

Certains la nomment « **Belote découverte** ».  
 Les Parisiens « **Belote Marseillaise** ».  
 Les Marseillais « **Belote Corse** ».  
 Nous, avec les copains, nous l'appelions  
 plutôt « **Belote Arménienne** »  
 Sur mon site ce sera la « **Belote découverte  
 Corse** » et BASTA!

Pourquoi Corse ?

- 1 - Parce que je suis Corse
- 2 - Parce que j'ai vu dans un forum,  
 que certains la connaissaient sous ce nom



"Les joueurs de cartes"  
 Peinture de Alexandre-Louis Martin

## Sommaire

<b>Démarrage du jeu</b> : .....	2
<b>Règles de la belote</b> .....	3
<b>Généralités</b> .....	3
<b>Le « dix de der »</b> : .....	8
<b>Cas particulier le « capot »</b> .....	8
<b>Gain de la partie</b> : .....	8
<b>ANNONCES</b> .....	9
<b>Généralités</b> .....	9
<b>CARRES</b> .....	10
<b>SEQUENCES (Tierce, Cinquante, cent)</b> .....	11
<b>L'annonce « belote »</b> : .....	11
<b>Valeur des cartes</b> .....	12
<b>Séquence Normale</b> .....	12
<b>Séquence ATOUT</b> .....	12

## Démarrage du jeu :



Choisis l'option qui t'intéresse.



L'icône d'ORDIBB



La tienne dépend de celle que tu as choisie dans le menu

Pour jouer cliquez ici

## Règles de la belote

### Généralités

La belote se joue avec un jeu de 32 cartes.

La belote se joue normalement à 4 (sauf la mienne ou la belote de comptoir...).

La belote est un **jeu de contrat** : l'un des joueurs « **prend** » à une couleur de son choix, cette couleur devient la couleur d'« **atout** ».

Le preneur doit, pour remplir le contrat, obtenir plus de points (annonces comprises) que son adversaire. Sinon, il est « **Dedans** » et son adversaire ramasse ses points.

Le joueur ayant lancé la carte la plus forte à la couleur demandée, ou bien ayant coupé avec la carte d'atout la plus forte, emporte le pli et prend la main.

Une des difficultés de ce jeu c'est que l'on a chacun 8 cartes découvertes et 8 cartes cachées que l'on ne peut retourner que lorsque celle qui la recouvre a été jouée, ce qui amène parfois de bonnes surprises mais aussi de terribles déconvenues!

Surtout si tu t'es lancé à la recherche d'un « carré » ou d'un « cent ».

Tu peux toujours revenir de plusieurs plis en arrière en cliquant sur la

touche  de ton navigateur.

Et rejouer la partie en alternant :  et 

**Début de partie :**

Dans la version à deux joueurs

Appuies sur « Jouer ? »

Dans la version *ORDIBB* tu dois choisir :

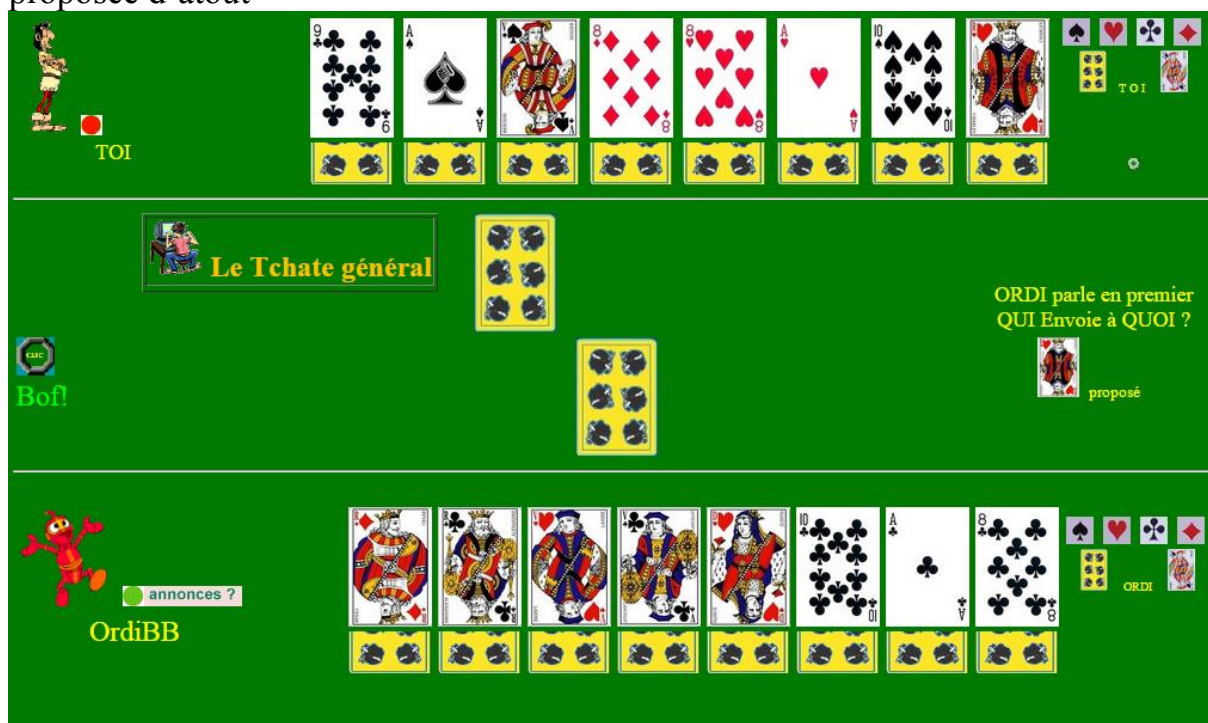
« Jouer SANS annonces »

