

mes premiers jeux de cartes

BELOTE

Junior



RÈGLE DE JEU

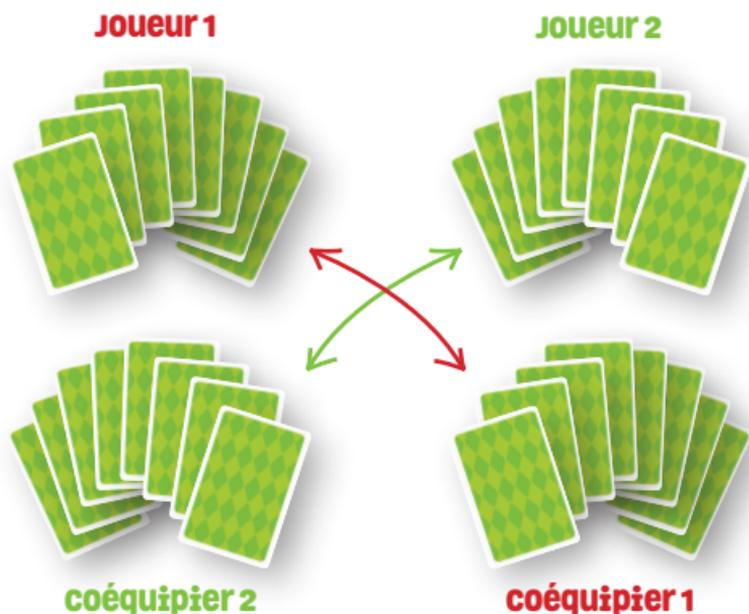
Grimaud



Ma première belote

Règles pour les débutants

La belote se joue à **2 contre 2** : les coéquipiers sont assis face à face et ont chacun **8 cartes** dans la main.



À chaque tour, chaque joueur doit poser une carte chacun son tour. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

La première carte posée est la « **couleur demandée** », cela veut dire que tous les joueurs doivent poser une carte de la même couleur ! Par exemple, si on demande du Trèfle, tout le monde doit poser une carte de Trèfle.

Si tu n'as pas cette couleur alors tu peux « **couper** », cela veut dire poser de « **l'atout** ». L'atout remplace la couleur demandée. Si tu n'as pas d'atout non plus, alors pose une carte à « **jeter** » : elle ne pourra pas gagner même si elle est très très forte.

Celui qui a mis la carte la plus forte ramasse le « **pli** », c'est le nom du tas de cartes, et le met de côté jusqu'à la fin de la manche. Il joue alors la carte qu'il veut et un nouveau tour commence.

À la fin de la manche, celui qui a gagné le plus de plis (les tas de cartes) gagne 1 point. La première équipe arrivée à 5 points gagne la partie !

Les couleurs

Il y a 4 couleurs :



Pique



cœur



Trèfle



carreau

À la base les quatre couleurs ont les mêmes valeurs mais à chaque manche, l'une d'entre elles devient l'atout ! Alors les valeurs de chaque carte de cette couleur change.

Les atouts

À chaque manche on choisit une couleur qui devient « **l'atout** », c'est à dire la couleur Joker qui est plus forte que les autres : une toute petite carte d'atout est plus forte qu'une très grosse carte d'une autre couleur, c'est magique !

La force des cartes

À la belote les cartes marchent toujours deux par deux :

- **L'As et le 10 sont les numéros 1 !**
- **Le Roi et la Dame se serrent les coudes.**
- **Le Valet et le 9 se gavent de potion magique pour passer devant tout le monde quand ils deviennent atout, puis le 8 et le 7 ferment la marche, fidèles au poste quoi qu'il arrive.**

Cela nous donne : As, 10, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7 quand tout est normal et Valet, 9, as, 10, Roi, Dame, 8, 7 à l'atout.

Dans la boîte du jeu, tu trouveras une petite carte très pratique que tu peux regarder pendant la partie pour éviter les trous de mémoire.

