

Règle de jeu

Béziq : les règles simples pour jouer à 2

La Béziq est un jeu de cartes classique mêlant prises de plis et annonces (combinaisons) grâce à une mécanique de pioche qui rend chaque tour très vivant. Cette page vous guide de la mise en place au calcul des points, avec les cas fréquents qui posent question.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

À la Béziq (le plus souvent à 2 joueurs), on joue des plis avec un atout, on pioche après chaque pli tant que le talon n'est pas vide, et on marque des points en annonçant des combinaisons (mariages, béziq, etc.) et via certaines cartes gagnées en plis. Le plus gros total en fin de donne remporte la partie.

En bref

Réponse rapide : à la Béziq (le plus souvent à

2 (variante à 4 possible)

Matériel

32 cartes (souvent 2 jeux de 32 = 64) + papier/crayon

Objectif

Marquer plus de points avec plis + annonces

Type

Jeu de plis avec annonces

Présentation du jeu

La Béziq se joue traditionnellement avec deux jeux de 32 cartes mélangés ensemble (donc 64 cartes, rangs 7 à As en double). C'est un jeu de plis où l'on peut annoncer des combinaisons de cartes (mariages, carrés, séquences, et la fameuse « béziq ») pour gagner des points, tout en cherchant à faire des plis qui contiennent des cartes payantes.

Une particularité importante : pendant une grande partie de la donne, les joueurs ne sont pas obligés de fournir la couleur ni de couper (selon la règle la plus répandue). Cette contrainte arrive surtout à la fin, quand le talon est épuisé : la fin de donne devient alors plus tactique.

Principe et but du jeu

Le but est de marquer plus de points que l'adversaire en cumulant :



- des points d'annonces (combinaisons déclarées au bon moment) ;
- des points de cartes gagnées dans les plis (selon la table de comptage) ;
- un bonus pour le dernier pli (fréquent dans les règles).

Chaque tour de jeu consiste à jouer une carte au pli. Tant qu'il reste des cartes au talon, on pioche après le pli, ce qui renouvelle la main et donne de nombreuses opportunités d'annonces.

Atout et contrôle du jeu

Une couleur d'atout est fixée en début de donne (carte retournée du talon dans la règle courante). L'atout permet de prendre un pli même si l'adversaire a joué une autre couleur, ce qui aide à sécuriser des cartes payantes et à préparer des annonces.

Annonces au bon timing

Les annonces se font généralement lorsque vous prenez un pli (ou juste après), en révélant la combinaison. La difficulté est de scorer sans dévoiler trop tôt des informations utiles à l'adversaire.

Matériel et mise en place

Pour jouer à la Béziq à 2, prévoyez idéalement 2 jeux de 32 cartes (7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As) mélangés ensemble. Vous pouvez aussi jouer avec un seul jeu de 32 cartes, mais certaines annonces (comme la béziq « double ») deviennent impossibles et l'équilibre peut changer.

- Mélangez les 64 cartes.
- Distribuez 8 cartes à chaque joueur (règle fréquente).
- Posez le reste en talon face cachée et retournez la première carte : sa couleur fixe l'atout (cette carte reste visible sous le talon).
- Déterminez le premier joueur (au choix), puis alternez les donnes.

Déroulement d'une partie

Une donne se déroule en deux phases : avec talon (on pioche) puis sans talon (jeu "à la couleur", plus strict).

1. Jouer un pli : le joueur en main pose une carte, l'autre répond avec une carte de son choix (souvent sans obligation tant que le talon existe).
2. Déterminer le gagnant du pli : la plus forte carte de la couleur demandée gagne, sauf si un atout est joué : l'atout l'emporte. En cas de plusieurs cartes identiques (deux jeux), appliquez une règle simple convenue (souvent : la première jouée "tient" sur l'égalité).



- 3. Annoncer (si vous avez pris le pli) : vous pouvez déclarer une combinaison et marquer les points correspondants, en montrant les cartes concernées.
- 4. Piocher : tant que le talon n'est pas vide, le gagnant du pli pioche d'abord, puis l'autre joueur. Le gagnant du pli mène le pli suivant.
- 5. Fin du talon : quand il n'y a plus de cartes à piocher (la dernière inclut souvent la carte d'atout visible), on passe au jeu sans talon.
- 6. Phase sans talon : les joueurs doivent en général fournir la couleur si possible, et couper (jouer atout) si nécessaire. Les annonces deviennent souvent limitées ou cessent selon la variante.

