

## Présentation du jeu

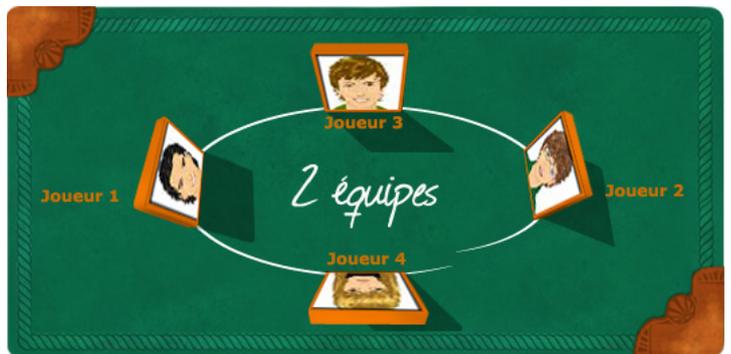
### 1. Le matériel utilisé

La belote contrée se joue avec 32 cartes. On utilise un jeu de cartes standard où l'on a ôté les cartes de 2 à 6 et les jokers.



### 2. Les équipes

Une équipe de belote contrée est composée de deux joueurs (qu'on appelle aussi partenaires). Dans une partie de belote contrée, deux équipes s'affrontent..



### 3. Valeur et ordre des cartes

La valeur et l'ordre des cartes varient d'une donne à une autre et dépendent du choix de la couleur d'atout. La couleur d'atout prendra un avantage par rapport aux autres couleurs.



## Déroulement du jeu

### 4. La donne

Un joueur est désigné au hasard pour la distribution de la première manche. Pour les manches suivantes, les joueurs suivant distribueront en respectant le sens de rotation contraire de l'aiguille d'une montre.

Chaque joueur reçoit 8 cartes. Le joueur à droite du donneur lance la partie.



### 5. Le choix de l'atout

Après la distribution, le joueur qui a la main peut « annoncer » ou « passer ». Il indique le nombre de point et la couleur de l'atout qu'il pense réaliser, qu'on appelle « le contrat ». Le joueur à sa droite, et ainsi de suite, peut annoncer à son tour, mais en surenchérissant à chaque fois sur l'enchère en cours.

Exemple : si l'ouvreur annonce « 100 Pique », le joueur suivant ne peut enchérir qu'à partir de « 110... ».

Il s'en suit une série d'enchère :

\* 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150, 160, 260 (capot), 500 (générale).

A noter qu'il n'existe aucune rétribution en cas de capot ou générale annoncés.



## Déroulement du jeu

Si un joueur estime que leurs adversaires ne réussiront pas à réaliser le contrat annoncé, il peut « contrer ». Le contre permet de remporter plus de points si réellement le contrat ne serait pas réalisé. Et au contraire, si les adversaires réussissent quand même leurs contrats se sont eux qui doubleront leurs points.

Si une équipe a été contrée et qu'elle pense quand même pouvoir réaliser son contrat, elle peut « surcontrer ». Le surcontre agit comme le contre et quadruple les points de l'annonceur s'il réussit son contrat.

Si aucun joueur ne souhaite participer à l'enchère, alors les cartes sont redistribuées.

A la fin des enchères, le jeu de la carte peut commencer.



## 6. Le jeu peut commencer

C'est le joueur situé à droite du donneur qui commence. Les autres joueurs doivent jouer la même couleur que celle demandée. A défaut, ils ont l'obligation de « couper », c'est-à-dire de fournir une carte de la couleur d'atout. Toutefois, si la carte la plus forte sur la table est celle de son partenaire, il a le droit de ne pas couper, mais de « défausser » ou « pisser ». Si plusieurs joueurs coupent, celui qui vient après à l'obligation de « monter », c'est-à-dire de fournir une carte supérieure.



## Déroulement du jeu

### 7. Belote

C'est le joueur qui est assis à droite du donneur qui est en charge de l'« entame ». Il choisit une carte quelconque de son jeu, les autres joueurs doivent tous fournir dans la couleur demandée.

S'ils ne possèdent pas de cartes dans la couleur, ils doivent « couper », ce qui signifie présenter un atout. Un autre joueur qui coupe doit « monter » sur l'atout le plus fort posé sur la table.

Toutefois, si un joueur est maître, son partenaire n'est pas obligé de couper. On dit alors qu'il se « défause » ou qu'il « pisse ».



### 9. Décompte des points

- A la fin du jeu on calcule les points que renferment les plis de chaque équipe. A chaque partie le dernier pli fait gagner à l'équipe que le gagne 10 points c'est le « dix de der ». Les points gagnés par les équipes dépendent de la réussite ou non du contrat.

Si l'équipe prenante a réussi son contrat, chaque équipe marque les points qu'ils ont gagnés dans les plis. Les points de la Belote, éventuellement, viennent s'y ajouter.

Si l'équipe prenante n'a pas réussi à remplir son contrat, seuls les défenseurs gagnent des points. Ils remportent tout (162 points)

- **Dans le cas ou une équipe a été contrée :**

Si l'équipe prenante réussit tout de même à remplir son contrat, elle marque seule les points qu'elle a réalisée, plus deux fois le contrat annoncé. Les points de la Belote, éventuellement, viennent s'y ajouter.

Si l'équipe prenante n'a pas réussi à remplir son contrat, seuls les défenseurs gagnent 162 points, plus deux fois le contrat annoncé. Les points de la Belote peuvent aussi venir s'y ajouter.

- **Dans le cas ou une équipe a surcontré:**

on calcule de la même manière que précédemment, mais en multipliant le contrat par 4, au lieu de 2.

- **En cas de litige**, l'équipe qui a pris perd ses points. De plus, en cas de capot (l'équipe remporte tout les plis) le dernier pli vaut alors 100 points, dans le cas d'une générale (un joueur remporte tout les plis) le dernier pli vaut alors 350 points.