

# Belote

## Règles du jeu

Ce **jeu de cartes** est une des versions les plus populaires de la **Belote** et c'est également la forme qui est la plus proche de l'original.

On n'arrive pas à situer d'une manière précise les origines de la Belote. Toutefois, on sait que la Belote les tient d'un jeu suisse, le jass, ou d'un jeu hollandais, le klaverjass, qui fut créé vers le XVIe siècle, ces jeux étant devenus plus tard les jeux de cartes nationaux de leur pays respectif. Des documents historiques ont laissé supposer que ce fut les Hollandais qui auraient inventé le jeu et les Suisses, mis au point les règles.

La Belote n'a débarqué en France que vers 1914 où elle a tout de suite conquis les tables de jeux. C'est le Français François Belot qui aurait beaucoup contribué à élaborer les règles de la Belote telles que nous les connaissons aujourd'hui. D'ailleurs, il lui a donné son nom.

Au même titre que le Tarot ou le Bridge, le principe de la Belote se base essentiellement sur l'utilisation des cartes d'atout. Ce sont des cartes qui sont d'une couleur plus forte que les autres et qui permettent d'emporter des plis lorsque le joueur ne peut pas fournir la couleur demandée. Dans la Belote avec annonces, l'atout est défini par une retourne sauf si tous les joueurs ne l'acceptent pas, auquel cas chaque joueur en propose.

La Belote avec annonces introduit une notion supplémentaire : celle de l'annonce. Une annonce se rapporte à une combinaison particulière de cartes qu'il faut annoncer avant que ne commence le jeu. Lorsque le joueur arrive à imposer son annonce, celle-ci lui fera gagner des points supplémentaires.

Une partie de Belote avec annonces réunit deux équipes formées chacune de deux joueurs. Il n'y aura donc que deux tas de plis et deux scores pour les quatre joueurs.

Par rapport à la version sans annonces, le jeu de Belote avec annonces apparaît un peu plus compliqué et favorise une plus grande contribution du facteur chance, au détriment de la stratégie, dans le jeu. Les grands adeptes de la Belote optent plutôt pour la Belote sans annonces. Néanmoins, ces deux versions de la Belote se servent pratiquement des mêmes règles dans le déroulement du jeu et dans le décompte des points.

C'est seulement dans les phases d'annonces qu'existe une légère différence. La Belote avec annonces intègre des combinaisons un peu comme celles rencontrées au Poker, à savoir les séquences (ou suites) qui sont des cartes portant des valeurs successives dans la même couleur. Il y a également les groupes formés ici de quatre cartes. À chacune des combinaisons correspondent des points que marque son détenteur si l'annonce a eu le dessus sur celle de l'adversaire.



Belote et Rebelote qui sont une annonce à la Belote sont également considérées en Belote avec annonces, elles rapportent toujours les 20 points habituels.

## Le but du jeu

Il s'agit pour une équipe d'arriver en premier à atteindre 1 500 points (2 000 ou 3 000, selon la convention des joueurs). Pour cela, les joueurs doivent gagner le maximum de plis soit avec les hauteurs de leurs cartes, soit avec les cartes d'atout.

Néanmoins, l'équipe qui a défini l'atout doit totaliser plus de points que l'équipe adverse pour pouvoir marquer au score. Les annonces lui rapporteront également des plis si elle gagne. De même, le fait d'emporter le dernier pli rajoute dix points supplémentaires au total des points de l'équipe.

## La distribution

Le Belote avec annonces se joue avec un jeu de 32 cartes, issu d'un jeu classique de 52 dans lequel on a enlevé les Deux, Trois, Quatre, Cinq et Six. Il se pratique exclusivement avec quatre joueurs répartis en deux équipes de deux joueurs. Ils s'assoient dans la configuration Nord-Sud et Est-Ouest.

Le premier joueur est choisi au hasard, par tirage au sort des cartes. De même, les joueurs qui doivent faire équipe peuvent être désignés de cette manière, par exemple, les joueurs qui tirent les mêmes couleurs deviennent associés.

