

# Règles de la belote

## Comment jouer à la belote

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler plus de points que l'équipe adverse en remportant des plis avec la bonne couleur d'atout.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis à 4 joueurs en 2 équipes, avec une couleur d'atout choisie par enchère avant chaque manche.
- **Condition de victoire** : Être la première équipe à atteindre le nombre de points fixé avant la partie.

La belote, c'est LE classique des jeux de cartes français. Quatre joueurs, deux équipes, un jeu de 32 cartes et des heures de plaisir garanties. Si tu n'y as jamais joué, pas de panique : après avoir lu ces règles, tu seras prêt(e) à distribuer les cartes et à lancer ta première partie !

## Le matériel et la mise en place

Pour jouer à la belote, il te faut un **jeu de 32 cartes** (on retire les 2, 3, 4, 5 et 6 de chaque couleur d'un jeu classique). Les quatre **couleurs** sont : **pique, cœur, carreau et trèfle**.

Les quatre joueurs s'installent autour de la table en formant deux **équipes de deux** : les partenaires se font face. On appelle souvent les équipes **Nord/Sud** et **Est/Ouest**. Le premier **donneur** est tiré au sort, puis ce rôle passe au joueur à sa droite à chaque nouvelle **donne**.

## La distribution des cartes

Avant chaque donne, le donneur **mélange obligatoirement** les cartes, puis les pose face cachée sur la table. Le joueur à sa gauche effectue une **coupe** franche en deux tas (chaque tas

doit contenir au moins 3 cartes), et le donneur referme la coupe.

Le donneur distribue ensuite **5 cartes à chaque joueur** dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par son voisin de droite. Il peut distribuer soit 3 cartes puis 2, soit 2 cartes puis 3 à chaque joueur. Après la distribution, le paquet restant est posé au centre de la table et la **première carte du dessus est retournée**, face visible. C'est cette carte qui propose la couleur d'**atout** pour le premier tour d'enchères.

## Choisir l'atout : le tour de prise

Le **tour de prise** commence avec le joueur à droite du donneur et continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a deux options : soit il dit « je passe », soit il **prend** en annonçant clairement la couleur d'atout qu'il choisit.

Au **premier tour**, l'atout ne peut être que la couleur de la carte retournée. Si les 4 joueurs passent, un **second tour** commence et n'importe laquelle des trois autres couleurs peut être choisie comme atout. Si tout le monde passe encore, la donne est annulée, les cartes sont ramassées et le joueur à droite du donneur actuel devient le nouveau donneur.

Dès qu'un joueur **prend**, le tour de prise s'arrête. Ce joueur et son partenaire deviennent les **preneurs** : ils s'engagent à marquer plus de points que l'équipe adverse (la **défense**). Le donneur distribue alors les cartes restantes (3 à chaque joueur dans le sens habituel), et le preneur reçoit la carte retournée parmi ses 3 nouvelles cartes. Chaque joueur a donc en main **8 cartes** en tout.

Petite astuce : ne prenez pas n'importe comment ! Avant de vous lancer, vérifiez que vous avez de bonnes cartes dans la couleur que vous choisirez comme atout, notamment le **Valet d'atout** (la carte la plus forte).

[IMAGE\_MATERIEL]

## La valeur et l'ordre des cartes

Attention, c'est un point clé de la belote ! Les cartes ne valent pas la même chose selon qu'elles sont à l'**atout** ou **hors atout**. Voici les tableaux récapitulatifs :

**Cartes à l'atout (de la plus forte à la plus faible) :**

Carte	Points
Valet	20 pts
Neuf	14 pts
As	11 pts
Dix	10 pts
Roi	4 pts
Dame	3 pts
Huit	0 pt
Sept	0 pt

**Cartes hors atout (de la plus forte à la plus faible) :**

Carte	Points
As	11 pts
Dix	10 pts
Roi	4 pts
Dame	3 pts
Valet	2 pts
Neuf	0 pt
Huit	0 pt
Sept	0 pt

À retenir absolument : à l'atout, le **Valet** est la carte la plus forte, suivi du **Neuf**. Ce sont les deux stars du jeu, qu'on appelle affectueusement le « **Jass** » et le « **Manillon** » dans certaines régions !

