

Chapitre 1 : REGLEMENT OFFICIEL EN DONNES LIBRES

Présentation

La règle unique établie par la F.F.T. s'est imposée en France, aussi bien pour **les championnats officiels** que pour **les parties amicales**, qui souffrent ainsi de moins de discussions.

Le Tarot se pratique avec un jeu de 78 cartes (jeu de Tarot). Il se joue à 3, 4 et 5 joueurs.

Les cartes

Le jeu de Tarot est composé de 78 cartes.

- **4 couleurs** : ♠, ♥, ♦, ♣ (Pique, Cœur, Carreau, 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**),
 - le **10**, le **9**, le **8**, le **7**, le **6**, le **5**, le **4**, le **3**, le **2**, **l'As**.
- **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 demandé.

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 bout : 1 - 21 - excuse) : 4,5 points | |
| • 1 Roi :
points | 4,5 |
| • 1 Dame :
points | 3,5 |
| • 1 Cavalier :
points | 2,5 |
| • 1 Valet :
point | 1,5 |
| • Toute autre carte :
point | 0,5 |

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

- | | |
|---|---|
| • 1 bout (ou bout : 1 - 21 - excuse) + 1 petite carte :
points | 5 |
| • 1 Roi + 1 petite carte :
points | 5 |
| • 1 Dame + 1 petite carte :
points | 4 |

• 1 Cavalier + 1 petite carte : points	3
• 1 Valet + 1 petite carte : points	2
• 2 petites cartes à la couleur ou à l'atout : point	1
TOTAL : points	91

Le principe du jeu

Le Tarot en tournoi officiel se joue en règle générale à quatre joueurs.

Le Tarot 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 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** contre ses trois adversaires associés.

Combien de points le preneur seul 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 bouts. 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 entre les deux plus faibles, on respecte l'ordre de priorité entre les couleurs : **Pique, Cœur, Carreau, Trèfle**; l'as de Trèfle est donc la plus petite carte. Les atouts sont prioritaires, mais l'excuse ne compte pas : il faut retirer dans ce cas une nouvelle 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 2**, en prenant ou en laissant obligatoirement plus de 3 cartes, et doit **refermer lui-même le tas**.

Les joueurs donnent à tour de rôle dans le sens du jeu.

Le donneur distribue les cartes trois par trois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Au cours de la distribution, le donneur constitue carte par carte un talon de 6 cartes appelé **le chien**. Il est interdit de mettre la première ou la dernière carte du paquet au chien. Chaque joueur reçoit ainsi **18 cartes**. Les 6 cartes du chien doivent être placées au centre du tapis et non vers le donneur.

Une fois la distribution terminée, le donneur doit montrer aux autres joueurs qu'il a bien mis 6 cartes au chien.

Les joueurs ne peuvent toucher les cartes et relever leur jeu que lorsque la distribution est **entièrement terminée** (une pénalité peut être donnée par l'arbitre au joueur ayant touché ou ramassé ses cartes avant la fin de la distribution).

Toute faute commise au cours de la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur. Le fautif n'aura pas le droit de participer aux enchères sur cette

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

Un joueur qui fait une **renonce consommée en défense (RC)** ne peut pas annoncer de contrat à la distribution suivante. Dans le cas d'une RC en défense, en cas de chute, le preneur a le choix de faire marquer ou non le score.

La tenue des cartes

Tous les joueurs prennent **obligatoirement** connaissance de leur jeu dès la fin de la distribution.

Chaque joueur doit tenir ses cartes au-dessus de la table de manière apparente, jusqu'à la dernière carte jouée.

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. Le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution. Si la découverte d'un petit sec chez un joueur (qui ne l'aurait pas signalé) intervient en cours de jeu, la donne est annulée et on passe au donneur suivant.

Les enchères

Il n'est pas indispensable de classer ses cartes avant la fin des enchères, mais pour un débutant un jeu bien classé permet une évaluation plus précise.

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 quatre joueurs passent, le voisin de droite du donneur procède à une nouvelle distribution.

