

Règles du Tarot

Voici les règles du jeu de tarot : de quoi passer de bons moments entre amis

Historique

Le tarot est l'ancêtre de tous les jeux de cartes. Introduit en Europe par les sarrasins lors de l'invasion de l'Italie au Xe siècle, les tarots furent les premières cartes européennes (le premier jeu connu date de 1379). Mais si, jusqu'à la Renaissance, ils étaient utilisés uniquement pour prédire l'avenir, les tarots ne restèrent pas longtemps l'apanage des cartomanciennes, des mages et des diseuses de bonne aventure. Ils devinrent bientôt un jeu dont le succès persiste depuis maintenant plus de cinq siècles.

Le mot "tarot" vient de l'italien "torocco" ; mais là commence le mystère. D'aucuns ont avancé que le mot dérivait de "rota", la roue, ce symbole du destin. Pour d'autres, il viendrait de "tora", la loi juive. On a pensé également à un terme égyptien désignant le chemin de la vie et à un mot grec pouvant se rapporter à l'ornementation du dos de ces cartes fait de compartiment en grisaille. En fait, on désigne aussi sous le nom de tarot le dos des cartes quand il n'est pas uni.

Le tarot n'est pas égyptien, comme le veut la légende, mais il est né en Lombardie vers 1430. C'est pourquoi il adopta d'abord les couleurs des jeux italiens: coupes, épées, bâtons et deniers. Ce jeu s'appelait alors trionfi, francisé en «trionphes» (au féminin !). Au siècle suivant, on y substituera tarocchi, terme qui deviendra presque aussitôt tarot en français. Au XV^{ime} siècle, le tarot pénètre en Allemagne, et c'est là, paradoxalement, qu'il va revêtir les couleurs françaises (pique, carreau, cœur, trèfle), plus lisibles. Cette mutation graphique n'affecte en rien les règles du jeu, mais lui ouvre les portes de l'Europe du Nord jusqu'au Danemark, et aussi celles de l'Empire austro-hongrois. Cependant, dans sa patrie italienne, le jeu ne subsiste guère que dans le «réduit» du Piémont, à Bologne et dans quelques villages siciliens. La France est aujourd'hui le pays où l'on joue le plus au tarot !

Nombre de joueurs 4

Matériel : 1 jeu de tarot de 78 cartes.

But du jeu

Le preneur tente de réaliser un contrat, les défenseurs tentent de l'en empêcher.

Détail des cartes : Le jeu comporte 78 cartes qualifiées de "lames".

Si le tarot tranche sur le paysage des jeux de cartes, ce n'est certes pas par ses règles, fondatrices de tous les jeux modernes, mais surtout par ses cartes. Il y a d'abord leur taille imposante, puis leur nombre : 78 ! Un débutant (à plus forte raison un enfant) a souvent quelque mal à tenir en main 18 cartes de cette dimension !

Ces 78 cartes se répartissent comme suit : 4 familles de 14 cartes (pique, cœur, trèfle, carreau), soit par rang décroissant, roi, dame, cavalier, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, as. Le roi est la plus forte carte de la couleur, l'as la plus faible.

Ces cartes se composent de 21 atouts numérotés (de 1 à 21) et d'une carte particulière : l'EXCUSE (ou fou).

Dans certains tarots traditionnels les quatre couleurs sont les suivants: épée, coupe, bâton et denier. Mais en général on utilise celle des jeux français (trèfle, cœur, pique et carreau). En plus du numéro, chaque atout représente un sujet :

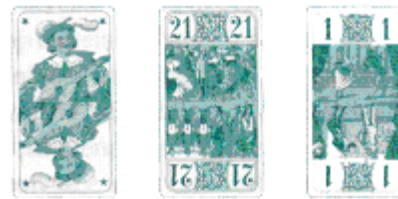
1 le Bateleur	2 la Papesse	3 l'Impératrice	4 l'Empereur
5 le Pape	6 l'Amoureux	7 le Chariot	8 la Justice
9 l'Ermite	10 la Roue de Fortune	11 la Force	12 la Mort
13 le Pendu	14 la Tempérance	15 le Diable	16 la Foudre ou la Maison-Dieu
17 l'Étoile	18 la Lune	19 le Soleil	20 le Jugement
21 le Monde			

Les cartes particulières au tarot

les 19 autres atouts



les 3 « bouts »



l'Excuse le « 21 » le « Petit »

les 4 cavaliers



Détails de 2 atouts de tarot

Au xixe siècle, les scènes dites « profanes » ont succédé aux figures traditionnelles des « tarots de Marseille », utilisés à des fins divinatoires.

