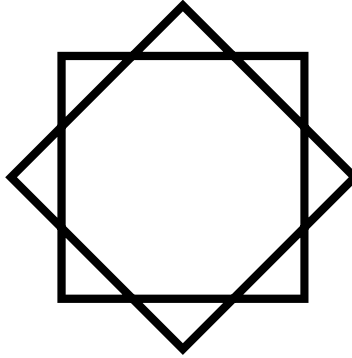


Le Tarot taxilogique



Jeu d'orientation professionnelle, de société et de cartes à jouer

Le Tarot taxilogique est basé sur une nouvelle science qu'on appelle la « taxilogie ». Comme sa cousine, la taxinomie, la taxilogie est une science de la classification, sauf qu'étant basée sur un système d'interprétation logique, elle a la prétention de classer les objets de son étude de façon universelle et exhaustive. À partir des quatre éventualités logiques (« ++ » « +- » « -+ » « -- ») concernant, par exemple, la vérité de deux propositions, on peut associer ces quatre éventualités de façon à obtenir seize permutations, allant de la permutation ne comprenant aucune éventualité à celle qui comprend les quatre, et en passant par celles qui en ont une, deux ou trois. Ceci détermine, par exemple, des fonctions sélectives comme « et » (« ++ »), « ou bien » (« +- » « -+ »), « surtout » (« ++ » « -+ »), ou encore des fonctions logiques comme « si » (« ++ » « -- »), « pourtant » (« +- » « -+ » « -- »), etc.





















Il est aussi possible d'associer ces 16 permutations à 32 buts fondamentaux qui reviennent sans cesse dans le discours, quand on pose des questions, et comme ces 32 buts concernent tous une préoccupation humaine, ils déterminent tous les domaines d'activité humaine, et c'est ce qui nous donne les personnages du Tarot taxilogique qui constituent ensemble une microsociété du Moyen-Âge, mais on peut aussi faire une correspondance avec les domaines d'activité humaine contemporains, chaque personnage correspondant à un domaine particulier propre aux sociétés modernes.

































On peut, à partir du jeu d'« Orientation professionnelle » que l'on trouvera à la fin de ce texte, faire une exploration des domaines d'activité dans lesquels on risque d'être le plus à l'aise, mais le Tarot taxilogique est aussi un jeu de cartes à jouer ayant un système original de valeur relative des cartes permettant de jouer à plusieurs jeux dont vous trouverez la description dans les pages suivantes.¹

































¹ Vous trouverez une explication plus détaillée du système d'interprétation logique à la base du Tarot taxilogique dans le livre « L'Harmonie universelle » de Jean-Paul Ledoux (Publibook, 2017-2020).

Quelques jeux de cartes avec le Tarot taxilogique

Système de valeur relative des cartes

Les cartes du Tarot taxilogique ne sont pas chiffrées, mais elles ont malgré tout un système de valeur relative des cartes qui nous permet de jouer à différents jeux, comme on le fait avec le jeu de cartes ordinaire. Les cartes sont toutes associées à un symbole carré ou rond qui est divisé en quatre secteurs (haut, gauche, droit, bas) par un « X » imaginaire. La division en « carrés » et « ronds » correspond à une division théorique du Tarot taxilogique. Les symboles carrés comme «     », etc. » correspondent au côté « Roi », et les symboles ronds comme «     », etc. » correspondent au côté « Reine ». La couleur blanche d'un secteur correspond à la présence d'une éventualité des tables taxilogiques, le secteur « haut » correspondant à l'éventualité « + + » et aux symboles «   », le secteur « gauche » correspondant à l'éventualité « + - » et aux symboles «   », le secteur « droit » correspondant à l'éventualité « - + » et aux symboles «   », et le secteur « bas » correspondant à l'éventualité « - - » et aux symboles «   ». Les autres symboles correspondent à la combinaison de zéro, deux, trois ou quatre de ces éventualités, ce qui donne des symboles comme «     », etc. ».

Les noms techniques de ces symboles correspondent au nombre et à l'agencement des secteurs blancs les composants. D'abord, il y a les symboles « Clairs » qui ne concernent que deux cartes ayant les symboles «   » qui ont quatre secteurs blancs et qui correspondent à la plus grande valeur relative. Ensuite, viennent les symboles ayant trois secteurs blancs soit les symboles «         » qui concernent huit cartes que l'on nomme les « Trois quarts », et qui viennent au second rang pour ce qui est de la valeur des cartes. Viennent ensuite les « Sabliers » qui ne concernent que deux cartes qui ont les symboles «   » formés des secteurs « haut » et « bas » des éventualités taxilogiques. Les cartes correspondantes viennent au troisième rang pour ce qui est de la valeur. On trouve ensuite les « Demis » qui concernent huit cartes, et dont les symboles sont formés de deux secteurs blancs juxtaposés soit les symboles «         ». Ces cartes viennent en quatrième dans le système de valeur des cartes. Viennent ensuite les « Papillons » qui ne concernent que deux cartes ayant les symboles «   » formés des secteurs « gauche » et « droit » des éventualités taxilogiques, et qui viennent en cinquième pour ce qui est de leur valeur. À l'avant dernière marche nous avons les « Quarts » qui concernent huit cartes dont les symboles n'ont qu'un seul secteur blanc soit les symboles «         » et qui ont le sixième rang dans la valeur relative des cartes. Et enfin, nous avons les symboles « Sombres » qui ne concernent que deux cartes ayant les symboles «   » et qui ont donc le septième et dernier rang dans la valeur des cartes.

1 Clairs	 
2 Trois quarts	       
3 Sabliers	 
4 Demis	       
5 Papillons	 
6 Quarts	       
7 Sombres	 

Les symboles carrés et les symboles ronds constituent les deux « atouts » du jeu de Tarot taxilogique. Les symboles « clairs », « sabliers », « papillons » et « sombres » qui ne comporte qu'une seule carte par atout, soit deux en tout par série, sont appelés « symboles fixes », alors que les symboles « trois quarts », « demis » et « quarts » qui comporte quatre cartes par atout, soit huit en tout par série, sont appelés « symboles rotatifs ».

Il n'y a pas de préséance préétablie entre les deux atouts, les deux ayant la même valeur de base, sauf si le jeu le stipule. Les symboles rotatifs d'une même série ont aussi exactement la même valeur, mais différents systèmes selon le jeu feront en sorte que lors d'une levée une carte ait préséance sur les autres.

Le jeu des « Suites »

Le jeu des Suites est un jeu propre au Tarot taxilogique qui se joue à un ou deux joueurs, le but du jeu étant de se départir le premier de toutes ses cartes dans le cas du jeu à deux, ou de réussir à le faire dans le cas du jeu de patience à un joueur.

Déroulement du jeu

Après avoir brassé les cartes, le brasseur les distribue en faisant deux paquets de 10 cartes, en comptant 10 cartes **successives** pour le premier paquet de l'autre joueur qui jouera le premier, faisant de même pour son propre paquet, les 12 cartes restantes constituant les cartes à piger.

L'idée du jeu est de déposer sur la table des suites de cartes en fonction des affinités entre les cartes, pouvant faire suivre deux cartes aux symboles contraires « ex. : □■, ⊕⊗, ◻◻, ⊙●, ◻◻ » en déposant la deuxième carte au-dessus ↑ ou au-dessous ↓ de la première, ou encore deux cartes aux symboles en relation d'inverses horizontaux « ex. : ◻◻, ⊙●, ◻◻ » ou verticaux « ex. : ◻◻, ⊙●, ◻◻ » en déposant la deuxième carte à droite → ou à gauche ← de la première, ou enfin deux cartes aux symboles en relation de vis-à-vis « ex. : □○, ◻⊙, ◻⊙, ◻⊙, ◻⊙ » en déposant la deuxième carte superposée = à la première.

Pour nous permettre de faire un lien entre les familles de symboles qui n'ont pas de liens d'affinité entre elles, les symboles sabliers « ◻⊙ » et papillons « ◻⊙ » sont frimés, étant en affinité avec tous les symboles du même atout qu'eux. Et pour ce qui est des symboles clairs « □○ » et sombres « ■● », on doit commencer la suite en superposant = obligatoirement la première carte sur une carte frimée « ◻⊙ ◻⊙ » du même atout, après quoi on peut déposer les autres cartes de la suite selon les règles des vis-à-vis et des contraires qui prévalent pour les autres cartes. Notez que la réciproque est aussi vraie : si on veut faire suivre dans une suite une carte frimée à une carte au symbole clair « □○ » ou sombre « ■● » (du même atout), on doit la superposer = à ladite carte, contrairement aux autres cartes où la carte frimée est déposée autour ↔↑↓ d'elles. Notez aussi que les cartes frimées, quand elles se suivent dans la même suite, doivent respecter la position (↑↓ ou =) dictée par le type de relation qui prévaut entre elles.

Toutes les cartes d'une même suite doivent obligatoirement avoir une relation d'affinité telle que définie plus haut avec la carte précédente dans la suite « ex. : ◻↑◻↑◻↑◻→◻↑◻=⊙↓⊙, ou ⊙←⊙←⊙=○↓●=■, etc. », et ne peuvent qu'avoir la position ou une des deux positions dictées par cette relation. Elles doivent aussi, au moment de les déposer, être en affinité avec les cartes autour ↔↑↓ d'elles, notamment en respectant la relation d'affinité et l'atout, **sauf quand on superpose une carte**, qui ne doit être en affinité qu'avec la carte qu'elle

superpose et la carte précédente dans la suite (le cas échéant). Les deux joueurs jouent à tour de rôle en déposant une seule suite par tour, et le premier joueur n'ayant droit à **son premier tour** que de déposer une seule carte. Si un joueur n'a pas les cartes requises pour s'arrimer dans une suite aux cartes déjà sur la table, il pige la carte du dessus dans le paquet de 12 cartes restantes et peut jouer immédiatement si cela résout son incapacité, sinon c'est à l'autre joueur de jouer.

Le premier joueur réussissant à se départir de toutes ses cartes gagne la partie, mais on peut aussi jouer seul pour faire une patience, le deuxième paquet de 10 cartes étant mis de côté, et le joueur devant piger une carte entre chaque suite déposée, pouvant par contre déposer une suite de plusieurs cartes dès le premier tour. Si après avoir pigé sa carte, il ne peut jouer aucune carte, ou s'il ne réussit pas à se départir de toutes ses cartes avant d'avoir épuisé les 12 cartes du paquet de pignes, c'est un échec. Mais s'il réussit à se départir de ses cartes à temps, c'est une réussite.

Le jeu des « Quadratures »

Le jeu des Quadratures est un jeu propre au Tarot taxilogique qui ne se joue qu'à deux joueurs individuels, le but du jeu étant de ramasser le plus de cartes possible avant que l'un des deux joueurs n'ait épuisé les cartes de sa main ou que le paquet de cartes à piger soit épuisé, le joueur ayant accumulé le plus de cartes gagnant la partie.

Déroulement du jeu

D'abord, on détermine d'une façon quelconque qui sera le joueur qui brassera les cartes. Si on joue plus d'une partie, la brasse alterne d'un joueur à l'autre. Ensuite, le joueur qui a la brasse s'emploie à brasser les cartes et à faire deux paquets de 10 cartes, en les distribuant **une carte à la fois** en alternant d'un paquet à l'autre, les 12 cartes restantes constituant le paquet de cartes à piger, après quoi le joueur qui n'avait pas la brasse dépose une première carte de son choix pour amorcer la première levée.

Si l'autre joueur a dans sa main une carte ayant un symbole en relation de contraires « ex. : $\square \blacksquare$, $\otimes \otimes$, $\blacktriangle \blacktriangle$, $\heartsuit \heartsuit$, $\blacklozenge \blacklozenge$ » ou en relation d'inverses horizontaux « ex. : $\heartsuit \spadesuit$, $\heartsuit \clubsuit$, $\blacktriangle \heartsuit$ » ou verticaux « ex. : $\heartsuit \blacktriangle$, $\heartsuit \blacklozenge$ », ou encore en relation de vis-à-vis « ex. : $\square \circ$, $\heartsuit \otimes$, $\blacktriangle \heartsuit$, $\blacklozenge \heartsuit$ » avec la première carte déposée, il peut déposer cette deuxième carte au-dessus \uparrow ou au-dessous \downarrow de la première si elle est en relation de contraires « ex. : $\square \blacksquare$, $\otimes \otimes$, $\blacktriangle \blacktriangle$, $\heartsuit \heartsuit$ » avec la première, ou encore à droite \rightarrow ou à gauche \leftarrow de la première si les deux cartes sont en relation d'inverses horizontaux « ex. : $\heartsuit \spadesuit$, $\heartsuit \clubsuit$, $\blacktriangle \heartsuit$ » ou verticaux « ex. : $\heartsuit \blacktriangle$, $\heartsuit \blacklozenge$ », ou enfin en déposant la deuxième carte superposée = à la première si les deux cartes sont en relation de vis-à-vis « ex. : $\square \circ$, $\heartsuit \otimes$, $\blacktriangle \heartsuit$, $\blacklozenge \heartsuit$ ».

