

Belote

Règles de la Belote

1. But du jeu

- Objectif de la manche **82 points minimum**
- La première équipe à atteindre au **minimum 501 points gagne le jeu.**

2. Distribution des cartes

Le donneur est choisi au hasard. Le joueur placé à sa gauche devient le prochain donneur et ainsi de suite. Les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur situé à la gauche du donneur. Chaque joueur reçoit 5 cartes et 1 carte est placée face visible.

3. Contrat

Le joueur placé à la gauche du donneur est le premier à parler. Il doit décider de "**prendre**" ou de "**passer**". "**Prendre**" signifie que cette carte sera l'atout pour le reste de la manche.

Si un joueur **passe**, le joueur à sa gauche doit décider s'il prend ou non. Si personne ne prend, on recommence avec une nouvelle donne.

4. Déroulement du jeu

Le joueur placé à la gauche du donneur joue en premier. Le joueur qui gagne le tour joue la première carte du tour suivant et ainsi de suite. Il peut jouer n'importe quelle carte, mais les joueurs suivants doivent suivre certaines règles :

- Si un atout est joué, il doit suivre avec une carte d'atout, (supérieure s'il est dans l'équipe adverse).
- S'il n'a pas d'atout, il peut jouer n'importe quelle carte.
- Si suivre à la couleur demandée n'est pas possible, le joueur doit couper à l'aide d'un atout (s'il le peut).
- Si le partenaire d'un joueur est maître (sa carte posée est la plus haute), et si le joueur n'a pas la couleur pour suivre, alors il peut jouer n'importe quelle carte (il est autorisé à ne pas jouer atout),
- Les joueurs jouant atout doivent obligatoirement monter sur un autre atout déjà joué s'ils le peuvent.

Le joueur qui a posé la carte la plus forte remporte le tour (pli). **Les cartes atout sont toujours plus fortes que les autres.**



5. Calcul des points

Les scores sont calculés pour chaque équipe : les points de chaque carte remportée par l'équipe sont additionnés. **Le dernier pli vaut 10 points supplémentaires (« le 10 de der »).**

Les deux équipes marquent respectivement leur total de points.

Attention : si une Belote/Rebelote est annoncée, alors **l'objectif du contrat n'est plus de 82 points mais de 92 points.**

L'équipe ayant annoncé la Belote/Rebelote remporte dans tous les cas 20 points de Bonus.

Si une équipe gagne tous les plis ("**capot**"), elle remporte 252 points.

Si le contrat n'a pas été réalisé (c'est ce qu'on appelle "**être dedans**"), alors l'équipe qui a pris marque 0 point + éventuellement les points de la Belote, l'équipe adverse 162 points + éventuellement les points de la Belote.

