



## MISE EN PLACE DU JEU

Pour distribuer les cartes, le donneur les mélange et le joueur à sa gauche les coupe. Le donneur distribue à chaque joueur 3 cartes, puis 2, soit 5 cartes, puis on retourne la carte du dessus du paquet restant. Le joueur à droite du donneur joue en premier.

## DÉROULEMENT DU JEU

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

- 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 couleur ou passe ;
- si au deuxième tour aucun joueur n'a pris, les joueurs rendent leurs cartes, on recoupe et on redistribue.

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.

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

La première carte posée est la couleur demandée, si un joueur n'a pas cette couleur il doit mettre de l'atout s'il peut, sinon il doit « jeter » une carte. 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.

Si un joueur n'a pas la couleur demandée mais que son partenaire est maître (il a posé la plus forte carte), le joueur peut choisir de ne pas couper et de jeter une carte à la place.

À la fin de chaque pli, c'est le joueur qui a joué la carte la plus forte qui remporte le pli et pose la première carte du suivant. À la fin de la manche, on compte les points des cartes gagnées par chaque équipe :

- si l'équipe attaquante totalise plus de la moitié des points (82 ou plus), chaque équipe remporte le nombre de points ainsi gagnés ;
- si l'équipe attaquante fait moins de 82 points, elle marque 0 et l'équipe adverse marque 162 points ;
- 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 (tous les plis de la partie, sans exception), elle marque 250 points.

## FIN DE LA PARTIE

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

*Les règles de jeu*