Mais la levée ne s'arrête pas là. Le premier joueur peut répliquer avec une autre carte qui aurait une de ces relations d'affinités avec au moins une des cartes déjà sur la table, en déposant la nouvelle carte selon les prescriptions positionnelles du paragraphe précédent, ce à quoi le deuxième joueur peut encore répliquer, les deux joueurs pouvant se relancer la balle ainsi tant qu'ils ont des cartes dans leur jeu en relation de contraires « ex. : $\square \blacksquare$, $\otimes \otimes$, $\blacktriangle \blacktriangle$, $\heartsuit \heartsuit$, $\blacklozenge \blacklozenge$ », d'inverses horizontaux « ex. : $\heartsuit \spadesuit$, $\heartsuit \clubsuit$, $\blacktriangle \heartsuit$ » ou verticaux « ex. : $\heartsuit \blacktriangle$, $\heartsuit \blacklozenge$ », ou encore en relation de vis-à-vis « ex. : $\square \circ$, $\heartsuit \otimes$, $\blacktriangle \heartsuit$, $\blacklozenge \heartsuit$ » avec au moins une des cartes déjà étalées sur la table (les cartes sous une autre carte ne comptant pas), le joueur ayant déposé la dernière de ces cartes, alors que l'autre joueur ne peut plus en déposer, gagnant la

levée et ramassant toutes les cartes de la levée sur la table, qu'il accumule dans un paquet individuel, après quoi il amorce la nouvelle levée avec une carte de sa main de son choix. Si un joueur ne peut répliquer **au début d'une levée** à la première carte déposée, il doit piger une carte dans le paquet de cartes à piger. Si cette carte résout son incapacité, il peut la jouer immédiatement, et la levée poursuit son cours. Notez qu'**on ne peut piger qu'une seule carte par levée**.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des deux joueurs se départisse de la dernière carte de sa main **en gagnant la levée**. Mais si c'est l'autre joueur qui gagne la levée sans se départir de sa dernière carte, le jeu se poursuit et le joueur n'ayant plus de carte devant piger une carte dans le paquet à la levée suivante. Si ce paquet s'épuise, la partie prend fin au moment où un des deux joueurs se retrouve dans l'incapacité de piger une carte, auquel cas la levée est remportée par l'autre joueur.

À la fin du jeu, les joueurs comptent les cartes de leur paquet individuel après y avoir soustrait le nombre de cartes qui leur restaient dans leur main (le cas échéant), le joueur ayant le plus de cartes remportant la partie. En cas d'égalité, le gagnant de la dernière levée l'emporte.

Le jeu des « Affinités »












Le jeu des Affinités est un jeu propre au Tarot taxilogique qui se joue uniquement à quatre joueurs individuels assis 2 à 2 en face les uns des autres, formant un losange. Le but du jeu est de se départir de toutes ses cartes, le premier joueur réussissant à le faire remportant la partie.







Déroulement du jeu

D'abord, on détermine d'une façon quelconque qui sera le joueur qui brassera les cartes. Si on joue plus d'une partie, la brasse se transfère au joueur suivant en suivant le sens horaire. Ensuite, le joueur qui a la brasse s'emploie à brasser les cartes et à toutes les distribuer, 8 cartes **successives** à la fois, en commençant par le joueur à sa gauche et en continuant dans le sens horaire, après quoi le joueur à la gauche du brasseur dépose une première carte de son choix qui constitue la « carte de référence ». Les autres joueurs qui ont une carte dont le symbole est en relation de vis-à-vis « ex. : $\square\circ$, $\blacksquare\heartsuit$, $\blacklozenge\spadesuit$, $\blacktriangle\clubsuit$, $\blacklozenge\heartsuit$ », de contraires « ex. : $\square\blacksquare$, $\heartsuit\spadesuit$, $\blacktriangle\clubsuit$, $\heartsuit\clubsuit$, $\blacktriangle\heartsuit$ », ou d'inverses horizontaux « ex. : $\blacksquare\heartsuit$, $\heartsuit\clubsuit$, $\blacktriangle\spadesuit$ » ou verticaux « ex. : $\blacklozenge\spadesuit$, $\heartsuit\clubsuit$, $\blacktriangle\heartsuit$ » avec le symbole de la carte de référence ont l'opportunité de déposer cette carte l'un après l'autre en suivant le sens horaire, **sauf le joueur assis en face du joueur qui a amorcé la levée** (qui serait, sans ce règlement, le troisième à jouer), et c'est la même chose à chaque levée, mais les deux autres joueurs ont aussi la possibilité de ne rien déposer si tel est leur désir en fonction de la stratégie qu'ils poursuivent en disant simplement « je passe ». Notez qu'on ne peut déposer une carte n'ayant pas une de ces relations d'affinité avec la carte de référence.

Parmi les cartes déposées, il y a quatre possibilités : d'abord, il peut y avoir la carte vis-à-vis « ex. : $\square\circ$, $\blacksquare\heartsuit$, $\blacklozenge\spadesuit$, $\blacktriangle\clubsuit$, $\blacklozenge\heartsuit$ » de la carte de référence, ce qui fait gagner **automatiquement** la main à celui qui l'a déposée et lui permet de se départir de cette carte, en même temps que le joueur qui avait amorcé la levée se départit de la sienne, le troisième joueur qui aurait déposé une autre carte devant la reprendre. Notez que si nos deux joueurs se départissent de leur dernière carte avec ce coup, le joueur qui vient de gagner la main gagne la partie.

Ensuite, il peut y avoir parmi les cartes déposées la carte contraire « ex. : $\square\blacksquare$, $\heartsuit\spadesuit$, $\blacktriangle\clubsuit$, $\heartsuit\clubsuit$, $\blacktriangle\heartsuit$ » à la carte de référence, ce qui, **en l'absence de la carte ayant le symbole**

vis-à-vis « ex. : , , , ,  », fait gagner la main à celui qui l'a déposée et lui permet de se départir de cette carte, mais cette fois le joueur qui avait amorcé la levée en déposant la carte de référence doit reprendre cette carte, de même que le troisième joueur qui aurait déposé une autre carte en relation d'inverses horizontaux « ex. : , ,  » ou verticaux « ex. : , ,  ».

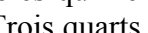






Il peut aussi n'y avoir que des cartes ayant un symbole en relation d'inverses horizontaux « ex. : , ,  » ou verticaux « ex. : , ,  » avec celui de la carte de référence. Dans ce cas, la main revient au dernier joueur ayant déposé une telle carte, mais tout le monde doit reprendre sa carte, **sauf si on se retrouve dans cette situation deux fois de suite** à partir de la même carte avec laquelle le joueur avait remporté la main à la première levée, et qu'il laisse sur la table pour amorcer la nouvelle levée, auquel cas tout le monde qui a déposé une carte peut s'en départir. Notez que si deux ou trois joueurs se départissent de leur dernière carte de cette façon, le joueur qui n'a plus de carte ayant déposé la dernière carte inverse gagne la partie. Et enfin, il peut arriver qu'aucune autre carte ne soit déposée. Dans ce cas, celui qui a déposé la carte de référence garde la main et peut se départir de cette carte. La partie se termine dès qu'un des joueurs réussit à se départir de toutes ses cartes selon les préséances édictées.






Le jeu des « Roues »

Le jeu des Roues est un jeu propre au Tarot taxilogique qui se joue à un ou deux joueurs, le but du jeu étant de se départir le premier de toutes ses cartes dans le cas du jeu à deux, ou de réussir à le faire dans le cas du jeu de patience à un joueur.

Déroulement du jeu

Après avoir brassé les cartes, le brasseur les distribue en faisant deux paquets de 10 cartes, distribuant les cartes **une carte à la fois**, les 12 cartes restantes constituant les cartes à piger.

L'idée du jeu est de déposer sur la table des séquences de cartes dites « rotatives », soit les cartes de même valeur et du même atout qui sont regroupées par quatre en ayant des symboles semblables qui ne se distinguent que par l'orientation spatiale de leur pointe intérieure, soit les cartes Trois quarts «  » et les cartes Quarts «  », ou encore par l'orientation de leur pointe extérieure ou de leur demi-lune, soit les cartes Demies «  », en déposant ces cartes **toujours à la suite** en formant des carrés de quatre cartes (de même valeur et du même atout) en commençant par une première carte en haut à gauche , poursuivant en haut à droite , ensuite en bas à droite , et enfin en bas à gauche , et où l'orientation des pointes ou des demi-lunes tournent d'une carte à l'autre de 90 degrés dans le sens horaire par rapport à la carte précédente (comme dans les exemples plus haut).

C'est ce qui constitue une « roue », et il peut y avoir jusqu'à 6 roues sur la table que l'on dispose trois roues de large et deux roues de haut, serrées les unes sur les autres sur la table pour former une mosaïque de 6 x 4 cartes. Mais comme il peut être difficile d'avoir dans son jeu d'un seul coup les quatre cartes d'une même roue, les cartes dites « fixes », soit les cartes Claires «  », les cartes Sabliers «  », les cartes Papillons «  » et les cartes Sombres «  » sont toutes « frimées », pouvant remplacer n'importe quelle carte **de leur atout** dans les séquences. On n'est pas obligé de déposer les quatre cartes d'une roue d'un coup, mais pour pouvoir commencer à déposer les cartes d'une roue (en commençant en haut à gauche  par

n'importe quelle carte de la roue), on doit avoir dans notre séquence **au moins deux cartes non frimées**, après quoi on peut déposer les cartes une carte à la fois, ou plus d'une carte à la fois selon notre jeu, pouvant déposer une carte qui manquait en la mettant superposée = à la carte frimée qui la remplaçait, ou pouvant déposer une carte frimée superposée = sur une carte non frimée qui était là avant elle. Toutefois, il ne peut jamais y avoir plus d'une carte frimée **apparente** (qui n'est pas sous une autre carte) dans une même roue, et **on ne peut les superposer**.

Les deux joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur qui n'a pas brassé, en déposant **une seule séquence dans la même roue par tour en suivant le sens horaire**, pouvant par contre commencer n'importe où dans la roue, sauf pour la première séquence de la roue. Si un joueur n'a pas les cartes requises pour s'arrimer dans une roue aux cartes déjà sur la table, ou pour commencer une nouvelle roue, il pige la carte du dessus dans le paquet de 12 cartes à piger et peut jouer immédiatement si cela résout son incapacité, sinon c'est à l'autre joueur de jouer.













Le premier joueur réussissant à se départir de toutes ses cartes gagne la partie, mais on peut aussi jouer seul pour faire une patience, le deuxième paquet de 10 cartes étant mis de côté, et **le joueur devant piger une carte entre chaque séquence déposée**. Si après avoir pigé sa carte, il ne peut jouer aucune carte, ou s'il ne réussit pas à se départir de toutes ses cartes avant d'avoir épuisé les 12 cartes du paquet de piges, c'est un échec. Mais s'il réussit à se départir de toutes ses cartes selon ces règles avant d'être dans l'impossibilité de piger une carte, c'est une réussite.

Le jeu des « Secteurs »

Le jeu des Secteurs est un jeu propre au Tarot taxilogique qui ne se joue qu'à deux joueurs individuels, le but du jeu étant de gagner une majorité des 11 levées que comporte le jeu, ce que l'on vérifie à la fin du jeu en comptant les cartes ramassées lors des levées.

Déroulement du jeu

D'abord, on détermine qui sera le joueur qui brassera les cartes. Si on joue plus d'une partie, la brasse alterne d'un joueur à l'autre. Ensuite, le joueur qui a la brasse s'emploie à brasser les cartes et à faire deux paquets de 11 cartes, un pour chacun des deux joueurs, en les distribuant **une carte à la fois**, les 10 cartes restantes étant simplement mises de côté.

Le principe du jeu en est un d'« attaques » et d'« esquives » basées sur les secteurs des symboles associés aux différentes cartes et personnages. Chaque symbole est composé de différents secteurs correspondant à un agencement spécifique des quatre secteurs **blancs** que sont le secteur « haut » correspondant aux symboles «   », le secteur « gauche » correspondant aux symboles «   », le secteur « droit » correspondant aux symboles «   », et le secteur « bas » correspondant aux symboles «   ». Certaines cartes n'ont qu'un seul de ces secteurs, les autres ayant des symboles correspondant à la combinaison de zéro, deux, trois ou quatre de ces secteurs, ce qui donne des symboles comme «     », etc. ».

