

MECANIQUE DU JEU DE BOLOTE

I. Définition

Il n'existe pas à ce jour des recherches scientifiques majeures sur les mécaniques des jeux de Société. Pas de définition gravée dans le marbre ou de controverses ou de différentes définitions se disputeraient la vérité. Pour l'instant les définitions de mécaniques de jeux de société ont été produites par des passionnés. Et de partoutes ces Remarques posés, voici notre proposition de définition : une Mécanique de jeu de société décrit une capacité des joueurs, un type d'interaction entre eux ou le comportement spécifique d'un ou de plusieurs éléments du jeu. La mécanique de jeu est le moteur du jeu. Elle emmène les joueurs du début à la fin du jeu. Et les combinaisons de mécaniques des jeux ont une influence directe sur votre expérience et votre perception du jeu et en plus la connaissance des mécaniques de jeu vous permet de choisir vos jeux pour vous assurer que ces derniers vous apporteront le Plaisir recherché et mixent ainsi judicieusement niveau de challenge et capacités mises en oeuvre.

II. LE BELOTE

Le belote est un jeu de carte que se pratique à quatre, à trois ou deux un jeu de 32 cartes. Les joueurs sont répartis en équipes de deux joueurs, les membres d'une même équipe se faisant face et ayant à leur droite et à leur gauche chacun des joueurs adverses. C'est aussi un jeu de contrat, dans le sens où l'une des deux équipes s'engage à faire plus de points que l'adversaire, et dont l'échec est sévèrement pénalisé.

1) Les Règles du jeu

- **Ordre des cartes**

Les Cartes suivent un ordre hiérarchique descendant qui dépend de leur couleur selon qu'elle est atout ou non: bien souvent les débutants se mélangent les princeaux et ne savent pas quelles est l'ordre des cartes si l'on est à l'atout ou pas, et pour rappel lors d'une partie il y'a toujours trois couleurs Hors atout et une couleur Atout.

Ce récapitulatif vous permettra de toujours jouer au mieux, il faut montrer à l'atout si c'est possible et jouer ses cartes hors atout en fonction du jeu de l'adversaire, à vous de faire des choix judicieux.

Hors atout

Voici dans l'ordre décroissant la hiérarchie des cartes hors atout.

- As
- Dix
- Roi
- Dame
- Valet
- Neuf
- Huit
- Sept

A l'atout

Voici dans l'ordre décroissant la hiérarchie des cartes à l'atout.

- Valet
- Neuf
- As
- Dix
- Dame
- Huit
- Sept

2) Valeur des cartes

Une fois les 8 levées du jeu de la carte effectuées, un joueur de chaque équipe additionne les points correspondant aux cartes des plis faite par son équipe. Si celle ci a fait le dernier pli, il ajoute 10 Points au total obtenu. Il s'agit de la règle du <<dix de der>>der est le diminutif de dernière levée.

Le total des point du jeu est de 160, en comptant le <<dix de der>>. Si la somme des deux totaux obtenus est différente de ce nombre, on doit procéder à un nouveau décompte des points.

- *Hort atout*

- *L'as vaut 11 points*
- *Le dix vaut 10 points*
- *Le roi vaut 4 points*
- *La dame vaut 3 points*
- *Le valet vaut 2 points*
- *Le neuf vaut le huit, le Sept valent chacun 0 point*
- *A l'atout*
 - *Le valet vaut 20 points*
 - *Le neuf vaut 14 points; il est appelé le quatorze*
 - *Les autres cartes ont meme valeur que hors atout*

Valeur des cartes

<i>Hors atout</i>			<i>A</i>	<i>10</i>	<i>R</i>	<i>D</i>	<i>V</i>	<i>9</i>	<i>8</i>	<i>7</i>
<i>Valeur</i>	<i>20</i>	<i>14</i>	<i>11</i>	<i>10</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>2</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>A l'atout</i>	<i>V</i>	<i>9</i>	<i>A</i>	<i>10</i>	<i>R</i>	<i>D</i>			<i>8</i>	<i>7</i>

