

QUELQUES REMARQUES SUR LA BELOTE

Historique[modifier]

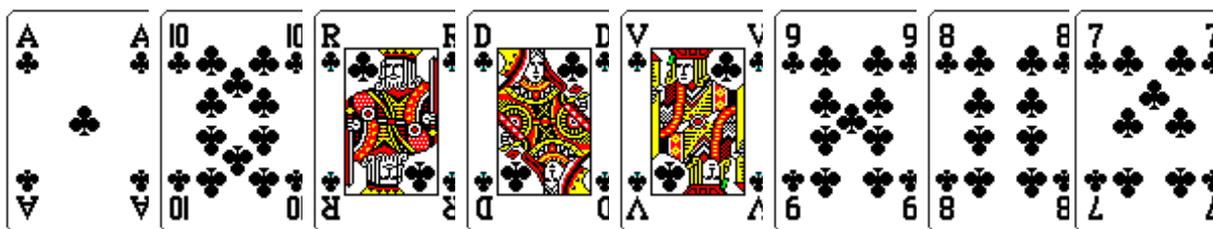
La belote est apparue au début du XX^e siècle. L'origine de ce jeu reste floue : son nom proviendrait soit d'un certain F. Belot, qui aurait instauré les premières règles, bien remaniées depuis, ou d'une déformation de *bel atout*. Il pourrait également provenir de *belle* au sens de « carte gagnante » dans certaines régions. L'origine de la belote est considérée populaire, au sens premier du terme, du fait que dans ce jeu, le valet passe avant le roi ^[réf. nécessaire].

Depuis 1999, trois associations ont été annoncées au *Journal officiel* en tant que *Fédération française de belote* : la première le 22 février 1999 à Dax dans les Landes, la deuxième le 27 novembre 2000 à Bastia en Haute-Corse, et la dernière le 9 avril 2010 à Paris. Cependant seule celle de Paris possède la propriété du titre de *Fédération Française de Belote*, l'ayant fait enregistrer en tant que marque auprès de l'*INPI*, le 16 novembre 2009¹.

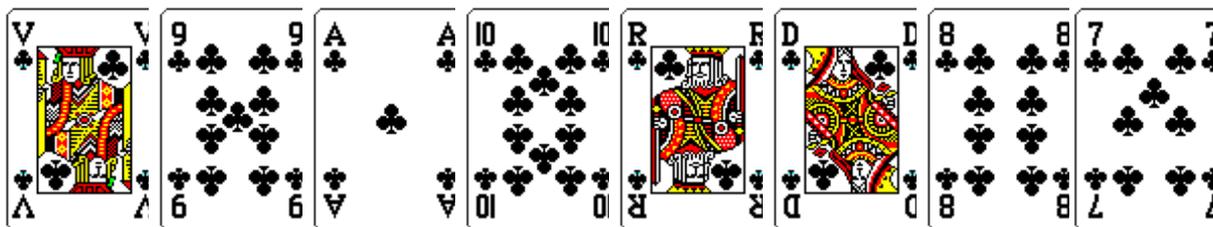
Règles du jeu[modifier]

Ordre des cartes[modifier]

Les cartes suivent un ordre hiérarchique descendant qui dépend de leur couleur selon qu'elle est atout ou non :

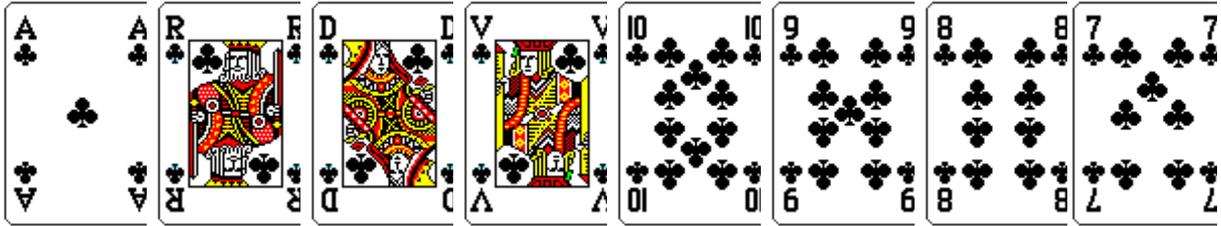


Ordre des cartes hors atout



Ordre des cartes en atout

Dans le cadre des [annonces](#), les cartes suivent un ordre hiérarchique descendant naturel :



Ordre des cartes pour les annonces

Valeur des cartes[\[modifier\]](#)

Une fois les 8 *levées* du *jeu de la carte* effectuées, un joueur de chaque équipe additionne les points correspondants aux cartes des *plis* faits par son équipe. Si celle-ci a fait le dernier pli, il rajoute 10 points au total obtenu. Il s'agit de la règle du « dix de der » – der est le diminutif de dernière levée.

Le total des points du jeu est de 162, en comptant le « dix de der ». Si la somme des deux totaux obtenus est différente de ce nombre, il est procédé à un nouveau décompte des points.

- **Hors atout :**
 - L'as vaut 11 points
 - Le dix vaut 10 points
 - Le roi vaut 4 points
 - La dame vaut 3 points
 - Le valet vaut 2 points
 - Le neuf, le huit, le sept valent chacun 0 point

- **À l'atout :**
 - Le valet vaut 20 points ;
 - Le neuf vaut 14 points ; il est appelé le « quatorze »
 - Les autres cartes ont la même valeur que hors atout.

Mélange des cartes[\[modifier\]](#)

Habituellement, les cartes ne sont mélangées qu'en début de partie pour permettre au cours du jeu la mémorisation des plis de la donne précédente. Il existe cependant des variantes où le jeu de cartes peut être brassé avant chaque distribution, mais uniquement par le donneur.

La donne[\[modifier\]](#)

La distribution des cartes est communément appelée *donne*. Elle se fait – selon la tradition française des jeux de cartes – dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le joueur situé à gauche du *donneur* doit effectuer la *coupe* du jeu : il sépare le jeu en deux tas, chacun devant contenir au moins deux cartes.