Le jeu comporte 11 levées que le joueur qui n'avait pas la brasse amorce en déposant une première carte de son choix. Cette première carte déposée lors de chaque levée constitue l'« attaque » à laquelle l'autre joueur doit répondre pour s'esquiver en déposant une carte du même atout dont le symbole **n'a aucun des secteurs blancs du symbole de la carte d'« attaque »**. Si l'« esquive » est réussie, le joueur qui répondait à l'attaque remporte la levée en ramassant les deux cartes impliquées dans la levée, qu'il accumule dans un paquet personnel. Il

prend aussi la main en amorçant la prochaine attaque à laquelle l'autre joueur devra répondre. Mais si le joueur sur la défensive ne réussit pas à s'esquiver, c'est-à-dire, que la carte qu'il dépose dans le même atout a au moins un point de jonction, soit **un secteur blanc commun avec la carte d'attaque**, ou encore qu'il dépose **une carte de l'autre atout quelle qu'elle soit** (ce qu'il a toujours le droit de faire par calcul stratégique), l'attaquant remporte la levée en accumulant les deux cartes dans son paquet personnel tout en gardant la main.

Pour vous aider à vous y retrouver, voici quelques exemples d'attaque et esquive, l'attaque étant représentée par le premier symbole à la gauche du duo, la tentative d'esquive par le deuxième symbole à la droite, et la flèche entre les deux indiquant le vainqueur de la levée : exemples d'esquives réussies : « $\square \rightarrow \blacksquare$, $\otimes \rightarrow \odot$, $\blacksquare \rightarrow \blacktriangle$, $\odot \rightarrow \ominus$, $\blacktriangle \rightarrow \triangle$, $\ominus \rightarrow \oplus$, $\blacktriangle \rightarrow \triangle$, $\otimes \rightarrow \odot$, $\blacksquare \rightarrow \square$, etc. »; exemples d'attaques réussies : « $\blacksquare \leftarrow \triangle$, $\ominus \leftarrow \oplus$, $\blacktriangle \leftarrow \triangle$, $\odot \leftarrow \ominus$, $\triangle \leftarrow \blacktriangle$, $\oplus \leftarrow \ominus$, $\square \leftarrow \circ$, $\odot \leftarrow \blacksquare$, $\blacktriangle \leftarrow \otimes$, $\square \leftarrow \bullet$, $\odot \leftarrow \blacktriangle$, $\blacksquare \leftarrow \ominus$, etc. » (on constate que les symboles contraires l'un de l'autre [du même atout] permettent toujours de s'esquiver, et que plus une carte est forte à l'attaque, plus elle est faible à la défensive, et vice versa).

Le jeu se poursuit ainsi, les deux joueurs tentant de remporter le plus de levées possible, levées qu'à la fin du jeu (au bout des 11 levées) on calcule en comptant les cartes accumulées dans chacun des paquets personnels, le joueur en ayant le plus gagnant la partie.

Le jeu des « Retournements »

Le jeu des Retournements est un jeu propre au Tarot taxilogique qui se joue à 2 joueurs individuels, le but du jeu étant de se départir le premier de toutes ses cartes.

Déroulement du jeu

Pour commencer le jeu, le joueur qui a la brasse s'emploie à brasser les cartes et à faire 2 paquets de 10 cartes, un pour chacun des 2 joueurs, en les distribuant **10 cartes successives à la fois**, les 12 cartes restantes constituant le paquet de cartes à piger. Ensuite il retourne la première carte sur le dessus du paquet et la dépose juste à côté.

Le principe du jeu est de déposer nos cartes les unes par-dessus les autres à côté du paquet de cartes à piger où se trouve la première carte retournée en respectant les consignes suivantes : au début, on ne peut déposer sur la première carte qu'une carte **du même atout** dont le symbole **a un secteur blanc** « $\blacksquare \odot \blacktriangle \ominus \triangle \oplus \blacktriangle \odot$ » **commun** avec la carte en question, les cartes subséquentes devant avoir ce secteur blanc commun avec la carte qui les précède dans la pile.

Mais cette directive peut changer en fonction des cartes fixes « $\square \circ \blacksquare \otimes \blacktriangle \odot \blacksquare \bullet$ » qui sont toutes frimées, pouvant être déposées sur n'importe quelle carte **de leur atout**, et qui ont des caractéristiques particulières : quand on dépose le Mendant « \blacksquare » ou la Fille de Joie « \bullet », le secteur commun recherché avec la carte précédente pour les cartes subséquentes sera dorénavant un **secteur noir** « $\blacksquare \odot \blacktriangle \ominus \triangle \oplus \blacktriangle \odot$ » (si ce n'était déjà le cas). Le dépôt du Mutin « \blacktriangle » ou de la Servante « \otimes » fera en sorte que, plutôt que de rechercher un secteur commun blanc ou noir, selon la couleur du moment, on devra dorénavant **éviter les secteurs communs** de la couleur du moment (si ce n'était déjà le cas). Mais le dépôt du Marchand « \blacktriangle » ou de l'Aubergiste « \otimes » ramène le fait que dorénavant on va **rechercher les secteurs communs** (si ce n'était déjà le cas), alors que le dépôt du Roi « \square » ou la Reine « \circ » ramène la couleur du moment **au blanc**, faisant en sorte que dorénavant on va rechercher ou éviter, selon le cas, les secteurs blancs

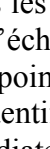
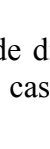
essayer d'identifier la carte cachée s'il croit l'avoir devinée en posant la question au codificateur. Pour s'aider, il dispose de la fiche jointe au jeu où tous les personnages du Tarot taxilogique apparaissent accompagnés de leur symbole. Mais en cas d'échec, le décodeur **additionne 3 points à son total de points de difficulté** qui s'ajouteront aux points donnés par le nombre de cartes du paquet qui lui auront été nécessaires pour finalement identifier la carte en question selon le barème d'**un point par carte**. Notez qu'il peut tenter immédiatement une nouvelle identification sans qu'aucune autre carte ne soit ajoutée sur la table, mais toujours avec le risque d'ajouter 3 points de difficulté à son total de points en cas d'échec.

À la fin de la partie, on additionne les points de difficulté de chacun des joueurs, **celui ayant eu le moins de difficulté gagnant la partie**. En cas d'égalité, on joue 2 manches supplémentaires pour essayer de déterminer un gagnant.

Le jeu des « Symboles »

Ce jeu de patience vaguement inspiré du jeu de Sudoku qui se joue normalement avec une grille quadrillée et partiellement numérotée se retrouve ici adapté dans une version originale pour le Tarot taxilogique. C'est un jeu où on doit se creuser les méninges pour réussir à ajuster tous les éléments du puzzle ensemble et à les maintenir en concordance jusqu'à ce qu'on ait épuisé toutes les cartes du paquet de cartes à piger.

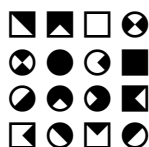
Déroulement du jeu

Pour commencer, on brasse les cartes et on en dépose 16 sur la table en formant **une mosaïque de 4 rangées et 4 colonnes** de façon à ce qu'on voie bien les personnages et surtout leur symbole. L'idée du jeu est de faire en sorte que les symboles des cartes disposées sur une même ligne de la mosaïque aient tous **un secteur blanc** «  » **ou noir** «  » **en commun** (qu'importe l'atout), mais qui peut être différent d'une ligne à l'autre.

Pour que le jeu soit réalisable, on se limite aux 4 lignes des rangées et colonnes du pourtour de la mosaïque ainsi qu'aux 2 lignes croisées en « X » partant des 4 coins, mais pour ajouter un élément de difficulté, on doit aussi faire en sorte que les **4 cartes du centre** de la mosaïque aient des symboles **du même atout** ayant eux aussi un secteur blanc ou noir en commun.

Pour ajuster le puzzle qui au départ n'est généralement pas résolu, on pige les cartes dans le paquet de 16 cartes à piger restantes et on les superpose = aux cartes qui posent problème en essayant de résoudre toutes les contraintes qu'impose le puzzle, en pigeant toujours la carte du dessus du paquet. Souvent au bout d'une dizaine de cartes, on réussit à résoudre le puzzle, mais **on doit continuer de piger toutes les cartes du paquet de cartes à piger** et réussir à ne pas défaire ce qu'on avait réussi à faire.







Si après avoir épuisé toutes les cartes du paquet on réussit à respecter les contraintes du puzzle, c'est une réussite, sinon c'est un échec.















Le jeu de la « Cagnotte »

Ce jeu original du jeu de Tarot taxilogique, qui se joue uniquement à quatre joueurs individuels, est un jeu d'argent qui permet au vainqueur de remporter la valeur de quatre fois sa mise. Le but du jeu est de réussir à remporter un nombre de manches déterminé au début de la partie, chaque manche étant remporté quand, dans la même manche, on réussit à ramasser par le biais de levées remportées les quatre secteurs blancs d'un même atout, secteurs en forme de pointe organisant les symboles de valeur relative des cartes. Le joueur qui réussit le premier à remporter le nombre de manches déterminé gagne la cagnotte dont on calcule la valeur par le nombre de manches jouées. Comme ceci prend plusieurs manches avant qu'un joueur ne réussisse à le faire, et qu'au début de chaque nouvelle manche chacun des joueurs contribue à augmenter la cagnotte, celle-ci ne cesse de grossir, devenant de plus en plus intéressante.

Systeme de valeur des cartes

Comme ce jeu est un jeu de levées, il faut un système de valeur des cartes qui est bien entendu basé sur le système habituel de valeur relative des symboles. Les cartes ont toutes leur valeur habituelle, mais quand celui qui a la main présente une carte d'un atout donné, on est obligé de « fournir » une carte de cet atout si on en a au moins une, ce qui pourrait nous permettre de remporter la levée, mais si on réplique avec une carte de l'autre atout, **on ne peut remporter la levée**, quand bien même cette carte serait d'une valeur absolue supérieure aux autres cartes. Si un joueur présente une carte maître ayant un symbole rotatif (symboles « trois quarts, ex. :   », « demis, ex. :   », ou « quarts, ex. :   »), **cette première carte déposée a préséance** sur toutes les autres cartes du même atout et de même valeur.

Les cartes ayant des symboles fixes ont des particularités. Quand on remporte une levée avec le Roi «  » ou la Reine «  », ces cartes permettent de retarder notre choix de n'importe quel secteur de leur atout ultérieurement, au moment opportun. La présence dans l'atout demandé du Marchand «  » ou de l'Aubergiste «  » parmi les cartes d'une levée permet à celui qui a déposé cette carte de reporter la levée tout en prenant la main, levée qui sera remportée avec la levée suivante, alors que la présence du Mutin «  » ou de la Servante «  », quand on les dépose dans l'atout demandé, ne fait que reporter la levée, laissant la main à celui qui avait amorcé cette levée. Mais dans le cas où l'on déposerait une de ces quatre cartes «     » lors de la dernière levée, elles deviennent des cartes ordinaires, pouvant même remporter la levée si elles sont maîtres. Et si on parvient à gagner une levée avec le Mendiant «  » ou la Fille de Joie «  », on gagne automatiquement la manche, même si on n'avait aucun secteur d'accumulé, mais ceci ne peut se produire que si on amorce la levée avec cette carte, et qu'aucun autre joueur n'a de carte du même atout, le report de la levée annulant ce privilège, et toutes les autres cartes du même atout valant plus que ces deux cartes.

Déroulement du jeu

D'abord, on détermine quel montant chaque joueur devra souscrire à la cagnotte à chaque manche, et on détermine un montant maximum à souscrire. On détermine aussi combien de manches devront être remportées pour gagner la partie (généralement 3 ou 4). On brasse les cartes et on les distribue une à une aux quatre joueurs. Chaque joueur a donc 8 cartes. Le joueur à gauche de celui qui a brassé amorce la première levée, et celui qui remporte la levée selon les principes

expliqués plus haut garde ou reprend la main, et c'est lui qui amorce la prochaine levée en déposant la première carte de son choix. Si une levée est reportée, c'est le même joueur qui avait amorcé cette levée qui amorce la suivante, à moins qu'un autre joueur ait déposé le Marchand « ♠ » ou l'Aubergiste « ♣ » dans l'atout demandé. Le but premier d'une manche est d'essayer de remporter le plus de levées possible, ce qui nous permet de choisir un des secteurs blancs du symbole de la carte qui nous a fait remporter la levée, les levées reportées nous permettant de choisir autant de secteurs blancs de cette carte, que l'on note sur une feuille (voir à la fin de ce document), en essayant d'accumuler avec plusieurs levées les 4 secteurs d'un même atout. Le premier joueur réussissant à le faire remporte la manche qui se termine à ce moment. Ne pas oublier aussi qu'on peut remporter la manche en gagnant une simple levée avec le Mendiant « ♣ » ou la Fille de Joie « ♠ ». Il peut arriver aussi que certaines manches ne soient pas remportées par personne, ce qui contribue à augmenter la cagnotte.

La partie se termine dès que l'un des joueurs réussit à remporter le nombre de manches déterminé au début de la partie. **Il gagne ainsi la cagnotte accumulée.** Mais si on a atteint le montant maximal de souscription, ou si **tous les joueurs** veulent mettre fin à la partie prématurément, on fait un « bris d'égalité », le joueur remportant la prochaine manche gagnant instantanément la partie, qu'importe le nombre de manches qu'il avait remportées auparavant.