3) Mélange de cartes

Dans certaines localité, les cartes ne sont mélangées qu'un début de partie pour permettre au cours du jeu la memorisation des plis de la donne précédente. En effet, auparavant le mélange était optionnel dans les règles officielles de la belote classique. Cependant, pour des raison de tricheries faciles pour les manipulateurs de cartes, le mélange est désormais obligatoire dans les règles officielles de la belote classique, ainsi que la coupe qui s'ensuit par le joueur à gauche du donneur. En principe, le jeu est toujours coupé pour le joueur qui est de gauche à la fin de chaque tour, afin de "casser" partiellement ces plis.

- **La donne**

La distribution des cartes, communément appelée donne s'effectue le plus souvent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre , mais certains utilisent le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur situés à gauche du donneur doit effectuer la coupe du jeu: il sépare le jeu en deux tas, chacun devant contenir au moins quatre cartes(nombre d'un pli).

Lors du premier coup de la partie, un joueur est désigné au hasard pour effectuer la première donne. Pour cela, chacun des quatre joueurs tire une carte dans le paquet, et ce lui qui obtient la plus petite donne _ cette procédure est appelée << la plus petite fait >>, le verbe faire étant ici synonyme de donner ou distribuer. Le donneur du coup suivant sera le joueur situé à droite du bonneur précédent.

Après avoir regroupé le jeu en inversant l'ordre de coupe, le donneur distribue les cartes en commençant par son voisin de droite, de la manière suivante: trois cartes (situées sur le dessus du tas) sont distribuées face cachée à chaque joueur puis deux cartes supplémentaires leur sont distribuées de la même manière (ou l'inverse 2 puis 3). Dans la version annemassienne, il est possible d'alterner 3 cartes puis 2 cartes dans le même tour de donne.

- **Le contrat**

La prise de contrat peut comporter deux tours:

Après la première phase de distribution, le donneur retourne la carte du dessus du tas non encore distribuée. La couleur de la carte ainsi retournée est proposée comme contrat d'atout aux joueurs: chaque joueur, dans le sens de la distribution en commençant par la droite du donneur, accepte l'atout dit << je prends >>, récupère la carte retournée. On procède alors à une deuxième phase de la distribution: les joueurs reçoivent 3 nouvelles cartes, sauf celui qui a accepté le contrat, qui n'en reçoit que 2.

Si personne n'accepte cette proposition de contrat, on procède à une quelconque couleur d'atout, parmi les 3 couleurs restantes. Il récupère alors la carte retournée et on procède à la deuxième phase de distribution. Le joueur qui passe une seconde fois dit << deux >>.

Chaque joueur dispose donc de 8 cartes en fin de donne qu'il peut classer et consulter à sa guise (il les tient généralement en éventail dans sa main, devant lui) mais sans les rendre visibles des autres joueurs.

En cas d'erreur dans la donne (les joueurs doivent vérifier qu'ils possèdent bien 8 cartes), deux choix existent selon les règles:

- *Une nouvelle coupe et une nouvelle donne sont effectuées par le même joueur sans pénalité.*

- On entame le coup suivant (le donneur change) et l'équipe adverse à celle du donneur fautif recoit 160 points .
- Dans les règles officielles, le première fausse donne conduit à la règle; une seconde fausse donne conduit à une pénalité: l'équipe fautive est interdite de prise pendant ce tour; et une troisième fausse donne conduit à la deuxième règle ci-dessus.

4) Le jeu de la carte

Il s'agit de la partie central du jeu, au cours de laquelle les joueurs déposent leurs cartes, lors de 8 tours de jeu appelés plis ou levées. Elle est commune à tous les types de belote.

Le jeu de la carte débute dès que tous les cartes ont été distribuées .

Le joueur situé à la droite du donneur effectue la première entame, ce qui signifie qu'il dépose une des cartes de sa main au milieu de la table.

Les trois autres joueurs déposent ensuite à leur tour, dans le sens de distribution, l'une des cartes de leur main au milieu de la table selon les règles du jeu.