Lors du premier coup de la partie, un joueur est désigné au hasard pour effectuer la première *donne*. Pour cela, chacun des quatre joueurs tire une carte dans le paquet, et celui qui obtient la plus petite donne² – cette procédure est appelée « la plus petite fait », le verbe *faire* étant ici

synonyme de *donner* ou distribuer. Le donneur du coup suivant sera le joueur situé à droite du donneur précédent.

Après avoir regroupé le jeu en inversant l'ordre de *coupe*, le *donneur* distribue les cartes en commençant par son voisin de droite, de la manière suivante:

Trois cartes (situées sur le dessus du tas) sont distribuées face cachée à chaque joueur puis deux cartes supplémentaires leur sont distribuées de la même manière (ou l'inverse 2 puis 3).

Après la première phase de distribution, le *donneur* retourne la carte du dessus du tas non encore distribuée. La couleur de la carte ainsi retournée est proposée comme atout aux joueurs et c'est le seul atout qui peut-être pris pendant le premier tour(les joueurs ne peuvent dire ni tout-atout ni sans-atout ni une autre couleur). Chaque joueur, dans le sens de la distribution en commençant par la droite du *donneur*, accepte ou non l'atout. S'il n'en veut pas il dit : « **je passe** » ou « **une** ». Le premier joueur qui accepte l'atout dit « **je prends** », récupère la carte retournée et on procède à la deuxième phase de la distribution (le joueur ayant pris la carte recevant deux cartes, les autres trois cartes). Si personne n'accepte la carte, on procède à un deuxième tour où chacun peut choisir une quelconque couleur d'atout (il récupère alors la carte retournée et on procède à la deuxième phase de distribution). Le joueur qui passe une seconde fois dit : « **deux** ». Si aucune couleur d'atout n'est choisie, les cartes sont regroupées, le joueur qui vient de donner coupe le jeu et son voisin de droite commence alors la *donne* suivante.

Chaque joueur dispose donc de 8 cartes en fin de *donne*, qu'il peut classer et consulter à sa guise (il les tient généralement en éventail dans sa main, devant lui) mais sans les rendre visibles des autres joueurs.

En cas d'erreur dans la *donne* (les joueurs doivent vérifier qu'ils possèdent bien 8 cartes), deux choix existent selon les règles :

- Une nouvelle coupe et une nouvelle *donne* sont effectuées par les mêmes joueurs sans pénalité.
- On entame la mène suivante (le donneur change) et l'équipe adverse à celle du donneur fautif reçoit 162 points.

Le jeu de la carte[\[modifier\]](#)

Il s'agit de la partie centrale du jeu, au cours duquel les joueurs déposent leurs cartes, lors de 8 tours de jeu appelés **plis** ou **levées**, **elle est commune à tous les types de belote**.

Le *jeu de la carte* débute une fois l'atout déterminé (soit par le système de *retourne*, soit par *enchères*).

Le joueur situé à droite du *donneur* effectue la première **entame**, ce qui signifie qu'il dépose une des cartes de sa main au centre du jeu.

Les trois autres joueurs déposent ensuite à leur tour, dans le sens de distribution, l'une des cartes de leur main au centre du jeu selon les règles de jeu correspondant à la couleur d'atout de l'*enchère* définitive (ou de l'atout choisi par le système de *retourne*).

Le joueur ayant déposé la carte la plus forte (selon l'ordre des cartes décrit ci-dessus) remporte le pli à la fin du tour, il le retourne et le dépose au-dessus de ceux que lui et son partenaire ont déjà remporté. Et c'est alors à lui d'effectuer l'entame suivante.

Cas de figure[\[modifier\]](#)

- Si le joueur possède au moins une carte de la couleur d'entame, il doit jouer l'une de ces cartes.
- Si le joueur ne possède pas de cartes de la couleur d'entame et que la carte la plus forte a été déposée par son partenaire, il joue la carte de son choix. Il a, par ce biais, la possibilité de faire un "appel" à son partenaire ou une simple "défausse" (aussi appelée une "pisse").

Coupe[\[modifier\]](#)

- Si le joueur ne possède pas de cartes de la couleur d'entame, que la carte la plus forte n'a pas été déposée par son partenaire et qu'il possède des cartes d'atout, il est obligé de jouer l'une de ses cartes d'atout. On dit alors qu'il "coupe".
- Quand on bat atout, le joueur qui possède dans son jeu au moins une carte d'atout plus forte que la plus forte carte d'atout déjà posée doit impérativement jouer l'une de ces cartes. On appelle cela "monter à l'atout".

De même, lorsqu'un adversaire a coupé la couleur d'entame, si le joueur qui ne peut fournir dans cette couleur détient au moins un atout plus fort que celui déjà joué, il est tenu de monter à l'atout. On dit qu'il "surcoupe".

- Si le joueur ne possède ni de cartes de la couleur d'entame, ni de cartes d'atout, il joue la carte de son choix.
- Si le joueur ne possède pas de cartes de la couleur d'entame et que la carte la plus forte a été déposée par son partenaire, il peut toutefois couper s'il le souhaite pour sauver un atout et/ou *prendre la main* (faire le pli et avoir l'initiative de l'entame suivante).

Défausse[\[modifier\]](#)

Les règles peuvent diverger parmi ces diverses possibilités.

S'il ne lui est pas possible de surcouper, celui qui n'a pas la couleur peut :

- soit seulement jouer un atout plus faible (ce que l'on appelle également **pisser à l'atout**).
- soit il est autorisé en plus à se défausser ou faire un appel en jouant une autre couleur sans être obligé de pisser en atout tant que son partenaire est maître du pli.
- En outre, dans le cas où son partenaire a coupé et tient il peut pisser avec un atout faible même s'il en a un plus fort.

