

## Le TAROT

Responsable : Etienne RIQUET

Le jeudi 14 h / 18 h



Un jeu de tarot comporte 78 cartes à jouer :

Cinquante-six cartes réparties en quatorze cartes des quatre enseignes françaises traditionnelles : pique, cœur, carreau et trèfle. Dans chaque couleur s'intercale un cavalier entre la dame et le valet.

Vingt-et-une cartes portant un numéro : ce sont les atouts, 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 »).

L'« excuse », une carte marquée d'une étoile et représentant un joueur de mandoline. Elle remplit un rôle équivalent au joker du poker (ce dernier ayant été inventé beaucoup plus tard [réf. nécessaire]).

Pour le jeu de tarot, les atouts extrêmes, soit le 21 et le 1, ainsi que l'excuse, sont les trois « bouts », également appelés « *oudlers* ». C'est autour de ces trois cartes que s'organise toute la stratégie du jeu de tarot.

Ces 78 cartes forment un total de 91 points

## LE SCRABBLE

Le jeudi 14 h / 18h

a. Placer un mot

Longueur minimum : deux lettres.

Premier mot : Le premier mot doit toujours couvrir la case étoile centrale.

Placement des mots suivants : soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé.

Sens d'écriture : Les mots doivent toujours être écrits de gauche à droite ou de haut en bas.

Prolonger un mot : Possibilité de continuer un mot déjà placé en le prolongeant par l'avant, l'arrière ou les deux à la fois.

Le Joueur compte les points marqués (voir score) et annonce le score qui est ensuite écrit.

Il tourne ensuite le plateau dans le sens de l'adversaire, complète ses lettres à 7 en piochant dans le sac et met fin à son tour.

b. Passer son tour

Le Joueur annonce « je passe » et tourne le plateau dans le sens



## LES AINES

## MELUSINS

## JEUX DE SOCIETE

### Place du Bail

### Salle Raymondin

**Les jeux de cartes et jeux de société**  
**Salle Raymondin**  
**Lusignan**



**La BELOTE**

**Responsables : Gisèle Jouneau**

**Les Atouts**

**Points**

**Jeudi : 14 h / 18 h**



Valet	20
Neuf	14
As	11
Dix	10
Roi	4
Dame	3
Huit	0
Sept	0

Une partie de belote est constituée de donnes ou mènes, décomposées en plusieurs étapes. La distribution, la prise, le jeu de la carte et les annonces. Le but du jeu de belote est de **réaliser davantage de points que l'équipe adverse.**

**LA VALEUR DES CARTES**



Autres Couleurs	Points
As	11
Dix	10
Roi	4
Dame	3
Valet	2
Neuf	0
Huit	0
Sept	0

**LE BRIDGE**

**Responsable : Joseph GRUAND**

**Lundi 14h/ 17h30**  
**et le Vendredi 20h30/23 H**

**Règles de base du bridge**

- Le bridge se joue à 4 joueurs. Chaque joueur a un partenaire qui lui fait face. 
- Il y a donc 2 « camps »
  - Celui du déclarant
  - Celui de la défense
- On joue avec un jeu de 52 cartes:
  - Chaque couleur a 13 cartes
  - Dans chaque couleur l'ordre décroissant de la valeur des cartes est :

