
RÈGLEMENT OFFICIEL
DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE
TAROT-BIERE



by
ZÉGUT

POP ROCK
STATION

<http://tarot.biere.free.fr/forum/>



TABLE DES MATIERES

<i>Présentation</i>	4
<i>Les Cartes</i>	4
<i>Les jetons</i>	5
<i>Le Principe du jeu</i>	5
<i>La Distribution</i>	5
Fausse donne	6
<i>Les Enchères</i>	6
<i>Appel au Roi</i>	7
<i>Le Chien et l'écart</i>	7
<i>Le Chelem</i>	8
<i>Les Annonces</i>	8
La Poignée (8, 10 ou 13 Atouts)	8
Le Petit au bout	9
Le Petit sec	9
La misère	9
<i>Le Jeu de la carte</i>	9
L'entame	9
Le jeu de l'atout	9
Le jeu de l'Excuse	10
La levée	10
Les erreurs de jeu	10
Jouer la misère	11
Le jeu à 4	11
<i>Le calcul des scores</i>	12
Le pot	13
<i>L'éthique</i>	14
<i>Organisation du Championnat du Monde de Tarot-Bière</i>	14
<i>La Direction du Tarot-Bière</i>	14
Le Président	14
Le Vice-Président	15
<i>Classement du Championnat du Monde de Tarot-Bière</i>	15
Points cumulés en fonction du classement par manche	15
Les Bonus offensifs	15

Les bonus défensifs	16
Les autres bonus	16
Les malus	16
Le classement final	16
Les accessits	16
<i>Le compte-rendu</i>	<i>17</i>
Délai de rédaction	17
Contenu	17
<i>Merci à</i>	<i>18</i>

PRESENTATION

Le Tarot-Bière se pratique avec un jeu de Tarot, c'est à dire un jeu de 78 cartes. Il se joue normalement à 5 joueurs. Il se joue aussi avec deux packs de six, et plus de modération si affinités, et éventuellement avec du Whum, quand Steph revient de Gwada.

A noter que la bière n'est pas strictement obligatoire, juste fortement recommandée, c'est si bon !

LES CARTES

Le jeu de Tarot est composé de 78 cartes.

- **4 couleurs** : Pique , Cœur , Carreau  et Trèfle . Chaque couleur est composée de 14 cartes. Dans l'ordre décroissant de force et de valeur, le **Roi**, la **Dame**, le **Cavalier** et le **Valet** constituent les **Honneurs** (ou les **Habillés**), les **10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1** constituant les « petites cartes ».
- **Vingt et une cartes** portent un numéro : Ce sont les **Atouts** (ou **Tarots**) qui ont priorité sur les couleurs. Le numéro indique la force de chaque Atout, du plus fort, le **21**, au plus faible, le **1** (appelé **Petit**).
- Enfin l'**Excuse**, une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline, est une sorte de "joker" dispensant de jouer la couleur ou l'Atout demandés.

Le **21**, le **Petit** et l'**Excuse** sont les **3 Bouts** (ou les **3 Oudlers**). C'est autour de ces 3 cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de Tarot.

Valeur de chaque carte :

1 bout (ou Oudler : 1 - 21 - Excuse)	4 1/2 points
1 Roi	4 1/2 points
1 Dame	3 1/2 points
1 Cavalier	2 1/2 points
1 Valet	1 1/2 points
Toute autre carte	1/2 point

On compte les carte deux par deux pour faciliter le décompte :

1 Bout (ou oudler : 1 - 21 - Excuse) + 1 petite carte	5 points
1 Roi + 1 petite carte	5 points
1 Dame + 1 petite carte	4 points
1 Cavalier + 1 petite carte	3 points
1 Valet + 1 petite carte	2 points
2 petites cartes à la couleur ou à l'Atout	1 point
TOTAL	91 points

LES JETONS

Chaque joueur se voit attribué une boîte de jetons de couleur (Blancs, Jaunes, Rouges, Bleus et Verts) :

- Le jeton rond vaut 10,
- Le petit jeton rectangulaire vaut 50,
- Le grand jeton rectangulaire vaut 100.

Les boîtes sont disposées sur la table. On prélève un jeton rond dans chaque boîte pour le placer dans un sac. Chaque joueur, à tour de rôle (par ordre d'arrivée, l'hôte en dernier), pioche en aveugle un jeton dans le sac. Cette pioche détermine la couleur des jetons de chaque joueur et son placement à la table de jeu. Les pions prélevés sont mis au pot pour la première donne.

LE PRINCIPE DU JEU

Le Tarot-Bière se joue à cinq joueurs. Le Tarot-Bière est à la fois un jeu individuel et un jeu d'équipe. En effet, au cours de **la partie**, l'un des joueurs, appelé **le preneur** (ou **le déclarant**) est opposé aux trois ou quatre autres, **les défenseurs**, qui constituent une équipe (**la Défense**).

Mais cette association ne dure que le temps d'une **DONNE**. Elle peut se constituer différemment pour la donne suivante.