OU

« Jouer AVEC annonces »

Le tirage aléatoire des cartes a alors lieu.

Le donneur symbolisé par l'icône ♣ distribue **toutes** les cartes en commençant par son adversaire. La dernière carte qui est retournée par le donneur figure la couleur proposée d'atout



Dans cet exemple c'est Coeur qui est proposé, puisque la dernière carte retournée par le donneur (NORD) roi de cœur.

Chacun a, tour à tour, la possibilité de prendre à la couleur d'atout de son choix.

ORDIBB est capable de faire ses annonces tout seul comme un grand. (Si tu choisis : « Jouer AVEC annonces »)

Par contre, il ne sait pas s'il doit passer ou envoyer. C'est donc à toi de décider pour ce pauvre petit.

Pour jouer cliquez ici

### **Choix de l'atout**

- 1) Le premier à parler peut décider d'envoyer ou de passer à la couleur proposée (cœur dans cet exemple) en fonction de son jeu.
- 2) S'il « Passe » c'est au tour du donneur d'envoyer ou de passer à cette couleur
- 3) Si celui-ci passe aussi, le premier peut alors annoncer une autre couleur d'atout, Une des trois autres couleurs, « Tout Atout » ou « Sans Atout »,
  - à sans atout ? Toutes les couleurs ont la valeur de **séquence normale**
  - à Tout atout ? Toutes les couleurs ont la valeur de **séquence atout**
  - ou passer une seconde fois
- 4) S'il passe, la parole revient donc une dernière fois au donneur.

S'il décide de passer, on appuie sur la touche (BOF !) pour procéder à une nouvelle distribution des cartes.

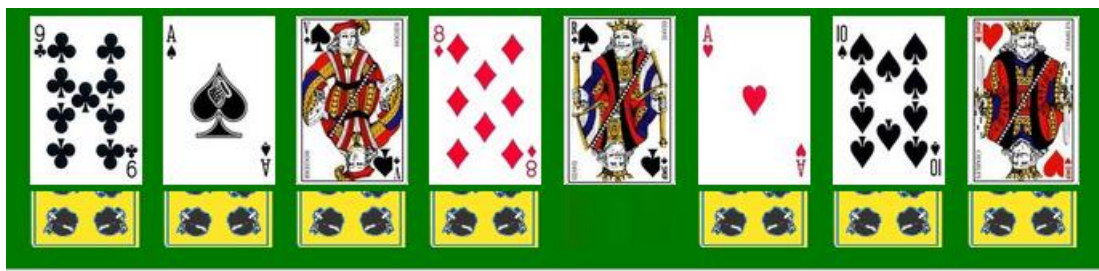
Choisis l'atout en cliquant sur une des petites cartes à droite, du haut OU du bas selon le preneur.

Le jeu peut alors commencer.

La grille de jeu



Icône du joueur, son nom, son score dans cette phase de jeu. Le curseur Rouge indique que ce n'est pas à lui de jouer.



Les cartes dont tu disposes.  
(Le roi de pique a été retourné, quand tu as joué ton 8 de coeur qui le recouvrait.)

Pour jouer cliquez ici



Rappel du dernier pli



ORDIBB a fait au moins 1 pli



Scores cumulés dans la partie, et rappel du Preneur et de l'ATOUT

### **Ordre de valeur des cartes :**

Il est différent selon qu'il s'agisse de la couleur d'**atout** ou d'**une** autre couleur.

