

Règle de la belote et Variante

Nombre de joueurs

4 (2 équipes de 2 joueurs).

Matériel

1 jeu de 32 cartes (du 7 à l'as dans toutes les couleurs).

But du jeu

Accumuler les levées les plus payantes et donc atteindre les premiers un score fixé à l'avance (en général 1 000 points).

Jeu populaire par excellence, la belote est pourtant d'apparition assez récente, car on n'en trouve nulle mention avant les années 1900. Il semblerait qu'elle ait été introduite à Paris par des négociants américains - qui sans doute la tenaient eux-mêmes d'ancêtres européens... La Grande Guerre fut à l'origine de la diffusion massive de la belote, d'abord orthographiée «belotte»: après avoir découvert ce jeu dans les tranchées, les poilus le ramenèrent en effet chez eux. La première règle fut publiée en 1921, et, depuis, la belote survit imperturbablement aux modes, avec d'innombrables variantes, parfois éphémères. On peut y jouer en individuel, mais c'est le jeu par équipes - le seul pratiqué en concours - qui reste le plus en faveur.

Principes du jeu

La belote est un jeu de levées (ou plis) avec atout. Le score n'y est pas déterminé par le nombre de plis (8 au total, répartis entre les joueurs, pour chaque coup*, ou donne*), mais se calcule par addition de leurs valeurs respectives. Les adversaires se disputent donc les 152 points représentant la somme des 32 cartes. S'y ajoutent les éventuelles bonifications et les points rapportés par les combinaisons dûment annoncées. Les deux joueurs d'une équipe mettent en commun leurs plis et leurs annonces.

Dans la plupart des cas, une partie se joue en un nombre variable de donnes, jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 1 000 points. En concours, on peut aussi fixer un nombre de donnes et déclarer gagnante l'équipe marquant le plus de points.

Malheur aux vaincus !

Les joueurs les plus acharnés considèrent qu'un enjeu, même symbolique, donne du piment à la partie. Ils fixent alors un tarif au point (en général très modique) et appliquent alors la règle du «Rubicon»: l'équipe perdante qui ne franchit pas la barre des 500 points paie double tarif!

Ordre et valeur des cartes en points

couleur d'atout		couleurs ordinaires	
Valet	20	As	11
Neuf	14	Dix	10
As	11	Roi	4
Dix	10	Dame	3
Roi	4	Valet	2
Dame	3	Neuf	0
Huit	0	Huit	0
Sept	0	Sept	0

Début de partie

Après constitution des équipes, le tirage au sort désigne le joueur qui donne* (distribue les cartes) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre -ce sera aussi l'ordre de jeu. Il commence par servir à chacun des mains* de 5 cartes (3 + 2 ou 2 + 3), puis il retourne la carte suivante, par exemple un trèfle, sans toucher au reste du paquet. La retourne* n'est autre qu'une proposition d'atout. Chaque joueur devra donc dire - au vu des cartes qu'il a en main, et sans connaître le jeu de son partenaire - s'il veut prendre trèfle comme atout, sachant que la retourne lui reviendra.

Choix de l'atout

Le premier à parler, qui sera aussi le premier à jouer, est celui qui se trouve à droite du donneur*. Si trèfle lui convient, il dit : «Je prends », «J'envoie » ou «Je mets.» Sinon, il passe en disant «Une», et le tour de parole* reprend suivant l'ordre de jeu. En général, on prend systématiquement si c'est un valet - la carte maîtresse en atout - qui est retourné. Si tous ont passé, on entame un second tour où chacun est libre de choisir pour atout une des trois autres couleurs. Le joueur qui passe dit cette fois : «Deux». Quel que soit l'atout, le preneur ramasse la retourne.

Si tous ont passé, le joueur suivant redonne. Si un atout a été choisi, le même donneur distribue le solde des cartes (3 à chacun et 2 au preneur).

Annonces

En disposant leurs cartes dans l'ordre qui leur convient, les joueurs doivent rapidement repérer les combinaisons qu'ils pourraient avoir en main (voir ci-dessous). Ils doivent en effet les annoncer, en abattant leur première carte, avant qu'elle soit couverte. Les joueurs suivants ne déclareront que les combinaisons égales ou supérieures à celle qui vient d'être annoncée. S'ils n'ont rien à opposer au joueur qui annonce*, ils se contentent de dire «C'est bon». Mais il ne suffit pas d'annoncer, il faut encore prouver : au deuxième pli, avant d'abattre sa carte, le joueur dont l'annonce a été reconnue bonne doit montrer ses combinaisons.