Après avoir pris connaissance de son jeu, un joueur peut s'engager à atteindre un certain nombre de points en jouant **seul** ou avec un « **associé** » contre ses trois ou quatre adversaires associés.

Combien de points le preneur **seul** (ou avec un **associé**) doit-il réaliser pour gagner son contrat ?

Cela dépend uniquement du nombre de bouts qu'il détient dans ses **levées** ou **plis** à la fin de la donne.

Points à réaliser :

Sans Bout : Il faut 56 points

Avec un Bout : Il faut 51 points

Avec deux Bouts : Il faut 41 points

Avec trois Bouts : Il faut 36 points

Ce tableau vous permet de découvrir l'importance considérable des Oudlers. **Le 21 et l'Excuse** ne peuvent changer de camp. **Mais attention, l'Excuse ne doit pas être jouée à la dernière levée, sauf en cas de Chelem, sinon elle change de camp. Le Petit**, au contraire, est vulnérable. Le déclarant peut le perdre... ou le prendre à ses adversaires à la suite de la fameuse CHASSE AU PETIT.

LA DISTRIBUTION

Avant la première distribution, on étale le jeu, face cachée, et chaque joueur tire une carte au hasard. La plus petite carte désigne le **DONNEUR**. En cas d'égalité on procède à un nouveau tirage entre les joueurs ayant tiré les mêmes cartes les plus faibles. Les Atouts sont prioritaires, mais l'Excuse ne compte pas : Il faut retirer dans ce cas une nouvelle carte.

Quand le pot est vide, chaque joueur verse un jeton rond au pot. Lorsque le pot n'est pas vide (suite à une chute), seul le donneur verse un jeton rond au pot. **Pour éviter les litiges, les jetons de donne et de pénalités de distribution doivent être de la couleur du donneur.**

Le jeu **doit être battu et coupé** par le joueur placé à la gauche de celui qui va distribuer (le voisin de gauche du donneur).

Le voisin de gauche du donneur **doit couper** en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Au cours de la distribution, il est conseillé que le donneur constitue **carte par carte** un talon de 3 cartes appelé **le Chien**. Chaque joueur reçoit ainsi **15 cartes**.

Pendant la distribution les joueurs n'ont pas le droit de toucher aux cartes, seul le donneur peut le faire. En cas d'infraction, le joueur fautif doit verser un jeton rond de pénalité au pot.

FAUSSE DONNE

Faire fausse donne, c'est ne pas respecter les règles de la donne :

- Une carte retournée entraîne une fausse donne si cette carte est un honneur ou un atout,
- Le donneur s'est trompé dans sa distribution du jeu (nombre de cartes différent d'un joueur à l'autre, oubli du chien, etc.).

Le donneur verse un jeton rond de pénalité et un nouveau jeton de donne au pot et redistribue s'il est responsable du retournement de la carte.

Si une carte est retournée par un autre joueur que le donneur, le donneur redistribue et c'est le joueur fautif qui verse un jeton rond de pénalité au pot, aucun nouveau jeton de donne n'est versé.

Si c'est une carte inférieure au valet, la donne continue dans les deux cas, mais un jeton rond de pénalité doit être versé au pot par le fautif. Les joueurs ne relèvent leur jeu que lorsque la distribution est entièrement terminée. (Une pénalité d'un jeton rond peut être donnée par le capitaine de soirée au joueur ayant ramassé ses cartes avant la fin de la distribution).

Il est interdit au donneur de mettre la première ou la dernière carte du paquet au Chien. En cas d'infraction, le donneur est pénalisé d'un jeton rond et doit redistribuer (et donc doit remettre à nouveau un jeton de donne au pot).

En cas de faute du donneur (**fausse donne**), chaque joueur rend son jeu sans le regarder ; on évite ainsi regrets et mauvaise humeur.

La distribution passe à tour de rôle dans le sens du jeu.

LES ENCHERES

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur prend connaissance de son jeu. **Il est autorisé de classer ses cartes avant la fin des enchères.**

Le joueur placé à droite du donneur parle le premier. S'il dit "**Je passe**", la parole passe alors à son voisin de droite. Et ainsi de suite, jusqu'au donneur.

Si les cinq joueurs passent, un deuxième tour d'enchères est organisé, sans redistribuer. Suite à ce nouveau tour d'enchère, si les cinq joueurs passent à nouveau, alors on « joue la misère » (Cf. « Jouer la misère »).

Un joueur peut lancer une enchère s'il estime que son jeu lui permet de jouer seul contre ses quatre adversaires réunis ou avec un associé contre les trois autres joueurs, il dit alors "**Je pouce**" (ou je "prise"), "**Je garde**", "**Je garde sans le Chien**" ou "**Je garde contre le Chien**". Les autres joueurs, placés à sa droite

peuvent éventuellement couvrir cette première enchère par une enchère supérieure. Chaque joueur ne peut parler qu'une seule fois.