Les bouts...

Dans la famille des atouts, on distingue le 1 et le 21 qui, avec l'Excuse, sont nommés «bouts» ou «oudlers». Le 21 et l'Excuse sont dits «impreunables» -quiconque les comptera dans ses cartes au début du jeu sera certain de les retrouver dans les plis de son camp au moment du compte. Le 1 d'atout, baptisé le «Petit», est, lui, «prenable» par le camp adverse.

On remarquera, parmi les figures, la présence d'une carte supplémentaire, le cavalier, hiérarchiquement placé entre la dame et le valet.

- 21 cartes numérotées, par rang croissant, de 1 à 21 : les atouts. Le plus haut et le plus faible, qui font partie des 3 «bouts», ont des fonctions particulières et jouent un rôle important dans le compte final des points.
- L'Excuse : la soixante-dix-huitième carte, ornée d'une étoile et d'un joueur de mandoline (certains y voient une réminiscence des origines italiennes du jeu), est une sorte de carte à tout faire. C'est aussi le troisième «bout».

Valeur des cartes et distribution

Le tarot est un jeu de levées avec atout (c'est même, historiquement, le premier), où un attaquant unique s'oppose au camp des défenseurs, tous ayant comme objectif de totaliser un nombre de points minimal. Ces points gagnés ou perdus selon le cas seront multipliés par le coefficient propre à chacune des enchères.

Il s'agit aussi de l'un des très rares jeux où la valeur des cartes s'exprime en demi-points (voir ci-dessous).

Les 78 cartes représentent à elles seules (sans les bonus) un total de 93 points.

Valeur des cartes en points	Minimum de points pour un contrat
Rois et bouts 4½	36 points pour le preneur qui possède les 3 bouts
Dame 3½	41 points avec 2 bouts
Cavaliers 2½	51 points avec 1 bout
Valets 1½	56 points sans aucun bout
autres cartes ½	

Le jeu doit être battu et coupé à chaque tour. Le premier donneur de la partie est celui qui tire au préalable la carte la plus basse - chacun donnera ensuite à tour de rôle, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre qui sera aussi le sens du jeu. Le donneur distribue six fois 3 cartes. Ce faisant, il pose chaque fois une carte, face cachée, sur la table (mais il est interdit d'y mettre la première et la dernière du paquet), de manière à constituer un talon de 6 cartes, appelé ici «CHIEN». Chaque joueur se trouve donc avec 18 cartes en main.

L'écart...

La constitution de l'écart est un moment délicat pour le preneur, car il doit rendre son jeu plus fort. Son avantage sur les défenseurs est évident: ces derniers ne connaissent que les 6 cartes du chien, ils ne savent ni si le preneur les conservera, ni la nature de celles qu'il choisira d'ôter de son jeu pour constituer l'écart.

Préliminaires et enchères

Si un joueur possède le Petit «sec », ce qui signifie qu'il n'a aucun autre atout (encore faut-il qu'il pense à le dire !), on refait une nouvelle donne. Il en sera de même si tous les joueurs, estimant avoir un jeu insuffisant pour l'attaque, déclarent «je passe». Sinon, le tour d'enchères débute, la parole étant d'abord au joueur placé à droite du donneur. Il existe 4 degrés d'enchères, qui sont, par ordre croissant (chacune l'emportant donc sur la précédente): la prise, ou «petite», la garde, la garde sans le chien et la garde contre le chien.

Les deux premières sont des enchères «à chien découvert», ce qui veut dire que le preneur a le droit d'écarter 6 cartes de son jeu pour les échanger contre celles du chien (qui, de toute manière, lui reviendra). Il doit d'abord montrer le chien à ses adversaires avant d'en intégrer les cartes à son jeu; en revanche, celles qu'il rejette ensuite leur demeurent cachées (ce sont parfois les mêmes).

