

BELOTE

JEU

Un jeu de 32 cartes

BUT DU JEU

Gagner le plus de points en faisant des plis en équipe.

VALEURS DES CARTES / SCORES

Les cartes non atout ont ces valeurs (de la plus forte à la moins forte) :

- L'As vaut 11 points
- La carte 10 vaut 10 points
- Le Roi vaut 4 points
- La Dame vaut 3 points
- Le Valet vaut 2 points
- Les cartes 9, 8 et 7 valent 0 point

Les cartes atout ont ces valeurs :

- Le Valet vaut 20 points
- La carte 9 vaut 14 points
- L'As vaut 11 points
- La carte 10 vaut 10 points
- Le Roi vaut 4 points
- La Dame vaut 3 points
- Les cartes 8 et 7 valent 0 point

Pour compter les points en fin de manche :

- Si l'équipe attaquante fait moins de 82 points, elle marque 0 et l'équipe adverse marque 162 points.
- Si l'équipe attaquante totalise plus de la moitié des points, c'est-à-dire 82 points ou plus, chaque équipe remporte le nombre de points ainsi gagnés.
- Si un joueur a la Belote/Rebelote (Roi et Dame d'atout dans la main), il fait remporter un bonus de 20 points à son équipe.
- Si une équipe fait capot, c'est-à-dire remporte tous les plis de la partie sans exception, elle marque 250 points.

DISTRIBUTION

Les joueurs décident au préalable si la partie se fait en 500, 1000 ou 1500 points.

La Belote se joue à 2 contre 2 : les coéquipiers sont assis face à face.

Les cartes sont mélangées et forment un tas, dont on retourne la première carte face visible.

Tour à tour dans le sens du jeu, les joueurs vont avoir la possibilité de prendre ou de passer la carte retournée du paquet :

- Si un joueur prend, il récupère la carte retournée et sa couleur devient l'atout. Le reste du paquet est distribué : 2 cartes pour le joueur qui a pris, 3 cartes pour chaque autre joueur.
- Si aucun joueur ne prend, on fait un deuxième tour où chacun peut proposer une autre couleur ou passer. Dès qu'un joueur propose une couleur, il récupère la carte retournée et on distribue le reste du paquet : 2 pour lui, 3 pour chaque autre joueur. La couleur proposée devient l'atout.

Si au deuxième tour aucun joueur n'a pris, les joueurs rendent leurs cartes, on recoupe et on redistribue.

L'équipe du joueur qui a pris devient l'équipe attaquante, l'autre équipe est en défense.

LE JEU

À chaque tour, chaque joueur va poser une carte (chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre).

La première carte posée est la « couleur demandée », cela veut dire que tous les joueurs doivent poser une carte de la même couleur.

- Si un joueur n'a pas cette couleur alors il peut « couper », cela veut dire poser de « l'atout ». L'atout remplace la couleur demandée. Si le joueur n'a pas d'atout non plus, il pose alors une carte à « jeter » : il ne pourra pas gagner ce pli.
Conseil : Si un joueur n'a pas la couleur demandée mais que son partenaire est maître, c'est-à-dire qu'il a posé la plus forte carte, le joueur peut choisir de ne pas couper et de jeter une carte à la place.

Quand on joue de l'atout alors qu'il y en a déjà de posé sur la table on est obligé d'en mettre un plus fort si c'est possible (même si on n'a pas envie), et si ce n'est pas le cas on peut mettre celui de son choix.

Celui qui a mis la carte la plus forte ramasse le pli. Il joue alors la carte qu'il souhaite et un nouveau tour commence.

Lorsqu'un joueur a dans son jeu le Roi et la Dame d'atout, il doit dire « Belote » en posant une de ces deux cartes et « Rebelote » quand il pose la deuxième.

À la fin de la manche, on compte les points des cartes gagnées par chaque équipe.

La première équipe à atteindre la limite fixée (500, 1000 ou 1500 points) remporte la partie. Si les deux équipes atteignent cette limite en même temps, c'est l'équipe attaquante qui remporte la partie.