

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

Pour définir celui qui va distribuer les cartes, appelé le donneur, on va tirer au sort avec les cartes. Une personne par équipe prend une carte au hasard dans le jeu, celle qui a la plus petite devient le donneur. L'ordre des cartes par ordre croissant est 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi et As. En cas d'égalité on recommence.

Le mélange des cartes est très spécifique à la belote. Il doit avoir lieu avant chaque distribution. Le donneur commence par mélanger les cartes faces cachées, puis il donne le paquet au joueur situé à sa gauche qui va couper le jeu. Il faut que la coupe soit faite en 2 tas contenant au moins 3 cartes. C'est le donneur qui referme la coupe.

Le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par son voisin de droite, de l'une des manières suivantes : 3 cartes chacun puis 2, ou 2 cartes chacun puis 3. Il pose le paquet de cartes restantes, face cachée, puis retourne dessus la première carte.

Il est strictement interdit aux joueurs de ramasser leurs cartes avant la fin de la distribution.

Le premier tour d'enchère débute.

ENCHÈRES

Tour à tour, en commençant par le joueur à droite du donneur, les joueurs vont avoir la possibilité de prendre ou de passer.

Si le joueur décide de passer il dit « je passe », si le joueur décide de prendre la carte il dit « je prends ». Si un joueur prend, alors il récupère la carte et sa couleur devient l'atout. Le donneur va aller distribuer le reste des cartes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre : 3 à chaque joueur et 2 à celui qui a pris.

Dans le cas où les quatre joueurs passent leur tour, un deuxième tour d'enchères a lieu dans les conditions suivantes :

- si le joueur décide de passer il dit « deux » ;
- si le joueur décide de prendre la carte alors il doit annoncer la couleur de l'atout qu'il souhaite : Pique, Cœur, Trèfle ou Carreaux.

Si tous les joueurs passent de nouveau leur tour alors on reprend toutes les cartes et c'est le joueur situé à droite du donneur qui devient le nouveau donneur. On redistribue les cartes.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

DÉROULEMENT DU JEU

Une fois toutes les cartes distribuées, on commence à jouer. Le jeu se compose de huit plis.

Le joueur situé à droite du donneur pose la carte de son choix face visible sur la table, c'est ce que l'on appelle l'entame. Cette carte indique la couleur demandée. Les autres joueurs doivent alors chacun leur tour poser une carte de la même couleur que celle de l'entame. Si la couleur demandée est à l'atout alors les joueurs suivants doivent non seulement jouer de l'atout mais également, quand c'est possible, monter sur la carte la plus haute déjà posée.

Si on n'a pas la couleur demandée et que notre partenaire n'est pas maître ou n'a pas encore joué, on doit couper avec de l'atout. Si on n'a pas d'atout, alors le joueur se défause de la carte de son choix. Si on n'a pas la couleur demandée mais que notre partenaire a déjà coupé et va gagner le pli, il n'est pas obligatoire de couper. On peut se défause de n'importe quelle carte. Si l'on doit couper mais qu'un joueur adverse a déjà coupé et va gagner le pli, il est obligatoire de surcouper avec un atout plus fort. Si ce n'est pas possible alors le joueur pisse avec un atout plus faible.

On remporte un pli quand on a joué la plus forte carte. Si le jeu a été coupé, c'est celui qui a posé la plus forte carte à l'atout qui remporte le pli, quelque soit la valeur des cartes de la couleur demandée.

Seule une personne par équipe ramasse les plis remportés par son équipe, ils doivent être empilés dans l'ordre, faces cachées. Lorsqu'un pli est ramassé, il n'est plus consultable. À la fin des huit plis on procède au calcul des points.

CALCUL DES POINTS

Les cartes n'ont pas le même ordre ni la même valeur selon qu'il s'agisse d'atout ou non.

À l'atout: Valet > 20 points, As > 11 points, Neuf > 14 points, Dix > 10 points, Roi > 4 points, Dame > 3 points, Huit et Sept > 0 point.

Hors atout: As > 11 points, Dix > 10 points, Roi > 4 points, Dame > 3 points, Valet > 2 points, Neuf, Huit et Sept > 0 point.

La belote et la rebelote: lorsqu'un joueur détient le roi et la dame d'atout, on dit qu'il a la belote, ce qui offre à son équipe un bonus de 20 points. Pour obtenir ces 20 points supplémentaires, il faut que le joueur dise «belote» quand il joue la première de ses deux cartes (Roi ou Dame) puis, quand il joue la seconde carte, il doit dire «rebelote». Si le joueur oublie un de ces deux termes alors le bonus n'est pas accordé.

Dix de der: un bonus de 10 points est accordé à l'équipe qui remporte le dernier pli.

Capot: si une équipe remporte les 8 plis, le «dix de der» vaut 100 points.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

Chaque équipe comptabilise ses points en additionnant la valeur des cartes contenues dans les plis qu'ils ont remporté, sans oublier le dix de der et la belote/rebelote s'ils ont lieu d'être.

On dit qu'un contrat est réussi si l'équipe qui a pris la carte obtient plus de points que l'équipe adverse. Le cas inverse on dit que le contrat est chuté. En cas d'égalité de score on parle de litige. Dans ce cas les points de l'équipe preneuse sont remis en jeu à la donne suivante, c'est l'équipe qui remportera le tour suivant qui gagnera ces points.

Après avoir compté les points, chaque équipe obtient un score de la façon suivante :

- si le contrat est réussi, les deux équipes marquent le nombre de points qu'elles ont réalisées ;
- si le contrat est chuté, l'équipe qui a gagné marque 162 points ou 252 points si elle a réalisé un capot.

FIN DE LA PARTIE

Option 1, limite de points: on a décidé en amont d'un nombre de points à atteindre. La première équipe qui atteint ou dépasse ce nombre de points gagne la partie. Si les deux équipes dépassent alors c'est celle qui a le plus haut score qui le remporte. S'il y a égalité, on rejoue des tours jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.

Option 2, limite de donnes: on a décidé en amont d'un nombre de donnes à faire. Si lors des enchères on passe les 2 tours alors on ne comptera pas la donne. Si un litige a eu lieu, la donne qui aboutie au litige est comptabilisée.

VARIANTES

Sans Atout: 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: 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.

Exemple: après décompte, l'équipe 1 réalise 198 points plus une belote. Après conversion, le score réalisé est de 124 points ($198 \times 162 / 258$) plus le bonus de 20 points apporté par la belote, soit 144 points.

Les règles de jeu