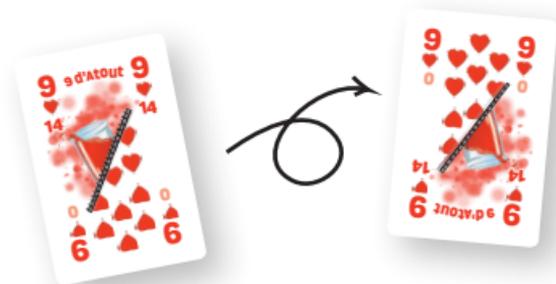
Mémo Belote
ordre des cartes et points

non atout		atout	
AS	11	20	valet
10	10	14	9
Roi	4	11	AS
dame	3	10	10
valet	2	4	Roi
9	0	3	dame
8	0	0	8
7	0	0	7

> 80 pts à faire pour gagner sinon 160 pts pour l'adversaire
 > 250 pts pour un capot (chaque asseme tous les plus)
 > belote/rebelote (roi et dame d'atout en main) : + 20 pts
 > 10 de oer: 10 pts pour ceux qui asseme le dernier pt

Astuce : Quand tu as le Valet et/ou le 9 d'atout, tu peux les retourner pour ne pas oublier qu'ils sont plus forts, mais attention que les autres ne te voient pas sinon ils vont deviner ton jeu !

Retourne tes atouts :

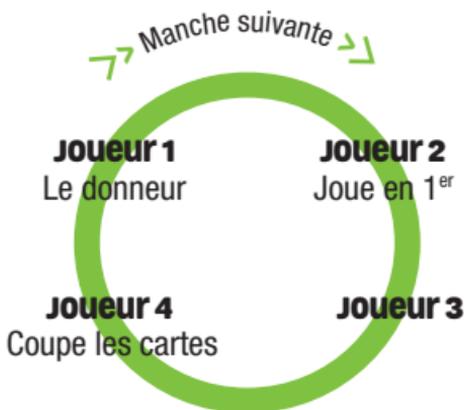


Le Jeu

Commence d'abord par former deux équipes de deux. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui distribue s'appelle le « **donneur** ». Le joueur à sa droite « **coupe** » le paquet de cartes. Cela veut dire qu'il sépare le paquet en deux et met les cartes du dessus en dessous.

Le joueur à gauche du donneur joue en premier.

À la manche suivante : celui qui a commencé distribue, le donneur coupe, etc.



Le joueur qui distribue donne 3 cartes à chaque joueur, puis 2 cartes puis encore 3 cartes, soit 8 cartes. Quand toutes les cartes sont distribuées, les joueurs ramassent leurs cartes et celui qui commence pose la carte de son choix : c'est la couleur demandée.

Les autres joueurs doivent poser une carte chacun leur tour. S'ils ont la couleur demandée ils sont obligés de la mettre, sinon ils doivent mettre de l'atout. Si un joueur n'a ni l'un ni l'autre, alors il pose une carte de son choix mais elle ne pourra pas gagner la partie (on dit qu'il la « **jette** »).

Le joueur qui a mis la carte la plus forte prend le tas et remporte le pli, le met de côté et pose une carte de sa main au choix : c'est la nouvelle couleur demandée. Et

ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de carte en main.

Quand un joueur doit jouer de l'atout, s'il y a déjà un atout sur la table il est obligé d'en mettre un plus fort !

S'il n'en a pas de plus fort, il peut mettre l'atout qu'il veut.

Cette règle est aussi valable quand on joue tout atout !

Quand les joueurs n'ont plus de carte dans leur main, on compte les plis. L'équipe qui a le plus de tas a gagné la manche. Attention : le dernier pli compte double, il y a donc 9 plis à chaque manche (8 vrais + 1 bonus) !

Astuce : N'oublie pas que tu joues en équipe, il faut s'aider entre partenaires pour gagner !

Récap' de la partie : On coupe le jeu, distribue les cartes, on joue et on compte les plis !

La variante pour les grands

Maintenant que tu sais bien jouer, on corse un peu la partie !

Le jeu reste le même sauf qu'il se joue en 8 points et qu'on choisit l'atout aux enchères !

Les règles des enchères :

- Tous les joueurs regardent leurs cartes, le joueur qui est après le donneur parle en premier.
- Quand un joueur parle, il annonce un nombre de plis qu'il pense remporter et une couleur. Par exemple : 2 ♥, cela veut dire qu'il veut que l'atout soit Cœur et qu'il parie que son équipe va gagner **au moins** 2 plis.
- Tu peux annoncer « **tout atout** » et « **sans atout** » (avec un chiffre devant) comme si c'était des couleurs normales. Par exemple : « 3 sans atout ».
- Un joueur qui n'a rien envie de dire peut toujours passer.
- Un joueur qui a déjà passé a le droit de parler si le tour revient à lui.
- Quand un joueur parie, il peut choisir la couleur qu'il veut même si elle est déjà prise. **Par contre, le chiffre doit toujours être plus fort que ceux qui ont déjà été dits comme aux enchères !**
- On a le droit de renchérir sur son partenaire. Par exemple : si ton partenaire dit 2 ♥, et que tu as beaucoup de bonnes cartes, tu peux dire 3 ou 4 ♥. Mais si tu préfères une autre couleur, tu as le droit de dire ce que tu

veux. Attention : le chiffre doit toujours être plus fort que ceux qui ont déjà été dits !