Exemple : A n'a pas de pique et coupe avec le Dix d'atout. Son partenaire n'a pas de pique non plus mais le 8 et l'As d'atout. Il peut :

- Se défausser avec une autre couleur ou faire un appel

- Pisser à l'atout en se débarrassant du 8 (car il préfère garder une carte plus intéressante selon lui bien que pas en atout et/ou laisser la main à son partenaire...)
- Surcouper avec son As (et prendre la main...)

Dedans[\[modifier\]](#)

L'équipe qui *prend* (choisit l'atout) doit gagner la partie: elle doit marquer plus de points que son adversaire. Si ça n'est pas le cas, elle est dite *dedans* et l'équipe adverse emporte les 162 points. En Belgique, *dedans* est souvent remplacé par *couille*. Dans cette acception, le terme *couille* ne revêt pas de caractère vulgaire particulier.

Capot[\[modifier\]](#)

Un capot est réussi par une équipe si elle remporte les 8 plis de la donne. Valeur 252 points (250). Cependant, selon certaines règles, si c'est l'équipe qui a pris qui est mise capot, on compte alors simplement un dedans (162) pour l'équipe adverse. Selon certaines règles un capot demandé vaut 500 points et 520 avec belote et rebelote. Mais si le capot est non demandé on ne décerne que 250 ou 270 points seulement comme sanction de ne pas bien jouer et faire valoriser les cartes et demander capot.

Litige[\[modifier\]](#)

Le litige est un cas de figure rare où chacune des équipes totalise exactement 81 points (soit exactement 50% de 162 points). Dans ce cas, l'équipe qui n'a PAS "pris" gagne immédiatement ses 81 points, si elle accumule les points demandés la partie est terminée. Dans le cas contraire les 81 points restants - donc de l'équipe qui a "pris" - sont remis en jeu pour la prochaine donne et s'ajouteront aux points de l'équipe vainqueur. Exemple : l'équipe A "prend". La donne aboutit à un litige, donc l'équipe B est immédiatement créditée de 81 points. A la donne suivante, l'équipe A est "dedans", alors l'équipe B gagne 162 + 81 points, soit 243 points pour cette deuxième donne.

La belote-rebelote[\[modifier\]](#)

Si un joueur possède dans sa main le roi et la dame d'atout, il doit annoncer "belote" et "rebelote" lors de la pose de ces deux cartes. La belote-rebelote est un bonus qui fait remporter 20 points additionnels à l'équipe. Ces 20 points sont garantis, même en cas de capot, dedans ou litige. TRES IMPORTANT : la belote-rebelote peut sauver une équipe du dedans et du litige. Exemple 1 : l'équipe A a pris et totalise 75 points (l'équipe B a donc $162 - 75 = 87$ points). Elle a déclaré une belote-rebelote durant la donne, ce qui lui vaut 20 point de plus, donc l'équipe A totalise au final 95 points, ce qui est supérieur aux 87 points de l'équipe B. En conséquence, l'équipe A n'est pas dedans. Exemple 2 : l'équipe A a pris et totalise exactement 71 points (donc B a 91 points). Elle a déclaré une belote-rebelote durant la donne, donc l'équipe A totalise au final 91 points, soit exactement le même nombre de points que B. En conséquence il y a LITIGE : B gagne 81 points garantis, A gagne ses 20 points de belote-rebelote garantis et les 81 points restants sont remis en jeu pour la prochaine donne. Si le joueur possède le roi et la dame d'atout et omet d'annoncer *belote* et *rebelote*, les 20 points ne sont pas attribués. Même principe s'il annonce *belote* et omet de dire *rebelote*.

Principales tactiques de jeu [\[modifier\]](#)

L'atout [\[modifier\]](#)

La couleur de l'atout est la couleur principale de la belote, autour de laquelle se bâtissent les stratégies « classiques ». L'équipe qui part choisit généralement l'atout parce qu'elle a les plus forts (*valet, neuf*) et en a plus que l'équipe adverse ; de ce fait, elle cherche à faire *tomber les atouts*, afin que l'équipe adverse n'en ait plus. L'équipe qui part peut alors jouer ses *as* sans risquer de se faire couper. Il est bien évidemment défendu que des partenaires se concertent pour évaluer leur chances de *prendre*; d'où l'intérêt de bien connaître son partenaire et ses habitudes, pour essayer de deviner quelques cartes de son jeu.

L'équipe qui défend, quant à elle, cherche à garder ses atouts, et à faire *couper* ses adversaires, afin de leur faire perdre leurs atouts sans en investir.

Le choix de l'atout [\[modifier\]](#)

Étant donné que l'on n'a que 5 cartes sur les 8 finales lors du choix de l'atout, celui-ci se fait en tenant compte d'un facteur chance ; toutefois deux cas sont particuliers :

- le joueur immédiatement après le donneur peut supposer que les cartes qu'il va recevoir ensuite seront de la même couleur que la carte proposée à l'atout, en supposant que les cartes faisaient partie d'un même pli à la donne précédente (si cela se réalise on dit parfois qu'on est *sous la gouliche, sous la gouttière, sous la goulotte, sous la pissée, sous la tourne, sous le robinet* ou *sous la fontaine*).
- pour cette raison, et pour être sûr d'éviter un *capot*, ce joueur peut prendre la carte d'atout si celle-ci est un *valet*. Parfois certains le font également pour éviter un carré de valets chez l'adversaire quand ils n'en ont pas en main.

Les appels [\[modifier\]](#)



Joueurs de cartes en 1900 ([Musée dauphinois](#))

Les appels sont un élément primordial à la belote car ils consistent à faire comprendre à son partenaire quelles *cartes maîtresses* (capable de remporter un *pli*) on a. Il convient de se mettre d'accord avec le partenaire sur la façon de faire des appels avant de jouer. On peut distinguer les appels en défaussant, effectués en défaussant au cours d'un pli où le partenaire est maître, et les appels à l'atout, effectués lorsque le partenaire a lancé un pli à l'atout et destinés à le renseigner sur les atouts que l'on possède.