Un joueur peut lancer une enchère s'il estime que son jeu lui permet de jouer seul contre les trois autres joueurs. Il dit alors "**prise ou petite**", "**garde**", "**garde sans le chien**" ou "**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 PRISE ou PETITE**, 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.
- **LA GARDE** peut être une surenchère après la prise 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.

Pour un sur contrat (garde Sans et/ou garde Contre) le joueur doit toujours appeler l'arbitre. Il doit présenter à l'arbitre son jeu **ouvert et classé**. Dans la mesure

du possible, l'arbitre évite de prendre le jeu du preneur. En aucun cas, il n'a le droit de consulter le chien.

Le chien et l'écart

Sur une prise ou une garde, lorsque les enchères sont terminées, **seul le donneur tend le chien au preneur qui retourne alors** les 6 cartes du chien, les classe par couleur, puis les incorpore à son jeu après s'être assuré que les autres joueurs l'ont vu. Il réalise son écart, 6 cartes qui restent secrètes pendant toute la partie et qui seront comptabilisées avec ses levées. Pendant ce temps, les 3 autres joueurs s'assurent qu'ils ont bien 18 cartes.

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 doit montrer aux autres joueurs qu'il a bien mis 6 cartes à l'écart. Il dit ensuite "jeu".

Une fois que le preneur a dit "jeu" ou fait action de jeu (présentation poignée, jeu d'une carte ...) **la donne est commencée** et l'écart ne peut plus être ni modifié, ni consulté. Néanmoins, dans le cas de la présentation d'une poignée (ou double ou triple), le preneur qui reprend son écart à la place de son jeu (16, 19 ou 21 cartes au lieu de 18) pourra rectifier s'il n'a pas joué sa première carte. S'il a joué sa première carte, la règle du faux écart sera appliquée.

Sur une garde sans le chien ou une garde contre le chien, les cartes du chien restent faces cachées. Sur une garde sans le chien, elles sont placées devant le preneur et seront comptabilisées avec ses levées. Sur une garde contre le chien, elles sont données face cachée au défenseur qui est face au preneur, et elles seront comptabilisées avec les levées de la défense.

Le chelem

Réussir le CHELEM, c'est gagner toutes les levées. Lorsqu'un joueur demande un chelem, il doit toujours appeler l'arbitre (l'accord du chelem est limité à une carte perdante).

Le chelem est demandé après l'annonce d'un 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.
- **chelem non annoncé mais réalisé :** prime supplémentaire de 200 points.
- **chelem annoncé mais non réalisé :** 200 points sont déduits du total.

En cas d'annonce du chelem, l'entame revient de droit au joueur qui l'a demandé, quel que soit le donneur.

Pour réaliser un chelem, le preneur doit obligatoirement faire tous les plis. S'il détient l'excuse, il la jouera en dernier. En conséquence, le petit sera considéré au bout s'il est joué à l'avant-dernier pli.

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.

La poignée (10, 13 ou 15 atouts)

Un joueur possédant une **poignée** peut, s'il le désire, **l'annoncer et la présenter** juste avant de jouer sa première carte. Les atouts doivent être classés dans l'ordre. **L'excuse peut remplacer un atout manquant mais la présentation de l'excuse dans la poignée implique que l'annonceur n'a pas d'autre atout.** L'excuse peut être à n'importe quel endroit de la poignée.

La poignée doit comprendre effectivement DIX, TREIZE ou QUINZE atouts. Lorsqu'un joueur possède ONZE, DOUZE, QUATORZE, SEIZE atouts, il doit en cacher un ou plus de son choix. Lorsque le preneur possède 4 Rois et 15 atouts, l'atout (ou les atouts) écarté(s) doit être remontré avec la triple poignée qui est alors comptabilisée.

- A la poignée (10 atouts) correspond une prime de 20 points.
- A la double poignée (13 atouts) correspond une prime de 30 points.
- A la triple poignée (15 atouts) correspond une prime de 40 points.

Ces primes gardent la même valeur quel que soit le contrat. La prime est acquise au camp vainqueur de la donne.