Cette option est choisie par les joueurs qui ont un jeu vulnérable. Grâce à cet échange, le preneur peut se ménager une «chicane » (une coupe) en se débarrassant, par exemple, de tous ses cœurs. Ou bien encore se garantir un capital points pour la fin du jeu en écartant des cartes fortes ; toutefois, **il est interdit de mettre au chien des bouts et des atouts, et on ne peut y déposer des rois qu'en l'annonçant au préalable.**

Prise

C'est l'enchère la plus basse. En disant «je prends» ou «une petite», l'attaquant révèle une certaine faiblesse de son jeu, et il parie sur un apport du chien pour y remédier. Pour simplifier, c'est l'enchère classique annonçant un jeu trop fort pour dire «je passe» mais ne permettant pas de risquer l'enchère supérieure.

Exemple 1

Atout 21 18 15 12 9 3 2 ♠ R 10 ♥ Cav. ♦ 10 6 3 ♣ 9 7 4 A

C'est un jeu tout désigné pour une prise. Avec un bout «septième» (on désigne ainsi le nombre des atouts bout compris) et un roi, la probabilité de réaliser 51 points est faible. Mais quelques bonnes cartes au chien amélioreraient les chances de succès - un bout mettrait même le preneur dans une position carrément favorable.

Exemple 2

Atout 21 15 12 11 2 1 ♠ R 7 2 ♥ D V 3 A ♦ D 10 ♣ Cav. 9 2

Il manque peu de chose pour que ce soit un beau jeu, et le preneur espère bien trouver son bonheur au chien. Deux atouts supplémentaires garantiraient vraisemblablement la réussite.

Garde

C'est l'enchère la plus courante au jeu de tarot, mais aussi la plus difficile à circonscrire, car elle peut convenir à des types de main très différents, comme le prouvent les exemples 3 et 4.

Exemple 3

Atout 21 18 15 12 9 3 2 1 ♠ R 10 ♥ D Cav. 6 ♦ R 9 3 2 ♣ V 9

Un jeu fort, manquant de ressources pour sauver le Petit. On voit, par rapport à l'exemple 1, qu'il faut peu de chose pour transformer une prise tremblante en garde triomphante : un roi de plus, quelques points annexes, et l'enchère monte !

Exemple 4

Atout 21 Ex. 18 15 9 6 ♠ R 6 3 2 ♥ 9 7 ♦ D 10 3 ♣ V 7 3

Cette main plutôt moyenne ne justifie l'enchère que par la présence des 2 bouts imprenables - autant de points d'assurés !

Exemple 5

Atout 21 Ex. 18 16 14 11 9 1 ♠ R 9 2 ♥ R 4 A ♦ D Cav. ♣ D V

Un jeu presque trop beau pour une garde! On pourrait viser une enchère supérieure mais le Petit serait difficile à sauver sans la possibilité d'écarter les deux trèfles pour créer une « coupe », et cela incite à la prudence.

Les deux catégories supérieures d'enchères, «garde sans le chien» et «garde contre le chien», sont dites «à chien caché», ce qui signifie que les six cartes du chien ne sont pas montrées. Ici, une étape du jeu disparaît puisqu'il n'y a plus de possibilité d'échange de cartes.

Garde sans le chien

On prend cette option si l'on veut bénéficier des points du chien, qui, ici, sont comptabilisés dans les points du preneur à la fin du coup. Cela implique un jeu fort, qui peut néanmoins comporter quelques lacunes. Il faut simplement être sûr que sa main supporte d'être jouée sans avoir recours à l'écart.

Exemple 6

Atout 21 Ex. 18 16 12 9 6 4 2 ♠ R 10 4 3 ♦ D Cav. 7 ♣ D 6

En déclarant «garde sans le chien», l'attaquant suppose plus ou moins que le chien renferme des honneurs à cœur - et il ne veut pas laisser ces points éventuels à ses adversaires (ils lui seront nécessaires pour réaliser son contrat).

Garde contre le chien

Cette enchère - la plus forte - lance un défi supplémentaire : les points du chien vont aux défenseurs. Il faut donc être sûr de son jeu pour annoncer «garde contre le chien ».