Les enchères, par ordre croissant, sont :

LA POUCE, avec un jeu moyen qui ne laisse espérer qu'environ 50% de chances de réussite et qui s'appuie souvent sur l'espoir de la découverte d'un très beau Chien. Appelée aussi "LA PETITE" ou "LA PRISE". **Si personne ne surenchérit sur une pouce, elle est automatiquement transformée en Garde.**

LA GARDE peut être une surenchère après la pouce d'un adversaire. Mais elle est, le plus souvent, la première enchère, quand le preneur estime ses chances de réussite très supérieures à ses risques d'échec.

LA GARDE SANS LE CHIEN, avec un très beau jeu, le preneur estime qu'il peut réaliser son contrat sans incorporer le Chien à son jeu, donc sans effectuer d'ÉCART. Mais les points du Chien lui sont comptés à la fin de la donne et constituent pour lui une certaine réserve de sécurité. Naturellement, aucun joueur ne doit regarder le Chien tant que la donne n'a pas été jouée.

LA GARDE CONTRE LE CHIEN, avec un jeu exceptionnel, le preneur s'engage à réaliser son contrat sans l'aide du Chien dont les points seront comptés avec ceux de la Défense. C'est l'enchère ultime, il n'est pas possible de surenchérit sur une garde-contre, le premier joueur qui l'annonce est donc assuré d'être le preneur.

APPEL AU ROI

Avant de retourner le Chien, le preneur **appelle un Roi** de son choix et le détenteur de ce Roi devient son **partenaire (associé)**.

Si le preneur possède les 4 Rois, il appelle une DAME ou un CAVALIER s'il possède aussi les 4 dames.

Si le Roi choisit est au chien, alors le jeu se joue à 1 contre 4. Si le preneur possède un jeu exceptionnel il peut s'appeler lui-même, selon les mêmes modalités que l'appel à un partenaire. Dans ce cas il joue seul contre les quatre autres joueurs (défenseurs).

L'entame ne peut pas être faite dans la couleur du Roi choisie par le preneur sauf si cette entame est faite du Roi.

Le partenaire du preneur ne doit pas faire état de son appartenance au camp attaquant jusqu'à ce qu'il joue le roi appelé, même si son comportement de jeu laisse peu d'illusions aux adversaires (Il donne des points au preneur ou son petit).

LE CHIEN ET L'ECART

Il est interdit de regarder le chien avant l'appel au Roi. Le contrevenant doit verser 10 au pot et le jeu doit être redistribué par le donneur suivant (qui doit verser un jeton de donne, comme habituellement).

Sur une Pouce ou une Garde, lorsque les enchères sont terminées et qu'il a appelé un Roi (Dame ou Cavalier), le Preneur retourne les 3 cartes du Chien pour que chacun en prenne connaissance. Il les incorpore à son jeu puis "**écarte**" (son écart) 3 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées.

On ne peut écarter ni Roi, ni Bout ; on n'écarte des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la Défense.

Lorsqu'il a terminé son écart, le Preneur dit "**Jeu**" et l'écart ne peut plus alors être modifié, ni consulté.

Sur une Garde Sans ou une Garde Contre, les cartes du Chien restent faces cachées.

Sur Garde Sans, elles sont placées devant le Preneur et seront comptabilisées avec ses levées.
Sur une Garde Contre, elles sont placées sous le pot, et elles seront comptabilisées avec les levées de la Défense.

LE CHELEM

Réussir le CHELEM, c'est gagner toutes les levées.

Vous jouerez peut-être durant des années sans jamais réaliser, ni subir, ce coup extrêmement rare.

Le Chelem est demandé en plus du contrat ; les points sont comptés en fonction du contrat demandé et une prime (ou une pénalité) supplémentaire sanctionne la réussite (ou l'échec) de ce chelem :

Chelem annoncé et réalisé : prime supplémentaire de 400 points (après multiplication).

Chelem non annoncé mais réalisé : prime supplémentaire de 200 points (après multiplication).

Chelem annoncé mais non réalisé : 200 points sont déduits du total (après multiplication).

En cas d'annonce du Chelem, l'entame revient de droit au preneur, quel que soit le donneur. En cas de Chelem réussi, le demandeur doit obligatoirement faire tous ses plis et s'il détient l'Excuse il peut la jouer en dernier : en conséquence, le Petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant dernier pli.

En cas de grand chelem, si l'excuse est détenue par la défense et si elle est jouée avant la dernière levée elle restera acquise à la défense et comptera pour 4 points (au lieu de 4,5) et pour un bout (le preneur ne pourra alors se prévaloir que de deux bouts). En cas de chelem sur une Garde Contre (le rêve) la défense rend 1 petite carte du chien au preneur et compte alors l'excuse avec les cartes du chien restantes.

Paradoxalement, il arrive que la défense inflige un Chelem au déclarant. Dans ce cas, chaque défenseur reçoit, en plus de la marque normale, une prime de 200 points.

LES ANNONCES

LA POIGNEE (8, 10 OU 13 ATOUTS)

Un joueur possédant une **poignée** peut, s'il le désire, **l'annoncer et présenter les atouts classés dans l'ordre décroissant**, complète et en une seule fois, **juste avant de jouer sa première carte**.

