

Les règles officielles de la Belote

La belote se joue à 4 joueurs répartis en deux équipes

La distribution des cartes

On utilise un jeu de 32 cartes : du 7 à l'As de chaque couleur.

Le donneur distribue cinq cartes à chacun en commençant par le joueur à sa droite. Le donneur retourne alors la carte suivante et la place en évidence sur le tapis. Le tour de prise peut commencer.

La prise

Tour de prise

Les joueurs s'expriment chacun à leur tour en commençant par le joueur placé à droite du donneur. Chaque joueur peut :

- Soit passer son tour
- Soit prendre en désignant clairement l'atout qu'il choisit. A ce moment, le tour de prise est terminé.

Pour le premier tour, l'atout ne peut être que celui de la couleur de la carte retournée. Si les 4 joueurs passent, un second tour commence où l'atout peut être choisi parmi les trois autres couleurs.

Lorsqu'un joueur prend, le donneur lui donne la carte retournée, puis distribue 3 cartes à chacun (sauf au preneur : 2 + la retournée) en commençant par le joueur à sa droite.

Si les 4 joueurs passent de nouveau, le tour est terminé. Le joueur placé à la droite du donneur devient le nouveau donneur et les cartes sont redistribuées.

Contrat

En prenant, le joueur s'engage simplement à réaliser plus de points que la défense. Le nombre de points comprend non seulement les points remportés lors des plis, mais aussi la belote ou les annonces éventuelles.

Le jeu de la carte

Après le tour de prise, les preneurs vont tenter de réaliser leur contrat au cours du jeu de la carte. Le joueur placé à droite du donneur joue la carte de son choix ; la couleur de cette carte fixe la couleur demandée. Les autres jouent chacun à leur tour en respectant les règles suivantes :

Règles

1. On doit toujours fournir la couleur demandée à l'entame si l'on en possède
2. Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, deux cas se présentent :
 - Le partenaire est maître (il a joué la meilleure carte sur le tapis) : on peut alors jouer n'importe quelle carte ; on se « défausse ». On peut également couper si bon nous semble.
 - Le partenaire n'est pas maître ou n'a pas encore joué : on est tenu de couper en jouant un atout si l'on en possède, sinon on se défausse en jouant n'importe quelle carte.

- **Ordre et valeur des cartes à la Belote :**

Atout	Non Atout
Valet : 20 points	As : 11 points
9 : 14 points	10 : 10 points
As : 11 points	Roi : 4 points
10 : 10 points	Dame : 3 points
Roi : 4 points	Valet : 2 points
Dame : 3 points	9 : 0 point
8 : 0 point	8 : 0 point
7 : 0 point	7 : 0 point

3. Si l'on est conduit à jouer de l'atout, on est obligé de « monter » à l'atout, c'est-à-dire mettre un atout plus fort que celui qui est déjà sur le tapis. Si cela s'avère impossible, on devra choisir un atout plus faible.

Fin du pli

Le pli est remporté par le joueur qui a joué la plus forte carte à l'atout ou, à défaut, à la couleur demandée. L'entame du pli suivant est réalisée par le joueur qui vient de remporter le dernier pli. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on procède au calcul de la marque.

Belote

La Belote : il s'agit du roi et de la dame d'atout réunis dans la même main.
Valeur : 20 points.

La belote :

- S'annonce au moment où l'on joue la première de ces deux cartes par « Belote », puis, optionnellement, lorsque l'on joue la seconde carte : « Rebelote ».
- Est imprenable : même en cas de chute, le preneur marquera ces 20 points.

Ordre et valeur des cartes

L'ordre et la valeur des cartes varient selon qu'il s'agisse de l'atout ou d'une autre couleur. Un atout est toujours plus fort qu'une carte à une autre couleur.

La marque

Lorsque le dernier pli vient de se jouer, chaque camp procède au décompte de ses points en additionnant les points des cartes qu'il a remportées aux points des belotes et annonces éventuelles.

Dix de Der

Un bonus spécial de 10 points appelé « Dix de Der » est attribué au camp qui remporte le dernier pli. En cas de « Capot », c'est-à-dire si l'adversaire n'a remporté aucun pli, ce bonus est de 100 points, ce qui porte le nombre total de points du jeu à 252 au lieu de 162.

Contrat réussi

Si les preneurs totalisent plus de points que la défense, le contrat est rempli, leur score correspond à la somme des points réalisés (plis + belote + annonces). Leurs adversaires marquent également leurs points (plis + belote + annonces).

Litige

En cas d'égalité parfaite au score (Exemple : 81-81), il y a « litige » : la défense marque ses points, mais les points des preneurs sont remis en jeu et seront offerts en bonus aux vainqueurs de la prochaine prise.

Nota : en mode défi les points ne sont pas conservés d'une partie sur l'autre.

Chute

Si les preneurs totalisent moins de points que la défense, le contrat est chuté, les preneurs ne marquent rien, excepté la belote qui est imprenable. Leurs adversaires marquent 162 points de chute + leurs annonces + les annonces des preneurs.

Capot

En cas de capot, c'est-à-dire les huit plis remportés par le même camp, le camp perdant ne marque rien, excepté la belote qui est imprenable. Leurs adversaires marquent 252 points de capot + leurs annonces + les annonces de l'autre camp.

Fin de la partie

Le premier camp atteignant le nombre de points fixé remporte la partie. Si les deux camps atteignent le nombre de points fixé ensemble, c'est celui qui a le plus de points au-delà qui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, une dernière donne départage les deux camps.

Nota: en mode défi, la partie se joue en un nombre de donnes défini. Celui qui a la meilleure différence de points l'emporte.