Exemples :

- Le camp déclarant présente une double poignée. S'il gagne, chaque défenseur donne, en plus de la marque normale, une prime de 30. S'il perd, c'est lui qui donne cette prime à chaque défenseur, en plus de la marque normale.
- Un défenseur présente dix atouts. Si le camp déclarant gagne, chaque défenseur lui donne une prime de 20. Si le camp déclarant perd, chaque défenseur reçoit une prime de 20.

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.

Exemples :

- Le preneur fait une garde sans le chien. Un défenseur lui prend le petit au bout. Le camp déclarant donne une prime de $10 \times 4 = 40$ à chaque défenseur. Si malgré la perte du petit, le camp déclarant gagne son contrat, la prime est alors déduite de ses gains.
- Le preneur fait une prise. Un défenseur réalise le dernier pli avec le petit. Le camp déclarant donne une prime de 10 à chaque défenseur. Si le camp déclarant gagne quand même la donne, la prime est déduite de ses gains.

Le jeu de la carte

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.

Le joueur ayant réalisé la première levée entame la levée suivante. Et ainsi de suite. Le jeu se déroule alors selon les règles suivantes :

- **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".
- **A la couleur**, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter.
- 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.
- On peut considérer qu'une carte est sortie du jeu quand elle n'est plus en contact avec les autres.
- On **défausse** (on joue une carte de son choix) si l'on ne possède ni carte de la couleur demandée, ni d'atout.
- 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), 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 (basse 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 pli, 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.
- Tant qu'une levée n'a pas été ramassée, tout joueur peut consulter la levée précédente.
- Un joueur ne doit jamais jouer avant son tour, ni même sortir une carte de son jeu avant que son tour ne soit arrivé. Il doit aussi jouer les cartes une par une.
- Les levées réalisées doivent être ramassées par le camp qui remporte la levée (par le joueur situé en face du preneur pour les levées de la défense).

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 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 perte.

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on rajoute 25 points au nombre de points de gain ou de perte.

Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

- En cas de PRISE, ce total est inchangé,
- 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 SIX.

Enfin, les éventuelles primes de poignée, de petit au bout ou de chelem sont ajoutées.

La marque en donnes libres

En tournoi libre à 4 joueurs, chaque défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le preneur gagne, en positif si le preneur chute. Le preneur marque trois fois ce total : en positif s'il a gagné, en négatif s'il a chuté. Le total des quatre scores (du preneur et de chacun des trois défenseurs) est donc égal à 0.

Exemples de marque de points :

- Le preneur tente une garde, présente une poignée de 10 atouts. Il mène le petit au bout et réalise 49 points en détenant deux bouts. Il passe donc de $49 - 41 = 8$
 - 25 (contrat) + 8 = 33 multiplié par 2 (garde) = 66
 - poignée = 20
 - petit au bout $10 \times 2 = 20$

Le nombre de points est égal à $66 + 20 + 20 = + 106$
 Chaque défenseur marque -106 et le preneur marque $106 \times 3 = +318$.
- Le preneur gagne une garde Sans de 4 points, mais le petit est mené au bout par la défense.
 - $(25 + 4) \times 4$ (garde Sans) = 116
 - Il faut retrancher 40 pour le petit au bout

Le nombre de points est égal à $116 - 40 = + 76$
 Chaque défenseur marque -76 et le preneur $76 \times 3 = +228$.
- Le preneur chute une Prise de 7 après avoir présenté une poignée de 10 atouts, mais en menant le petit au bout.
 $25 + 7 + 20$ (poignée) - 10 (petit au bout) = 42.
 Chaque défenseur marque +42. Le preneur marque $-42 \times 3 = -126$.
- Le preneur gagne une garde de 11, la défense ayant présenté une poignée.
 $(25 + 11) \times 2$ (garde) = 72, plus 20 de poignée (payée par la défense).
 Le nombre de points est de +92. Le preneur marque +276 et chaque défenseur -92.
- Sur une garde, le preneur annonce et réussit le chelem, montre une poignée de 10 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 $87 - 41 = 46$. $(46+25) \times 2$ (garde) + 20 (poignée) + 20 (petit au bout) + 400 (chelem annoncé) = 582. Chaque défenseur marque -582. Le preneur marque $+582 \times 3 = +1746$.

