



# TOURNOI BELOTE AST JUDO






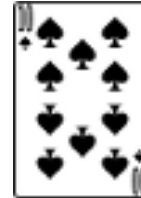


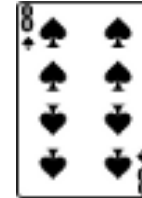

La belote classique est un jeu de carte qui se pratique avec un jeu de 32 cartes.

La belote classique se joue à 4 joueurs qui constituent 2 équipes de 2 joueurs.

## 1. Valeur et ordre des cartes

A la belote classique la valeur des cartes dépend de leur couleur (trèfle, pique, cœur ou carreau) mais aussi qu'elles soient « atout » ou pas.

### VALEURS CARTES à l'ATOUT

							
20	14	11	10	4	3	0	0

### VALEURS CARTES à la COULEUR

							
11	10	4	3	2	0	0	0

## 2. Début du jeu

### La donne

C'est le joueur se trouvant à gauche du premier donneur qui aura en charge la distribution de la manche suivante. Lors de la donne chaque joueur reçoit 5 cartes, 1 carte est alors placée au milieu de la table de jeu.

### Le choix de l'atout

La carte placée au milieu de la table est alors proposée comme atout. Le joueur placé à droite du donneur décide en premier s'il choisit de prendre ou pas et ainsi de suite pour l'ensemble des joueurs.

A partir du moment où un joueur décide de « prendre », il reçoit en plus de la carte du milieu 2 cartes supplémentaires, 3 cartes supplémentaires seront distribuées aux 3 autres joueurs.

Si au cours du premier tour d'enchère aucun joueur ne prend, débute alors un nouveau tour d'enchère au cours duquel chaque joueur peut choisir sa couleur d'atout.

Si au bout de 2 tours d'enchère aucun des joueurs ne prend, les cartes sont redistribuées.

## 3. Déroulement du jeu

### Le jeu peut commencer

C'est le joueur situé à gauche du donneur qui débute la manche. Il suffit alors à chaque joueur de suivre la couleur et de couper à l'atout quand il ne dispose pas de couleur demandée.

Il est cependant possible lorsque son coéquipier est maître du pli et que l'on ne dispose pas de la couleur demandée, de ne pas couper à l'atout, on appelle cela une défausse ou une « pisse ».

**OBLIGATION** de « monter à l'atout » ou de fournir une carte de la couleur demandée.

## 4. Belote

Lorsque le même joueur possède le Roi et la Dame à l'atout, le joueur peut jouer ses cartes dans l'ordre qu'il souhaite et marque 20 points « imprenables », on parle alors de « belote » « rebelote ».

## 5. Décompte des points

Le jeu de belote classique est un jeu à contrat. Pour gagner la manche, l'équipe prenante doit totaliser 82 points en comptant les points éventuels de la Belote.

En fin de manche, la valeur des cartes gagnées par chaque équipe est alors additionnée. L'équipe qui remporte le dernier pli gagne un bonus de 10 points ; c'est le « 10 de der ».

Deux possibilités s'offre à vous :

1/ L'équipe prenante a réalisé son contrat de 82 points, alors chaque équipe marque les points qu'elle a réalisés plus la Belote le cas échéant.

2/ L'équipe prenante n'a pas réalisée son contrat, alors elle ne marque pas de point ou seulement la Belote. Du coup l'équipe d'adverse marque 162 points plus la Belote le cas échéant.

