

BELOTE SIMPLIFIÉE (1/3)

DÉBUTANT | 32 | 7+ | 4

La belote se joue à 4 joueurs répartis en 2 équipes de 2 joueurs. Vous aurez besoin d'un jeu de 32 cartes, soit un jeu comprenant les As, Rois, Dames, Valets, 10, 9, 8 et 7 des quatre couleurs.

MISE EN PLACE DU JEU

On forme deux équipes de deux. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui distribue s'appelle le « donneur ». Le joueur à sa droite « coupe » le paquet de cartes. Cela veut dire qu'il sépare le paquet en deux et met les cartes du dessus en dessous. Le joueur à gauche du donneur joue en premier. À la manche suivante, celui qui a commencé distribue, le donneur coupe, etc.

JOUEUR 1

Le « donneur ».
Il distribue
les cartes

JOUEUR 2

Joue en premier

JOUEUR 4

Coupe les cartes

JOUEUR 3

Les règles de jeu

Le joueur qui distribue donne 3 cartes à chaque joueur, puis 2 cartes puis encore 3 cartes, soit 8 cartes. Quand toutes les cartes sont distribuées, les joueurs ramassent leurs cartes et celui qui commence pose la carte de son choix : c'est la couleur demandée.

LES COULEURS

Il y a 4 couleurs : ♠ Pique ♥ Coeur ♣ Trèfle ♦ Carreau

À la base les quatre couleurs ont les mêmes valeurs mais à chaque manche, l'une d'entre elles devient **l'atout** ! Alors les valeurs des cartes de cette couleur changent.

LES ATOUTS

À chaque manche on choisit une couleur qui devient « l'atout », c'est à dire la couleur Joker qui est plus forte que les autres : une toute petite carte d'atout est plus forte qu'une très grosse carte d'une autre couleur, c'est magique !



DUCALE
le jeu français

FORCE DES CARTES

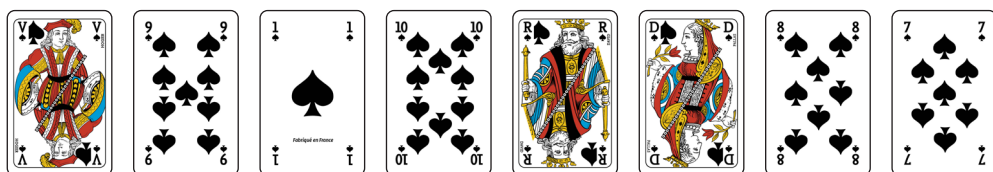
À la belote les cartes marchent toujours deux par deux :

- l'As et le 10 sont les numéros 1 ;
- le Roi et la Dame se serrent les coudes ;
- le Valet et le 9 se gavent de potion magique pour passer devant tout le monde quand ils deviennent atout ;
- puis le 8 et le 7 ferment la marche, fidèles au poste quoi qu'il arrive.

Normal: du plus fort au plus faible



Atout: du plus fort au plus faible



DÉROULEMENT DU JEU

La première carte posée est la «couleur demandée», cela veut dire que tous les joueurs doivent poser une carte de la même couleur! **Par exemple, si on demande du Trèfle, tout le monde doit poser une carte de Trèfle.** Si le joueur n'a pas cette couleur alors il peut

«couper», cela veut dire poser une carte d'atout. L'atout remplace et bat la couleur demandée. Si le joueur n'a pas d'atout non plus, alors il pose une carte à «jeter»: elle ne pourra pas gagner même si elle est très très forte.

Quand un joueur doit jouer de l'atout, s'il y a déjà un atout sur la table il est obligé d'en mettre un plus fort ! S'il n'en a pas de plus fort, il peut mettre l'atout qu'il veut. Cette règle est aussi valable quand on joue avec la variante tout atout !

Le joueur qui a mis la carte la plus forte prend le tas et remporte le pli, le met de côté et pose une carte de sa main au choix : c'est la nouvelle couleur demandée. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de carte en main. Quand les joueurs n'ont plus de carte dans leur main, on compte les plis. L'équipe qui a le plus de tas a gagné la manche. Attention : le dernier pli compte double, il y a donc 9 plis à chaque manche (8 vrais + 1 bonus) !

À la fin de la manche, celui qui a gagné le plus de plis (les tas de cartes) gagne 1 point.

Astuce : la belote est un jeu d'équipe, il faut s'aider entre partenaires pour gagner !

FIN DE LA PARTIE

La première équipe arrivée à 5 points gagne la partie !

Les règles de jeu

VARIANTE AVEC ENCHÈRES

Maintenant que les règles de la belote sont assimilées, on peut corser un peu la partie ! Le jeu reste le même sauf qu'il se joue en 8 points et qu'on choisit l'atout aux enchères !

DÉROULEMENT DU JEU

Tous les joueurs regardent leurs cartes, le joueur qui est après le donneur parle en premier. Il fait un pari en annonçant le nombre de plis qu'il pense remporter et une couleur d'atout. Par exemple : 2, cela veut dire qu'il veut que l'atout soit Coeur et qu'il parie que son équipe va gagner au moins 2 plis. On peut annoncer « tout atout » et « sans atout » (avec un chiffre devant) comme si c'était des couleurs normales.

Quand un joueur parie, il peut choisir la couleur qu'il veut même si elle est déjà prise. Par contre, le chiffre doit toujours être plus fort que ceux qui ont déjà été dits comme aux enchères !

On a le droit de renchérir sur son partenaire. Par exemple : si un joueur dit 2, et que son partenaire a beaucoup de bonnes cartes, il peut dire 3 ou 4. Mais s'il préfère une autre couleur, il a le droit de dire ce qu'il veut. Attention : le chiffre doit toujours être plus fort que ceux qui ont déjà été dits !

Un joueur qui n'a rien envie de dire peut toujours passer. Un joueur qui a déjà passé a le droit de parler si le tour revient à lui. Si trois joueurs d'affilée passent, les annonces sont finies et on commence

à jouer. On ne peut pas enchérir sur sa propre annonce. Si aucun joueur ne parle, on recoupe et on redistribue.

Le joueur qui joue en premier est toujours celui après le donneur même s'il n'a pas parié !

C'est le plus gros pari qui choisit l'atout. Par exemple : 8 = atout .

Si une équipe réussit son pari elle marque un 1 point. Si une équipe perd son pari, les adversaires gagnent 1 point.

Les bonus :

- Si un joueur a le Roi et la Dame d'atout dans la main, il doit dire belote en posant le premier et rebelote en posant l'autre pour gagner un bonus de 1 pli. Attention : la belote/rebelote ne marche pas en tout atout et sans atout.

Si une équipe réussit à faire tous les plis, on dit qu'elle a fait un « capot » et elle gagne 1 point de bonus : elle marque donc 2 points.

Un capot annoncé (si une équipe a parié capot dans sa couleur) rapporte 1 point de bonus de plus qu'un capot pas annoncé ! Cela fait 3 points en tout s'il est réussi, mais s'il est raté, l'autre équipe gagne 2 points.

Les règles de jeu