Appels en défaussant:

- **La longue:** dans le cas où un joueur a plusieurs cartes maîtresses (par exemple As, Dix, Roi...) il peut se défausser de l'As pour faire comprendre qu'il a le Dix. Il ne doit en aucun cas se défausser du Dix, défausse signifiant qu'il ne possède pas l'As.
- **Appel direct:** un joueur se défausse par exemple d'un petit cœur pour montrer à son partenaire qu'il a l'as de cœur ou un cœur maître.
- **Appel indirect :** un joueur se défausse d'un pique pour montrer à son partenaire qu'il a l'as de trèfle ou d'un cœur pour montrer à son partenaire qu'il a l'as de carreau et inversement.
- **Appel indirect « croisé » :** cœur/trèfle pique/carreau.
- **Appel négatif:** un joueur se défausse par exemple d'un petit cœur pour montrer à son partenaire qu'il n'a rien d'intéressant à cœur (et conserver toutes les cartes intéressantes de sa (ou ses) longue(s) aux autres couleurs).
- **Appel moderne :** la défausse rouge sur rouge ou noir sur noir indique un intérêt dans la couleur défaussée; la défausse rouge sur noir ou noir sur rouge indique un refus de la couleur défaussée.

Appels à l'atout:

- **Belote à l'atout:** un joueur qui annonce belote et fournit le roi d'atout ne possède que le roi et la dame, par contre s'il fournit la dame il a au moins 3 atouts : cela peut permettre au preneur de savoir s'il reste des atouts chez les adversaires.
- **As d'atout :** un joueur qui fournit l'as d'atout sur le valet de son partenaire ne possède pas le neuf d'atout (qu'il aurait dû fournir dans ce cas s'il le possédait).

L'appel indirect est préférable à l'appel direct car il permet de se débarrasser des cartes que l'on ne veut pas : ainsi se défausser d'un 7 de carreau permet de faire coup double en se débarrassant d'une carte inutile et en montrant qu'on a l'as de cœur. Il permet également de pouvoir faire un appel en cas d'as sec, c'est-à-dire lorsque la seule carte d'une couleur qu'on a est l'as. Il permet également d'éviter de se démunir d'une carte de sa longue, parfois indispensable pour réussir le capot.

L'appel indirect « croisé », plus aléatoire, est un complément à l'appel indirect utilisable comme par exemple dans le cas où le partenaire a l'as de pique et l'as de trèfle. Si on joue trèfle, il comprendra que ça ne peut pas être un appel à pique et donc qu'on a l'as de cœur.

L'appel moderne permet de donner plus d'information (puisqu'on peut demander ou refuser d'une couleur).

Les appels peuvent servir à indiquer une carte maîtresse autre que l'as : par exemple si l'as de carreau est tombé précédemment et qu'on se défausse d'un cœur (appel indirect), cela peut signifier qu'on a le dix de carreau (ou le roi si le dix est tombé aussi, etc).

Les impasses[\[modifier\]](#)

Article détaillé : [Impasse](#).

Une impasse consiste à ne pas jouer volontairement une *carte maîtresse* en supposant que la carte immédiatement en dessous ne soit pas jouée, et qu'on puisse la prendre dans un pli ultérieur avec la *carte maîtresse*.

Exemples :

- Partenaire A joue un 8 de carreau, Adversaire B n'a pas de carreau et se défausse d'une autre couleur et Partenaire C joue une Dame de carreau. Adversaire D qui possède l'As et le Valet voit que le 10 n'a pas encore été joué et joue alors le Valet en souhaitant que la prochaine fois que la couleur carreau sera demandée, il prendra le 10 avec son As.
- D'une autre manière un joueur possédant un As second ou troisième peut faire une entame en jouant *en dessous* c'est-à-dire une carte moins forte que son As (par exemple un Roi) en espérant pouvoir prendre le 10 ensuite, lors d'un prochain tour à la couleur.
- Enfin, dans le cadre de la belote avec annonces, un joueur montrant une tierce au 10, si son partenaire (ayant l'As) joue une petite carte à la couleur il peut comprendre qu'il joue en dessous et qu'il doit jouer le 10 (par exemple pour prendre la main).

Lors des impasses deux risques sont possibles : le premier est de se faire couper au second tour de la couleur de l'impasse, et le second est d'avoir fait l'impasse au début du pli et de voir le dix joué par un adversaire.

Faire ou ne pas faire une impasse dépend beaucoup du jeu qui a déjà été joué. Voici quelques exemples où le fait de faire une impasse est adapté :

- Tous les atouts sont tombés ou les adversaires n'ont plus d'atouts : nous n'avons plus alors le risque de se faire couper notre carte maîtresse (mais le risque que l'adversaire ait le 10 sec et fasse tous les plis restants).
- Aucune carte de la couleur avec laquelle on fait l'impasse n'a été jouée : on a plus de chances que tout le monde ait de cette couleur (surtout les adversaires).

En général, c'est l'équipe qui a pris (qui se veut alors plus offensive) qui joue ce jeu-la, ayant normalement éliminé les atouts des adversaires. Un joueur expérimenté se base sur les cartes restantes dans le jeu et estime le risque en fonction.

Le dix de der[\[modifier\]](#)

Le dernier pli (la dernière levée) est un pli important qui vaut dix points supplémentaires. Ces dix points sont appelés *dix de der*, le dernier pli est aussi souvent appelé *dix de der* par extension.

Il contient souvent des cartes valant des points telles que des dix, voire des as que tout le monde a voulu garder jusqu'à la fin pour espérer faire un pli, ou que certains n'ont pas osé prendre le risque de charger (parfois à l'aveugle) : il n'est ainsi pas rare qu'un « dix de der » fasse 20, 30 ou 40 points et il est par conséquent conseillé si on y va avec peu d'*atouts* d'en garder un jusqu'à la fin pour tenter de faire ce pli.

Décompte des points[\[modifier\]](#)

À la belote (comme à la coinche) il est important de toujours regarder le score car cela influe sur les décisions à prendre ; ainsi on évitera d'y aller trop léger au risque d'être dedans si les équipes sont proches de la victoire.