En cas de Simple Poignée (8 atouts), la prime est de 20 **(après multiplication)**,

En cas de Double Poignée (10 atouts), la prime est de 30 **(après multiplication)**,

En cas de Triple Poignée (13 atouts), la prime est de 40 **(après multiplication)**.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat.

La prime est acquise au camp **vainqueur** de la donne.

La Poignée doit comprendre effectivement HUIT, DIX ou TREIZE Atouts. Lorsqu'un joueur possède NEUF, ONZE, DOUZE, QUATORZE, QUINZE, atouts, il en cache un ou deux de son choix (**il n'y a aucune obligation à présenter la plus petite ou la plus grande carte**), mais en respectant cette règle très importante :

L'Excuse dans la Poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autre Atout.

LE PETIT AU BOUT

Si le Petit fait partie de la dernière levée, on dit qu'il est au bout. Le camp qui réalise la dernière levée, à condition que cette levée comprenne le Petit, bénéficie d'une prime de 10 points, multipliable selon le contrat, quel que soit le résultat de la donne.

LE PETIT SEC

Un joueur possédant le Petit sec (**c'est son seul Atout et il n'a pas l'Excuse**) doit obligatoirement l'annoncer, étaler son jeu et annuler la donne avant les enchères, et la main passe.

LA MISERE

Une misère de tête, c'est n'avoir aucun honneur dans son jeu.

Une misère d'atout, c'est n'avoir aucun atout dans son jeu.

L'Excuse annule tout type de misère.

L'annonce du type de misère (de tête ou d'atout) doit être faite juste avant de poser SA première carte. L'annonce prématurée ou tardive annule le bonus.

Bonus : Chaque joueur donne 10 au miséreux.

Malus : En cas d'erreur d'annonce, le faux miséreux donne 10 à chacun des autres joueurs.

LE JEU DE LA CARTE

L'ENTAME

Le déclarant ayant terminé son Écart dit "**Jeu**".

L'ENTAME (la première carte jouée) est effectuée par le joueur placé à droite du donneur. Puis chaque joueur joue à son tour, en tournant dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre.

L'entame (la première carte jouée) **ne peut pas être faite dans la couleur choisie par le preneur sauf si cette entame est faite du Roi appelé.** Le joueur ayant réalisé la première levée entame la levée suivante. et ainsi de suite.

A la couleur, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.

LE JEU DE L'ATOUT

On est obligé de **couper** (c'est-à-dire de jouer Atout) si l'on ne possède pas de carte de la couleur demandée. Si le joueur précédent a coupé lui aussi, on est obligé de **surcouper** (de couper avec un Atout supérieur) ou de **sous-couper** (pisser) si l'on ne peut pas surcouper.

A l'Atout, on est obligé de monter sur le plus fort Atout déjà en jeu, même s'il appartient à un partenaire. Un joueur ne possédant pas d'Atout supérieur au plus élevé déjà en jeu, joue un Atout de son choix, en général le plus petit. On dit qu'il "**PISSE**".

On **défausse** (on joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte de la couleur demandée, ni d'Atout.

LE JEU DE L'EXCUSE

Si la première carte d'une levée **est l'Excuse**, c'est la carte suivante qui détermine la couleur jouée.

L'**Excuse** ne permet pas de réaliser une levée (sauf en cas de Chelem ou de « jeu de la misère »), mais elle reste la propriété du camp qui la détient. Celui qui l'a jouée récupère l'excuse et l'incorpore dans le tas des plis qu'il a déjà fait. Il y prend une carte sans valeur (petite carte en couleur ou atout) qu'il donne au camp qui a remporté le pli pour remplacer l'Excuse. Si le camp du joueur n'a pas encore remporté de plis, il met l'excuse en évidence et donnera une carte à l'autre camp dès qu'il en aura l'occasion.

En cas de Chelem réussi par le camp Preneur ne possédant pas l'Excuse, cette carte jouée normalement reste la propriété de la Défense et compte pour 4 points.

LA LEVEE

Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente.

Les levées réalisées doivent être ramassées par le joueur qui remporte la levée tant que le Roi appelé n'est pas joué.

Lorsque le Roi appelé a été joué et donc que tout le monde sait qui tient avec qui, les joueurs d'un même camp mettent leurs plis en commun.

LES ERREURS DE JEU

Toute carte posée est considérée comme jouée et ne peut plus être récupérée par le joueur qui l'a lâchée.

Si un joueur se trompe de carte :

1. S'il est possible de revenir en arrière avant la levée des cartes, le fautif verse 10 points au pot.
2. S'il est possible de revenir en arrière après la levée mais avant la levée du pli suivant :
 - a. Le fautif est en défense : Il paie 10 points par partenaire au camp adverse (distribution 2/3 au preneur et 1/3 à l'appelé),
 - b. Le fautif est en attaque : Il paie 10 points à chaque adversaire.
3. Sinon, le camp adverse est déclaré invincible.
 - a. En cas de victoire annulée du camp du fautif suite à cette erreur :
 - i. Le fautif est en attaque : Il paie 40 à son partenaire pour une garde, 80 pour GS, 120 pour GC,
 - ii. Le fautif est en défense : Il paie 20 à ses partenaires pour une garde, 40 pour GS, 60 GC,
 - b. En cas de défaite du camp du fautif suite à cette erreur :
 - i. Le fautif est en attaque, il s'agit de l'appelé, il paie alors 2 parts et le preneur n'en paie qu'une aux défenseurs,
 - ii. Le fautif est en attaque, il s'agit du preneur, il paie alors chaque défenseur et l'appelé ne paie personne.
 - iii. Le fautif est en défense, il ne dédommage pas ses partenaires

Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour. Si c'est le cas, le contrevenant doit verser un jeton rond au pot.

Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente. Consulter une levée antérieure expose le contrevenant à une pénalité d'un jeton rond.

Dans tous les cas la partie doit aller à son terme. Tout joueur qui jetterait son jeu pour rendre impossible la poursuite du jeu, s'expose aux pénalités suivantes :

- Avant le début de la partie : Il verse aux autres joueurs, et au pot, une pénalité identique à une garde perdue seule de 10 points, soit 40 points à chacun des joueurs adverses et 60 points au pot,
- Après le début de la partie : Le joueur s'expose aux mêmes sanctions qu'en cas d'erreur non récupérable (cf. 3. ci-dessus). Il doit reprendre son jeu, toute partie commencée doit être achevée.

JOUER LA MISERE

Si personne ne prend à l'issue de deux cycles d'enchères consécutifs, on "joue la misère" : Le chien est écarté. Chacun joue pour soi, sachant que le petit est imprenable (selon le même principe que l'Excuse) et que l'Excuse, si elle est jouée au dernier pli, remporte le pli. A l'issue de la partie, chacun compte les points remportés, le chien n'est attribué à personne. Les joueurs sont classés par ordre CROISSANT de points : Le vainqueur est donc le joueur qui comptabilise le MOINS de points, le cinquième celui qui en comptabilise le PLUS.

- Le vainqueur remporte 2/3 du pot + la part du 5ème
- Le second remporte 1/3 du pot + la part du 4ème
- Le troisième ne remporte ni ne paye rien
- Le quatrième paie au second la différence entre le score du cinquième et le score du vainqueur + 10
- Le cinquième paie au vainqueur deux fois la différence entre le score du cinquième et le score du vainqueur + 10

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, les gains/pertes sont partagés. En cas de reste suite au partage des points, ce reste est versé au pot.

LE JEU A 4

En cas de désistement de dernière minute non remplacé, la partie se joue à 4.

Les règles du jeu à 4 restent les mêmes, avec les modifications suivantes :

- 18 cartes sont distribuées à chaque joueur,
- Le chien est constitué de 6 cartes,
- Le preneur écarte 6 cartes,
- Il n'y a pas d'appel au Roi, le preneur joue à 1 contre 3,
- Les joueurs présents sont classés selon le calcul des scores normal de la 1^{ère} à la 4^{ème} place,
- L'absent est systématiquement classé en 5^{ème} position et marque donc -1 sur ses points cumulés avec un score de 0.

En cas de double-désistement de dernière minute non remplacé, la manche est annulée.

LE CALCUL DES SCORES

A la fin de la partie, on compte les points contenus dans les levées du Preneur d'une part, et dans celles de la Défense d'autre part.

Pour gagner son contrat, le camp du Preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de Bouts qu'il possède dans ses levées à la fin de la partie (en cas de Garde sans le Chien, un éventuel Bout au Chien est acquis au Preneur).

Si le nombre de points est exactement réalisé, le contrat est "juste fait"; si le nombre de points est supérieur; les points supplémentaires sont des points de gain ; si le nombre de points est inférieur, le contrat est chuté et le nombre de points manquants correspond à des points de chute. S'il manque un demi-point au camp attaquant, le contrat est chuté.

Les points sont attribués, en + ou en - selon la réussite ou la chute, proportionnellement entre les deux attaquants (2/3 pour le preneur, 1/3 pour le partenaire). Y compris les primes (poignée, Petit au bout, chelem). Dans le cas où le preneur aurait joué à 1 contre 4, il encaisse la totalité des points en + ou en - selon sa réussite ou sa chute.

S'il manque un demi-point au camp attaquant, le contrat est chuté.

Tout contrat valant arbitrairement 10 points, on rajoute 10 points au nombre de points de gain ou de chute (arrondis au multiple de 5 le plus proche). Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

En cas de POUCE, étant automatiquement transformée en GARDE si personne n'a surenchéri, ce total est multiplié par DEUX,

En cas de GARDE, ce total est multiplié par DEUX,

En cas de GARDE SANS, ce total est multiplié par QUATRE,

En cas de GARDE CONTRE, ce total est multiplié par HUIT (par SIX à partir de la saison 2010-2011).

Les points sont attribués, en + ou en - selon la réussite ou la chute, proportionnellement entre les deux attaquants (2/3 pour le preneur, 1/3 pour le partenaire), y compris les primes (poignée, Petit au bout, chelem). Dans le cas où le preneur aurait joué à 1 contre 4. Il encaisserait la totalité des points en + ou en - selon sa réussite ou sa chute.