- Si trois joueurs d'affilée passent, les annonces sont finies et on commence à jouer. Tu ne peux pas enchérir sur ta propre annonce.
- Si aucun joueur ne parle, on recoupe et on redistribue.
- Le joueur qui joue en premier est toujours celui après le donneur même s'il n'a pas parié !
- C'est le plus gros pari qui choisit l'atout.
Par exemple : 8 ♦ = atout ♦.
- Si une équipe réussit son pari elle marque un 1 point.
- Si une équipe perd son pari, les adversaires gagnent 1 point.

Les bonus :

- **Si tu as le Roi et la Dame d'atout dans la main, tu dois dire belote en posant le premier et rebelote quand tu poses l'autre pour gagner un bonus de 1 pli.** Attention : la belote/rebelote ne marche pas en tout atout et sans atout.
- **Si une équipe réussit à faire tous les plis**, on dit qu'elle a fait un « **capot** » et elle gagne 1 point de bonus : elle marque donc 2 points.

- **Un capot annoncé** (si une équipe a parié capot dans sa couleur) **rapporte 1 point de bonus de plus qu'un capot pas annoncé !** Cela fait 3 points en tout s'il est réussi, mais s'il est raté, l'autre équipe gagne 2 points.
- Quand un adversaire annonce un pari, tu peux dire « **je coinche** » en tapant sur la table. Dans ce cas on arrête tout de suite les enchères et on commence à jouer. Attention : une manche coinchée rapporte 1 point en plus des autres bonus ! Un capot coinché réussi rapporte 4 points d'un coup, c'est le plus gros score possible !

Les variantes avec les points

Les règles sont presque les mêmes qu'avant sauf qu'on ne compte plus les plis, on compte les points ! Tu peux utiliser les cartes jetons pour compter les points.

Si tu additionnes les points de toutes les cartes (1 couleur atout + 3 couleurs sans atouts), tu arriveras à un total de 152 points.

Le dernier pli rapporte 10 points : c'est le fameux « **10 de der** » ! Cela veut dire qu'à chaque manche, il y a 162 points au total (152 points des cartes + le 10 de der). La belote/rebelote rapporte 20 points.

La belote classique

Version sans enchère

Avant la partie on décide si on joue en 500 points, 1000 points, 1500 points ou plus.

Chaque joueur reçoit 5 cartes puis on retourne la carte du dessus du paquet restant.

Tour à tour dans le sens du jeu, les joueurs vont avoir la possibilité de prendre ou de passer :

- Si un joueur prend, il récupère la carte retournée et sa couleur devient l'atout. Le reste du paquet est distribué : 2 cartes pour le joueur qui a pris, 3 cartes pour chaque autre joueur.
- Si aucun joueur ne prend, on fait un deuxième tour où chacun peut proposer une couleur ou passer. Dès qu'un joueur propose une couleur, il récupère la carte retournée et on distribue le reste du paquet : 2 pour lui, 3 pour chaque autre joueur. La couleur proposée devient l'atout.

Si au deuxième tour aucun joueur n'a pris, les joueurs rendent leurs cartes, on recoupe et on redistribue.

L'équipe du joueur qui a pris devient l'équipe attaquante, l'autre équipe est en défense.

La partie se déroule sur les mêmes bases que les variantes précédentes : la première carte posée est la couleur demandée, si un joueur n'a pas cette couleur il doit mettre de l'atout s'il peut, sinon il doit « **jeter** » une carte.

Quand on joue de l'atout alors qu'il y en a déjà de posé sur la table, on est obligé d'en mettre un plus fort si c'est possible (même si on n'a pas envie), et si ce n'est pas le cas on peut mettre celui de son choix.

Si un joueur n'a pas la couleur demandée mais que son partenaire est maître (il a posé la plus forte carte), le joueur peut choisir de ne pas couper et de jeter une carte à la place.

À la fin de chaque pli, c'est le joueur qui a joué la carte la plus forte qui remporte le pli et pose la première carte du suivant.

À la fin de la manche, on compte les points des cartes gagnées par chaque équipe :

- Si l'équipe attaquante totalise plus de la moitié des points (82 ou plus), chaque équipe remporte le nombre de points ainsi gagnés.
- Si l'équipe attaquante fait moins de 82 points, elle marque 0 et l'équipe adverse marque 162 points.

