

# Le tarot africain

---

Je vais vous présenter aujourd'hui un jeu qui se jouait dans mon lycée, il s'agit du tarot africain. C'est un jeu qui se joue de 2 ou 4 joueurs et où il y a de la réflexion, de la stratégie et un peu de chance. Pour y jouer, il faut un jeu de tarot et je vous conseille d'être au moins 3 pour des parties plus intéressantes.

## Préparation

---

Tout d'abord, triez le jeu de tarot. Mettez d'un côté les atouts et le joker et de l'autre les autres cartes, triées par couleurs et valeurs, la plus forte d'abord. Chaque joueur choisit une couleur et place ses cartes devant lui, empilées. Cela représente ses vies. Quand il perd une vie, il place la carte qui est au dessus de sa pile en dessous.

Chaque joueur prend ensuite une carte au hasard parmi les atouts. Celui qui a la valeur la plus forte commence la première manche.

## Manche

---

### Distribution

---

Pendant une manche, c'est toujours le même joueur qui distribue. Lors de la prochaine manche, sa sera au joueur à sa gauche de distribuer.

Celui qui distribue donne 5 cartes à chaque joueur. Les cartes à distribuer sont les atouts plus le joker. Au tour d'après, ça sera 4 cartes qui faudra distribuer puis 3 puis 2 puis une seule carte. A chaque fois c'est le même principe sauf pour une carte.

### Tour

---

Après la distribution des cartes, les joueurs parient le nombre de fois où ils vont gagner. On commence par le joueur situé à gauche de celui qui distribue puis chaque joueur parie, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur n'a pas le droit de parier ce qu'il veut. En effet, la somme de tout les paris ne doit pas être égal au nombre de cartes distribuées.

*Exemple : il y a trois joueurs et ils sont au tour où on distribue 4 cartes. Le premier juge qu'il va gagner 1 manche, le deuxième 2. Le troisième n'a alors pas le droit de dire 1 car alors la somme des paris est égale au nombre de cartes distribuées.*

Ensuite, chaque joueur joue une carte. Les cartes sont toutes posées en même temps. Celui qui a la plus grande valeur gagne un point. Puis ça continue jusqu'à temps qu'il n'y a plus de cartes. Chaque joueur compte alors ses points. Si le joueur a le même nombre de points que ce qu'il a parié, tout va bien sinon il perd des vies. Le nombre de vies qu'il perd est la différence entre ce qu'il a parié et le nombre de points qu'il a obtenu.

*Exemple : si un joueur a parié qu'il gagnerait que 1 point mais en a gagné 3, alors il perd 2 vies.*

Le joker vaut soit 0 ou 22 points. Le joueur décide de sa valeur quand il pose sa carte, après avoir vu les autres cartes qui sont jouées.

Quand un joueur a perdu toutes ses vies, sa pile de cartes revient comme elle était au début. Vous pouvez dire qu'il perd ou soit l'autoriser à continuer à jouer normalement. Il est très marrant de voir quelqu'un avoir la même valeur que soit mais avec un tour complet en plus, soit 14 vies en moins.

## 1 carte

---

Quand vient le tour avec 1 carte, chaque joueur montre sa carte mais ne la voit pas. Tous les joueurs peuvent parier ce qu'ils veulent, même le dernier.

*Exemple : Je vois que les autres ont 4 et 8. Je dois alors réfléchir et parier si je perds ou si je gagne. Et je peux pour cela m'appuyer sur ceux qui ont parié avant moi.*