Le jeu de « Saute-mouton »


Ce jeu original du Tarot taxilogique se joue sur un échiquier formé par les cartes elles-mêmes, cartes qui constituent en même temps les pions que l'on déplace. Le but du jeu, qui se joue à 2 joueurs assis l'un en face de l'autre et qui jouent à tour de rôle, est de réussir à chaque coup à sortir une carte du jeu sur la rangée imaginaire de l'autre côté de l'échiquier ou à atteindre un « trou » de la « rangée d'accès » en sautant par-dessus les autres cartes qui sont disposées sur la table.

Déroulement du jeu

Pour commencer, on sépare les cartes en fonction des 2 atouts, nous retrouvant donc avec 2 paquets de 16 cartes d'un seul atout, un pour chaque joueur qui, après avoir brassé ses cartes et les avoir fait couper par l'adversaire, les dispose sur la table en 3 rangées de 5 cartes, mais qui seront **intercalées par les 3 rangées de l'adversaire dont les cartes sont dans l'autre sens**, une rangée d'un atout et la suivante de l'autre, chaque joueur commençant par la rangée la plus près de lui, le tout constituant une mosaïque serrée de 5 cartes de large par 6 cartes de haut. La carte restante de chaque joueur est mise de côté, la carte des 2 ayant **le moins de secteurs blancs** « ♠ ♣ ♠ ♣ ♠ ♣ » déterminant celui qui commencera la partie. En cas d'égalité, chaque joueur la remplace par la carte ayant le moins de secteurs blancs dans sa rangée du centre, et si nécessaire par la deuxième ou la troisième carte et ainsi de suite, quitte à se rabattre au besoin sur les rangées les plus à l'avant dans le territoire adverse.

La rangée la plus près de chaque joueur est la « rangée d'accès » dont il faut **nécessairement** sauter par-dessus une des cartes pour atteindre le but imaginaire derrière cette rangée. Mais pour pouvoir le faire, il faut que la carte que l'on veut faire sauter par-dessus ait au moins **un secteur blanc** « ♠ ♣ ♠ ♣ ♠ ♣ » **commun** avec la carte en question, indifféremment de

l'atout et de l'orientation inversée des symboles, en ce sens que **les secteurs communs sont ceux qui s'offrent à la vue de chaque joueur.**

On peut faire sauter la carte droit devant ou en biais à 45 degrés, mais on peut sauter par-dessus plus d'une carte à la fois, sautant indifféremment par-dessus des cartes de n'importe lequel des 2 atouts, tant que ces cartes **ont toutes le même secteur blanc** «  » **commun** avec la carte qui saute. On peut aussi faire plus d'un saut, profitant des « trous » qu'ont laissés les cartes qui ont déjà sauté, trous qui servent de haltes passagères permettant de faire un autre saut **immédiatement**. Notez qu'**on ne peut jamais superposer = les cartes**, qu'importe l'atout. Les sauts peuvent se faire dans toutes les 8 directions, et les sauts successifs pouvant se faire à partir d'un différent secteur blanc commun avec la carte qui saute.

Pour nous aider à faire ces sauts, on peut au préalable déplacer dans un trou adjacent dans toutes les 8 directions une autre **de nos cartes** que celle qui fera le saut, mais à condition que ce mouvement **soit nécessaire pour que le saut puisse se faire**, qu'importe qu'un autre saut soit possible. Et en tout temps, il doit y avoir **au moins une carte** dans les rangées d'accès et dans les 2 colonnes extérieures, interdisant certains mouvements qui autrement auraient pu se faire.


Le premier joueur qui ne peut atteindre le but ou un trou de la rangée d'accès adverse **avec un saut** perd la partie.


Le jeu du « Fafilement »

Ce jeu original du Tarot taxilogique se joue sur un échiquier formé par les cartes elles-mêmes, cartes qui constituent en même temps les pions que l'on déplace. Le but du jeu, qui se joue à 2 joueurs assis l'un en face de l'autre et qui jouent à tour de rôle un coup à la fois, est de réussir à atteindre la rangée des buts adverse avec une de nos cartes.

Déroulement du jeu

Pour commencer, on sépare les cartes en fonction des 2 atouts, nous retrouvant donc avec 2 paquets de 16 cartes d'un seul atout, un pour chaque joueur qui, après avoir enlevé le Roi « q » ou la Reine « o » selon le cas, brassé les cartes restantes et les avoir fait couper par l'adversaire, les dispose sur la table en 3 rangées **successives** de 5 cartes, qui feront face aux 3 rangées successives de l'adversaire **dont les cartes sont dans l'autre sens**, le tout constituant une mosaïque de 5 cartes de large par 6 cartes de haut.

Après avoir ainsi disposé les cartes, chacun des joueurs superpose = le Roi « q » ou la Reine « o » selon le cas sur la carte au milieu de la rangée la plus près de lui, qui est la « rangée des buts », après quoi on compte le nombre de secteurs blancs «  » des symboles des cartes des 2 rangées du centre, le joueur en ayant **le plus** commençant la partie. En cas d'égalité, on se rabat sur la rangée suivante. Si l'égalité persiste, on tire à pile ou face.

Pour déplacer les cartes sur l'échiquier, une carte peut superposer = une carte adverse **qui est directement devant elle** à condition que **les 2 cartes aient au moins un secteur noir** «  » **en commun**, indifféremment de l'orientation inversée des symboles, en ce sens que **les secteurs communs sont ceux qui s'offrent à la vue de chaque joueur**. Mais cette carte peut être superposée par une autre carte adverse. Une carte peut aussi se faufler dans un « trou » laissé par le mouvement d'une autre carte, ce mouvement **devant toujours se faire vers l'avant**, soit directement devant ou à 45 degrés. Notez qu'on ne peut jamais superposer une

de nos propres cartes dans la zone entre les 2 rangées des buts, **sauf qu'on peut le faire dans ces 2 rangées**, pouvant même déplacer les cartes qui s'y trouvent de côté d'un seul coup sur n'importe quelle position de la rangée, et pouvant donc superposer la carte qui s'y trouverait même si les 2 cartes n'ont aucun secteur noir en commun. Et en tout temps, il doit y avoir **au moins une carte** dans les rangées des buts et les 2 colonnes extérieures, interdisant certains mouvements qui autrement auraient pu se faire.

Le premier joueur qui atteint la rangée des buts adverse avec une de ses cartes gagne la partie.

Le jeu des « Séries »

Ce jeu qui se joue à 2, 3, 4 ou 5 joueurs est un jeu original du jeu de Tarot taxilogique. Le but du jeu est de se départir de toutes les cartes qu'on a en main en les insérant dans une des séries sur la table. Il peut y avoir jusqu'à quatre séries. Le jeu se joue en plusieurs manches, et c'est le joueur ayant le premier remporté le nombre de manches requis qui gagne la partie. Il est recommandé de noter au fur et à mesure sur une feuille le nombre de manches remportées par chaque joueur.

Déroulement du jeu

Pour commencer une manche, on mélange les cartes et on les distribue une à une aux différents joueurs selon le barème suivant : 6 cartes s'il y a 2 joueurs; 5 cartes s'il y a 3 joueurs; 4 cartes s'il y a 4 joueurs; et 3 cartes s'il y a 5 joueurs. Les cartes restantes sont placées dans un paquet face contre table au centre du jeu. Le nombre requis de manches remportées pour gagner la partie est fonction lui aussi du nombre de joueurs : 6 manches s'il y a 2 joueurs; 5 manches s'il y a 3 joueurs; 4 manches s'il y a 4 joueurs; et 3 manches s'il y a 5 joueurs.

Le but du jeu est, comme nous le disions, de se départir de nos cartes. Pour se faire, il faut les inclure dans une des séries déjà commencées ou en commencer une autre. On ne peut commencer une série qu'avec une carte ayant un symbole clair « □ ○ » qui se retrouvera au haut de la série que l'on dispose sous forme de colonne, ou une carte ayant un symbole sombre « ■ ● » qui se retrouvera au bas de la série. Par la suite, on poursuit les séries en y incluant uniquement des cartes de l'atout de la carte de départ **tout en respectant le système de valeur relative des symboles**, en intercalant donc les symboles fixes et les symboles rotatifs. Pour ces derniers, on peut commencer la série de quatre cartes par n'importe quel symbole d'une série, mais en prenant soin de ne jamais faire suivre deux cartes ayant des symboles en symétrie verticale (ex. : « ▣ ▣ ») ou horizontale (ex. : « ● ● ») (symboles « trois quarts » ou « quarts »), ou oblique (ex. : « ▤ ▤ ») (symboles « demis ») l'un par rapport à l'autre.

Les joueurs jouent à tour de rôle en incluant dans les séries **toutes les cartes** dont ils peuvent se départir, mais si un joueur **au début de son tour seulement** ne peut placer aucune carte, il pige la première carte sur le dessus du paquet de cartes restantes, carte qu'il peut inclure immédiatement, ce qui lui permettra peut-être d'inclure d'autres cartes. Si le paquet du centre vient à s'épuiser, les joueurs continuent de jouer à tour de rôle sans plus piger de cartes, en incluant les cartes qu'ils peuvent inclure ou en passant leur tour s'ils ne peuvent en inclure de nouvelles. La manche se termine quand un des joueurs a réussi à se départir de **toutes** les cartes qu'il avait en

main. On refait alors une nouvelle manche en changeant de brasseur, et on joue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait remporté le nombre de manches requis pour gagner la partie.

Jeu en équipe

À quatre joueurs, le jeu peut se jouer en équipe. Sur une table à quatre, les équipiers sont face à face. Une manche est remportée par une équipe dès que ses deux joueurs réussissent à se départir de **toutes** leurs cartes, ce qui suppose que quand un premier ou un deuxième joueur s'est départi de ses cartes, les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à la fin de la manche. La première équipe ayant remporté neuf manches gagne la partie.

Le jeu des « Paires »

Le jeu des Paires est un jeu d'association mémorielle adapté du jeu de cartes traditionnel dont certaines compagnies ont fait des jeux spécialisés avec lesquels on ne peut jouer qu'à ce jeu. Dans sa version « tarot », il se joue uniquement à deux joueurs, l'idéal étant de s'asseoir du même côté de la table ou encore en coin, de façon à ce que les deux joueurs voient bien les cartes qui seront déployées devant eux. Le but du jeu est de ramasser des paires de cartes selon la méthode expliquée plus loin, le joueur en ayant le plus ramassé à la fin du jeu remportant la partie.

Déroulement du jeu

D'abord, on détermine qui sera le joueur qui brassera les cartes en pigeant au hasard une carte dans le paquet, le joueur ayant la plus forte des deux cartes selon l'ordre de valeurs des symboles gagnant la brasse. Si on joue plus d'une partie, la brasse alterne d'une partie à l'autre d'un joueur à l'autre. Ensuite, le joueur qui a la brasse s'emploie à brasser les cartes et à toutes les distribuer face contre table en formant cinq rangées de six cartes, les deux cartes restantes étant placées dans une sixième rangée au-dessus ou au-dessous des autres rangées.

Pour commencer le jeu, le joueur qui n'avait pas la brasse retourne deux cartes de son choix de façon à ce que **les deux joueurs puissent bien les voir**. Si les cartes forment une paire, étant en relation de vis-à-vis, c'est-à-dire, ayant la même configuration de symbole, mais l'une dans l'atout carré et l'autre dans l'atout rond « ex. : $\square\bigcirc$, $\blacksquare\heartsuit$, $\spadesuit\otimes$, $\blacktriangle\circ$, $\blacktriangleleft\bullet$, etc. », le joueur ramasse les deux cartes et les met de côté dans un paquet personnel. Ceci lui donne le droit de retourner **immédiatement** deux autres cartes pour tenter de trouver une autre paire qu'il ramassera et accumulera dans son paquet, action qui peut être faite à répétition, tant qu'il réussit à débusquer une paire pour la ramasser. Mais s'il échoue, c'est-à-dire, qu'il ne réussit pas à débusquer une paire, **il retourne face contre table les deux cartes qu'il venait de retourner**, et c'est à l'autre joueur de jouer.

On joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes sur la table, les joueurs essayant de garder en mémoire l'emplacement des cartes déjà retournées dans le but de les retourner de nouveau quand ils auront trouvé la carte formant une paire avec elles, chaque joueur accumulant les paires de cartes dans son paquet personnel, et le joueur ayant réussi à accumuler le plus de cartes à la fin du jeu gagnant la partie. Notez qu'il peut y avoir égalité dans le nombre de cartes accumulées entre les deux joueurs, auquel cas le joueur ayant été le dernier des deux à jouer remporte la partie.

Le jeu « Du Roi et de la Reine »

Ce jeu original du jeu de Tarot taxilogique, qui se joue uniquement à deux joueurs, est un jeu de course faisant intervenir en plus du hasard la mémoire et la stratégie. Dans ce jeu, chaque joueur débute au bas de l'échelle sociale pour essayer d'atteindre avant son adversaire l'ultime avancement social, soit d'être le Roi « □ » ou la Reine « ○ ».