Règles particulières et cas fréquents

Les variantes existent, mais voici les points qui reviennent le plus souvent dans les questions de joueurs :

- Quand peut-on annoncer ? Le plus courant : uniquement après avoir remporté un pli, avant de piocher, en montrant la combinaison. Certaines tables autorisent l'annonce juste après la pioche : choisissez une convention et gardez-la toute la partie.
- Peut-on réutiliser une carte dans plusieurs annonces ? Souvent oui (par exemple une Dame peut servir à un mariage puis à une autre annonce), tant que la règle locale l'autorise. Le point clé est d'éviter les annonces "fantômes" : on doit pouvoir présenter la combinaison au moment de l'annonce.
- La « béziq » c'est quoi ? Classiquement : Dame de pique + Valet de carreau. Avec deux jeux, on peut parfois faire une double béziq (deux Dames de pique et deux Valets de carreau), plus rentable.
- Changement de l'atout : dans certaines règles, tant que le talon existe, le joueur qui possède le 7 d'atout peut l'échanger contre la carte d'atout retournée (au bon moment). Si vous jouez avec cette règle, précisez quand l'échange est autorisé (souvent en gagnant un pli).
- Fin des annonces : fréquemment, une fois le talon vide, on ne fait plus d'annonces (ou elles sont fortement restreintes). Là encore, mettez-vous d'accord avant de commencer.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Talon encore présent	Après chaque pli, on pioche : gagnant puis perdant. Les obligations de fournir/couper sont	Le jeu est plus "libre" : préparez des annonces et gardez
Annonce d'une combinaison	Généralement possible uniquement si vous remportez un pli, en montrant les cartes annoncées.	Annoncez quand cela rapporte sans trop vous affaiblir en
Talon épuisé	On joue sans pioche ; en général il faut fournir la couleur et couper si nécessaire.	La fin de donne se joue "au calcul" : chaque pli compte.

Comment gagner ?

La partie se joue en une ou plusieurs donnes, selon le format choisi. Dans la donne, vous additionnez :

- les points d'annonces que vous avez déclarées ;
- les points des cartes remportées en plis (selon votre règle de table) ;
- le bonus du dernier pli s'il est utilisé.

Le joueur avec le total le plus élevé remporte la donne. Pour une partie complète, fixez un score cible (par exemple un total à atteindre) ou jouez un nombre déterminé de donnes, puis comparez les totaux.

Erreurs fréquentes

Oublier de clarifier les variantes avant de jouer

Annonce autorisée quand ? Obligations de fournir/couper avant la fin ? Échange du 7 d'atout ? Fixez ces points dès le départ pour éviter les litiges.

Annoncer trop tôt et se faire "contrer"

Montrer une combinaison peut révéler vos couleurs fortes. Si vous n'avez pas besoin d'annoncer immédiatement, attendez un moment où vous gardez le contrôle des plis.

Négliger la phase sans talon

Beaucoup de points se décident à la fin : comptez vos atouts, anticipez les levées obligatoires et évitez de laisser des cartes payantes "gratuites".



Questions fréquentes

La Béziq se joue à combien de joueurs ?

La version la plus courante se joue à 2 joueurs. Il existe aussi des variantes (notamment à 4), mais la règle présentée ici vise le format classique à deux.

Avec combien de cartes joue-t-on à la Béziq ?

Traditionnellement, on joue avec 2 jeux de 32 cartes mélangés (soit 64 cartes). Certaines variantes utilisent un seul jeu de 32, avec moins d'annonces possibles.

Qu'est-ce que l'annonce « béziq » ?

Classiquement, la béziq correspond à la Dame de pique et au Valet de carreau annoncés ensemble. Avec deux jeux, une double béziq peut être possible selon les règles utilisées.

Doit-on fournir la couleur à chaque pli ?

Souvent, tant qu'il reste des cartes au talon (phase avec pioche), il n'y a pas d'obligation stricte de fournir la couleur ni de couper. Une fois le talon épuisé, on applique généralement l'obligation de fournir (et de couper si nécessaire).