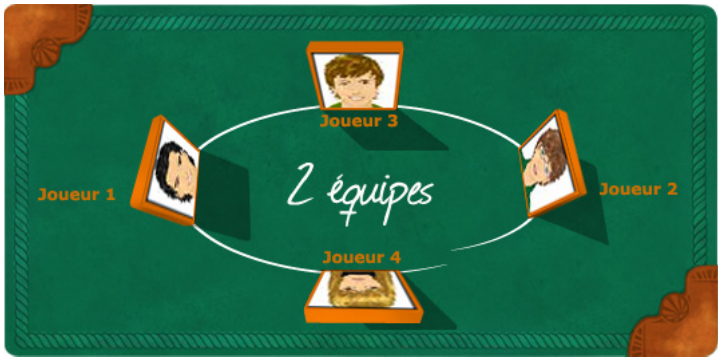
Règles: Belote Annonces

Présentation du jeu

La belote avec annonces est une variante très proche de la belote classique. Seule l'existence de l' « annonce » décrite plus bas différencie les deux variantes.

1. Le matériel utilisé

La belote avec annonces se joue avec 32 cartes. Ces 32 cartes proviennent d'un jeu ordinaire, où on a seulement conservé les As, les Rois, les Dames, les Valets, les 10, les 9, les 8, et les 7 dans chaque couleur.



2. Les équipes

La belote avec annonces se joue à 4, où deux joueurs associés affrontent deux autres joueurs.

3. Valeur et ordre des cartes

La valeur et l'ordre des cartes varient d'une manche à une autre, selon le choix de la couleur d'atout. La couleur d'atout est considérée différemment par rapport aux autres couleurs.

Ci-contre, l' ordre des cartes atout et non atout, avec leurs valeurs respectives :

Déroulement du jeu

4. La distribution

On désigne un joueur au hasard pour donner en premier. Le joueur situé à droite de celui-ci va donner en second, et ainsi de suite.

Chaque joueur reçoit 5 cartes. Puis, une carte est placée au milieu de la table : « la retourne ». La couleur de la retourne est celle proposée initialement comme couleur d'atout.

5. Le choix de la couleur d'atout

Après la distribution, le joueur assis à droite du donneur peut choisir s'il veut « prendre » ou non. S'il décide de passer, la parole revient au joueur suivant (à sa droite) et ainsi de suite pour les 4 joueurs.

Si un joueur décide de « prendre », la couleur de la retourne est choisie comme la couleur de l'atout. Il aura alors 2 cartes supplémentaires, pour compléter avec la retourne sa main. Les autres joueurs reçoivent quant à chacun 3 cartes.

Si aucun joueur ne « prend » et que la parole revient à celui qui a commencé, il peut décider de choisir en fonction de son jeu n'importe quelle couleur d'atout. S'il décide encore de « passer », la main passe au joueur suivant, et ainsi de suite.

Si au bout de 2 tours d'enchères, aucune couleur d'atout n'a été décidée, on redistribue les cartes.

Déroulement du jeu

6. Les annonces

Avant chaque début de manche et après avoir choisi l'atout, chaque joueur décide s'il en a la possibilité de faire une annonce.

Suivant l'ordre As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8 et 7 les valeurs des annonces sont les suivantes ci-contre:

L'équipe possédant les meilleures annonces marque les points indiqués.

7. Le jeu commence

C'est le joueur situé à droite du donneur qui commence. Il « entame » une carte quelconque selon son choix, et les autres joueurs doivent jouer dans la couleur demandée. S'ils ne peuvent pas fournir dans cette couleur, ils doivent « couper ». Si plusieurs joueurs ne peuvent fournir, tous ont l'obligation de jouer atout. Ils doivent alors « monter » sur l'atout maître. On dit qu'ils « surcoupent ».

Si un joueur est maître dans la couleur demandée, son partenaire, ne pouvant pas fournir, peut ne pas couper. On dit qu'il « défausse » ou qu'il « pisse ».

C'est au joueur qui gagne le pli de jouer la première carte du pli suivant.

Déroulement du jeu

8. Belote

Avant chaque début de manche et après avoir choisi l'atout, chaque joueur décide s'il en a la possibilité de faire une annonce.

Suivant l'ordre As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8 et 7 les valeurs des annonces sont les suivantes ci-contre:

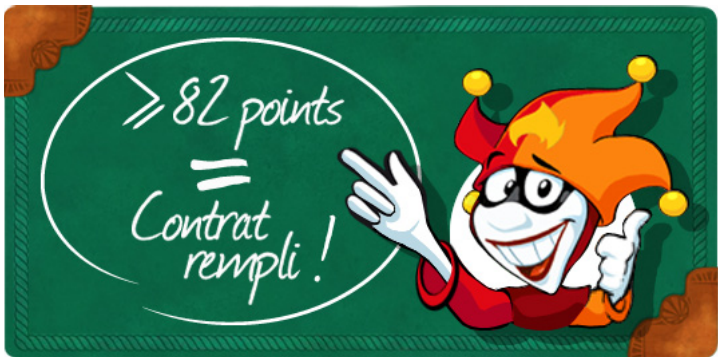
L'équipe possédant les meilleures annonces marque les points indiqués.

9. Décompte des points

A la fin du jeu, on compte le nombre de points que renferme chaque pli qu'ont gagné les deux équipes.

Gagner le dernier pli permet à l'équipe de gagner un bonus de 10 points à ajouter à son total. C'est le « Dix de der ».

Si l'équipe prenante gagne 82 points, chaque équipe gagne quelle a gagné, plus éventuellement les points de bonus de la belote et des annonces.

Si l'équipe prenante n'arrive pas à atteindre le score de 82 points le camp adverse gagne 162 points, plus éventuellement les points de bonus de la belote et des annonces.

Toutefois l'équipe prenante bénéficie, même si elle a perdu, des points de la belote et des annonces.