Déroulement du jeu

D'abord on sépare les cartes en deux paquets égaux en fonction des atouts, **chaque paquet n'ayant les cartes que d'un seul atout**. Chaque joueur dispose d'un paquet qu'il fait brasser par l'adversaire avant de le couper. Le but du jeu est de réussir à répartir sur une colonne les cartes en fonction de leur valeur relative, en les insérant une à une selon les principes expliqués plus loin, ce qui se fait en débutant par le Mendiant « ■ » ou la Fille de Joie « ● » selon l'atout de notre paquet pour finir par aboutir au Roi « □ » ou à la Reine « ○ » (faire attention de placer les cartes de façon à ce qu'on puisse voir facilement la suite de leurs symboles).

L'échelle sociale est déterminée par le système de valeur relative des symboles associés aux cartes, en intercalant donc les symboles fixes et les symboles rotatifs. Pour ces derniers, on peut commencer la série de quatre cartes par n'importe quel symbole d'une série, mais en prenant soin de ne jamais faire suivre deux cartes ayant des symboles en symétrie verticale (ex. : « ▣ ▣ ») ou horizontale (ex. : « ● ● ») (symboles « trois quarts » ou « quarts »), ou oblique (ex. : « ▤ ▤ ») (symboles « demis ») l'un par rapport à l'autre.

Chaque joueur prend son paquet de façon à ne pouvoir voir les cartes. Le premier joueur à jouer prend la première carte **au-dessus ou au-dessous** de son paquet et la retourne pour la voir. Si c'est le Mendiant « ■ » ou la Fille de Joie « ● » selon l'atout de son paquet, il la dépose de façon à ce qu'on puisse la voir sur la table, et reprend une autre carte au-dessus ou au-dessous de son paquet et essaie de la placer en suivant l'ordre du système de valeur relative des symboles. S'il ne peut placer la carte, il la replace **au-dessus ou au-dessous** de son paquet, selon son choix, mais au début de la partie, il est préférable de ne pas remplacer les cartes là où on les a prises.

À chaque fois qu'on réussit à placer une carte, ce qui constitue une « réussite », on garde le trait, et on peut poursuivre à essayer de placer d'autres cartes, en les prenant une à une au-dessus ou au-dessous de notre paquet, selon notre choix. Mais si on ne peut placer une carte, ceci constitue un « échec », et on doit replacer la carte au-dessus ou au-dessous de notre paquet. Après que l'on ait accumulé deux échecs lors d'un même trait, le trait passe à l'adversaire, sauf pour le premier joueur qui commence la partie qui n'a droit qu'à un échec **lors de son premier trait**. C'est ce qu'on appelle le « demi-trait » qui a pour effet de compenser l'avantage de commencer, chaque joueur lorsqu'il repasse le trait à l'adversaire ayant eu droit à un échec de plus que son rival.

Fin de partie

Le jeu fait donc intervenir la mémoire et la stratégie, surtout à la fin de la partie où les joueurs ont une assez bonne connaissance des cartes qui sont au-dessus et au-dessous de leur paquet, guidant leur choix entre la carte du dessus ou du dessous. Un joueur qui a beaucoup de mémoire, s'en trouvera fortement avantage. Le premier joueur qui réussit à placer toutes les cartes de son paquet, en terminant avec le Roi « □ » ou la Reine « ○ » selon le cas, gagne la partie.

Le jeu de « Mini bingo »

Ce jeu de loterie inspiré du jeu de Bingo traditionnel qui se joue normalement avec un boulier, des cartes numérotées et des jetons se retrouve ici adapté dans une version originale pour le Tarot taxilogique. C'est un jeu très simple qui se joue de 2 à 4 joueurs et qui ne prend que 7 à 10 minutes environ à jouer (incluant la préparation et le remisage du jeu) et qui peut servir à donner des petits cadeaux aux enfants ou encore à déterminer qui paiera la bière dans un bar ludique ou qui fera la vaisselle entre des étudiants colocataires, etc.

Déroulement du jeu

Pour commencer, on sépare les cartes en fonction des 2 atouts, nous retrouvant donc avec 2 paquets de 16 cartes d'un seul atout chaque. Le brasseur brasse les cartes d'un premier paquet, les fait couper **et les distribue une carte à la fois en 4 paquets de 4 cartes**, un pour chaque joueur si on joue à 3 ou à 4 joueurs, ou 2 par joueur si on joue à 2. Si on joue à 3 joueurs, un des paquets est mis de côté. À partir de ces paquets, les joueurs se font des petites mosaïques carrées de 4 cartes qui feront office de cartes de bingo.

Le brasseur brasse ensuite l'autre paquet de 16 cartes, le fait couper, le dépose sur la table **et en tire les cartes du dessus une à une**. Le joueur ayant **la carte vis-à-vis** « ex. : $\square \circ$, $\blacksquare \heartsuit$, $\blacklozenge \clubsuit$, $\blacktriangle \spadesuit$ » de la carte qui vient d'être tirée réclame cette carte et la superpose = à la carte vis-à-vis de l'autre atout dans sa petite mosaïque, et on refait la même chose pour toutes les autres cartes qui sont tirées du deuxième paquet de cartes. Pour les joueurs qui sont moins familiers avec le Tarot taxilogique, on peut faire circuler la carte entre les participants de façon à leur permettre de bien comparer les symboles des cartes et ils n'ont qu'à retenir la carte au passage et à la superposer si elle correspond à une des cartes de leur(s) mosaïque(s).

Le premier joueur qui superpose ses 4 cartes (ou les 4 cartes d'une de ses 2 mosaïques) **crie « Bingo » et gagne la partie**, mais si on joue à 3 ou à 4 joueurs, on peut continuer le jeu jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un ou 2 joueurs n'ayant pas réussi à superposer toutes leurs cartes, si le but était de déterminer un ou 2 perdants (qui paieront la bière ou feront la vaisselle, etc.).





















Le jeu du « Solitaire »

Ce jeu de patience est une adaptation du jeu du même nom du jeu de cartes traditionnel. Il s'agit essentiellement, après avoir mélangé les cartes, de les empiler sur 2 piles selon les 2 atouts de façon à reproduire l'ordre de valeurs des symboles.



Déroulement du jeu

Pour commencer, on mélange les cartes et on les distribue de façon à former **5 paquets sur 5 colonnes** de la façon suivante : on place d'abord une carte ouverte sur le paquet de la colonne de gauche après quoi on place une carte fermée sur les 4 autres paquets. Ensuite, on place une carte ouverte sur le deuxième paquet et une deuxième carte fermée sur les trois paquets à droite. Après quoi on place une carte ouverte sur le troisième paquet et une carte fermée sur les deux paquets à droite, et encore une carte ouverte sur le quatrième paquet et une carte fermée sur

le cinquième, et pour finir, une carte ouverte sur le paquet de la cinquième colonne. Les cartes restantes constituent le paquet de cartes à piger.

L'idée du jeu est de déplacer les cartes ouvertes d'une colonne à l'autre de façon à reproduire en tout ou en partie **l'ordre décroissant** de valeurs des symboles **du même atout**. Pour les symboles rotatifs de même valeur, on peut commencer la série de 4 cartes par **n'importe quel symbole**, mais en prenant soin de ne jamais faire suivre 2 symboles en symétrie verticale (ex. : «   »), horizontale (ex. : «   »), ou oblique (ex. : «   ») (notez qu'entre 2 cartes fixes, il doit toujours y avoir **4 cartes** rotatives « ex. :       », ou encore :         »).

On commence d'abord à faire nos déplacements avec les cartes ouvertes des 5 colonnes. Si, ce faisant, une carte fermée apparaît sur le dessus du paquet d'une colonne, on peut la retourner et l'utiliser immédiatement. Viendra un temps où plusieurs cartes ouvertes se retrouveront sur la même colonne, et toutes ces cartes doivent être déplacées **en même temps** lorsque l'on déplace la carte de plus grande valeur du haut de la série. Si une colonne se libère complètement et qu'il n'y a plus de cartes, on peut y déplacer une des 2 cartes ayant un **symbole clair** « q o ».





















Mais le véritable but du jeu est d'empiler les cartes sur 2 piles adjacentes à partir des 2 cartes ayant un **symbole sombre** «   » qui se retrouveront au fond de leur pile. À tout moment, on peut déplacer une carte **du bas d'une colonne** aux piles, en suivant cette fois **l'ordre croissant** de valeurs des symboles de chaque atout. Quand on se retrouve dans l'impossibilité de déplacer, de retourner ou d'empiler une carte, on prend **2 cartes** sur le dessus du paquet de cartes à piger et on les retourne à côté du paquet de façon à ce que la deuxième carte se retrouve sur le dessus, et on peut prendre ces cartes **en commençant par celle qui est sur le dessus** pour les placer dans les colonnes ou les piles. On peut refaire cette pige à répétition, empilant les nouvelles cartes sur les cartes déjà retournées qu'on n'a pas utilisées, mais qui pourront peut-être l'être, si le placement des nouvelles cartes le permet. Si le paquet s'épuise, on retourne les cartes non utilisées, **sans les mélanger**, et on continue de la même façon.




On réussit le jeu **en complétant les 2 piles** qui auront 16 cartes chacune. Mais en cas d'impasse, c'est un échec.








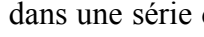
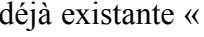


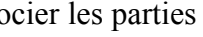



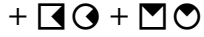

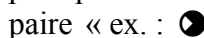



Le jeu de « Rami »

Ce jeu qui se joue à 2 ou 3 joueurs est une adaptation du jeu du même nom du jeu de cartes traditionnel. Le but d'une manche de ce jeu, qui se joue en plusieurs manches, est de se départir le premier de toutes les cartes qu'on a en main en les déposant sur la table sous forme de paires ou de séries.

Déroulement du jeu






Pour commencer une manche, on brasse les cartes et on en distribue **7 une à une** aux différents joueurs, les cartes restantes constituant le paquet de cartes à piger. C'est le brasseur qui commence à jouer en essayant de déposer des paires « ex. :   ,   ,   , etc. » ou des séries **du même atout et d'au moins 3 cartes** « ex. :    ,    ,     , etc. » respectant l'ordre de valeurs des symboles. Pour les symboles rotatifs de même valeur, on peut commencer la série de 4 cartes par **n'importe quel symbole**, mais en prenant soin de ne jamais faire suivre 2 symboles en symétrie verticale (ex. : «   »), horizontale (ex. : «   »), ou oblique (ex. :

«  ») (notez qu'entre 2 cartes fixes, il doit toujours y avoir **4 cartes** rotatives « ex. :  , ou encore :  »).

Pour déposer, la première fois seulement, il faut déposer des cartes totalisant au moins 11 points selon le barème suivant : **Clares** «  » = **7 points**; **Trois quarts** « ex. :  » = **6 points**; **Sabliers** «  » = **5 points**; **Demies** « ex. :  » = **4 points**; **Papillons** «  » = **3 points**; **Quarts** « ex. :  » = **2 points**; et finalement **Sombres** «  » = **1 point**, mais on peut se servir des cartes déjà sur la table. Pour ce faire, on peut inclure une, 2 ou plusieurs cartes dans une série déjà existante « ex. :  →  », on peut scinder une série en 2 ou même en 3 de façon à associer les parties à d'autres cartes « ex. :  +  +  », on peut défaire des paires pour associer les 2 cartes à des séries « ex. :  +  +  →  +  ». Notez qu'on ne peut soutirer les cartes d'une série que par les 2 bouts, à moins de scinder la série, mais dans le cas d'une série de 4 cartes rotatives, on peut passer une carte d'un bout à l'autre pour dégager une des cartes du milieu pour faire une paire « ex. :  →  →  +  ». Toutes ces opérations doivent être faites de façon à ce qu'à la fin, il n'y ait pas de cartes non règlementaires sur la table, et que **ces opérations aient servi à placer au moins une carte**.

Les joueurs jouent à tour de rôle, mais si un joueur **au début de son tour seulement** ne peut placer aucune carte, il pige la première carte sur le dessus du paquet de cartes à piger, carte qu'il peut jouer immédiatement, ce qui lui permettra peut-être de jouer d'autres cartes. Si le paquet vient à s'épuiser, la manche se termine et le joueur ayant le moins de points en main gagne la manche, mais s'il y a égalité, la manche est annulée. Le gagnant d'une manche ramasse les points des cartes encore en main de son ou ses adversaires, alors qu'eux les soustraient respectivement de leur total de points, le gagnant s'ajoutant 20 points s'il a réussi à placer toutes ses **premières** cartes d'un coup, 40 points si, ce faisant, il était le premier à placer des cartes. À la fin du jeu, où les joueurs ont été brasseurs un nombre égal de fois, on additionne les points et le joueur en ayant le plus gagne la partie. En cas d'égalité, on refait 2 ou 3 manches (selon qu'on joue à 2 ou 3 joueurs) pour déterminer un gagnant.

