chelem annoncé et réussi	+400
Chelem non annoncé et réussi	+200
Chelem annoncé et manqué	-200

9. Formule de marque à 4 joueurs

(25 + valeur absolue de l'écart) x coefficient

Ajouter ensuite Petit au bout, poignée et chelem selon leurs règles.

Chaque défenseur marque une fois la valeur. Le preneur marque trois fois la valeur avec le signe opposé.

Exemple : Garde, 2 bouts, 43,5 points : $(25 + 2,5) \times 2 = 55$; preneur +165, chaque défenseur -55.