Le joueur Nord est chargé de remplir correctement la feuille de marque (n° de table, n° de position, noms et position de départ des joueurs) et de saisir les scores. Les 4 joueurs sont responsables de la feuille de marque : chaque joueur doit s'assurer que son Bilan est bon, et que la somme des scores des 4 joueurs est bien égale à zéro. Une fois la feuille remplie, elle est visée par les 4 joueurs puis remise à l'arbitre.

Exemple de report des scores sur la feuille de marque

BIENVENUE ET BONNE CHANCE								
Position n° :		1	15 août 2008			Table n° :		
Position	Nord	3	Sud	3	Est	3	Ouest	3
Nom Prénom	DURAND		DUPONT		DUBOIS		DESPRES	
Contrat	+	-	+	-	+	-	+	-
Donne 1 Garde		106		106	318			106
Donne 2 G. Sans		76		76		76	228	
Donne 3 Prise	42			126	42		42	
Donne 4 Garde	276			92		92		92
Donne 5 Garde		582	1746			582		582
Total	318	764	1746	400	360	750	270	780
Bilan		-446	1346			-390		-510

Le classement en donnes libres

A l'issue du tournoi, chaque joueur obtient un nombre de points par addition des points obtenus à chaque donne, ou par addition des bilans obtenus à chaque position.

L'arbitre établit ensuite le classement du tournoi en classant les joueurs par nombre décroissant de points.

Le tournoi libre par équipes

Il est possible de disputer un tournoi libre par équipe de 2 (libre DUO) ou 4 joueurs. Dans ce cas, les joueurs d'une même équipe ne se rencontrent pas lors du tournoi. Leurs scores sont cumulés pour obtenir le total de l'équipe. Le classement s'effectue en classant les équipes par nombre décroissant de points.

L'éthique du jeu

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis à vis de ses partenaires ou adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tout agissement qui pourrait 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. La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement du tournoi.

L'arbitre

L'arbitre doit veiller au bon déroulement du tournoi et au respect du règlement officiel (et le cas échéant du règlement des compétitions). Il se base pour cela sur le code d'arbitrage établi par la F.F.T. qui fixe les mesures et sanctions en cas d'irrégularité, de faute ou d'incident de jeu. L'arbitre doit intervenir s'il voit une faute.

Dès qu'une irrégularité, faute ou incident de jeu de quelque sorte que ce soit est découvert, le jeu doit s'interrompre et l'arbitre être appelé immédiatement (même si la faute a été commise plusieurs levées auparavant et découverte ultérieurement).

Ceci est valable pour les fautes de jeu (faux-écart, jeu hors tour, carte exposée, renonce etc.) ainsi que pour toute anomalie (hésitation injustifiée, maniérisme d'un joueur, nombre incorrect de cartes, jeu mal replacé dans l'étui en duplicate, etc.).

Il est formellement interdit aux joueurs de régler entre eux un incident de jeu ou d'adopter à l'amiable une solution. Ne pas appeler l'arbitre au moment où la faute est découverte interdit ipso facto toute contestation ultérieure et constitue une faute grave.

Intervention de l'arbitre ne rime pas forcément avec sanction : l'arbitre est aussi présent pour assister les personnes en difficulté, expliquer les cas prévus par le code d'arbitrage (**mais pas en cours de donnes**), répondre aux questions des joueurs, etc...

Le jeu à 3 joueurs

Préambule : Certains tournois en donnes libres dont le nombre de joueurs n'est pas multiple de 4 peuvent inclure des tables de 3 joueurs.

Le jeu à 3 joueurs est admis et homologué par la F.F.T.

La règle est quasiment la même qu'à 4 joueurs. Les contrats sont identiques.

Par contre, les cartes sont distribuées 4 par 4, (le chien étant toujours constitué de 6 cartes). Chaque joueur reçoit ainsi 24 cartes.