Le jeu de « Solitaire-tarot »

Ce jeu de patience est une adaptation **allégée** du jeu du Solitaire du jeu de cartes ordinaire. Il s'agit essentiellement après avoir mélangé les cartes de les réaligner verticalement en deux colonnes selon les deux atouts de façon à reproduire l'ordre de valeur des cartes selon les symboles. Les symboles « clairs » «  » devraient donc se retrouver au haut de la colonne, et les symboles « sombres » «  » au bas. On réaligne les cartes à partir du système de pige expliqué plus loin, en intercalant donc les symboles fixes et les symboles rotatifs. Pour ces derniers, on peut commencer la série de quatre cartes par n'importe quel symbole d'une série, mais en prenant soin de ne jamais faire suivre deux cartes ayant des symboles en symétrie verticale (ex. : «  ») ou horizontale (ex. : «  ») (symboles « trois quarts » ou « quarts »), ou oblique (ex. : «  ») (symboles « demis ») l'un par rapport à l'autre.

Déroulement du jeu

On mélange les cartes et on les tient de façon à ne pas pouvoir voir les figures. On prend trois cartes sur le dessus du paquet et on les tourne en les déposant sur la table de façon à voir la

troisième carte qui se retrouve donc sur le dessus de ces trois cartes. C'est cette carte qu'on peut utiliser pour l'inclure dans une série déjà commencée ou pour en commencer une. Pour partir une série, il faut une carte ayant un symbole clair « □ ○ » qui se retrouvera au haut de la colonne, ou une carte ayant un symbole sombre « ■ ● » qui se retrouvera au bas de la colonne. Tout le long du jeu, on ne peut prendre que la carte qui se retrouve sur le dessus de la pige de trois cartes (ou moins si on est à la fin du paquet), **sauf si cette première carte a été utilisée**. À ce moment, on peut prendre la deuxième ou même la troisième si la deuxième a été utilisée.

On continue de prendre les cartes trois par trois en essayant de les inclure dans les deux colonnes en allongeant les colonnes à partir du haut et du bas, une colonne étant complète quand on a réussi à y introduire toutes les cartes d'un atout en rejoignant les deux segments de la colonne avec la carte qui complète la continuité de la série de haut en bas. Les cartes non utilisées dans une pige sont retournées face contre table et empilées ainsi en fonction des piges successives. Chaque fois qu'on épuise le paquet de cartes, ce qui constitue une « ronde », on reprend les cartes écartées, sans les mélanger, et on refait une nouvelle ronde. Le jeu se termine quand on a réussi à compléter les deux colonnes, ce qui constitue une « réussite », ou quand on se retrouve dans une impasse ou encore qu'on n'a pas réussi à placer une seule carte lors d'une ronde, ce qui constitue un « échec ». Il faut alors recommencer jusqu'à ce qu'on ait réussi.

Le jeu de « 500 »

Ce jeu qui se joue uniquement à quatre en équipe de deux, les partenaires étant assis face à face, est une adaptation du jeu du même nom du jeu de cartes ordinaire. Après avoir parié sur le nombre de levées que l'on croit pouvoir remporter avec les cartes qui nous ont été distribuées, le pari le plus haut remportant la main, le but d'une manche est de réussir ce pari, ce qui nous fait ramasser des points en fonction du nombre de levées de notre pari, sinon c'est l'équipe adverse qui les ramasse. Le but du jeu est d'accumuler 1000 points ou plus.

Système de valeur des cartes

Le système de valeur des cartes est bien entendu basé sur le système habituel de valeur relative des symboles, mais comporte quelques particularités. D'abord, on peut miser de trois façons au « 500 tarot », soit « sans atout », « carré atout » ou « rond atout ». Si on mise « sans atout », les cartes ont toutes leur valeur habituelle, mais quand celui qui a la main présente une carte d'un atout donné, on est obligé de « fournir » une carte de cet atout si on en a au moins une, ce qui pourrait nous permettre de remporter la levée, mais si on réplique avec une carte de l'autre atout, **on ne peut remporter la levée**, quand bien même cette carte serait d'une valeur absolue supérieure aux autres cartes. Si un joueur présente une carte maître ayant un symbole rotatif (trois quarts [ex. : « ▣ ▣ ◐ »], demis [ex. : « ▣ ◐ ◐ »], quarts [ex. : « ▣ ◐ ◐ »]), **cette première carte déposée a préséance** sur toutes les autres cartes du même atout et de même valeur.

Si on mise avec un des deux atouts, déterminant un atout dominant, tous les principes expliqués ci-dessus prévalent, mais le Marchand « ▣ » et l'Aubergiste « ◐ », les deux cartes ayant les symboles « sabliers » « ▣ ◐ » deviennent toutes les deux des cartes de l'atout dominant, ayant préséance sur toutes les autres cartes de cet atout sauf le Roi « □ » ou la Reine « ○ » selon l'atout, et la carte sablier étant réellement de l'atout dominant (que l'on appelle de « gros bar ») ayant préséance sur la carte sablier étant habituellement de l'autre atout (« petit bar »). Si le

joueur ayant la main dépose une carte de l'autre atout que l'atout dominant et que l'un des joueurs n'a plus aucune carte de cet atout, n'importe quelle carte de l'atout dominant lui permettra de remporter la levée, sauf si quelqu'un d'autre n'ayant plus lui non plus de carte de l'atout demandé dépose une carte de l'atout dominant de valeur supérieure.

Déroulement du jeu

On brasse les cartes que le brasseur distribue sans qu'on puisse les voir en commençant par le joueur à sa gauche. Il les distribue ainsi : 2 cartes à chaque joueur; 2 cartes dans la mise au centre de la table; 3 cartes à chaque joueur; 2 cartes dans la mise; et 2 cartes à chaque joueur ce qui fait bien 32 cartes. Les joueurs ramassent leurs cartes en les gardant cachées aux autres et essaient d'évaluer le nombre de levées qu'ils pourraient faire, en tenant compte du fait que le joueur qui pariera le plus haut et remportera la main **bénéficiera des 4 cartes de la mise** pour parfaire son jeu, éliminant de son jeu les 4 cartes les plus faibles avant de commencer les levées. Le premier joueur à parler est celui à la gauche du brasseur et les autres joueurs parlent à la suite suivant l'ordre des aiguilles d'une montre, le brasseur étant le dernier à avoir la parole. Les levées que pourrait remporter le partenaire comptent, elles aussi, dans les calculs puisque c'est l'équipe qui remporte ou perd les levées, et non les joueurs individuels. On ne peut parier la même chose qu'un joueur précédent, et si un joueur ne peut parier plus haut que les joueurs précédents, il dit simplement « Je passe » et c'est au joueur suivant de parier. Le joueur qui mise le plus grand nombre de levées remporte la main et les 4 cartes de la mise pour parfaire son jeu, le « sans atout » ayant préséance sur les deux atouts en cas d'un nombre égal de levées pariées, et le premier ayant parié sur un des deux atouts ayant préséance sur un pari équivalent dans l'autre atout. On peut au début de la partie décider ensemble d'inclure le Roi « \square » à chaque fois dans la mise de façon visible pour augmenter les paris, mais ça demeure facultatif.

Après que le joueur ayant remporté la main et la mise ait fini de retirer de son jeu (sans les montrer) les 4 cartes les plus faibles qui ne serviront plus à rien, le jeu peut commencer. Il dépose une première carte, et chacun des joueurs en fait autant à tour de rôle, suivant l'ordre des aiguilles d'une montre. Le joueur qui remporte la levée selon les principes expliqués plus haut garde ou reprend la main, et c'est lui qui amorce la prochaine levée en déposant la première carte de son choix. Un partenaire qui n'a pas la main, mais sait qu'il a une carte maître dans son jeu peut le signifier à son partenaire qui a la main en cognant sur la table en déposant sa carte lors d'une levée. S'il cogne une seule fois, il annonce à son partenaire qu'il a la prochaine carte maître de l'atout de la carte qu'il dépose. S'il cogne deux fois, il annonce qu'il a la carte maître de l'autre atout. Bien entendu, l'atout dominant ou le « sans atout » reste le même tout le long de la manche. On joue jusqu'à ce que l'équipe qui a parié remporte les levées promises ou jusqu'à ce que l'équipe adverse en remporte suffisamment pour que les parieurs ne puissent plus atteindre leur pari. Si l'équipe ayant parié réussit son pari, elle ramasse 50 points par levée pariée, sinon c'est l'équipe adverse qui ramasse ces points. La première équipe à atteindre ou à dépasser 1000 points gagne la partie.

La « partie » et la « petite partie »

Une équipe qui pari de remporter les 7 levées peut « jouer la partie », c'est-à-dire que si elle réussit à le faire, elle gagne instantanément la partie, qu'importe le nombre de points accumulés, mais si elle ne réussit pas à le faire, c'est l'équipe adverse qui gagne la partie. Mais on peut aussi parier 7 levées sans jouer la partie, se contentant de ramasser 350 points si on réussit

ou d'en céder 350 à l'équipe adverse si on ne réussit pas. On peut aussi jouer la « petite partie », c'est-à-dire, de parier de ne remporter aucune levée. Dans ce cas, le partenaire du parieur se retire de la manche avec toutes ses cartes qui ne serviront pas, pas plus que celles de la mise à laquelle le parieur n'a pas accès. Celui-ci joue donc seul contre ses deux adversaires, en amorçant la première levée. S'il réussit à ne gagner aucune levée, son équipe ramasse 500 points, mais s'il remporte une levée, la manche est remportée par l'équipe adverse qui ramasse les 500 points. Notez que quand un joueur pari la partie ou la petite partie, **les paris cessent immédiatement**, les autres joueurs ne pouvant surenchérir, mais si un joueur pari 7 levées, sans jouer la partie, les autres joueurs peuvent surenchérir. La partie et la petite partie ont préséance sur tous les autres paris et peuvent se jouer avec ou sans atout, selon le choix du parieur.

Le jeu de « Poker »

Ce jeu de paris à l'argent, qui se joue de deux à cinq joueurs individuels, est une adaptation du jeu du même nom du jeu de cartes ordinaire. L'idée du jeu est de parier monétairement sur la valeur de notre jeu, en fonction du système de valeur expliqué plus loin.

Déroulement du jeu

Au début de chaque manche, chacun des joueurs doit déposer au centre de la table la contribution monétaire exigée pour participer. On brasse les cartes que l'on fait couper, et le brasseur en distribue 4 à chaque joueur, 2 cartes à la fois en commençant par le joueur à sa gauche, et en continuant dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Les joueurs évaluent leur jeu et peuvent au besoin en retirer **une ou deux cartes** qu'ils placent à l'écart face contre table, les cartes retirées étant remplacées lors d'une deuxième distribution de cartes, une ou deux cartes à la fois. Tout ce temps, les joueurs gardent leurs cartes à l'abri de la vue des autres joueurs.

Après la deuxième distribution de cartes, les joueurs parient sur leur jeu. Le premier joueur à parler est celui à la gauche de celui qui a brassé et les autres joueurs vont parler à la suite selon l'ordre des aiguilles d'une montre. S'il croit dans la valeur de son jeu, il rajoute un certain montant de son choix dans la mise au centre de la table en disant « Je pari tel montant ». Sinon, il dit « Je passe », **se retirant ainsi définitivement de la manche**, et c'est au joueur suivant de parler. Si le premier joueur a parié, il doit parier autant pour avoir une chance de gagner la mise, mais il peut aussi parier plus, ce qui obligera les joueurs suivants de parier autant que lui, et ainsi de suite, les joueurs pariant ou passant leur tour. On peut faire ainsi plusieurs tours de table.

Si un joueur est le seul à avoir parié un montant supérieur aux autres, et qu'après ce pari **tous les autres joueurs ont passé**, il gagne la mise accumulée, les autres joueurs perdant tout l'argent qu'ils y ont mis sans même avoir vu les cartes du gagnant, ce qui permet de « bluffer », un joueur audacieux ayant un mauvais jeu pouvant très bien gagner. Mais si un ou plusieurs joueurs ont parié autant que lui, tous les joueurs impliqués mettent leurs cartes sur la table, et **celui qui à la main la plus forte gagne la mise accumulée**.

On peut refaire ainsi plusieurs manches, tant qu'il y a au moins deux joueurs qui veulent jouer, chaque joueur étant libre à chaque manche de jouer ou pas, sauf si les règlements du tournoi l'interdisent.

