

# Baloot

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

## Remporter des levées avec des cartes de valeur et surpasser le partenariat adverse.

### MISE EN PLACE

- Former deux équipes de deux joueurs, partenaires assis face à face.
- Utiliser un jeu de 32 cartes (du 7 à l'As).
- Distribuer 8 cartes à chaque joueur en lots de 3-2-3.

### SCORE

- Les points de cartes varient selon qu'il s'agit de la couleur d'atout ou non.
- L'équipe qui a enchéri doit surpasser ses adversaires, sinon elle perd tous les points.

Conseil: Suivez de près le Valet et le Neuf d'atout, car ils rapportent le plus de points.

### À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible, jouer atout si l'on ne peut pas fournir.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur menée remporte la levée.
- Le gagnant de la levée entame la suivante.

Baloot est le jeu de cartes le plus populaire en Arabie Saoudite, un jeu de levées en partenariat dérivé de la Belote française. Joué par quatre joueurs en deux équipes avec un jeu de 32 cartes, il associe enchères, atouts et déclarations de combinaisons bonus.

## Objectif

Remporter des levées contenant des cartes de valeur et atteindre le score cible avant l'équipe adverse. Les points sont obtenus grâce aux captures de cartes, aux déclarations et aux combinaisons bonus.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes, assis face à face.
2. **Jeu de cartes** : 32 cartes (du 7 à l'As dans chaque couleur). Les cartes inférieures au 7 sont retirées.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 8 cartes, distribuées en lots de 3, 2 et 3.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Une carte est retournée face visible et les joueurs enchérissent pour choisir la couleur d'atout ou passent. Un second tour d'enchères permet de choisir une couleur différente.
2. **Étape 2** : Les joueurs peuvent déclarer des combinaisons valides (séquences ou carrés) pour des points bonus avant la première levée.
3. **Étape 3** : Le joueur à la droite du donneur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible et jouer atout s'ils ne peuvent pas fournir la couleur.
4. **Étape 4** : L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur menée si aucun atout n'est joué. Le gagnant entame la levée suivante.

## Décompte des points

- Les valeurs des cartes diffèrent selon qu'il s'agit de la couleur d'atout ou non. Le Valet d'atout vaut 20 points, le Neuf d'atout vaut 14 points.
- L'équipe qui a choisi l'atout doit marquer plus que ses adversaires, sinon tous les points reviennent à l'équipe adverse (une pénalité appelée « chute »).

## Variantes

---

- **Soleil (Ashkal)** : Un mode sans atout où les As sont les cartes les plus hautes et toutes les couleurs sont de rang égal.
- **Double/Redouble** : Les équipes peuvent doubler les enjeux lors des enchères, et les adversaires peuvent redoubler en réponse.

## Conseils et stratégies

---

- Entamez tôt avec de forts atouts pour faire sortir les atouts des adversaires.
- Soyez attentif aux déclarations de tous les joueurs pour déduire l'emplacement des cartes restantes.
- Communiquez indirectement avec votre partenaire à travers des jeux de cartes stratégiques et des entames ciblées.

## Conseils et stratégie

---

Gérez judicieusement vos cartes d'atout et suivez les cartes maîtresses qui ont été jouées. Coordonner vos actions avec votre partenaire grâce à des entames stratégiques est essentiel.

Compter les cartes est essentiel à Baloot, notamment pour suivre les atouts et les cartes de forte valeur. Les bons partenariats développent une communication silencieuse grâce à des patterns de jeu constants.