## Comment se déroule une donne

Une donne, c'est 8 **plis** à remporter. Chaque pli contient 4 cartes, une par joueur. Le joueur à droite du donneur **entame** (joue la première carte), ce qui fixe la **couleur demandée** pour ce pli.

Les trois autres joueurs jouent ensuite chacun une carte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en respectant des règles précises :

- **Si tu as la couleur demandée** : tu dois obligatoirement jouer une carte de cette couleur, c'est la règle de base.
- **Si tu n'as pas la couleur demandée, mais que ton partenaire est maître du pli** (il a joué la meilleure carte) : tu peux jouer n'importe quelle carte, même un atout si tu veux. On appelle ça se **défausser**.
- **Si tu n'as pas la couleur demandée et que ton partenaire n'est pas maître** : tu dois **couper**, c'est-à-dire jouer un atout. Si tu n'as pas d'atout non plus, alors tu te défausses librement.
- **Si un adversaire a déjà coupé** et que tu dois aussi jouer atout : tu dois jouer un atout **plus fort** que celui déjà posé. Si c'est impossible, tu joues un atout plus faible (on dit que tu « **pisses** »).
- **Quand l'atout est la couleur demandée** : tu dois toujours jouer un atout plus fort que ceux déjà sur la table si tu le peux.

Le pli est remporté par celui qui a joué la carte d'**atout** la plus forte, ou à défaut la carte la plus forte dans la couleur demandée. Le gagnant du pli entame le suivant.

Un conseil entre amis : surveillez bien ce que joue votre partenaire, et essayez de vous souvenir quels atouts sont déjà sortis. Ça change tout en fin de partie !

## La belote et la rebelote

Si tu as dans ta main le **Roi et la Dame d'atout** en même temps, tu détiens la **belote** ! C'est un bonus de **20 points** pour ton équipe.

Pour valider ce bonus, tu dois annoncer « **Belote** » quand tu joues la première de ces deux cartes (Roi ou Dame), et « **Rebelote** » quand tu joues la seconde. Si tu oublies d'annoncer la rebelote, pas de panique : tu peux te rattraper au moment du calcul des points, mais cette tolérance n'est accordée qu'**une seule fois par équipe et par partie**. Alors restez vigilants !

## Les annonces (variante optionnelle)

Certaines parties se jouent avec les **annonces** : des combinaisons de cartes dans votre main qui rapportent des points bonus. Cette variante doit être décidée avant de commencer à jouer.

Voici les annonces possibles, de la plus forte à la plus faible :

Annonce	Description	Points
<b>Carré de Valets</b>	Les 4 Valets en main	200 pts
<b>Carré de Neufs</b>	Les 4 Neufs en main	150 pts
<b>Carré de As / Dix / Rois / Dames</b>	Les 4 cartes identiques en main	100 pts chacun
<b>Cent</b>	5 cartes consécutives de même couleur	100 pts
<b>Cinquante</b>	4 cartes consécutives de même couleur	50 pts
<b>Tierce</b>	3 cartes consécutives de même couleur	20 pts

L'ordre des cartes pour les suites est : 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As. Attention : les carrés de 7 et de 8 ne comptent pas.

**Comment déclarer ses annonces ?** Lors du **premier pli**, chaque joueur annonce la nature de son ou ses annonces au moment où il joue sa carte. Quand la première carte du **second pli** est jouée, on détermine quel camp a les meilleures annonces.

Une seule équipe peut marquer des points d'annonces par donne : celle qui possède l'**annonce la plus forte**. Si deux joueurs adverses ont la même annonce, on compare la hauteur (la carte la plus haute de la combinaison). En cas d'égalité, c'est l'annonce dans la couleur de l'**atout** qui l'emporte. Si on ne peut toujours pas départager les deux camps, aucune annonce ne compte pour personne.

Si le camp gagnant est désigné, tous ses joueurs montrent leurs annonces et l'ensemble de leurs points d'annonces est comptabilisé.

Attention : si tu annonces une combinaison que tu ne peux pas montrer, c'est une **renonce** et les points en question vont à l'équipe adverse !

[IMAGE\_FIN]

## Compter les points et fin de la donne

Une fois les 8 plis joués, chaque équipe compte ses points :

- Les **points des plis** remportés (valeur des cartes dans les plis)
- Le **dix de der** : l'équipe qui remporte le dernier pli gagne un bonus de **10 points**
- Les points de la **belote/rebelote** (20 pts si applicable)
- Les points des **annonces** (si la variante est jouée)

Le total des points en jeu est donc de **162 points** par donne (152 en cartes + 10 de der).