Valeur relative des différentes mains

Le système de valeur des cartes est le même que d'habitude. Mais attention! La valeur des différentes mains est basée sur les statistiques et les configurations du Tarot taxilogique, et non sur celles du jeu de cartes traditionnel. **Les deux atouts ont la même valeur.** Si deux joueurs ont des configurations équivalentes, on se rabat sur la carte ou la paire la plus forte, ou la deuxième carte ou deuxième paire la plus forte, et ainsi de suite. Si on ne réussit pas à départager deux joueurs, ces joueurs jouent une manche à deux sans parier davantage, la main la plus forte l'emportant. Voici donc l'ordre de valeur relative des différentes mains :

Carré (Poker) : Grand et Petit (le grand ayant préséance sur le petit)

Grand : □○■●

Petit : ☒☓☔☕

Suite (Straight) : quatre cartes rotatives de même valeur et *obligatoirement* du même atout. Ex. :

☒☓☔☕
●○●○

Double paire : deux paires quelconques. Ex. :

□○☒☓
☔☕●●

Main pleine (Full) : trois cartes rotatives de même valeur et du même atout dont une constitue une paire avec une carte de l'autre atout. Ex. :

☒☓☔☕
●○●○☒

Brelan : trois cartes rotatives de même valeur et du même atout
(N. B. : La couleur ne rajoute rien au brelan). Ex. :

☒☓☔☕
●○●○☒

Paire : une paire quelconque. Ex. :

☒☓☔☕
☒☓●○

Couleur (Flush) : quatre cartes quelconques du même atout. Ex. :

○●○●
☒☓☔☕

Main simple : quatre cartes quelconques dont la plus forte a préséance. Ex. :

□○●●
●○☒☓

Le jeu de la « Bataille »

Ce jeu qui se joue uniquement à deux joueurs est une adaptation du jeu du même nom du jeu de cartes ordinaire. C'est un jeu élémentaire destiné surtout aux enfants et aux ados qui veulent se familiariser avec les personnages des cartes et le système de valeur relative des symboles qui leur sont associés. Le but du jeu est d'épuiser les cartes de l'adversaire, ce joueur perdant donc la partie alors que le joueur à qui il reste des cartes l'emporte.

Déroulement du jeu

On mélange les cartes et on les sépare en deux paquets contenant le même nombre de cartes. Chacun des deux joueurs dispose d'un paquet qu'il tourne face contre table. Pour commencer le jeu, chaque joueur prend la carte sur le dessus de son paquet et la retourne pour qu'on puisse voir la figure et surtout le symbole qui lui est associé. Les deux joueurs font cette action en même temps et prennent soin en le faisant de mettre les deux cartes côte à côte, dans le même sens, de façon à faciliter l'interprétation des symboles. Ceci constitue une « levée », opération qui se répétera tout au long de la partie.

La première possibilité est que l'une des deux cartes ait une valeur clairement plus grande que sa rivale selon le système de valeur des symboles. Dans ce cas, le joueur qui a tiré cette carte ramasse les deux cartes et les retourne face contre table dans un nouveau paquet qu'il place en retrait. Toutes les cartes qu'il ramassera au cours des levées successives seront accumulées dans ce paquet. Faire attention en se faisant de placer les cartes toujours dans le même sens.

La deuxième possibilité est que les deux cartes soient des cartes ayant des symboles « fixes » équivalents dans chacun des deux atouts, soit « □ ○ », « ☒ ☓ », « ☒ ☓ » ou « ■ ● ». Dans ce cas, on les place de côté, et le joueur remportant la levée suivante les ramasse en même temps que les cartes de cette levée suivante.





















La troisième possibilité est que les deux cartes soient des cartes ayant des symboles « rotatifs » de valeur équivalente, qu'importe l'atout, soit que ce soient deux cartes « trois quarts » (ex. : « ☒ ☉ »), deux cartes « demis » (ex. : « ☉ ☉ ») ou deux cartes « quarts » (ex. : « ☒ ☉ »). Dans ce cas, on place les deux cartes en retraits, et on continue de faire des levées en accumulant les cartes nouvelles dans deux paquets juxtaposés jusqu'à ce qu'un des deux joueurs tire une carte de la même valeur relative que les premières, ce qui lui fait ramasser toutes les cartes impliquées dans cette action. C'est ce qui constitue une « bataille » et il peut arriver qu'une deuxième ou même une troisième bataille se dessinent en essayant de résoudre la première. Dans ce cas, on place les deux cartes provoquant ces nouvelles batailles en retrait, et on résout la première bataille, après quoi on résout la deuxième, et la troisième, etc. Dans le cas où les deux joueurs sembleraient terminer une bataille en même temps, en déposant tous les deux une carte de même valeur que les deux premières qui ont provoqué la bataille, ceci ne fait que constituer une nouvelle bataille que l'on met de côté, et que l'on résoudra plus tard.

Quand on a épuisé les cartes de notre premier paquet, on prend les cartes qu'on a ramassées au cours des différentes levées et batailles, sans les mélanger, opération que l'on refait à chaque fois que notre paquet s'épuise. Le jeu se termine quand un des deux joueurs n'a plus aucune carte à jouer, ne pouvant donc plus « fournir ». Le joueur à qui il reste des cartes gagne la partie. Dans le cas très rare où les deux joueurs ne pourraient plus fournir en même temps, ce qui ne peut arriver qu'au cours d'une longue bataille, on termine la bataille prématurément en reprenant chacun nos cartes qu'on mélange, et on continue de jouer avec ces cartes.

Le jeu des « Petits contes »

Le jeu des Petits contes est un jeu original qui se joue à trois joueurs ou plus, et où on doit imaginer de courtes histoires à partir de deux personnages du jeu tirés au hasard et dont le symbole taxilogique de leur carte impose des contraintes qu'il faut respecter pour bien s'acquitter du défi qui nous est donné, ce dont les autres joueurs, qui sont appelés à nous évaluer, tiendront en compte dans leur évaluation de notre performance. Les histoires, pondues sur le tas, et qui ne durent généralement pas plus d'une ou deux minutes, peuvent faire l'objet de corrections en cours de narration ou même d'une seconde narration peaufinée. À la fin du jeu, on additionne les évaluations de chacun, et le joueur ayant ramassé le plus de points gagne la partie.

Déroulement du jeu

Pour commencer le jeu, le brasseur (qu'on détermine d'une façon quelconque) brasse les cartes, les fait couper, et les dépose sur la table, face contre table, après quoi le joueur à sa gauche prend les deux cartes sur le dessus du paquet. C'est à partir de ces deux personnages qu'il devra créer son histoire, mais il devra respecter les contraintes associées aux symboles taxilogiques des deux personnages de la façon suivante : la présence dans ces symboles du secteur blanc « haut » correspondant aux symboles «   » l'obligera à introduire dans son histoire quelque chose d'« **agréable** » en rapport au personnage concerné, alors que le secteur « bas » correspondant aux symboles «   » l'obligera à introduire quelque chose de « **désagréable** »; le secteur « gauche » correspondant aux symboles «   » l'obligera quant à lui à introduire une « **préséance** » en rapport avec le personnage, alors que le secteur « droit » correspondant aux symboles «   » l'obligera à introduire une « **rectification** ». Certaines cartes n'ont qu'un seul de ces secteurs, mais toutes les autres ont des symboles correspondant à la combinaison de zéro, deux, trois ou quatre de ces secteurs, ce qui donne des symboles comme «         », obligeant le joueur à introduire toutes ces contraintes dans son histoire en rapport aux personnages concernés. Notez qu'on peut faire participer d'autres personnages dans l'histoire que les deux qui nous sont imposés, et faire intervenir d'autres actions que celles imposées par les contraintes. Les contraintes communes aux deux personnages peuvent aussi être respectées dans une seule action commune aux deux personnages. Pour faciliter l'évaluation des autres joueurs, le conteur est invité à souligner entre parenthèses le respect d'une contrainte, en disant par exemple : « Un bûcheron «  », qui vivait dans une forêt profonde, en vint un jour à casser le fer de sa hache. Il alla voir le forgeron «  » du plus proche village qui remplaça (rectification ) le fer par un tout nouveau qu'il venait de forger et qui était très bien affilé. Avec sa nouvelle hache, le bûcheron travailla si bien qu'il acquit la réputation d'être le plus habile (préséance ) du royaume, comme quoi d'un malheur subit il peut parfois ressortir du bien. Fin de l'histoire. »

Comme dans cet exemple, les histoires se terminent invariablement par les mots « fin de l'histoire », après quoi les autres joueurs évaluent comment le joueur s'en est tiré avec le défi qui lui était imposé selon le barème suivant : **chef-d'œuvre = 7 points; remarquable = 6 points; très bien = 5 points; bien = 4 points; passable = 3 points; médiocre = 2 points; minable = 1 point** (pour l'effort); **et incapacité de produire une quelconque histoire = 0 point**. Chaque joueur joue à tour de rôle en suivant le sens horaire, le nouveau joueur n'ayant pas le droit de piger ses deux cartes avant de commencer à jouer. À la fin du jeu on additionne les points accumulés, le joueur en ayant le plus gagnant la partie. En cas d'égalité au sommet, les autres joueurs sont invités à réévaluer les joueurs concernés de façon à les départager.

Feuille d'évaluation des petits contes

Nom du joueur : _____ Évaluation (0 à 7) : _____

Contraintes à respecter (encercler puis barrer lorsqu'elles sont respectées) :

1 _____ agréable désagréable préséance rectification

2 _____ agréable désagréable préséance rectification

Nom du joueur : _____ Évaluation (0 à 7) : _____

Contraintes à respecter (encercler puis barrer lorsqu'elles sont respectées) :

1 _____ agréable désagréable préséance rectification

2 _____ agréable désagréable préséance rectification

Nom du joueur : _____ Évaluation (0 à 7) : _____

Contraintes à respecter (encercler puis barrer lorsqu'elles sont respectées) :

1 _____ agréable désagréable préséance rectification

2 _____ agréable désagréable préséance rectification

Nom du joueur : _____ Évaluation (0 à 7) : _____

Contraintes à respecter (encercler puis barrer lorsqu'elles sont respectées) :

1 _____ agréable désagréable préséance rectification

2 _____ agréable désagréable préséance rectification

Nom du joueur : _____ Évaluation (0 à 7) : _____

Contraintes à respecter (encercler puis barrer lorsqu'elles sont respectées) :

1 _____ agréable désagréable préséance rectification

2 _____ agréable désagréable préséance rectification

Nom du joueur : _____ Évaluation (0 à 7) : _____

Contraintes à respecter (encercler puis barrer lorsqu'elles sont respectées) :

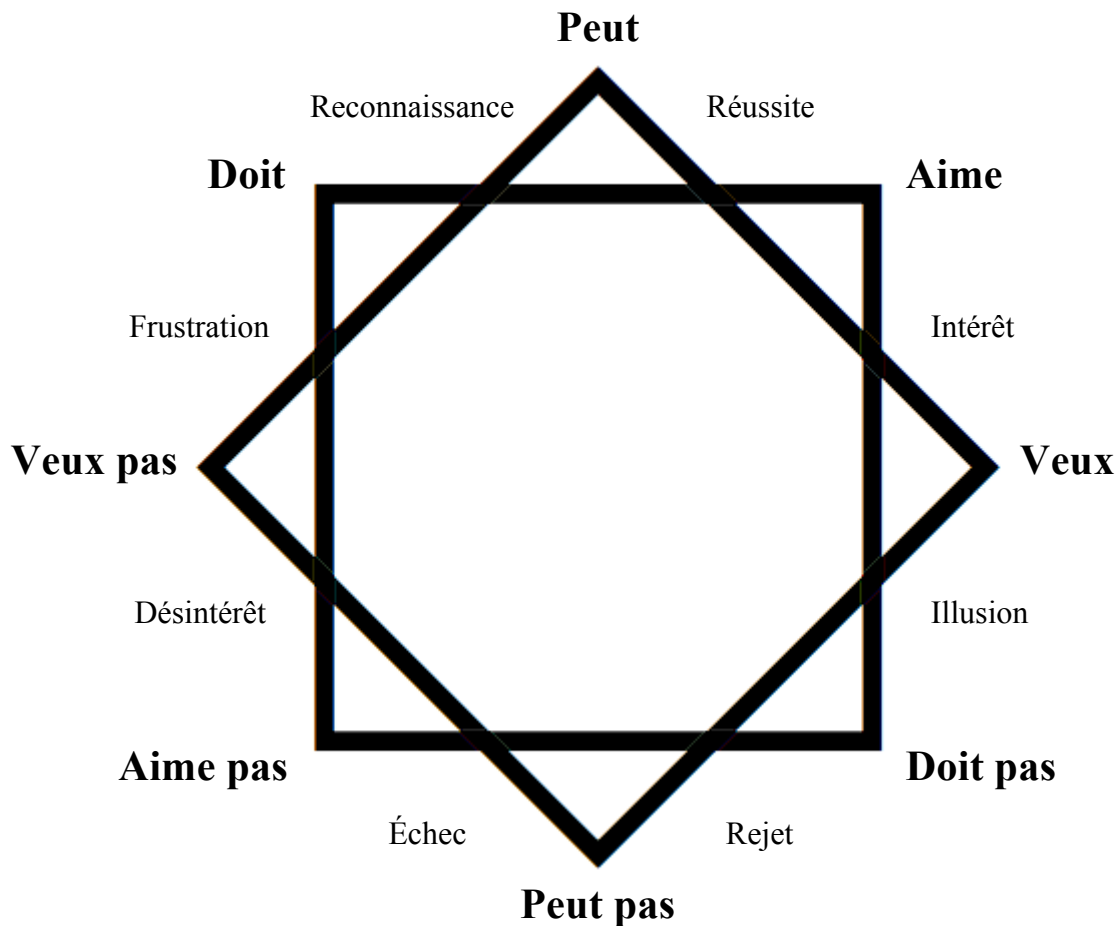
1 _____ agréable désagréable préséance rectification

2 _____ agréable désagréable préséance rectification

Le jeu d'« Orientation professionnelle »

Ce jeu original du jeu de Tarot taxilogique, qui se joue individuellement ou avec l'aide d'un guide (orienteur professionnel ou autre), est un jeu de développement personnel qui nous fait réfléchir sur la profession ou le métier que l'on exerce, ou que l'on voudrait exercer plus tard. Les personnages du Tarot taxilogique représentent des domaines d'activité humaine et non des scènes ou des personnages symboliques, et il est donc naturel que le jeu de développement personnel qui lui est associé ne soit pas un jeu de divination. D'ailleurs, le hasard n'intervient pas dans ce jeu, comme c'est le cas dans les jeux de divination, puisqu'on ne peut remettre notre choix de carrière aux aléas d'un brassage de cartes, mais plutôt à l'analyse raisonnée de **toutes** les cartes du jeu.

