

Aussi surnommée « Belote Moderne », elle s'appuie sur les mêmes règles que la Belote (voir Règles du jeu Belote Expert). On y ajoute avant de jouer la partie : **le contre, le surcontre, le jeu sans atout ou tout atout.**

## LE CONTRE ET LE SURCONTRE

Pour que la règle du contre et/ou du surcontre est lieu, il faut qu'elle ait été annoncée en début de partie. Le contre permet le doublement des points du camp qui a pris en cas de réussite du contrat, ou celui du camp ayant contré en cas d'échec du demandeur. Le surcontre, lui, quadruple les points.

## SANS ATOUT

Pour que la règle du sans atout s'applique, il faut qu'elle ait été convenu en début de partie. Dans cette variante, il n'y a pas d'atout. De ce fait il est impossible de couper ou de faire une belote/rebelote.

**Les valeurs des cartes sont alors :**

- **As** : 19 points;
- **Dix** : 10 points;
- **Roi** : 4 points;
- **Dame** : 3 points;
- **Valet** : 2 points;
- **Neuf, Huit et Sept** : 0 point.

## TOUT ATOUT

L'annonce du tout atout doit se faire au cours de la prise de parole et prime, le cas échéant, sur l'atout annoncé au premier ou deuxième tour. Dans cette variante, toutes les cartes sont à l'atout. De ce fait il est impossible de couper. En revanche les belotes/rebelotes sont possibles et on peut en faire jusqu'à 4.

De plus, quand cela est possible, il est obligatoire de monter sur la carte posée sur la table. Les valeurs des cartes sont ceux de l'atout. Pour calculer le score il faut multiplier le nombre de points (hors belote) par la fraction 162/258 puis rajouter les éventuelles belotes.

*Les règles de jeu*



**DUCALE**  
le jeu français