### **Jeu de la carte :**

Le joueur qui a son curseur au vert clique sur la carte de son choix.

La carte cachée dessous sera découverte en fin de pli.

L'adversaire fournit à la couleur demandée s'il le peut. Sinon, il doit « **couper** » avec la couleur d'atout. S'il ne peut toujours pas, il se « défause » en jouant une carte de faible valeur.

Le joueur qui a joué la carte la plus forte, ou bien coupé avec l'atout le plus fort, remporte le pli et prend la main.

Si la couleur demandée est celle de l'atout, l'adversaire doit « **Monter** » (C'est-à-dire jouer une carte de valeur plus importante dans la séquence de l'atout)

Pour jouer cliquez ici



## Le « dix de der » :

Celui qui remporte le dernier pli marque **10** points supplémentaires.

### **Compte des points :**

Le preneur doit obtenir plus de points que son adversaire pour que le contrat soit rempli.

Dans les cas les plus fréquents, le nombre total des points ramassés est 162 (dix de der compris), et donc le but est de ramasser plus de 81 points.

Mais lorsqu'un camp marque la belote, le total s'élève à 182, et la victoire est à 92 points.

Si le preneur obtient plus de la moitié des points, chacun marque le nombre de points qu'il a obtenu.

Si le preneur obtient moins de la moitié des points, le camp adverse marque la totalité des points (162 ou 182).

Si le preneur obtient pile la moitié des points (81 ou 91) ses points sont mis en réserve. Son adversaire, quant à lui, marque ses 81 ou 91 points. Le vainqueur du tour suivant récupèrera les points de la réserve.

## Cas particulier le « capot »

Quand un joueur remporte toutes les levées, il marque tous les points, sauf le dix de der, et il remporte en plus **100** points de bonification. Il marque donc 252 points (ou 272 s'il a la belote).

## Gain de la partie :

Le premier à avoir atteint un score défini à l'avance (généralement 2500 points avec annonces, 1000 sans annonces) a gagné la partie.



## ANNONCES

Tu peux décider avec ton adversaire de jouer « *Avec* » ou « *Sans* » Annonces. Dans ce cas, ne clique sur le curseur vert QUE pour comptabiliser la « *belote* ». Mais un des piments de ce jeu, est la recherche d'une annonce juteuse. (Même si on doit abandonner des gros points à son adversaire.)

Tu ne peux pas annoncer si ton curseur est au rouge



Quand ton curseur clignote en vert  tu as la possibilité de le cliquer pour procéder à une annonce :

Choisis ton annonce parmi celles qui sont proposées :

<u>4 As</u> 150	<u>4 Rois</u> 100	<u>4 Dames</u> 100	<u>4 Valets</u> 200	<u>4 neufs</u> 150
<u>Tierce</u> 20	<u>Cinquante</u> 50	<u>Cent</u> 100		
<u>T. Beloté</u> 40	<u>50 Beloté</u> 70	<u>100 Beloté</u> 120	<u>Belote</u> 20	<u>Retour</u>



## CARRÉS

Un carré est un ensemble de quatre cartes de même hauteur



Le carré de , de  ou de  (**100** points)




Le carré de  ou de  (**0,00** points et des grincements de dents)

Le carré d'  et de  (**150** points)

Le carré de  (**200** points)



## SEQUENCES (Tierce, Cinquante, cent)

Une séquence est une série de cartes de même couleur qui se suivent  
(Voir [séquence normale](#))

Annonce	Points						
<u><i>tierce</i></u>	<b>(20):</b>	ex					(séquence de 3 cartes)
<u><i>cinquante</i></u>	<b>(50)</b>	ex					(séquence de 4 cartes)
<u><i>cent</i></u>	<b>(100)</b>	ex					(séquence de 5 cartes)

### L'annonce « belote » :



Le joueur qui découvre dans son jeu à la fois le  et la  d'atout peut marquer **20** points s'il **HURLE** « Belote ! » en jouant une première fois l'une de ces cartes, et « Rebelote ! » en jouant la deuxième

S'il oublie de le dire, il ne marque pas les **20** points.

## Valeur des cartes








### Séquence Normale

a séquence normale est :

					
(11)	(10)	(4)	(3)	(2)	(zéro)

### Séquence ATOUT

La séquence ATOUT, le valet et le 9 prennent une valeur particulière

						
(20)	(14)	(11)	(10)	(4)	(3)	(zéro)

Pour jouer cliquez ici