Modalités[\[modifier\]](#)

Pour gagner la *donne*, l'équipe qui est *partie* (c'est-à-dire qui a choisi l'*atout*) doit totaliser 82 points (en comptant les points éventuels de la *belote* et des annonces de chaque équipe).

- Si elle a gagné la *donne*, l'équipe qui est *partie* ajoute les points faits à cette *donne* à son total de points. Elle marque 90 points supplémentaires en cas de *capot*. L'équipe adverse fait de même.
- Si elle a perdu la *donne*, l'équipe qui est *partie* ne marque aucun point (hors *belote*). L'équipe adverse marque 162 (160) points, ainsi que les points des annonces de l'équipe perdante s'il y en a.

Décompte avec papier-crayon[\[modifier\]](#)

Les scores peuvent être inscrits sur une feuille de papier ou un calepin et devraient être logiquement comptés au point près. Néanmoins certains joueurs arrondissent à la dizaine la plus proche, comme expliqué ci-dessous. Bien souvent, le joueur chargé de compter les points appose en tête des deux colonnes les lettres "N" et "E" pour "Nous" et "Eux".

Décompte avec jetons[\[modifier\]](#)

Les points peuvent également se marquer avec des *jetons* en bois ou en plastique, valant 10 points, 50 points et 100 points. La *tourne* (le franchissement de la mi-partie soit 500 points) peut se marquer avec un jeton différent, par exemple un jeton rond plus gros que les autres ou un jeton « 500 ». Cela permet d'éviter l'accumulation de jetons sur le tapis. C'est un joueur désigné avant le début de la partie qui est chargé de tenir « la banque ».

Que ce soit sur papier ou avec jetons les scores sont généralement arrondis aux multiples de 10 sauf en cas de **litige** et en **fin de partie** (voir plus bas).

Exemples :

- 64 devient 60

- 99 devient 100
- 105 devient 110 ou 100(une fois sur deux)

Cas particulier[\[modifier\]](#)

- Si l'équipe **A** totalise par exemple 106 points, elle marque 110 points et l'équipe **B** qui totalise 56 points marque donc **60 et non pas 50 points**. Il est fréquent de voir des équipes perdre ainsi 10 points lors du décompte : « *l'équipe A fait 86 et marque 90 points, donc l'équipe B marque 70 points* »... Erreur ! **L'équipe B fait 76 et marque 80 points.**

Les scores se terminant par 5, 6 et 7 nécessitent donc d'arrondir les totaux des 2 équipes à la dizaine supérieure.

Alternative pour les arrondis à la dizaine[\[modifier\]](#)

De nombreux joueurs utilisent une autre convention d'arrondis afin que la somme des points hors annonces soit toujours 160. En effet, avec la méthode de la dizaine la plus proche, un score de 86-76 pour les attaquants se traduit par 90-80, soit un total de 170. Afin de conserver le total de 160, on peut décider d'arrondir les scores:

- se terminant par 1, 2, 3, 4, 5: à la dizaine inférieure
- se terminant par 7, 8, 9: à la dizaine supérieure
- se terminant par 6: dans ce cas les deux scores se terminent par 6 et on convient d'arrondir le score de l'équipe ayant le plus de points à la dizaine supérieure et l'autre score à la dizaine inférieure.

Exemples:

- 117-45 arrondi à 120-40;
- 116-46 arrondi à 120-40;
- 115-47 arrondi à 110-50.

Arrondis à cinq points[\[modifier\]](#)

On rencontre également une convention d'arrondis à 5 points près, toujours afin que la somme des scores arrondis hors annonces soit de 160. On peut à cet effet convenir d'arrondir les scores:

- se terminant par 1, 2, 3: à la dizaine inférieure;
- se terminant par 9: à la dizaine supérieure;
- se terminant par 4, 6, 7, 8: arrondi à 5.

Exemples:

- 120-42 arrondi à 120-40;
- 119-43 arrondi à 120-40;
- 118-44 arrondi à 115-45.
- 117-45 arrondi à 115-45;
- 116-46 arrondi à 115-45;

Litige[\[modifier\]](#)

Quelle que soit la façon de compter les scores, quand chaque équipe marque 81 points (ou un nombre égal de points si jeu avec annonces, par exemple 116-116) il y a **litige** : l'équipe qui n'a pas pris marque ses points (80 ou 120 selon l'exemple) et les points restants sont remis en jeu et seront remportés à la mène suivante « en bonus » par l'équipe vainqueur de la donne :

L'équipe AC y va et fait 81 points et l'équipe BD fait 81 points : il y a litige. AC marque 0 point et BD 80. 80 points sont remis en jeu.

La question de savoir si on doit prendre en compte ou non la belote et/ou les autres annonces dépend largement des conventions; il est conseillé de se mettre d'accord avec ses partenaires de jeu sur la gestion des litiges avant de commencer à jouer.

Fin de la partie[\[modifier\]](#)

Une partie se joue généralement en 1000 points, 1001 points ou 1010 points si les scores sont arrondis à la dizaine. Ce total à atteindre doit être décidé avant le début de la partie.

Si les deux équipes dépassent ce score lors de la même partie, l'équipe qui atteint le plus gros total remporte la partie.

D'aucuns arrondissent le décompte des points à la dizaine inférieure ou supérieure mais en fin de partie on peut décider de compter au point près (par exemple 113 au lieu de 110), l'équipe en tête d'un ou plusieurs points ayant gagné. De même, si une équipe qui a 870 points marque 127 points, elle totalise 997 et il lui manque 4 points pour finir : une donne supplémentaire est effectuée.

Par contre si les totaux restent rigoureusement identiques une donne supplémentaire est effectuée pour les départager.

On ne peut pas gagner en étant capot : si une équipe qui a 990 points a la belote mais qu'elle est capot (et qu'on admet qu'elle marque cette belote), elle marque 20 points et totalise 1010 points mais n'a pas gagné même si l'équipe adverse totalise un score inférieur à 1010 points voire inférieur à 1001 points : une donne supplémentaire est effectuée.