Trois situations peuvent se présenter :

- **Contrat réussi** : les preneurs ont plus de points que la défense. Chaque camp marque son total.
- **Chute** : la défense a plus de points que les preneurs. Les preneurs ne marquent rien (sauf leur éventuelle belote, qui est « imprenable »). La défense marque **162 points** de chute, plus ses annonces, sa belote et les annonces des preneurs qui leur reviennent.
- **Litige** : les deux camps ont exactement le même total (ex. 81-81). La défense marque son total, mais les points des preneurs sont remis en jeu comme **bonus** pour les vainqueurs de la donne suivante.

**Le capot** : si une seule équipe remporte les **8 plis**, c'est le capot ! Le « dix de der » passe alors à **100 points**, portant le total à 252 points. Si les preneurs réussissent un capot, les annonces adverses leur reviennent. La belote adverse reste cependant acquise à la défense.

Situation	Preneurs marquent	Défense marque
Contrat réussi	Leurs points de plis + belote + annonces	Leurs points de plis + belote + annonces
Chute	Uniquement leur belote éventuelle	162 pts + ses annonces + belote + annonces preneurs
Litige	0 (bonus reporté)	Leur total normal
Capot	252 pts + annonces adverses (belote adverse reste à la défense)	Belote éventuelle seulement

## Fin de la partie

La partie se termine quand une équipe atteint ou dépasse le **nombre de points fixé avant la partie** (par exemple 1000 points). Si les deux équipes dépassent ce score en même temps,

c'est celle qui a le plus de points qui l'emporte. En cas d'égalité parfaite, on joue une dernière donne pour les départager.

Petit détail important : si une équipe atteint le score limite uniquement grâce aux points d'une **belote** (en étant capot ou en chutant), la partie continue ! Il leur faudra remporter au moins un pli supplémentaire pour valider la victoire.

## La variante Sans Atout / Tout Atout

Envie de pimenter la partie ? Cette variante, décidée par l'organisateur avant le début du tournoi, ajoute deux nouvelles façons de prendre : à **Sans Atout** et à **Tout Atout**.

Dans cette variante, le tour d'enchères ne s'arrête plus dès qu'un joueur prend. Les joueurs peuvent **surenchérir**, y compris sur leur propre partenaire, selon l'ordre suivant :

- Une prise à la couleur peut être surenchérie par **Sans Atout** ou **Tout Atout**
- Une prise à Sans Atout peut être surenchérie par **Tout Atout**
- Une prise à Tout Atout ne peut plus être surenchérie

Le tour d'enchères s'arrête lorsqu'un joueur a pris et que les **trois joueurs suivants ont passé**. On ne peut pas surenchérir sur soi-même.

**Sans Atout** : il n'y a aucun atout. Impossible de couper, pas de belote/rebelote possible. L'As devient encore plus puissant avec une valeur de **19 points**. Les carrés ont un ordre différent :

Carré	Points
4 As	200 pts
4 Dix	150 pts
4 Rois / 4 Dames / 4 Valets / 4 Neufs	100 pts

**Tout Atout** : toutes les couleurs sont atout ! La valeur des cartes change :

Carte	Points
Valet	13 pts
Neuf	9 pts
As	6 pts
Dix	5 pts
Roi	3 pts

Carte	Points
Dame	2 pts
Huit	0 pt
Sept	0 pt

À Tout Atout, il peut y avoir jusqu'à **4 belotes** (une par couleur), pour un total de 80 points de bonus ! Et attention, on est **toujours obligé de monter** sur la carte qui tient le pli si on le peut. La belote est un jeu riche en stratégie et en émotions. Si tu aimes les jeux de cartes où il faut autant réfléchir que lire tes adversaires, tu devrais également jeter un œil aux [règles de Cat in the Box](#), un jeu de plis qui va te surprendre, ou encore aux [règles de Papayoo](#) pour une autre ambiance de cartes très conviviale. Et si tu cherches quelque chose de totalement différent pour changer d'air entre deux donnes, les [règles du Loup-Garou](#) feront mouche à coup sûr !