Le joueur ayant déposé la carte la plus forte en atout, ou, à défaut d'atout, de la couleur de l'entame, remporte le pli à la fin du tour, il le retourne et le dépose au-dessus de ceux que lui son partenaire ont déjà remporté. C'est alors à lui d'effectuer l'entame suivante.

- **Cas de figure**

- *Si le joueur possède au moins une carte de la couleur d'entame, il doit jouer l'une de ces cartes.*
- *Si le joueur ne possède pas de cartes de la couleur d'entame et que la carte la plus forte sur la tapis est actuellement celle déposée par son partenaire, il joue la carte de son choix (il ne peut toutefois pas jouer un atout plus faible que celui de son partenaire si ce dernier est maître en ayant coupé dès lors qu'il en possède un plus fort, mais rien ne l'oblige en ce cas à jouer atout). Il a, par ce biais, la possibilité de faire un <<appel<< à son partenaire ou une simple <<défausse<< (aussi appelée une <<pisse<<).*

- **Coupe**

- *Si le joueur ne possède pas de carte de la couleur d'entame, que la carte la plus forte n'a pas été déposée par son partenaire et qu'il possède des cartes d'atout, il est obligé de jouer l'une des cartes d'atout. On dit alors qu'il "coupe". Autrement, si le joueur ne possède pas de carte de la couleur d'entame et que son partenaire est maître, le joueur n'est pas tenu de couper (mais il peut néanmoins couper s'il souhaite pour faire le pli et avoir l'initiative de l'entame suivante).*
- *Quand on joue atout (soit qu'il s'agisse de la couleur d'entame, le partenaire n'étant pas maître, soit parce qu'on souhaite tout de même jouer atout même si le partenaire est maître), on est obligé si possible de monter à l'atout, c'est à dire de jouer une carte d'atout plus forte que la plus forte carte d'atout déjà posée. Cette règle s'applique dès lors qu'on joue un atout, même si c'est son partenaire qui a mis la carte d'atout la plus forte.*
- *Si on peut monter, on doit tout de même jouer un atout (si c'est la couleur d'entame, le partenaire n'étant pas maître car un autre atout a été joué).*
- **Défausse**
 - *Si le joueur ne possède ni carte de la couleur d'entame, ni cartes d'atout, il joue la carte de son choix.*
- **Dedans**
 - *L'équipe qui prend (choisit l'atout) doit gagner la partie: elle doit marquer plus de points que son adversaire. Si ça n'est pas le cas, elle est dite dedans et l'équipe adverse emporte les 162 points.*
- **Capot**
 - *Le capot est réussi par une équipe si elle remporte les 8 plis de la donne. Cependant, selon certaines règles, si c'est l'équipe qui a pris qui est mise capot, on compte alors simplement un dedans (162 points) pour l'équipe adverse. Mais selon les règles officielles de la belote classique, un capot rapporte toujours 252 points, ou 272 si l'équipe qui a réussi un capot a aussi déclaré une belote-rebelote. Selon certaines règles, un capot demandé vaut 500 points et 520 avec belote et rebelote. Mais si le capot est non demandé on ne décerne que 250 ou 270 points.*
- **Litige**

Le litige est cas de figure rare ou chacun des équipes totalise exactement le meme nombre de points (soit 81 points en general pour les donnees comptant 162 points, 91 points si la belote a été annoncée, ou encore d'autre valeurs si l'on joue avec les annonces).

Dans ce cas, l'équipe qui defend (celle qui n'a pas pris) marque immédiatement ses points. Ceux de l'équipe du preneur seront acquis par le vainqueur de la donne suivante.