Exemple 7

Atout 21 Ex. 19 16 14 12 9 8 6 1 ♠ R ♥ R D 9 ♦ DV86

Même si les points à trèfle s'échappaient, la probabilité de gain serait encore forte et le Petit a de bonnes chances d'être mené au bout !

Enchères spéciales

Dans plusieurs régions, on pratique encore la «pousse», enchère hybride, située entre prise et garde, qui n'a plus cours en championnat. On peut encore placer hors catégorie le «Chelem » (gain de la totalité des levées), audacieux pari de gagner toutes les levées qui rapporte 400 points de prime en cas de réussite mais qui en coûte 200 en cas d'échec. Il y a aussi le petit chelem (dont l'existence est niée par les règles officielles) qui est le gain de la totalité des levées sauf une.

Chelem surprise !

Un chelem réalisé sans avoir été annoncé rapporte 200 points. C'est ce qui explique que bien des joueurs hésitent à lancer ce contrat, qui vaut certes 400 points en cas de réussite mais se paie 200 points en cas de chute. Il est vrai qu'un chelem réalisé par la défense est encore plus coûteux, car alors le preneur paie 200 points à chacun des adversaires.

Le jeu de la carte

Le jeu démarre dès que le preneur (ayant éventuellement échangé des cartes), annonce : «Jouez!», et le joueur assis à droite du donneur entame. Toutefois, si le preneur a annoncé un chelem, il joue le premier, quelle que soit sa position.

Il y a obligation de fournir à la couleur et à l'atout, et la règle veut que l'on monte à l'atout. Le joueur incapable de fournir à la couleur doit couper - ou surcouper si un autre a déjà coupé, qu'il s'agisse d'un adversaire ou d'un associé de circonstance (comme le sont les défenseurs face au preneur). S'il ne peut pas surcouper, il fournit malgré tout un atout inférieur (il «pisse» à l'atout); s'il ne détient ni carte de la couleur ni atout, il se défausse d'une carte de son choix. Enfin, l'Excuse peut remplacer à tout moment la couleur demandée ou l'atout. Étant «bout imprenable», elle est comptabilisée à celui qui l'a jouée mais ne remporte pas le pli (elle lui est échangée contre une carte à ½ point).

À chaque levée, la carte la plus forte l'emporte, et son possesseur entame la levée suivante. Le coup est terminé lorsque les quatre joueurs ont abattu leurs 18 cartes.

La marque

Aux points comptabilisés dans les plis viennent s'ajouter diverses primes et bonifications.

Prime d'enchère

Quelle que soit son enchère, le preneur met en jeu 25 points de prime (montant soumis au coefficient multiplicateur de l'enchère).

Les poignées

La «prime de poignée» est attribuée au joueur qui a la chance de réunir 10 atouts dans sa main et qui a le courage de les montrer à ses adversaires. S'il s'agit du preneur et s'il réussit son contrat, chacun de ses adversaires lui cède alors 20 points ; s'il chute, il leur paie à tous 20 points. Dans le cas, plutôt rare il est vrai, où la poignée appartient à la défense, c'est encore le preneur qui encaisse les primes si, par extraordinaire, il ne chute pas. S'il chute, il cède les 20 points à chacun de ses adversaires.

Avec 13 atouts, on marque une « double poignée » (prime de 30 points), et 15 atouts constituent une «triple poignée», assortie d'une prime de 40 points. Le joueur à qui il manque un atout pour compléter sa poignée et qui possède l'Excuse peut la montrer en lieu et place de la carte manquante, mais il renseigne ainsi les autres sur son jeu.

Le joueur doit présenter sa poignée, dans l'ordre croissant des atouts, avant de jouer sa première carte. S'il préfère ne pas la montrer (pour garder l'effet de surprise) il n'aura pas droit à la prime. Les primes de poignée ne sont pas soumises au coefficient multiplicateur.