Les annonces[\[modifier\]](#)

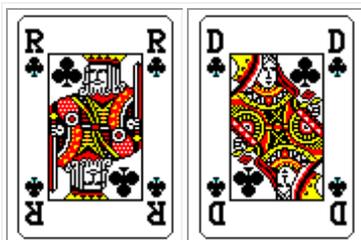
Deux écoles[\[modifier\]](#)

À la belote (et à la [coinche](#)), il y a les partisans du jeu « sans annonces » (hormis la belote qui est « la base » du jeu) et ceux qui jouent avec annonces. Une annonce est une combinaison de cartes que l'on a en main suite à la *donne* et qui donne droit à un bonus de points. Les annonces servent à être bon ou à prendre l'adversaire.

Jouer avec annonces apporte de l'imprévu et de l'animation dans le jeu et peut influencer sur les choix tactiques : on peut ainsi décider d'y aller « léger » parce qu'on a une annonce dont les points suppléeront (théoriquement...) à la carence de plis. L'obligation de montrer son annonce permet également de voir une partie du jeu de l'adversaire.

Choix peut être fait quelquefois de ne pas « annoncer son annonce » (par exemple une tierce en contre à l'atout) afin de ne pas dévoiler son jeu à l'adversaire...

Belote / Rebelote[\[modifier\]](#)



Belote et rebelote

Quelle que soit la variante, la **belote** est toujours prise en compte. C'est une annonce constituée de la Dame et du Roi d'atout qui vaut 20 points. Elle est annoncée lors du jeu de la première de ces cartes (on dit : « Belote ! »), puis de la seconde (on dit : « Rebelote ! »). Elle est perdue si elle n'est pas annoncée. La carte jouée en premier n'a pas d'importance.

Quoi qu'il en soit, la belote reste **personnelle** en le sens où elle compte **toujours** comme point supplémentaires à l'équipe qui l'a annoncée. Ainsi, elle n'est pas perdue même en cas de "dedans" ou de capot.

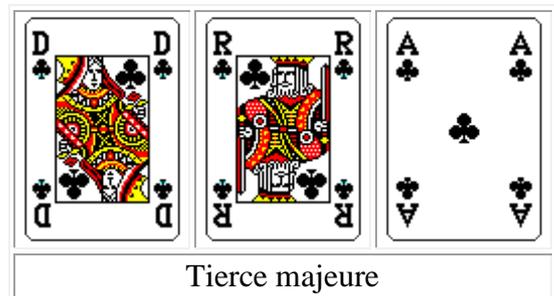
Tierce, cinquante, cent, carré[\[modifier\]](#)

Une même carte peut servir pour plusieurs annonces : ainsi le 10 d'une tierce 9-10-Valet peut également faire partie d'un carré de 10 ; une Dame et un Roi peuvent à la fois faire partie d'une belote, d'une tierce et d'un carré, etc. Un carré de valets en contre met automatiquement dedans l'équipe qui part puisqu'elle ne pourra pas faire un score supérieur à 200 ni faire un capot.

La tierce

La *terce* est une annonce constituée de trois cartes de même couleur qui se suivent dans l'ordre naturel (c'est-à-dire Sept, Huit, Neuf, Dix, Valet, Dame, Roi, As). Elle vaut 20 points.

Une tierce à l'As (Dame, Roi, As) est communément appelée « tierce majeure ».



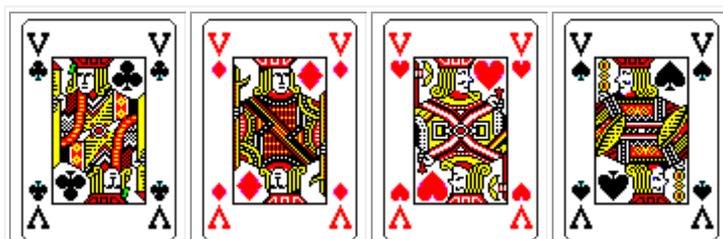
Tierce majeure

Le cinquante (ou quatrième)

Le *cinquante* est une annonce constituée de quatre cartes de même couleur qui se suivent dans l'ordre naturel, il vaut 50 points.

Le cent (ou quinte)

Le *cent* est une annonce constituée de cinq cartes de même couleur qui se suivent dans l'ordre naturel, il vaut 100 points.



Carré de valets

Le carré

Le *carré* est une annonce constituée de quatre cartes identiques.

Le *carré* de Valets vaut 200 points.

Le *carré* de Neuf vaut 150 points.

Les *carrés* d'As, de Dix, de Rois, de Dames (couramment appelé *bordel*),

valent chacun 100 points.
Le *carré* de Huit ne vaut aucun point, mais a la particularité d'annuler les annonces (voir modalités).
Le *carré* de Sept, lui non plus, ne vaut aucun point, mais a le pouvoir d'annuler la manche courante.

Modalités[\[modifier\]](#)

Pour permettre de les comptabiliser, chaque joueur doit énumérer la ou les *annonces* (hors *belote*) dont il dispose dès que son tour vient au cours de la première *levée*. Par convention on admet qu'il faut montrer les cartes constituant cette annonce sans qu'on ait à le demander. Cette annonce est montrée par le joueur aux trois autres joueurs dès que la cinquième carte a été posée sur le tapis (c'est-à-dire après la première levée) et même si ce n'est pas à lui de jouer. En cas de refus son annonce est annulée.

À chaque *donne*, seule l'équipe qui dispose de l'annonce la plus forte comptabilise ses annonces.

- Une *annonce* est plus forte qu'une autre si elle vaut plus de points.
- Une *annonce* est plus forte qu'une autre annonce de même valeur si elle est plus haute (par exemple un 50 au Roi (Dix-Valet-Dame-Roi) est plus fort qu'un 50 au Dix (Sept-Huit-Neuf-Dix)).
- Une *annonce* est plus forte qu'une autre annonce si la première est à l'atout (par exemple une tierce au 9 d'atout l'emporte sur une tierce au 9 d'une autre couleur).
- Deux *annonces* de même valeur et de même hauteur et **pas en atout** (par exemple 2 tierces à la Dame) sont annulées mais néanmoins montrées **toutes les deux** à la cinquième carte posée sur le tapis. Personne ne marque de points d'annonces (sauf la *belote* qui reste évidemment valable).
- Une *annonce* d'un carré de Sept ou de Huit permet d'annuler (mais n'oblige pas) les annonces de tous les joueurs pour cette donne (y compris de son partenaire).
- Dans certaines régions, le carré de sept permet d'annuler la donne.