- Si un joueur a la belote/rebelote (Roi et Dame d'atout dans la main), il fait remporter un bonus de 20 points à son équipe.
- Si une équipe fait capot (tous les plis de la partie, sans exception), elle marque 250 points.

La première équipe à atteindre la limite fixée (500, 1000, 1500 points, etc) remporte la partie. Si les deux équipes atteignent cette limite en même temps, c'est l'équipe attaquante qui remporte la partie.

La coinche

Version avec enchères

Avant la partie, on choisit si on compte les points annoncés, les points faits ou les points faits + les points annoncés. Puis on fixe un nombre de points à atteindre : 500, 1000, 1500 points ou plus.

Dans tous les cas : le donneur distribue toutes les cartes (un tour de 3 cartes, un tour de 2 cartes, puis un tour de 3 cartes).

Le premier joueur à parler est celui après le donneur. Il peut passer ou alors annoncer un chiffre et une couleur.

Cela veut dire qu'il engage son équipe à faire au moins ce nombre de points si l'atout est cette couleur.

Par exemple : 90 ♠ signifie « je veux que l'atout soit Pique et je m'engage à faire 90 points minimum ».

Le joueur suivant peut choisir de passer ou de surenchérir avec un nombre de points plus grand et la couleur de son choix et ainsi de suite.

Les joueurs ont le droit d'annoncer à une couleur choisie par quelqu'un d'autre. Par exemple : si un joueur parle à 80 ♣ et que son partenaire a le Valet de Trèfle, ce partenaire pourra annoncer 100 ♣ à son tour.

L'annonce minimum est de 80 jusqu'à 180 (160 + belote) puis capot (gagner la totalité des plis, même ceux qui ne valent pas de point). Les enchères sont forcément des multiples de 10 : 80, 90, 100, etc.

Un joueur qui a déjà passé peut annoncer si le tour revient à lui. Les annonces continuent ainsi jusqu'à ce que 3 joueurs à la suite aient passé. Les joueurs peuvent coincher leurs adversaires à tout moment pendant les annonces.

Pour coincher, un joueur doit taper sur la table en disant « **je coinche** ». Coincher met fin aux annonces.

En cas de contrat coincé, on joue pour le double de l'annonce.

En cas de contrat chuté (l'équipe n'a pas réussi à atteindre le chiffre qu'elle avait annoncé), les adversaires remportent 160 points (ou le double de l'annonce en cas de contrat coincé)

En cas de contrat réussi :

• Aux points annoncés

L'équipe gagnante ne remporte que le nombre de points qu'elle a annoncé même si elle en a fait largement plus. Il est donc important d'annoncer au plus juste pour accumuler le maximum de points.

La belote/rebelote accorde une marge d'erreur jusqu'à 20 points. Par exemple : si l'annonce est de 100 points et que l'équipe en remporte 80 + la belote, alors le contrat est considéré comme rempli. En revanche la belote ne rapporte jamais de point au delà du contrat.

Si le contrat est rempli, l'équipe adverse ne marque jamais de point. La belote/rebelote ne la concerne pas. Le capot annoncé rapporte 250 points et le capot non annoncé n'est pas pris en compte.

• **AUX points faits**

Si le contrat est rempli, chaque équipe marque le nombre de points qu'elle a réellement fait, c'est-à-dire le total des valeurs des cartes remportées pendant la partie.

La belote peut marcher pour les deux équipes et ajoute 20 points au total de l'équipe concernée. Le capot non annoncé rapporte 250 points et le capot annoncé rapporte 350 points.

Au cas où les deux équipes atteindraient la limite fixée (1000, 1500 points, etc) en même temps, c'est l'équipe qui a pris le dernier contrat qui remporte la partie.

• **AUX points faits et points annoncés**

Si le contrat est rempli, l'équipe gagnante marque les points de son contrat + le total des points réellement faits. L'équipe adverse ne marque que les points qu'elle a réellement fait.

La belote peut-être utilisée par n'importe laquelle des équipes. Le capot non annoncé rapporte 250 points (en plus de l'annonce) et le capot annoncé rapporte 350 points.

Attention : le total des points monte très vite ! Avec cette règle, il est conseillé de jouer la partie en 1500 ou

2000 points. Au cas où les deux équipes atteindraient la limite fixée (1500, 2000 points, etc) en même temps, c'est l'équipe qui a pris le dernier contrat qui remporte la partie.

Astuce : Utilise une feuille de papier pour noter les annonces, sinon tu risques d'oublier !

