

Règle de la Belote : cartes, atout, points et déroulement



Regle.Net

Règle de jeu

Comprendre la Belote sans se tromper sur l'atout

La belote est un grand classique des jeux de cartes à quatre joueurs, joué en équipes de deux. Pour éviter les discussions interminables au moment de couper, de monter à l'atout ou de compter les points, voici une règle claire, pratique et prête à servir dès que les cartes sont distribuées.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

La belote se joue à 4 joueurs, en 2 équipes de 2, avec 32 cartes. Chaque joueur reçoit 8 cartes. Une équipe doit réussir son contrat en atteignant au moins 82 points sur la manche, puis viser 501 points pour gagner la partie.

En bref

Réponse rapide : la belote se joue à 4 joueurs, en 2

4 joueurs, en 2 équipes de 2

Matériel

Un jeu de 32 cartes

Objectif

Marquer au moins 82 points lorsqu'on prend

Type

Jeu de cartes, plis et contrat

Présentation du jeu

La belote est un jeu de cartes par équipes où l'on ne pioche pas pendant la manche : chaque joueur doit faire au mieux avec les 8 cartes reçues. Le cœur du jeu tient en trois idées simples : choisir ou non de prendre, jouer ses cartes dans le bon ordre, puis compter les points remportés dans les plis.

Les deux joueurs d'une même équipe se font face. Ils ne montrent pas leurs cartes, ne se les annoncent pas librement, et doivent pourtant se comprendre grâce au déroulement des plis. C'est ce mélange de calcul, d'observation et de petits paris qui rend le jeu aussi vivant, surtout quand quelqu'un annonce qu'il "avait tout prévu" après avoir sauvé la manche de justesse.

Principe et but du jeu

Au début d'une manche, une couleur peut devenir l'atout. L'équipe qui décide de "prendre"



s'engage alors à marquer au minimum 82 points pendant la manche. Si elle y arrive, ses points sont validés. Si elle échoue, elle chute et donne un gros avantage à l'équipe adverse.

Une manche comporte 8 plis : à chaque pli, chaque joueur pose une carte. Le pli est remporté par la carte la plus forte selon la couleur demandée et la présence éventuelle d'atouts. L'atout est la couleur dominante de la manche : ses cartes peuvent battre les autres couleurs lorsque le joueur ne peut pas fournir la couleur demandée.

Le contrat

L'équipe qui prend doit assumer son choix. Elle pense pouvoir réunir assez de points avec sa main, les cartes à venir et la force potentielle de l'atout.

L'atout

À l'atout, l'ordre et la valeur des cartes changent fortement : le valet et le 9 deviennent des cartes très puissantes.

Matériel et mise en place

Pour jouer, utilisez un jeu de 32 cartes : 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi et as dans chaque couleur. Le donneur de la première manche est choisi au hasard. Aux manches suivantes, la distribution passe au joueur situé à sa gauche, afin que chacun distribue à tour de rôle.

La distribution se fait dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur placé à gauche du donneur. Chaque joueur reçoit d'abord 5 cartes. Une carte est ensuite retournée au centre de la table : elle propose la couleur d'atout pour le premier tour de décision.

- Former 2 équipes de 2 joueurs, les partenaires étant assis face à face.
- Distribuer 5 cartes à chaque joueur, puis retourner une carte visible au centre.
- Laisser les joueurs décider s'ils prennent ou passent, puis compléter les mains pour atteindre 8 cartes par joueur.

Déroulement d'une partie

Le joueur à gauche du donneur parle en premier. Il peut prendre la carte retournée ou passer. Si tout le monde passe au premier tour, un second tour permet de choisir une autre couleur d'atout. Si un joueur prend, l'atout est fixé pour la manche et la distribution est complétée jusqu'à ce que chaque joueur ait 8 cartes.

Le premier joueur du pli peut poser n'importe quelle carte. Les autres doivent respecter la couleur demandée lorsqu'ils le peuvent. S'ils ne possèdent pas cette couleur, ils peuvent être amenés à couper avec un atout. Lorsqu'un atout est joué, il faut généralement monter à l'atout si possible, c'est-à-dire jouer un atout plus fort que celui déjà posé.

Règle de la Belote : cartes, atout, points et déroulement



Regle.Net

- Le joueur qui ouvre le pli choisit librement sa carte.
- Les joueurs suivants doivent fournir la couleur demandée s'ils en possèdent une.
- Sans la couleur demandée, un joueur coupe avec un atout, sauf cas où son partenaire est déjà maître du pli selon la règle jouée.
- Le joueur qui remporte le pli ramasse les cartes et ouvre le pli suivant.
- Après 8 plis, les équipes additionnent les points contenus dans les plis remportés.