Chaque Défenseur donne ou reçoit un même nombre de points : Donne si le camp Preneur gagne, reçoit si le camp Preneur chute.

A chaque donne et en fin de chaque position, le total des scores positifs et celui des scores négatifs doivent s'équilibrer (Ex : A un total des scores positifs de +180 doit correspondre un total des scores négatifs de -180).

Exemples de marque de points :

- Le preneur tente une Garde, présente une Poignée de 8 Atouts. Il mène le Petit au bout et réalise 49 points en détenant deux Bouts. Il passe donc de $49 - 41 = 8$, arrondis à 10.
Calcul : 10 (contrat) + 10 (points de gain) + 10 (Petit au bout) = 30 multiplié par 2 (Garde) = $60 + 20$ (poignée) = $+80$.
 - S'il a joué avec un associé chaque Défenseur donne 80 et le Preneur reçoit ($2 \times +80$) soit $+160$ et son associé $+80$ points.
 - S'il a joué seul contre quatre il reçoit alors ($4 \times +80$) soit $+320$ points et chacun des défenseurs donne -80 points.

- Le Preneur gagne une Garde Sans de 4 points (arrondis à 5), mais le Petit est mené au bout par la Défense.
Calcul : 10 (contrat) + 5 (points de gain) - 10 (Petit au bout de la défense) x 4 (Garde Sans) = $+20$.
 - S'il a joué avec un associé chaque Défenseur donne -20 et le Preneur reçoit (2×20) soit $+40$ points et son associé $+20$ points.
 - S'il a joué seul contre quatre il reçoit alors ($4 \times +20$) soit $+80$ points et chacun des défenseurs donne -20 points.
- Le Preneur chute une Prise de 7 (arrondis à 5) après avoir présenté une Poignée de 8 Atouts, mais en menant le Petit au bout.
Calcul : -10 (contrat chuté) - 5 (points de chute) + 10 (Petit au bout) = -5×2 (pouce transformée en garde) = $-10 - 20$ (Poignée chutée) = -30 .
 - S'il a joué avec un associé chaque Défenseur reçoit $+30$, le Preneur donne (2×-30) soit -60 points et son associé -30 points.
 - S'il a joué seul contre quatre il donne alors (4×-30) soit -120 points et chacun des défenseurs reçoit $+30$ points.
- Le Preneur gagne une Garde de 11 (arrondis à 10), la Défense ayant présenté une Poignée.
Calcul : $(10 + 10) \times 2$ (Garde) = $+40 + 20$ (Poignée chutée par la Défense) = $+60$.
 - S'il a joué avec un associé chaque Défenseur donne -60 et le Preneur reçoit ($2 \times +60$) soit $+120$ points et son associé $+60$ points.
 - S'il a joué seul contre quatre il reçoit alors ($4 \times +60$) soit $+240$ points et chacun des défenseurs marque -60 points.
- Sur une Garde, le Preneur annonce et réussit le Chelem, montre une Poignée de 8 Atouts et mène le Petit au bout. La défense conserve l'Excuse qu'elle possédait. Avec 2 Bouts, le Preneur réalise 87 points. Il gagne de $87 - 41 = +46$ (arrondis à $+45$).
Calcul : $((45+10) + 10$ (Petit au bout)) x 2 (Garde) = $130 + 20$ (Poignée) + 400 (Chelem annoncé) = $+550$.
 - S'il a joué avec un associé chaque Défenseur donne -550 et le Preneur marque (2×550) soit $+1100$ points et son associé $+550$ points.
 - S'il a joué seul contre quatre il reçoit alors ($4 \times +550$) soit $+2200$ points et chacun des défenseurs donne -550 points.

LE POT

Suite à une victoire de l'attaque le pot est partagé entre le preneur et son partenaire :

- 2/3 au preneur
- 1/3 à son partenaire.

Si la division donne un reste de 20, celui-ci est partagé entre preneur et partenaire, si le reste est de 10, il est donné au preneur.

En cas de défaite de l'attaque, le preneur verse 60 au pot.

Lorsque le pot est vide, suite à une victoire de l'attaque, tous les joueurs doivent verser 10 au pot avant une nouvelle donne. Le jeton fourni par chaque joueur doit correspondre à la couleur de sa boîte.

Lorsque le pot n'est pas vide, suite à une défaite, seul le donneur verse 10 au pot. Pour finir une manche, le pot doit être vide.

L'ETHIQUE

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis-à-vis de ses partenaires ou adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque et tout agissement qui pourraient énerver ou gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu.

Les hésitations injustifiées, les enchères kamikazes, le maniérisme, les marques d'approbation ou de désapprobation, les commentaires discourtois, sont inconvenants à une table de Tarot-Bière. La modération dans le ton et dans les remarques sont une garantie du bon déroulement du Championnat.

Par contre le chambrage, la bonne humeur, la consommation avec modération de bière, voire de rhum, est vivement recommandée.