Comptabilisation des annonces[\[modifier\]](#)

Lorsqu'elle comptabilise ses annonces, une équipe :

- ajoute la somme des points correspondants aux annonces de ses deux joueurs au total de points des plis qu'elle a remporté ;
- ajoute également ces points à son score total, sauf si elle était partie et qu'elle fait finalement moins de points que l'équipe adverse, qui marque alors ces points ;
- la *belote* est à part, et est toujours marquée par l'équipe qui l'annonce, sauf lors de variantes où si les joueurs sont « pris » leurs adversaires leur prennent également leur *belote* s'ils en avaient une.

Variantes[\[modifier\]](#)

Divers[[modifier](#)]

Tout comme les plats traditionnels, si les principes de base sont communément acceptés la belote a été façonnée par le terroir et il y a pléthore de variantes qui peuvent changer d'une région à l'autre, d'une commune à l'autre voire d'un « [bistrot](#) » à l'autre ; il convient de se mettre d'accord au début de partie sur les règles précises. On trouve d'ailleurs, dans les tournois, des feuilles listant les règles en vigueur au cours du tournoi, pour éviter les confusions et les litiges.

- les points sont comptés arrondis à 5, ou comptés au point près ;
- les points marqués par l'équipe adverse lors d'une chute sont de 250 ;
- si les deux équipes dépassent le score à atteindre pour finir la partie en même temps, l'équipe qui a remporté la dernière donne remporte la partie ;
- si un adversaire a déjà coupé un pli, et que le joueur ne peut pas *surcouper*, il est autorisé à se défausser (au lieu de jouer un atout plus faible) ;
- Il n'y a pas d'annonces (sauf la belote)
- Une équipe capot marque quand même ses annonces mais ne peut pas mettre l'autre équipe dedans ni même gagner sur le coup (voir « fin de la partie »). Dans ce cas de figure tout le monde marque ses points et la partie continue. Une équipe capot peut même marquer plus de points que l'équipe qui y va !
- on ne compte pas les annonces (belote comprise) pour savoir si une donne est chutée ou non (on dit alors que les **annonces ne servent pas à prendre**) ;
- on ne compte pas les annonces (belote **non** comprise) pour savoir si une donne est chutée ou non (on dit alors que les **annonces ne servent pas à prendre**) ;
- on peut annuler la partie si l'on a strictement moins de onze points dans son jeu et aucun atout ;
- le carré d'As vaut 110 et le carré de neuf 140 (10 fois la valeur de la carte à l'atout) ;
- le carré de Huit annule les autres annonces ;
- le carré de Sept annule la donne ;
- l'ordre naturel pour déterminer les annonces est Sept, Huit, Neuf, Valet, Dame, Roi, Dix, As ;
- une même carte ne peut servir à deux annonces différentes (belote exceptée) ;
- lors de la distribution, si aucun atout n'est choisi au deuxième tour, le donneur est forcé de choisir un atout (variante appelée *la vache*) ;
- si la carte retournée est un Valet, le premier joueur à parler est obligé de prendre ;
- après la distribution, si l'un des joueurs a moins de onze points, le tour est annulé ;
- on peut distribuer toutes les cartes, et procéder ensuite à des enchères pour déterminer l'atout. Cette variante est appelée [coince](#), ou encore *belote bridgée* ou *contrée* ;
- après un preneur (au premier ou au second tour), les autres joueurs peuvent « monter dans la couleur » en respectant l'ordre : *trèfle, carreau, cœur, pique, sans atout, tout atout* ;
- on peut déclarer que c'est le roi qui doit être joué en premier en cas de belote-rebelote.

Variante à 3 joueurs[[modifier](#)]

Dans ce type de jeu, la personne qui a choisi l'atout joue contre les deux autres joueurs. Les règles restent les mêmes, mais on enlève du jeu les cartes 7 et 8 de façon à ce que toutes les cartes soient distribuées, en 3 fois 8 cartes. Une autre variante consiste à retirer seulement deux 7 et à distribuer 3 fois 10 cartes. Le *capot* est très rare dans les variantes à 3.

- après le choix de la couleur, chaque joueur a la possibilité de changer le jeu en un 'sans' ou un 'tout' (le 'tout' étant le plus haut). Le 'sans' annule tous les atouts, le 'tout' fait de toutes les cartes des atouts; toutes les règles sont conservées pour ces deux types. La belote prend alors le nom de *belote moderne*, influencée par la [coinche](#).
- si la carte retournée est un valet, le premier joueur doit faire le jeu dans la couleur du valet (ou bien un 'sans' ou un 'tout')

Variante à 2 joueurs (dite "découverte")[\[modifier\]](#)

Dans la variante à deux joueurs (dite "découverte"), chaque joueur dispose 16 cartes réparties en deux groupes : les cartes de main (6), et les cartes de table (10). Les cartes de table sont disposées en deux rangées horizontales de cinq cartes (une rangée par joueur) séparées par assez d'espace pour permettre le jeu de la carte.

Donne :

1. Cartes de main : alternativement trois et deux en commençant par l'adversaire ;
2. Cartes de table : **alternativement**, deux rangées horizontales de **cinq** cartes **faces cachées** en commençant par la rangée de l'adversaire ;
3. La première carte du paquet est retournée et permet au joueur qui ne distribue pas de "parler". Le joueur qui ne prend pas l'atout reçoit une carte supplémentaire ;
4. Comme 2 mais **faces visibles**, superposées aux rangées de faces cachées distribuées en 2.