La grille d'analyse



Voici ci-dessus la grille d'analyse qui nous servira à interpréter les résultats. Cette grille, qui est organisée autour de l'« étoile de Lakshmi », symbole de la taxilogie, est basée sur les huit types de relation que l'on peut avoir avec une activité ou un métier. On peut en effet « vouloir » faire quelque chose, « pouvoir » faire quelque chose, « aimer » faire quelque chose, ou « devoir »

faire quelque chose, et ceci inclut bien entendu leur contraire, c'est-à-dire qu'on peut « ne pas vouloir » faire quelque chose, « ne pas pouvoir » faire quelque chose, « ne pas aimer » faire quelque chose, ou « être mieux de ne pas » faire quelque chose (Doit pas).

Ces huit éventualités correspondent aux huit pointes de l'étoile et sont organisées de façon logique, en associant les éventualités contraires à deux pointes opposées de l'étoile et en localisant chaque éventualité par rapport aux autres de façon cohérente, comme on pourra le constater en jouant. Les quatre axes sont l'axe horizontal de l'« intentionnalité » (veut-veut pas), l'axe vertical de la « capacité » (peut-peut pas), l'axe oblique de la « préférence » (aime-aime pas), et l'axe oblique inversé de la « responsabilité » (doit-doit pas). Les autres termes correspondant aux croisements de ligne de l'étoile sont liés aux conclusions auxquelles mènera le processus de réflexion du jeu. Nous y reviendrons plus loin.

Déroulement du jeu

Le jeu d'« Orientation professionnelle » du Tarot taxilogique est un jeu qui vous orientera sur les domaines d'activité humaine avec lesquels vous risquez d'être plus à l'aise, des domaines comme « politique », « arts et culture », « professionnels de la santé » ou encore « domesticité ». Le déroulement du jeu est tout simplement un processus de classement progressif qui nous amène à réfléchir sur les conséquences de tel ou tel choix de carrière.

Après avoir placé au milieu d'une table assez grande la carte d'instruction résumées jointe au jeu du côté de la grille d'analyse, la première étape consiste à regarder chaque carte (qu'importe l'ordre) et de la classer en fonction des huit éventualités de la grille d'analyse qui se retrouvent au bout des pointes de l'étoile, soit au bout des axes obliques de la « préférence » (aime-aime pas) ou de la « responsabilité » (doit-doit pas), ou de l'axe horizontal de l'« intentionnalité » (veut-veut pas) ou encore de l'axe vertical de la « capacité » (peut-peut pas), en déterminant à laquelle de ces relations correspond le mieux pour nous la profession ou le métier représenté sur la carte. On place toutes les cartes correspondant à la même éventualité dans un petit paquet.

La deuxième étape est de réexaminer chacune des cartes des paquets ainsi constitués et de se demander si elle ne correspondrait pas à deux éventualités à 90 degrés du premier classement. Dans ce cas, on évalue la possibilité de replacer la carte à mi-chemin entre les deux pointes de ces éventualités, soit au bout de la pointe à 45 degrés des deux premières, l'éventualité y correspondant se révélant souvent soudainement être plus significative que notre premier choix. Mais si ce n'est pas le cas, on laisse la carte à sa première place.

La troisième étape consiste à réexaminer chacune des cartes des différents paquets, et de la reclasser sur un croisement de ligne de l'étoile entre l'éventualité où elle se trouvait et l'éventualité à 45 ou 135 degrés de la première qui nous semble la plus pertinente (il y en a toujours une).

Toutes les cartes se retrouvent maintenant sur un croisement de lignes correspondant à la conséquence qui risque de vous arriver si vous faites ce choix de carrière. Le plus souvent la conséquence aura du sens pour vous. Mais il arrive parfois que la conséquence semble étrangement inappropriée. Ceci sera probablement dû au fait que vous aurez mal évalué vos rapports avec ce métier ou cette profession. Dans ce cas, il n'est pas interdit de vérifier si les deux relations connexes à cette conséquence ou les deux relations plus éloignées à égales distances de la conséquence correspondent bien à ce qu'on ressent pour ce métier, ce qui risque de nous faire réaliser notre erreur. La grille d'analyse est construite de telle façon qu'elle donne généralement des résultats très significatifs pour nous.

Domaines d'activité humaine

<input type="checkbox"/> Roi (décision)	Politique (pouvoir, diplom., protoc.)	<input type="radio"/> Reine (engagement)	Bienfaisance (fondations, refuges)
<input checked="" type="checkbox"/> Mendiant (exemption)	Mendicité (clochard, bénéficiaire)	<input checked="" type="radio"/> Fille de Joie (remplacement)	Sexe (striptease, porno, prosti.)
<input checked="" type="checkbox"/> Marchand (accord)	Commerce (à commission, entretien)	<input checked="" type="radio"/> Aubergiste (appréciation)	Hôtellerie (restaurants, bars, chalets)
<input checked="" type="checkbox"/> Mutin (requête)	Organisations revendicatrices (syndicats, lobbys, mafia, etc.)	<input checked="" type="radio"/> Servante (service)	Domesticité (ménage, ordures, sinistr.)
<input checked="" type="checkbox"/> Professeur (instructions)	Instruction (enseignement, érudition)	<input checked="" type="radio"/> Médecin (examen)	Professionnels de la santé (thérapeute, prothésiste)
<input checked="" type="checkbox"/> Bûcheron (estimation)	Ressources naturelles (forêt, mines, énergie)	<input checked="" type="radio"/> Paysan (planification)	Approvisionnement (agriculture, pêcheries)
<input checked="" type="checkbox"/> Savant (explication)	Science (théorie, recherche)	<input checked="" type="radio"/> Astrologue (avis)	Ésotérisme (divination, hermétisme)
<input checked="" type="checkbox"/> Forgeron (fabrication)	Industrie (production, innovation)	<input checked="" type="radio"/> Voiturier (repérage)	Transports (manut., déneig., assist.)
<input checked="" type="checkbox"/> Juge (désignation)	Justice (juge, avocat, médiateur)	<input checked="" type="radio"/> Chevalier (affectation)	Armes (soldat, agent secret)
<input checked="" type="checkbox"/> Crieur Public (nouvelles)	Communications (médias, pub, téléphonie)	<input checked="" type="radio"/> Fossoyeur (remémoration)	Pompes funèbres et cimetières
<input checked="" type="checkbox"/> Riche (calcul)	Argent (banques, investi., patronat)	<input checked="" type="radio"/> Chancelier (précisions)	Employés de bureau (fonction., notai., secrét.)
<input checked="" type="checkbox"/> Serrurier (précaution)	Précaution (clés, alarmes, assurances)	<input checked="" type="radio"/> Garde (contrôle)	Sécurité publique (police, secour., prisons)
<input checked="" type="checkbox"/> Jardinier (bilan)	Jardins et parcs (zoos, campings, plages)	<input checked="" type="radio"/> Charpentier (positionnement)	Construction (bâtiments, routes, etc.)
<input checked="" type="checkbox"/> Plus Fort (stupéfaction)	Sports et exploits (records, défis, exploration)	<input checked="" type="radio"/> Fou du Roi (plaisir)	Amusement (cirques, foires, jeux)
<input checked="" type="checkbox"/> Hospitalière (prise en charge)	Assistance (infirmière, trav. social)	<input checked="" type="radio"/> Moine (résolution)	Spiritualité (religions, sectes, gourou)
<input checked="" type="checkbox"/> Courtisane (séduction)	Séduction (mode, bijoux, soins pers.)	<input checked="" type="radio"/> Troubadour (création)	Arts et culture (scènes, musées, etc.)

Les domaines d'activité humaine

Le jeu peut être joué une première fois sans trop savoir toutes les activités auxquelles correspondent les cartes. Mais pour nous guider dans l'interprétation, vous trouverez à la page précédente un tableau des différents domaines d'activité humaine et les principales activités leur correspondant. Dans ce tableau, les indications entre parenthèses au-dessous des noms des personnages indiquent à quel but du processus de « question-réponse » est associé le personnage de la carte, ce qui peut nous aider à comprendre le lien avec ce personnage. Les indications entre parenthèses au-dessous des noms des domaines d'activité humaine précisent pour leur part les activités associées à ces domaines. Mais parfois aussi, elles ne font que compléter la liste de ces activités, les noms des domaines étant souvent très « parlants ». Par exemple, « Jardins et parcs » suggère très clairement l'aménagement paysager, mais l'ajout de « zoos, campings, plages » fait référence à d'autres activités qui n'étaient pas, à priori, associées de façon évidente à ce domaine, et il y a d'autres exemples semblables. Les cartes sont donc très polyvalentes, car plusieurs activités sont associées à chacune d'elles.²

L'interprétation des résultats

Après qu'elles aient terminé une première exploration à partir de notre jeu, certaines personnes réaliseront que le travail qu'elles font présentement ne leur correspond pas très bien. Ce travail se retrouvera autour de l'éventualité « Doit », étant un travail que l'on fait par nécessité en attendant d'en faire un autre qui nous plairait davantage ou pour lequel on étudie, mais il peut arriver aussi que l'on n'ait pas le choix, ne pouvant faire autre chose, comme c'est le cas pour les invalides qui se retrouveront dans la mendicité (au sens large).

D'autres, plus chanceux auront plusieurs cartes se retrouvant dans une conséquence préférable. Ceci peut correspondre à différents métiers sans rapport les uns avec les autres, mais souvent, en cherchant bien, on trouvera des métiers correspondant aux deux domaines. Par exemple, quelqu'un qui aurait dans les conséquences « Réussite » ou « Intérêt » les cartes du Chevalier « ☺ » et du Voiturier « 🚗 » pourrait choisir de travailler dans l'armée comme logisticien, ou encore quelqu'un qui aurait dans ces catégories la carte du Professeur « 📖 » et celle du Troubadour « 🎵 » pourrait choisir d'étudier pour devenir professeur d'arts dans une école ou une université. Il y a plusieurs métiers ainsi qui concernent plus d'un domaine, et si vous avez un de ces métiers dans la mire, il est probable que vous ayez dans une conséquence préférable de notre classement les deux cartes concernant les domaines qui leur sont associés.

Généralement, l'interprétation des résultats est assez claire, mais le jeu profite à être joué plus d'une fois, même peu de temps après la première fois, surtout si on n'a pas encore décidé ce qu'on veut faire dans la vie. En réfléchissant aux résultats que l'on a obtenus et aux activités qui chevauchent plus d'un domaine, on finit par en trouver de nouvelles, et une deuxième ou même une troisième exploration donne souvent des résultats sensiblement différents que ceux qu'on avait obtenus la première fois. Le jeu peut réellement nous aider à déterminer nos affinités de travail, car tous les domaines d'activité humaine sont représentés dans ce jeu, le Tarot taxilogique étant basé sur un système d'interprétation logique universel. Mais n'oubliez pas. L'idéal est de **choisir un travail que l'on aime**, car comme le dit si bien Confucius : « Choisissez un travail que vous aimez et vous n'aurez pas à travailler un seul jour de votre vie. »³

² Pour plus de détails, voir le livre « L'Harmonie universelle » de Jean-Paul Ledoux (Publibook, 2017-2020).

³ Cette impression a été réalisée à partir du fichier « Quelques jeux de cartes 28.pdf ».

Feuille de notation des secteurs pour le jeu de la « Cagnotte »
(à imprimer ou photocopier)

1 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
2 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
3 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
4 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
5 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
6 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
7 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
8 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
9 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
10 :	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>