Les combinaisons qui rapportent

Les séquences

Suites de cartes d'une même couleur, dans l'ordre naturel A R D V 10 9 8 7) comprennent, dans l'ordre croissant :

- La tierce (3 cartes), qui vaut 20 points
- Le cinquante ou quatrième (4 cartes), qui vaut 50 points ;
- Le cent ou quinte, qui vaut 100 points.

La séquence la plus forte est celle qui est commandée par la carte la plus haute, qui sert aussi à la désigner: « cent au roi » (R D V 10 9), « tierce à la dame » (D V 10), etc. À hauteur égale, l'atout l'emporte sur les autres couleurs.

Les carrés (4 cartes de même hauteur - les carrés de sept et de huit n'étant pas pris en compte) comprennent :

- les carrés d'as, de dix, de rois et de dames, valant tous 100 points
- et l'emportant les uns sur les autres dans cet ordre (ils sont toujours plus forts qu'une quinte) ;
- le carré de neuf, qui vaut 150 points ;
- le carré de valets, qui vaut 200 points..

Gain des plis et jeu d'atout

Le premier à jouer choisit et la couleur et la hauteur de la carte avec laquelle il entame ; les autres sont tenus de fournir (jouer cette couleur s'ils en ont), à la hauteur de leur choix. Si tous peuvent répondre à la couleur, c'est tout simplement la carte la plus haute qui donne le gain du pli.

Rebelote !

Le mariage d'atout (roi et dame de cette couleur) rapporte 20 points au joueur, qui peut les jouer dans l'ordre qu'il veut -sans omettre de déclarer «Belote!» en abattant la première des deux cartes, puis «Rebelote!» à la deuxième. Nombreux sont ceux qui oublient la seconde fois et qui perdent ainsi 20 points...



Coupes et surcoupes

Si cette couleur manque dans sa main, le joueur doit obligatoirement y substituer un atout: on dit alors qu'il coupe. L'atout, quelle que soit sa hauteur, l'emporte sur toutes les cartes des autres couleurs. Le joueur qui est seul à couper remporte donc le pli.

Mais il se peut qu'un autre joueur ne puisse pas, lui non plus, fournir. S'il a de l'atout, il lui faut couper, et il est alors obligé de monter (mettre une carte plus haute) sur l'atout précédemment joué, même si c'est son partenaire qui l'a mis : on dit qu'il surcoupe. S'il n'a que des atouts inférieurs, il est contraint de sous-couper (on dit familièrement «pisser»), et c'est la carte d'atout la plus haute qui remporte (ou « fait») le pli.

Défausses

Enfin, si le joueur n'a ni la couleur demandée, ni atout, il met une autre carte de son choix: il se défausse. Si le pli est pour l'équipe adverse, il aura soin de mettre une carte très basse. Si son partenaire est maître, il chargera au contraire le pli en points. Certains joueurs pratiquent une autre règle : ils ne sont pas obligés de couper si leur partenaire a déjà mis de l'atout.

Compte des plis

C'est toujours celui qui vient de remporter le pli qui rejoue. L'équipe qui ramasse la dernière des huit levées a droit à une bonification de 10 points baptisée «dix de der». Une équipe n'ayant à son actif aucun pli est déclaré «capot», ce qui donne 100 points de gratification à l'adversaire, qui, en revanche, ne marque pas alors le dix de der.

Le décompte

La marque de chaque équipe se calcule en additionnant tous les gains : les points des cartes ramassées par les deux partenaires (on a le droit de vérifier les comptes de l'adversaire) ; les bonifications (dix de der et/ou 100 de capot) ; les points des annonces ; les 20 points éventuels de la belote, ou mariage d'atout.

Décompte en deux étapes...

La tendance actuelle est à l'abandon des annonces, et plus particulièrement en concours où il s'agit surtout de distinguer le meilleur joueur et non le plus chanceux. Mieux vaut s'enquérir des règles avant d'entamer une partie. Une solution de compromis consiste à faire un premier calcul des points sans ajouter les annonces et bonifications pour déterminer s'il y a ou non «dedans». Comptés à part, ces points seront ajoutés à la marque du gagnant.

Litige et « dedans »

Il ne reste plus qu'à comparer les scores afin de savoir si l'équipe attaquante a rempli son contrat... Si son chiffre est supérieur, chacun marque ses propres points. À égalité de points, il y a litige : les points sont alors mis en suspens et seront attribués au gagnant du coup suivant (mais l'équipe qui n'a pas pris marque normalement les siens).

Si l'équipe attaquante fait un score inférieur à celui de l'adversaire, on dit qu'elle est «dedans » : non seulement elle ne marque pas, mais encore elle donne ses points à l'adversaire. Une fois la marque établie, s'il s'agit d'une partie amicale, on arrondit le chiffre à la dizaine (inférieure jusqu'à 4 compris, supérieure à partir de 5). En concours, on inscrit les points à l'unité.