Les cartes sur table situées le plus proche de chaque joueur appartiennent à celui-ci et sont jouées exactement comme si elles faisaient partie de sa main (la différence est que chaque joueur a connaissance des cartes visibles de son adversaire). Quand une des cartes de table face visible est jouée, on révèle la carte face cachée qui se trouvait sous la carte visible. Une carte face cachée ne peut pas être regardée avant que la carte qui la recouvre ne soit jouée.

Variante à 2 joueurs (bis)[\[modifier\]](#)

Dans cette variante, les joueurs disposent de 2 tas de 8 cartes distribuées de la manière suivante:

Donne :

1. Cartes de main : alternativement trois et deux en commençant par l'adversaire .
2. Cartes de table : **alternativement**, deux rangées horizontales de **quatre** cartes **faces cachées** en commençant par la rangée de l'adversaire .
3. Comme 2 mais **faces visibles**, superposées aux rangées de faces cachées distribuées en 2 .
4. La première carte du paquet est retournée et permet au joueur qui ne distribue pas de "parler". Comme à la belote classique, le reste du jeu est distribué intégralement de manière à ce que chacun des joueurs reçoive le même nombre de cartes.

Les cartes sur table situées le plus proche de chaque joueur appartiennent à celui-ci et sont jouées exactement comme si elles faisaient partie de sa main (la différence est que chaque joueur a connaissance des cartes visibles de son adversaire). Ceci représente l'information

partielle qu'ont les joueurs sur le jeu de leurs partenaires et adversaires. Quand une des cartes de table face visible est jouée, on révèle la carte face cachée qui se trouvait sous la carte visible. Une carte face cachée ne peut pas être regardée avant que la carte qui la recouvre ne soit jouée.

Si cette variante ressemble fortement à la variante dite "découverte", elle permet de conserver un peu plus l'esprit de la belote en le sens où elle simule l'information partielle que l'on apprend au fur et à mesure d'une partie dite classique. Le fait de connaître les cartes posées devant soi avant la prise de décision permet aussi de réduire l'aléa et permet aux joueurs débutants de mieux comprendre la stratégie inhérente de ce jeu.

Belote « de comptoir »[\[modifier\]](#)

La belote de comptoir est une variante française du jeu original. Elle se joue avec 2 à 6 joueurs, toujours à 32 cartes, et il n'y a pas, à proprement parler de partenariat. Contrairement à la belote classique, cette variante introduit un système d'[enchères](#) : chaque joueur estime le nombre de points qu'il pense pouvoir faire en fonction du jeu qu'il a reçu. Celui qui porte l'enchère au plus haut prend la main et choisit l'atout, qui sera la couleur de la première carte jouée pour toute la durée du tour. Une fois le tour commencé, les règles classiques de la belote s'appliquent : obligation de fournir, obligation de couper, etc. En revanche, les annonces - au sens traditionnel de la belote - ne sont pas comptées (belote et rebelote, tierce, « 10 de der' » et autres).

Dans une partie classique, on distribue 5 cartes à chacun : moins il y a de joueurs au départ, ou moins il en reste en lice et plus il est difficile de réaliser des scores élevés et d'estimer la valeur du jeu de l'adversaire. Il est bien sûr possible de [bluffer](#) pour pousser les adversaires à monter leurs enchères trop haut pour les faire perdre le tour.

Les annonces se font sur un barème fixe. Le joueur ayant pris la main doit faire exactement ou plus que le nombre de points qu'il a annoncé. Chaque tour gagné fait descendre sa feuille de score, qui compte généralement 6 ou 12 points au départ. L'objectif est d'arriver à zéro le premier pour sortir du jeu, le dernier joueur restant perd alors la partie. Toute annonce en dessous de 51 points vaut 1, entre 51 et 70 (le Banco), 2, entre 71 et 90 (le super Banco), 3, etc. Si le joueur qui a pris la main ne remplit pas son contrat, ce sont tous les autres qui réduisent leur score en fonction de l'annonce de départ. Tous les joueurs présents sont donc provisoirement réunis pour faire perdre le tour à celui qui a pris la main.

La feuille de score peut se présenter sous la forme d'une feuille sur laquelle on reporte le bilan des tours. Plus souvent, on utilise autant de [dés](#) qu'il y a de joueurs : on en place un devant chacun. Ils présentent la face 6 en début de partie et on tourne le dé en fonction du résultat pour arriver à zéro. Le dé du joueur sortant est retiré et les autres restent en lice. Pour un score final en 12 points, on fait deux « tours » de dé.

De nombreuses variantes existent, et peuvent, au bon vouloir des joueurs présents, s'appliquer pendant une seule et même partie. On peut par exemple effectuer un tour de cartes classique, à 5 cartes chacun, puis ne distribuer que 4, 3, 2 ou encore une seule carte pour augmenter la difficulté. Il est aussi possible de retourner une ou deux cartes du jeu de chacun des adversaires, afin de permettre à tous d'estimer plus précisément le nombre de points que peut rapporter le tour. On peut aussi chacun montrer ses cartes aux autres sans les voir soi-même :

on joue alors uniquement sur la valeur du jeu des adversaires, sans avoir d'autre indication que les enchères lancées par ces derniers.

Il existe également une variante appelée la « lyonnaise », dans laquelle on ajoute un « chien ». Les joueurs enchérissent alors sur la valeur de leur jeu, de celui des autres *et* du chien. Le joueur qui remporte l'enchère de départ peut commencer directement avec son jeu, sans prendre le chien : celui-ci est alors perdu et personne ne peut surenchérir. Si, par contre, le chien l'intéresse, il prend la ou les cartes qui complètent au mieux son jeu et les remplace. En fonction de ce qu'il a rejeté, les autres joueurs peuvent alors surenchérir afin de récupérer à leur tour une ou deux des cartes ainsi remplacées. Cette variante a pour particularité de souvent pousser les enchères de départ assez haut, les adversaires finissant par deviner sans peine qui prendrait quelle couleur comme atout pour commencer le tour