**Tarot règles :**

**Principe de base :**

C’est un jeu de carte au tour par tour à 4 joueurs, ou les joueurs se retrouvent en 3 contre 1 à chaque partie. Il contient 78 cartes, dont les 52 cartes d’un jeu classique mais avec 21 atouts, 1 excuse et 4 cavaliers.

**Implémentation du jeu et déroulement d’une partie :**

\_ Système de distribution, 3 cartes par 3 à chaque joueurs et à chaque tour de distribution une carte est mise au milieu afin de créer le « chien ».

\_ Enchère, le joueur à la gauche du donneur dit en premier si il veut « prendre » ou si il « laisse » le chien (le tas de carte posé au milieu lors de la distribution). Chaque joueur fait la même chose chacun leur tour jusqu’à ce que le donneur est parlé. Si plusieurs personnes ont décidés de « prendre », alors un système de surenchère se met en place. A chaque tour de surenchère, si la personne décide qu’il veut encore être le preneur, donc être la personne en 1 contre 3, il perd 5 points sur son total à réaliser (ça devient plus difficile) à chaque surenchère. Ca n’est pas dans les règles du tarot mais c’est notre implémentation pour simplifier des règles complexes de « garde »,  « garde sans chien » ect.

\_ Juste après l’enchère, le preneur les 6 cartes du chiens et les mets dans son jeu. Puis, il en enlève 6 autres de son choix qu’il prend comme si c’était un pli qu’il venait de réaliser.

\_ Maintenant, attaquons le jeu. A chaque tour de jeu, chaque joueurs posent 1 cartes. Celui qui a la main, celui qui vient de récupérer le pli (ou au premier tour, celui à gauche du donneur), joue une carte. Soit une couleur (pique, trèfle, carreau, cœur), soit un atout. S’il joue une couleur les joueurs sont obliger de la jouer, sauf si ils en ont pas dans leur jeu, ils sont obliger de couper avec un atout (et ils prennent la main à ce moment-là, sauf si un autre joueur coupe avec une carte plus forte que lui). S’il joue un atout, alors les joueurs sont obliger de jouer un atout plus fort, si ils en ont un, sinon un atout, sinon n’importe quel carte s’ils n’ont pas d’atouts. Le but du preneur est de récupérer les meilleurs cartes pour faire son nombre de points requis, et le but des 3 autres joueurs est de l’en empêcher.

**Contrats :**

Le nombre de points que le preneur doit réaliser dépend du nombre de Bouts (l’excuse / le petit (le 1 d’atout) et le 21) qu’il a dans son jeu.

Pour 0 bout : 56 points

Pour 1 bout : 51 points

Pour 2 bouts : 41 points

Pour 3 bouts : 36 points

**Calcul des scores :**

\_ Afin que le preneur réussisse son contrat, il faut qu’il est réalisé assez de points dans les plis qu’il a récupéré. Il doit réaliser X points (en fonction de son contrat, voir types de contrats plus haut) + 5 points par surenchère. S’il le réalise il gagné, sinon les 3 autres joueurs ont gagné.

\_ Les cartes se comptent 2 par 2 :

Chaque petites cartes (les cartes comme le 8 de cœur, le 5 d’atout ect) valent 0.5 points

Les valets valent 1.5 points

Les Cavaliers valent 2.5 points

Les dames valent 3.5 points

Les rois valent 4.5 points comme les bouts qui valent aussi 4.5 points.