En début de jeu, les cartes sont bien battues et ce sera la seule fois où l'on mélange les cartes car dans la suite de la partie, le jeu ne sera plus que coupé.

Le donneur transmet ensuite la pile de cartes au joueur placé à sa gauche pour que celui-ci la coupe, c'est-à-dire qu'il extrait une pile de cartes (pas moins de trois cartes) qu'il dépose à côté de la pile initiale. Le donneur prend alors le restant de la pile et le dépose sur celle que le coupeur vient de déposer.

Chaque joueur assume à tour de rôle la fonction de donneur en suivant le sens contraire des aiguilles d'une montre.

La donne s'effectue en trois temps, un lot de trois cartes (ou deux cartes), un lot de deux cartes (ou trois cartes) et un lot de trois cartes.

Après les deux premiers lots, le donneur retourne la carte suivante. Cette carte est soumise à l'approbation des joueurs pour devenir l'atout du jeu ou non. Si un joueur l'accepte, il saisit la carte et il ne recevra plus que deux cartes (au lieu de trois) dans le dernier tour de donne.



Si aucune couleur n'a été adoptée lors de cette première distribution, au tour suivant chaque joueur peut proposer la couleur de son choix, et si les autres n'y voient aucune objection la couleur est alors adoptée. Et si là encore, les joueurs ne sont pas parvenus à un accord, alors on rassemble toutes les cartes et on procède à une nouvelle donne.

À la fin de la donne, chaque joueur dispose de huit cartes qu'il cache soigneusement aux vues des autres.

Si une erreur a été commise par le donneur lors de la donne, soit on laisse passer la faute et on recommence la donne comme si de rien n'était, soit l'équipe du non-donneur marque du coup 162 points. Tout dépendra de l'accord entre les joueurs.

### **La hiérarchie des cartes**

Dans la Belote avec annonces, selon que l'on joue atout ou non, l'ordre des cartes est différent. La hiérarchie des cartes se définit comme suit, par ordre décroissant :

- en atout : Valet, Neuf, As, Dix, Roi, Dame, Huit et Sept ;
- en hors atout : As, Dix, Roi, Dame, Valet, Neuf, Huit et Sept.

Une carte de la couleur d'atout l'emporte toujours sur une carte des autres couleurs.

D'autre part, dans les cartes qui servent à définir des annonces, les cartes sont rangées de la manière suivante, par ordre décroissant : As, Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept. Ainsi, un ensemble V-9-A n'est pas une suite même si les cartes sont de la même couleur. De même, A-10-R-D n'est pas non plus une suite reconnue.

### **Le déroulement du jeu**

C'est le joueur placé à droite du donneur qui joue donc la carte d'entame. Tous les autres le suivent ensuite en jouant également une carte. Autant que possible, il faut fournir une carte de la couleur demandée, sinon le joueur doit couper.

Et s'il y a un joueur qui a coupé avant lui, il doit surcouper avec une carte d'atout d'un rang supérieur au dernier atout joué. Toutefois, si son partenaire est le propriétaire de la plus forte carte sur la table et qu'aucun atout n'a encore été joué, alors il peut se défaire d'une carte de son choix. Il profitera de cette opportunité pour lancer un signe à son partenaire à travers la nature de la carte qu'il jette.

Chaque partenaire possède ses propres codes de communication. De même, si le joueur ne possède ni un atout ni la couleur d'entame, alors il se défait d'une carte de son choix.

C'est le joueur détenteur de la carte la plus forte dans la couleur d'entame ou dans la couleur d'atout qui gagne le pli. Et c'est lui qui commence le tour suivant. L'équipe qui



ramasse un pli l'empile, face cachée, devant l'un de ses membres. Un joueur ne peut consulter à tout moment que son dernier pli ou le dernier pli de l'adversaire. Cependant, une carte déjà déposée sur la table ne peut être ni reprise ni échangée.