Le Petit au bout. Le joueur qui tente de « mener le Petit au bout» (c'est-à-dire de remporter le dernier des 18 plis avec le plus petit atout) prend un risque, récompensé par une prime de 10 points soumise au coefficient multiplicateur de chaque enchère. Cette gratification est acquise quel que soit le résultat de la donne. La seule exception a lieu quand le Petit est capturé au dernier pli par le camp adverse, qui se voit alors crédité de la prime comme s'il avait lui-même mené le Petit au bout.

Les coefficients multiplicateurs...

Chaque enchère est assortie d'un coefficient particulier qui multiplie d'autant les points de gagne ou de chute du contrat :

- x1 pour la « petite » (ou prise) ;
- x2 pour la garde ;
- x4 pour la garde sans le chien ;
- x6 pour la garde contre le chien.

Le chelem

Dans les cas de grand et petit chelem les points sont comptés en fonction du contrat demandé (voir précédemment) et un nombre de points est ajouté au total précédent :

400 points pour un grand chelem annoncé et réalisé,
200 points pour un grand chelem annoncé mais non réalisé, (200 points à soustraire)
200 points pour un grand chelem non annoncé mais réalisé,
300 points pour un petit chelem annoncé et réalisé,
150 points pour un petit chelem annoncé mais non réalisé. (150 points à soustraire)

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).

Le décompte

Après chaque coup, on compte les points des deux camps. Pour gagner son contrat, le preneur doit réaliser un chiffre minimal, en fonction de ses bouts (voir tableau ci-dessous). Tout point en sus de ce minimum exigé est comptabilisé comme point de gain ou «point de passe», tout point manquant, comme «point de chute».

Valeur des cartes en points	Minimum de points pour un contrat
Rois et bouts 4½	36 points pour le preneur qui possède les 3 bouts
Dame 3½	41 points avec 2 bouts
Cavaliers 2½	51 points avec 1 bout
Valets 1¼	56 points sans aucun bout
autres cartes ½	

À ces points (de gain ou de chute) s'ajoute la prime d'enchère de 25 points. Puis on additionne ou on retranche éventuellement la prime de « Petit au bout » et on applique enfin le coefficient multiplicateur à ce total. C'est alors seulement que l'on compte les points de poignée et de chelem avant d'établir le total. Le tableau ci-dessous montre le décompte de 5 donnes.

le décompte de 5 donnes de tarot

Donne	joueur Nord	joueur Est	joueur Sud	joueur Ouest	Balance = 0
1	- 80	+ 240	- 80	- 80	240 - 80 - 80 - 80 = 0
2	+ 40	+ 40	- 120	+ 40	40 + 40 + 40 - 120 = 0
3	- 140	- 140	- 140	+ 420	420 - (140 x 3) = 0
4	+ 162	- 486	+ 162	+ 162	(162 x 3) - 486 = 0
5	- 186	+ 62	+ 62	+ 62	(62 x 3) - 186 = 0
Total	- 204	- 284	- 116	+ 604	604 - 204 - 284 - 116 = 0

Donne 1 :

Le joueur Est, qui avait demandé une garde, a gagné de 5 points avec une poignée. On additionne alors 5 points de passe + 20 points de prime (point pour ses cartes), ce qui fait 30. Multiplié par 2 (coefficient), cela fait 60 + 20 de poignée, soit 80 points à payer par chaque défenseur.

Donne 2 :

Sud a chuté une garde de 5 points mais il a mené le Petit au bout avec succès. Addition négative: $25 + 5$ de chute - 10 (prime déductible de Petit au bout) = 20×2 (coefficient), soit 40 points à donner à chaque défenseur.

Donne 3 :

Ouest gagne une garde sans le chien de 10 points. On calcule: $25 + 10 = 35 \times 4$ (coefficient), soit 140 points cédés par chaque défenseur.

Donne 4 :

Est a chuté de 2 points une garde contre le chien. On compte : $25 + 2 = 27 \times 6$ de coefficient, soit 162 à payer à chaque défenseur.

Donne 5 :

Nord chute une « petite » de 7 points. Il s'est fait prendre le Petit au bout et il avait montré une poignée. On calcule: $25 + 7 + 10$ (Petit au bout capturé) = 42×1 (coefficient), ce qui fait $42 + 20$ points de poignée, soit 62 points à payer à chaque défenseur.

