

# REGLEMENT INTERNE DU TAROT-CLUB DU TREGOR

## La distribution :

- Avant la 1<sup>ère</sup> distribution, on étale le jeu, face cachée, et chaque joueur tire une carte au hasard. La plus petite carte désigne le donneur. Respecter, en cas d'égalité, l'ordre de priorité des couleurs (**Pique, Cœur, Carreau, Trèfle**). Si tirage de l'excuse vous devez retirer une autre carte.
- Le jeu doit, obligatoirement, être battu par le joueur placé en face du donneur, puis le voisin de gauche du donneur doit couper en laissant obligatoirement plus de 3 cartes et doit refermer lui-même le tas.
- Le donneur distribue les cartes 3 par 3, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, tout en constituant le chien de 6 cartes, **1 carte par 1 carte**. Il est interdit de mettre au chien la première et la dernière carte. Vérifier tous ensemble l'existence de 6 cartes au chien et de 18 cartes à chacun.
- Les joueurs ne peuvent toucher et relever leur jeu que lorsque la distribution est entièrement terminée.
- Fausse donne redonne mais ne peut pas participer aux enchères de cette même donne.
- Un joueur possédant le petit sec (sans l'excuse) doit l'annoncer, l'étaler et annuler la donne avant les enchères. Le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle donne.

- **Les bouts :** le preneur doit faire un nombre de points minimum en fonction du nombre de bouts (oudlers) qu'il possède :
- |         |     |        |
|---------|-----|--------|
| 0 bout  | >>> | 56 pts |
| 1 bout  | >>> | 51 pts |
| 2 bouts | >>> | 41 pts |
| 3 bouts | >>> | 36 pts |

- **Le Chien et l'Écart :** ni Roi, ni Bout écartés, et si obligation écart atout(s), il faut le(s) montrer à la défense. Une fois que le preneur a dit Jeu ou fait action de Jeu, l'écart ne peut plus être modifié, ni consulté. Pour un sur-contrat, le chien reste face cachée.

- **Les enchères :** il n'y a qu'un tour d'enchères.

- **Prise**
- **Garde**
- **Garde sans le chien**
- **Garde contre le chien**

## Le calcul des scores :

- **Prise** : 25 pts + nombre de pts (gain ou perte)
- **Garde** : total prise multiplié par 2
- **Garde sans** : total prise multiplié par 4
- **Garde contre** : total prise multiplié par 6

- **Le chelem :**

- **chelem annoncé en + du contrat** : il peut être annoncé après l'écart, l'annonceur du chelem joue en premier.  
Réussi : Prime : +400 pts (+ contrat). Non réussi : -200 pts (+/- contrat).
- **chelem non annoncé** : en attaque ou en défense ; Prime : 200 pts.

En cas de chelem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et s'il détient l'excuse, la jouer en dernier ; en conséquence, le petit sera considéré au bout s'il est joué à l'avant dernier pli.

- **La poignée :** Gain ou Perte quel que soit le contrat :

- Simple (10 atouts) : 20 pts      Double (13 atouts) : 30 pts      Triple (15 atouts) : 40 pts

- Lorsque l'excuse est montrée dans une poignée, cela signifie que l'on ne possède pas d'autres atouts.

- **Le petit au bout :** Gain au camp qui réalise la dernière levée : 10 pts, multipliable selon le contrat.

- **Le jeu de la carte :** On tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le joueur placé à droite du donneur doit entamer.

- Si on peut, on est obligé de monter à l'atout, même sur ses partenaires.
- A la couleur, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.
- Si non possession de cette couleur, on doit couper voire surcouper ou sous-couper (pisser).
- On se défause si l'on ne possède ni couleur demandée ni atout
- Si la première carte d'une levée est l'excuse, c'est la carte suivante qui détermine la couleur.

- **L'excuse :** ne permet pas de faire de levée (sauf chelem), mais reste la propriété du camp qui la détient. Cependant, elle doit être jouée avant la dernière levée (sauf chelem) pour ne pas risquer de changer de camp. En cas de chelem, si l'excuse est en défense, elle y reste et compte pour 4 points.

- **Les levées :** Tant qu'une levée n'est pas ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente.

- Ne pas jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant son tour.