ORGANISATION DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE TAROT-BIERE

Les manches se déroulent habituellement le jeudi soir de 21h00 à minuit chez Benoît Marliac. La manche s'achève à l'issue de la première partie victorieuse passé minuit. Le pot doit être vide pour déclarer la manche terminée.

Le Championnat du Monde démarre habituellement le premier jeudi de septembre et s'achève le dernier jeudi de juin à raison d'une manche tous les 15 jours.

Sur décision du Président de Tarot-Bière, à la demande d'au moins cinq joueurs, la saison peut commencer le dernier jeudi d'août.

Sur décision du Président de Tarot-Bière, à la demande d'au moins cinq joueurs, la saison peut s'achever le 1^{er} jeudi de juillet, après consultation des 3 premiers joueurs du classement temporaire.

En fonction de la demande, le Président de Tarot-Bière peut également ajouter des parties supplémentaires en cours de saison. Par contre le nombre de joueurs par manche ne doit pas varier ; il est fixé à 5. En cas de désistement de dernière minute, le jeu à 4 est possible (Cf. Le jeu à 4).

Le Président est habilité à modifier le jour et l'emplacement des parties en fonction des besoins exprimés par les joueurs, en accord avec ceux-ci.

En fin de saison, traditionnellement le dimanche suivant la dernière partie ou le dimanche suivant, est organisé un barbecue de fin de saison au cours duquel sont remis les trophées du Championnat du Monde et au cours duquel un nouveau Président de tarot-Bière peut éventuellement être intronisé.

Pour participer à une manche du Championnat du Monde de Tarot-Bière, un joueur doit obligatoirement s'inscrire sur le forum (<http://tarot.biere.free.fr/forum/>), dans la rubrique « Sélections » de la saison en cours.

LA DIRECTION DU TAROT-BIERE

LE PRESIDENT

Tout joueur de Tarot-Bière peut se proposer à la Présidence. Le Président de tarot-Bière s'engage à organiser le Championnat du Monde de Tarot-Bière pendant toute une saison.

Un nouveau Président de Tarot-Bière doit être intronisé par l'ancien Président, normalement au cours du barbecue de fin de saison.

Le rôle du Président consiste :

- à mettre en ligne les inscriptions des parties ouvertes sur le forum,
- à s'assurer que chaque partie dispose du nombre requis de participants,
- à désigner un Capitaine de soirée pour chaque manche,
- à faire appliquer le règlement,
- à organiser le barbecue de fin d'année.

Le Président est l'ultime décisionnaire en ce qui concerne l'interprétation du règlement.

Le Président peut déléguer tout ou partie de ses droits et devoirs au Vice-Président ou à tout autre membre, en accord avec celui-ci.

LE VICE-PRESIDENT

Le Vice-Président est désigné par le Président.

Le Vice-Président supplée le Président lorsque celui-ci est indisponible.

Le Vice-Président remplace définitivement le Président en cas de carence de celui-ci.

CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE TAROT-BIERE

POINTS CUMULES EN FONCTION DU CLASSEMENT PAR MANCHE

Le vainqueur d'une manche est le joueur à la tête du plus grand nombre de jetons, en rappelant qu'un petit jeton rectangulaire vaut 5 jetons ronds et qu'un grand jeton rectangulaire vaut 10 jetons ronds. Les autres joueurs sont classés par ordre décroissant de jetons :

- Le vainqueur d'une manche marque 3 points,
- Le 2^{ème} marque 2 points,
- Le 3^{ème} marque 1 point,
- Le 4^{ème} ne marque pas de point,
- Le dernier marque -1 point.

Le classement du Championnat du Monde s'obtient en classant les joueurs par ordre décroissant de « points moyens ». Les « points moyens » se calculent en divisant les points cumulés par un joueur au cours des manches auxquelles il a participé par le nombre de manches auxquelles il a participé +1.

Par exemple un joueur qui aurait marqué 10 points en 3 manches, serait crédité de 2,5 « points moyens » : $10 \text{ points} / (3 \text{ manches} + 1) = 10/4 = 2,5$.

LES BONUS OFFENSIFS

Lorsque le vainqueur d'une manche fini seul positif, 1 point de bonus est ajouté à ces points cumulés.

Le joueur d'une manche ayant la moyenne de bout sur prise la plus faible, si elle est inférieure ou égale à 1,0, ajoute 0,5 point à ces points cumulés, **à condition d'avoir remporté au moins une partie au cours de la manche.**

- En cas d'égalité c'est le plus grand preneur qui remporte le bonus.
- En cas de nouvelle égalité de nombre de prise le bonus va à celui qui à la meilleure moyenne de victoire sur prise.
- Si des joueurs ne sont toujours pas départagés au delà des deux critères de tri précédents, le bonus est attribué aux ex-aequos.