On reporte les résultats, comme indiqué sur le tableau, sur la feuille de marque : le preneur marque (en plus ou en moins) la somme des points des trois défenseurs, si bien que le total des scores de chaque donne doit toujours être égal à zéro.

Stratégie

Bien que l'objectif du preneur et celui des défenseurs soient opposés (assurer le nombre minimal de points pour le premier, faire chuter le contrat pour les seconds), les deux camps appliquent souvent une stratégie similaire. Il s'agit d'affaiblir le camp opposé, en l'obligeant à épuiser ses ressources en atout: les défenseurs chercheront ainsi à provoquer la coupe du preneur pour réduire ses possibilités de capturer les points ; de même, l'une des armes favorites de ce dernier sera «la longue», couleur dans laquelle il détient au moins 5 cartes, ce qui lui permet, en la jouant systématiquement, d'épuiser les atouts des défenseurs sur des cartes basses.

Prendre ou sauver le Petit

Quand la supériorité en atout de l'attaquant n'est pas assez solidement établie, l'une des tactiques favorites des défenseurs est la «chasse au Petit», lancée en jouant systématiquement atout dès qu'ils ont la main. Le preneur, lui, ne lance en principe la chasse au Petit que s'il possède les 4 plus forts atouts.

Une donne commentée : prise et écart...

		Nord			
		Atout 17 12 7 5 2 1 Excuse			
		♠ R 10 3			
		♥ R			
		♦ Cavalier 6			
		♣ D 7 5 4 3			
Ouest	Chien			Est	
Atout 19 15 14 11 6 4	Atout 18			Atout 20 13 10 8	
♠ D V 8 5	♠ 9			♠ Cavalier 7 A	
♥ D V 4	♥ Cavalier			♥ 10 7 6 5 3 A	
♦ A	♦ 8			♦ R V 7	
♣ V 9 8 2	♣ Cavalier A			♣ 10 6	
		Sud			
		Atout 21 16 9 3			
		♠ 6 4 2			
		♥ 9 8 2			
		♦ D 10 9 5 4 3 2			
		♣ R			

Nord, qui a risqué une prise, insère les 6 cartes du chien dans son jeu, puis écarte le cavalier, le huit et le six de carreau, le neuf et le trois de pique, choisissant de se défaire du cavalier de cœur plutôt que du dix de pique, pour assurer quelques points. Après écart, la main du preneur est donc la suivante :

Nord	
Atout 18 17 12 7 5 2 1 Excuse	
♠ R 10	
♥ R	
♦	
♣ D Cavalier 7 5 4 3 A	

Une donne commentée : jeu de la carte...

Avec 8 atouts, 2 bouts (Petit et Excuse) et 2 rois, Nord ne devrait, théoriquement, pas être trop inquiet. Mais la chance, ici, n'est pas avec le preneur qui a un jeu un peu pauvre en honneurs, car Ouest a un nombre égal à l'atout, tandis que le 21 et le 20 sont chez les deux autres défenseurs. Des conditions défavorables, qui risquent même d'aboutir à la prise du Petit...