Règles particulières et cas fréquents

La valeur des cartes dépend de leur statut : atout ou non-atout. C'est souvent là que les erreurs arrivent, surtout quand tout le monde compte vite en fin de manche.

Hors atout, l'ordre de force est généralement : as, 10, roi, dame, valet, 9, 8, 7. Les valeurs indiquées dans la règle classique sont : as 11 points, 10 10 points, roi 4 points, dame 3 points, valet 2 points, et 9, 8, 7 à 0 point.

À l'atout, le classement change : le valet devient la carte la plus forte, suivi du 9. Les valeurs sont alors : valet 20 points, 9 14 points, as 11 points, 10 10 points, roi 4 points, dame 3 points, 8 et 7 à 0 point.

La belote-rebelote concerne le joueur qui possède le roi et la dame d'atout. Cette annonce ajoute un bonus selon la règle pratiquée autour de votre table. Le point important est de l'annoncer clairement au bon moment pour éviter le fameux "mais je l'avais !" deux plis trop tard.

Tableau récapitulatif

Règle de la Belote : cartes, atout, points et déroulement



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Nombre de joueurs	La partie se joue à 4 joueurs, répartis en 2 équipes.	Les partenaires sont face à face.
Distribution	Chaque joueur reçoit 8 cartes au total, sans pioche pendant la manche.	On joue avec sa main complète.
Prise	Un joueur accepte le contrat s'il pense que son équipe peut atteindre 82 points.	Prendre engage toute l'équipe.
Carte non-atout	L'as vaut 11, le 10 vaut 10, le roi 4, la dame 3, le valet 2.	Le 9, le 8 et le 7 valent 0.
Carte à l'atout	Le valet vaut 20, le 9 vaut 14, puis viennent as, 10, roi, dame, 8 et 7.	Valet et 9 d'atout sont décisifs.
Fin de partie	La partie est gagnée par l'équipe qui atteint au moins 501 points.	Si les deux dépassent 501, le meilleur score gagne.

Comment gagner ?

Pour gagner une manche en ayant pris, votre équipe doit atteindre au minimum 82 points. Si elle n'y parvient pas, elle ne remplit pas son contrat. La partie complète est remportée par l'équipe qui atteint au moins 501 points. Si les deux équipes dépassent ce seuil, l'équipe qui possède le total le plus élevé gagne.

La clé n'est donc pas seulement de remporter beaucoup de plis, mais de capturer les cartes qui valent vraiment quelque chose. Un pli contenant un valet d'atout, un 9 d'atout, un as ou un 10 peut peser lourd. À l'inverse, gagner un pli rempli de 7 et de 8 flatte l'ego, mais pas beaucoup le score.

Erreurs fréquentes

Confondre les valeurs à l'atout

Le valet et le 9 d'atout ne se comptent pas comme les autres valets et 9. Ce sont deux cartes majeures, à surveiller dès l'annonce de l'atout.



Oublier de fournir la couleur

Si vous avez la couleur demandée, vous devez la jouer. Couper alors que vous pouviez fournir provoque presque toujours un débat autour de la table.

Prendre avec une main trop fragile

Prendre oblige votre équipe à atteindre le minimum requis. Avant d'accepter, vérifiez vos atouts, vos grosses cartes et les chances de contrôler plusieurs plis.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes où l'on doit gérer sa main, lire les adversaires et compter les points, d'autres règles peuvent vous aider à varier les parties. Retrouvez aussi la catégorie complète des Jeux de Cartes pour choisir un jeu adapté à votre groupe.

Tarot Rami Président

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer à la belote ?

La belote se joue à 4 joueurs, répartis en 2 équipes de 2. Les partenaires sont placés face à face autour de la table.

Combien de cartes reçoit chaque joueur ?

Chaque joueur reçoit 8 cartes au total. Il n'y a pas de pioche pendant la manche : chacun joue uniquement avec les cartes qu'il a en main.

Combien de points faut-il faire quand on prend ?

L'équipe qui prend doit atteindre au minimum 82 points pendant la manche pour réussir son contrat.

Quelle est la carte la plus forte à l'atout ?

À l'atout, le valet est la carte la plus forte et vaut 20 points. Le 9 d'atout arrive juste après et vaut 14 points.