LES BONUS DEFENSIFS

A partir de la saison 2010-2011, un bonus de 0,5 point est attribué :

- Au second si son score est supérieur ou égal au score du vainqueur - 20%
- Au troisième si son score est supérieur ou égal au score du vainqueur - 60%
- Au quatrième si son score est supérieur ou égal au score du vainqueur - 110%
- Au cinquième si son score est supérieur ou égal au score du vainqueur - 160%

LES AUTRES BONUS

Si le compte-rendu rédigé par le vainqueur d'une manche ne correspond pas aux standards (cf. Le Compte-Rendu) et qu'un autre participant de cette manche rédige un compte-rendu valable avant que le vainqueur ne réagisse, il reçoit un bonus de 0,5 point **sur ses points cumulés.**

LES MALUS

En fin de saison, chaque joueur qui n'aurait pas participé à au moins 10 manches dans la saison se verra appliquer un malus de -1 par point d'écart entre le seuil de partie requis (10) et le nombre de parties effectuées **sur ses points cumulés.**

En cas de retard de rédaction du compte-rendu de la manche par le vainqueur, celui-ci se voit appliquer un malus de -0,5 point **sur ses points cumulés.**

Si le compte-rendu rédigé par le vainqueur de la manche ne correspond pas aux standards (cf. Le Compte-Rendu) et que le rédacteur ne réagit pas à temps, il se voit également appliquer un malus de -0,5 points.

LE CLASSEMENT FINAL

Le classement final du Championnat du Monde est établi à l'issue de la dernière manche de la saison.

- Le joueur ayant le plus grand nombre de « points moyens » est sacré Champion du Monde,
- Le second est déclaré Vice-Champion du Monde,
- Le troisième Vice-Vice-Champion du Monde.

LES ACCESSITS

D'autres trophées sont remis lors du barbecue de fin d'année :

- La Cuillère de bois est remise au dernier du classement,
- Le trophée Aquila est remis au joueur ayant réussi le plus haut score de l'année,
- Le trophée des Abysses est remis au joueur ayant réussi le plus bas score de l'année,
- Le prix du Fair-Play est décerné par le Président au joueur le plus agréable,
- Le prix du Manque de bol est décerné par le Président au joueur le plus malchanceux de l'année,
- Le trophée de la Truffe récompense le joueur le plus lourd et/ou le plus étourdi de l'année,
- Le trophée « Rookie of the year » récompense le nouveau joueur le mieux classé.

LE COMPTE-RENDU

DELAI DE REDACTION

Le vainqueur de chaque manche doit impérativement rédiger un compte-rendu de la soirée qu'il doit poster sur le forum de Tarot-Bière (<http://tarot.biere.free.fr/forum/>) avant le début de la manche suivante, l'horloge du forum faisant foi. Cela inclus les parties supplémentaires.

Le compte-rendu doit être posté dans la section « Parties & Résultats » de la saison en cours.

En cas de retard ou d'absence de compte-rendu, le joueur fautif reçoit automatiquement 0,5 point de malus déduit du total de points cumulés manche après manche par le joueur, pas de ses « points moyens ».

A chaque nouvelle manche de retard le récidiviste se voit automatiquement infliger 0,5 point de malus sur ses points cumulés.

CONTENU

Tout compte-rendu devrait mentionner au moins l'ambiance générale de la soirée, le classement et quelques moments forts.

Le Président peut décider qu'un compte-rendu ne répond pas à ces critères. Il avertit alors l'ensemble des participants de la soirée via le forum et par email : Le premier à poster sur le forum (le forum faisant foi) un compte-rendu acceptable reçoit un bonus de 0,5 point sur ses points cumulés, tandis qu'une pénalité de -0,5 point est appliquée au vainqueur de la soirée.

A noter : Le vainqueur est averti lui aussi et peut donc réagir pour éviter la pénalité. Le Président, ou le Vice-Président s'il a suppléé le Président, ne peut pas participer à la rédaction du nouveau compte-rendu.



MERCI A

ViVi

de nous supporter un Jeudi sur deux et de garnir le frigo.
<http://www.vivi-on-t-aime.com/>

Tous les membres de TAROT-BIERE

sans qui nous ne serions rien, mais bien plus peignards :
Anne-Sophie, Arnaud, Bruno, Eric, Florence, Frédéric,
Jean-Claude, Jean-Luc, Jean-Michel, Jean-Pierre, Kamel,
Nicolas, Philippe (Pilou), Romain, Sandrine & Stéphane.
<http://tarot.biere.free.fr/forum/>

NOUS (BEN et FIFI)

Parce qu'on le vaut bien !
<http://www.loreal.com/>

La FEDERATION FRANÇAISE DE TAROT

dont nous nous sommes librement inspirés des règles.
<http://www.fftarot.fr/>

RTL2 et FRANCIS ZEGUT

qui régalaient régulièrement nos cages à miel.
<http://www.rtl2.fr/>

L'INVENTEUR BAVAROIS

du costume que portent les filles qui apportent la bière.
<http://beer.gunaxin.com/>

L'ORDRE DES MOINES TRAPPISTES

sans lesquels nous mourrions de soif.
<http://www.trappist.be/>

AMEN.

Copyright Tarot-Bière © 2010

Toute reproduction à des fins ludiques est vivement encouragée.
Pour une exploitation commerciale, merci de bien vouloir en faire la demande sur :

<http://tarot.biere.free.fr/forum/>