### Compte des points

Lorsque toutes les huit cartes sont jouées, on procède au décompte des points. Chaque équipe assure son propre comptage. Selon le jeu en cours, les cartes portent chacune des points différents.

#### Hors atout :

L'As : 11 points

Le Dix : 10 points

Le Roi : 4 points

La Dame : 3 points

Le Valet : 2 points

Le Neuf, le Huit, le Sept : 0 point

#### À l'atout :

Le Valet : 20 points

Le Neuf : 14 points

L'As : 11 points

Le Dix : 10 points

Le Roi : 4 points

La Dame : 3 points

Le Huit, le Sept : 0 point

Le dernier pli rapporte 10 points de plus à son bénéficiaire, le dix de der. Le total des points est de 162 points, 152 points avec la valeur des cartes (atout et hors atout) et 10 points par le dernier pli. Lorsqu'une équipe est l'auteur d'une annonce, elle doit au moins faire 81 points avant de pouvoir marquer des points, sinon l'équipe adverse s'attribue les 162 points.

Pour faciliter le calcul des points, on procède souvent par dizaine (l'unité plus ou moins 5 ramène à la dizaine inférieure ou supérieure). Ainsi, un total de 132 sera considéré comme 13 points et un total de 118 sera pris comme 12 points. Comme on sait que la somme des points des deux tas de plis sera toujours de 16 (162), on ne compte que le pli le plus léger et l'autre s'obtient par différence.

Par exemple, si le petit pli vaut 5 points, l'autre portera forcément 11 points. Lors de ce comptage de points, les cartes d'atout et les autres cartes sont comptées différemment.

### Belote et Rebelote



Lorsqu'un joueur détient le Roi et la Dame d'atout, il a tout intérêt à les annoncer pour recevoir 20 points supplémentaires. Pour cela, il annonce « Belote » en jouant le Roi et « Rebelote » en produisant la Dame.

## Le capot

Il désigne l'état d'une équipe qui n'a réussi à ramasser aucun pli. L'équipe qui a réussi le capot si elle est l'auteur de l'atout, marque 252 points et 272 points s'il y a Belote et Rebelote. Si c'est l'équipe qui a défini l'atout qui est capot, alors l'autre équipe marque tout simplement 162 points.

## Les annonces

Elles sont faites avant qu'un joueur dépose sa première carte. Une annonce valide est constituée d'une suite de cartes de la même couleur (et dont les rangs se suivent) ou quatre cartes d'une même hauteur. Les deux équipes confrontent leurs annonces et c'est celle qui propose la plus forte qui l'emporte.

- **Tierce : une suite composée de trois cartes de la même couleur. Elle vaut 20 points.**
- **Cinquante : une suite formée de quatre cartes de la même couleur. Elle vaut 50 points.**
- **Cent : une suite de cinq cartes de la même couleur. Elle vaut 100 points.**

Pour les carrés, les points sont les suivants :

- **Carré de Valets : 200 points**
- **Carré de 9 : 150 points**
- **Carré d'As : 100 points**
- **Carré de 10, de Rois et Dames : 100 points**
- **Carré des autres cartes : aucun point.**

Pour la hiérarchie, les carrés sont plus forts que les suites. Lorsque les deux équipes font des annonces de même type, par exemple des suites, c'est l'ensemble qui inclut les plus fortes cartes qui l'emporte. Néanmoins, si une équipe présente un carré de Sept, la donne est annulée et on redistribue les cartes.

## Fin de la partie

Lorsque l'une des équipes est parvenue à atteindre les 1 000 points (ou autres valeurs préalablement convenues entre les joueurs), la partie se termine. Il est possible de définir une cagnotte de mises remplie par chaque joueur et que le gagnant emporte après chaque série de 1 000 points. Elle sera donc renouvelée à chaque fois.

Enfin, la Belote avec annonces se joue à partir de 10 ans.