Et quand on n'est pas quatre ?

L'escalier

Joueurs : 3 à 6 joueurs

Le but de l'escalier n'est pas de gagner le plus de plis mais de deviner juste. À chaque manche il faut deviner le nombre de plis que tu vas faire mais attention, on ne peut pas toujours annoncer ce qu'on veut ! Il faut forcément qu'un joueur se trompe : le total des annonces ne doit pas correspondre au nombre de plis à jouer.

Tous les joueurs commencent à 0 point. À chaque tour on compare ce que chaque joueur a annoncé et ce qu'il a vraiment fait.

Les joueurs perdent 1 point par pli(s) d'écart entre leur annonce et la réalité.

Par exemple : si un joueur a annoncé 3 et qu'il a fait 1 ou 5 plis, il perd 2 points, s'il en a fait 2 ou 4 il perd 1 point, etc.

Si un joueur annonce juste, il ne perd pas de point.
Celui qui a perdu le moins de points à la fin de la partie a gagné.

Déroulement : Au premier tour le donneur donne 1 seule carte à chaque joueur et retourne la carte du dessus du paquet, c'est la couleur d'atout. Les joueurs ne regardent pas leur carte et la montrent aux autres en la tenant contre leur front.

Chacun à leur tour les joueurs essaient de deviner s'il vont gagner le pli en ne regardant que les cartes des autres. Quand tout le monde a parlé, le premier joueur pose sa carte, c'est la couleur demandée.

Les autres joueurs posent leur carte et celui qui a posé la plus forte gagne le pli.

Ensuite le joueur qui a joué en premier devient le donneur et distribue 2 cartes à chaque joueur puis retourne la carte du dessus du paquet, c'est le nouvel atout.

Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres et essaie de deviner s'il va gagner 0, 1 ou 2 plis. Attention : il faut forcément qu'un joueur se trompe : le total des annonces ne doit pas correspondre au nombre de plis à jouer.

Quand tous les joueurs ont donné leur estimation, le premier joueur demande une couleur. Les joueurs jouent une carte chacun à leur tour. C'est celui qui a posé la plus forte qui pose la première carte du pli suivant et ainsi de suite, jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de carte en main.

Un joueur qui n'a pas la couleur demandée doit couper avec de l'atout, s'il ne peut pas il jette une carte. On est obligé de monter à l'atout quand c'est possible (mettre un atout plus fort que ceux déjà sur la table).

À chaque tour on donne une carte de plus à chaque joueur jusqu'à atteindre le nombre maximum de cartes :

3 joueurs = 10 cartes max, 4 joueurs = 7 cartes max,

5 joueurs = 6 cartes max, 6 joueurs = 5 cartes max.

Une fois arrivé au nombre maximum on continue à jouer en distribuant une carte de moins à chaque manche, jusqu'à revenir à 1 carte collée sur le front. C'est la dernière manche.

Quand la dernière manche est finie on compare les scores, celui qui a perdu le moins de points a gagné.

Astuce : Utilise une feuille de papier pour noter les estimations et les scores des joueurs, sinon tu vas oublier !

La belote comptoir

Joueurs : 2 joueurs

La belote comptoir peut se jouer aux plis ou aux points, comme tu préfères, et l'atout peut se choisir aux enchères...

À toi de décider avant de commencer la partie !

Les règles sont exactement les mêmes qu'à la belote ou à la coinche sauf que les deux joueurs manquants sont remplacés par des tas de cartes.

Distribution : Le donneur distribue les cartes une par une. Dans un premier temps il donne une carte au joueur 1, une carte au joueur 2, une carte face cachée devant le joueur 1, une carte face cachée devant le joueur 2 et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait 4 cartes face cachée devant lui.

Alors le donneur continue la distribution sur le même principe mais en recouvrant chaque carte face cachée déjà posée devant les joueurs par une carte face visible.

Joueur 1



Tas 1



Joueur 2

Tas 2



Pendant le jeu, chaque joueur joue une carte par tour. Les joueurs peuvent choisir de jouer une carte de leur main ou une des cartes posées face visible devant eux.

Quand un joueur joue une des cartes face visible, il retourne la carte face cachée ainsi découverte.

BELOTE

Grimaud Junior

JEU DE CARTES FABRIQUÉ EN FRANCE

54130 Saint-Max - FRANCE

info.france@cartamundi.com

Illustrations : Nicolas BERNARD

En collaboration avec A. MONFRAIS - BeLOTE nOt DeAD

Veuillez conserver les références du fabricant.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Danger d'étouffement dû aux petites pièces.