Nord	Ouest	Sud	Est	{carte maîtresse en gras ; carte d'entame suivie d'un astérisque}
R♥	4♥	2♥	7♥*	Est entame à cœur, sa couleur longue.
Cav♣*	2♣	R♣	6♣	Le preneur joue le cavalier pour forcer la chute du roi et affranchir sa dame.
2At	4At	21At*	8At	Le 21, pour inviter les défenseurs soit à sauver leur Petit sec, soit à garder d'éventuels atouts forts...
5At	V♥	9♥	A♥	Retour à la première couleur indiquée par Est. Nord coupe effectivement.
D♣*	8♣	16At	10♣	La dame de Nord est maintenant maîtresse. C'est compter sans Sud, qui coupe du 16 pour ne pas obliger ses partenaires à éventuellement surcouper.
12At	14At	3At*	10At	Contre-attaque à l'atout de Sud. Le preneur révèle de fait sa faiblesse en ne mettant pas d'atout maître.
7At	6At*	9At	20At	Nouvelle contre-offensive à l'atout de la défense, qui envisage, manifestement, la prise du Petit.
Ex	15At	D♦	13At*	Trop faible en atout, le preneur ne peut reprendre le contrôle du coup et assure des points avec son Excuse qui, sans faire le pli, restera sa propriété.
17At	19At*	4♣	Cav♠	Nord sacrifie son 17 pour sauver son Petit.
18At	11At*	6♣	1♠	Chacun sait où sont les 3 atouts restants. Ouest offre un pli d'atout à Nord pour l'empêcher de mener le Petit au bout.
7♣*	9♣	2♠	7♠	Vaine tentative de Nord pour affranchir ses trèfles.
1At	D♥	8♥	3♥	Ouest sacrifie la dame de cœur. Nord doit couper : le Petit n'ira pas au bout.
R♠*	5♠	2♦	7♦	Le roi de pique avant qu'il ne soit trop tard pour Nord.
A♣*	V♣	3♦	V♦	Nord n'a plus d'atout et n'est maître ni à trèfle ni à pique.
10♣	D♠*	4♦	5♥	Ouest contrôle avec la dame de pique...
3♣	A♦*	9♦	R♦	... puis rejoue carreau pour le roi d'Est.
5♣	V♠	5♦	10♥*	Les 2 derniers cœurs d'Est sont maîtres.
4♣	8♠	10♦	6♥*	Dernier pli pour la défense.

Résultat: 30 + 7 points de chien = 37 points, soit 4 points de chute pour Nord, qui aurait dû, avec 2 bouts, en marquer 41, mais à qui, de toute évidence, il a manqué 1 atout !

Le tarot à trois

Les règles sont les mêmes qu'au tarot à quatre, mais chaque joueur reçoit 24 cartes. Le chien est toujours de 6 cartes.

Le tarot à cinq

Il existe plusieurs sous-variantes du tarot à cinq, les deux suivantes étant les plus courantes.

La familiale

On distribue 15 cartes à chacun avec un chien de 3 cartes. Le preneur « appelle » un roi, dont le possesseur devient d'office son partenaire (mais il peut aussi, pour perturber ses adversaires, appeler un roi qu'il a déjà). La marque sera de 2/3 pour le preneur et 1/3 pour son « associé ». On décide parfois que le preneur doit faire son appel avant d'avoir découvert le chien : s'il découvre que le roi appelé est au chien, il joue alors seul contre quatre (de même s'il fait une garde sans le chien).

La flambeuse

Le preneur joue à un contre quatre. Chacun reçoit 14 cartes, avec un chien de 8 cartes.

Le tarot à six, sept ou huit

On joue par équipes de deux, constituées par tirage au sort, et les partenaires peuvent communiquer par des annonces codifiées. L'équipe qui attaque affronte les deux autres réunies.

À sept joueurs, celui qui distribue ne joue pas la donne. La composition des équipes varie donc en fonction du donneur, qui tourne à chaque coup.

À huit joueurs, les équipes ne varient pas, mais celle qui distribue ne joue pas la donne.

Ces variantes à six, sept ou huit joueurs n'ont techniquement qu'un très lointain rapport avec le tarot classique du point de vue du jeu de la carte.

Le tarot à deux

Il existe de même plusieurs sous-variantes du tarot à deux.

La tirette

Chacun reçoit 24 cartes, les 24 restantes constituant un talon. Le preneur échange d'abord le nombre de cartes qu'il veut. Ensuite, après chaque pli, les deux adversaires tirent successivement une carte jusqu'à ce que le talon soit épuisé.

Avec le mort

C'est la version la plus classique : on distribue également trois mains de 24 cartes, la troisième, celle du mort, n'étant découverte qu'après l'écart. Le joueur placé en défense joue alors avec ses cartes et celles du mort contre le preneur qui voit un des jeux de la défense (et qui connaît donc les deux par déduction).

La découverte

On étale devant chaque joueur deux colonnes de 6 cartes faces cachées, puis on recouvre ces cartes de deux autres colonnes de 6 cartes faces visibles ; enfin, on distribue classiquement 12 cartes à chacun (il reste alors un chien de 6 cartes). Chacun joue indifféremment une carte de sa main ou une des cartes étalées devant lui : dans ce dernier cas, il retourne après le pli la carte qui se trouvait en dessous, face cachée.