

Belote

4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Atteindre 501 points en équipe en remplissant les contrats.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 32 cartes (7 à As).
- Distribuez 8 cartes. Enchères pour l'atout.

SCORE

- Points des cartes + annonces (Belote = 20 pts, séquences).
- L'équipe preneuse doit avoir plus de 81 pts sinon dedans.
- Dedans = l'adversaire prend tous les points.

Conseil: Annoncez la Belote dès que vous jouez votre premier roi ou dame d'atout.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez pour choisir l'atout (Passe, Prendre, Coinche).
- L'équipe preneuse doit marquer plus de 81 points.
- Jouez les levées selon les règles d'atout.

La Belote est le jeu de cartes le plus populaire de France, un jeu de levées pour quatre joueurs en équipes. Utilisant un jeu de 32 cartes avec un système de classement unique, elle combine enchères, annonces et jeu de levées précis en une expérience d'équipe captivante.

Objectif

En collaboration avec votre partenaire, marquer plus de points que l'équipe adverse en remportant des levées contenant des cartes de valeur et en déclarant des combinaisons spéciales de cartes.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux équipes, assis face à face.
2. **Jeu** : Jeu de 32 cartes (7 à l'As dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 8 cartes, distribuées par lots (généralement 3-2-3 ou 3-3-2).
4. **Choix de l'atout** : La carte du dessus du talon restant est retournée face visible. Les joueurs enchérissent pour accepter cette couleur comme atout ou passent. Si tous passent, un second tour permet de nommer une autre couleur.

Classement et valeurs des cartes

1. **À l'atout** : Valet (20 pts) > Neuf (14 pts) > As (11 pts) > Dix (10 pts) > Roi (4 pts) > Dame (3 pts) > Huit (0) > Sept (0).
2. **Hors atout** : As (11 pts) > Dix (10 pts) > Roi (4 pts) > Dame (3 pts) > Valet (2 pts) > Neuf (0) > Huit (0) > Sept (0).
3. **Total des points disponibles** : 162 (dont 10 de bonus pour la dernière levée).

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur à droite du donneur entame la première levée.
2. **Suivre la couleur** : Vous devez suivre la couleur si possible. Si vous ne pouvez pas suivre, vous devez couper si possible (et surcouper si vous le pouvez). Si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre, jouez n'importe quelle carte.
3. **Annonces** : Au début du jeu, les équipes peuvent déclarer certaines combinaisons (suites de 3+, carrés) pour des points bonus.
4. **Belote et Rebelote** : Détenir le Roi et la Dame d'atout rapporte 20 points bonus. Annoncez « Belote » en jouant la première et « Rebelote » en jouant la seconde.

Décompte des points

- **Équipe preneuse** : L'équipe qui a accepté l'atout doit marquer plus que les adversaires. Si elle échoue, les adversaires reçoivent tous les points de la manche.
- **Bonus de dernière levée** : L'équipe remportant la dernière levée reçoit 10 points bonus.
- **Capot** : Remporter les 8 levées rapporte un bonus de 90 points (252 au total).

Conseils et stratégies

- Le Valet et le Neuf d'atout sont extrêmement puissants, avoir les deux garantit presque un contrat réussi.
- Signalez à votre partenaire en entamant dans les couleurs où vous avez de la force.
- N'acceptez pas l'atout sans au moins deux atouts forts et quelques As à côté.

Conseils et stratégie

La Belote (R + D d'atout en main) vaut 20 points supplémentaires ; annoncez-la !

Le Valet d'atout (le 'Jalet') est la carte la plus forte, suivi du 9 d'atout (le 'Neuf').