La simple poignée est composée de 13 atouts, la double poignée de 15 atouts et la triple poignée de 18 atouts.

Lors du décompte, il faut compter au $\frac{1}{2}$ point près. Si le nombre de points n'est pas entier, le $\frac{1}{2}$ point va toujours au camp gagnant après que le camp possédant l'excuse ait donné normalement une carte :

- Si le preneur réalise 40 points $\frac{1}{2}$ avec 2 bouts, le $\frac{1}{2}$ point va à la défense. Il réalise donc 40 points et chute son contrat de UN point.
- Si le preneur réalise 41 points $\frac{1}{2}$ avec 2 bouts, le $\frac{1}{2}$ point lui revient. Il réalise donc 42 points et passe son contrat de UN point.

Pour la marque, le calcul des points alloués aux défenseurs est le même qu'à quatre joueurs. Par contre, **les points du preneur sont multipliés par 2**. Le total des trois scores (du preneur et de chacun des deux défenseurs) est donc égal à 0.

DANS LE JEU A 3 JOUEURS, LE PRENEUR DOIT POSSEDER BEAUCOUP DE POINTS

Le jeu à 5 joueurs

Préambule : Certains petits tournois libres dont le nombre de joueurs n'est pas multiple de 4 peuvent inclure des tables de 5 joueurs.

Dans ce cas, un des joueurs (le mort) procède à la distribution aux 4 autres joueurs et ne prend part à la partie en cours. Le mort ne compte pas dans les comptes de cette partie. Chaque joueur est « mort » à tour de rôle dans le sens du jeu, et procède à la distribution tant que personne ne prend.

Les tournois à 5 joueurs ne sont pas homologables. Un règlement FFT existe néanmoins.

La règle est légèrement différente du jeu à 4 joueurs.

Les cartes sont distribuées 3 par 3, et le chien est constitué de 3 cartes. Chaque joueur reçoit ainsi 15 cartes.

Les contrats sont identiques.

Avant de retourner le chien, le preneur appelle un Roi de son choix. Lorsque le preneur a 4 Rois, il peut appeler une Dame (voire même un Cavalier s'il a 4 Rois et 4 Dames ou un Valet s'il a 4 grands mariages). Si le preneur possède un jeu exceptionnel il peut s'appeler lui-même en appelant un Roi faisant partie de son jeu.

Si la carte appelée est au chien ou si le preneur s'est appelé, alors le preneur joue seul contre les quatre autres joueurs (défenseurs). Sinon le détenteur de la carte appelée devient son partenaire (associé) et le jeu se joue à 2 (le preneur et l'associé) contre 3.

L'entame ne peut pas être faite dans la couleur de la carte appelée par le preneur sauf si cette entame est faite de la carte appelée.

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 peut donner des points au preneur ou son petit.

La simple poignée est composée de 8 atouts, la double poignée de 10 atouts et la triple poignée de 13 atouts.

Lors du décompte, il faut compter au $\frac{1}{2}$ point près. Si le nombre de points n'est pas entier, le $\frac{1}{2}$ point va toujours au camp gagnant après que le camp possédant l'excuse ait donné normalement une carte :

- Si le preneur réalise 40 points $\frac{1}{2}$ avec 2 bouts, le $\frac{1}{2}$ point va à la défense. Il réalise donc 40 points et chute son contrat de UN point.
- Si le preneur réalise 41 points $\frac{1}{2}$ avec 2 bouts, le $\frac{1}{2}$ point lui revient. Il réalise donc 42 points et passe son contrat de UN point.

Pour la marque, le calcul des points alloués aux défenseurs est le même qu'à quatre joueurs. 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). 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. Le total des cinq scores (du preneur, du Partenaire et de chacun des trois défenseurs) est donc égal à 0.

DANS LE JEU A 5 JOUEURS, LE PRENEUR DOIT POSSEDER BEAUCOUP D'ATOUTS. LES REPARTITIONS EXCENTREES PROMETTENT COUPES ET SURCOUPES EN DEFENSE