- **La belote-rebelote**

Si un possède dans sa main le roi et la dame d'atout, il doit annoncer <<belote<< puis <<rebelote<< lors de la pose de ces deux cartes, ce qui permet à son équipe de remporter 20 points supplémentaires. Si le joueur omet d'annoncer belote et rebelote, (ou, s'il annonce belote et omet de dire rebelote), les 20 points ne sont pas attribués. Les points "belote-rebelote" sont garantis en cas de capot. Lors de cette annonce, il y'a alors 182 points en jeu. Dans certains cas (et notamment dans les concours en Belgique et dans les règles officielles de la belote classique), le roi doit impérativement être joué avant la dame lorsque le joueur possède ces deux cartes. Il dit alors <<belote<< lorsqu'il joue le roi et <<rebelote<<, ou <<dame belote<< lorsqu'il joue la dame. S'il fait l'inverse, les 20 points ne peuvent dès lors pas être comptabilisés (ceci reste cependant une règle optionnelle qu'il convient de déterminer avant le début de la partie bien qu'elle soit la règle officielle et originelle de la belote classique).

III. Principales tactiques de jeu

1. L'atout

La couleur de l'atout est la couleur principale de la belote, autour de laquelle se battent les stratégies classiques. L'équipe qui part choisit généralement l'atout parce qu'elle a les plus forts (valet, neuf) et en a plus que l'équipe adverse; de ce fait, elle cherche à faire tomber les atouts, afin que l'équipe adverse n'en ait plus. L'équipe qui part peut alors jouer ses as sans risquer de se faire couper. Il est bien évidemment défendu que des partenaires se concertent pour évaluer leur chance de prendre; d'où l'intérêt de bien connaître son partenaire et ses habitudes, pour essayer de deviner quelques cartes de son jeu.

L'équipe qui dévend, quant à elle, cherche à garder ses atouts, et à faire perdre leurs atouts sans en investir.

2. Le choix de l'atout

Etant donné que l'on n'a pas que 5 cartes sur les 8 finales lors du choix de l'atout, celui-ci se fait en tenant compte d'un facteur chance. Toutefois, les considérations suivantes peuvent être prises en compte:

- Le joueur immédiatement après le donneur peut supposer que les cartes qu'il va recevoir ensuite seront de la même couleur que la carte proposée à l'atout, en supposant que les cartes qu'il va recevoir ensuite seront de la même couleur que la carte proposée à l'atout, en supposant que les cartes faisaient partie d'un même pli à la donne précédente. Ce principe s'applique également à son partenaire: un joueur peut prendre par ce que son partenaire va recevoir les cartes qui suivent celle qui est présentée.*
- Le valet tournant est une forte incitation à prendre: on est sûr d'éviter un capot (en plus d'avoir la plus forte carte du jeu). Parfois certains le font également pour éviter un carré de valets chez l'adversaire quand n'en ont pas en main.*

3. Les appels

Les appels sont également primordiaux à la belote car ils consistent à faire comprendre à son partenaire quelles cartes maîtresses on a. Il convient de se mettre d'accord avec le partenaire sur la façon de faire des appels en défaussant, effectués lorsque l'on renseigne sur les atouts que l'on possède.

Appels en défaussant:

- La longue: dans le cas où un joueur a plusieurs cartes maîtresses (par exemple As, Dix, Roi...) il peut se défausser de l'As pour faire comprendre qu'il a le Dix, défausse signifiant qu'il ne possède pas l'As.*
- Appel direct: un joueur se défausse par exemple d'un petit Coeur pour montrer à son partenaire qu'il a l'As Coeur ou un Coeur maître.*
- Appel indirect: un joueur se défausse d'un pique pour montrer à son partenaire qu'il a l'As de trèfle ou d'un Coeur pour montrer à son partenaire qu'il a l'As de carreau et inversement.*
- Appel indirect croisé: Coeur/trèfle pique/carreau.*

- *Appel négatif: un joueur se défause par exemple d'un petit Coeur pour montrer à son partenaire qu'il n'a rien d'intéressant à Coeur (et conserver toutes les cartes intéressantes à son partenaire qu'il n'a rien d'intéressantes de sa (ou ses) longue (s) aux autres couleurs).*
- *Appel moderne: la défause rouge sur rouge ou noir sur noir indique un intérêt dans la couleur défausee; la défause rouge sur noir ou noir sur rouge indique un refus de la couleur défausee.*

4) Les impasses

Une impasse consiste à ne pas jouer volonterement une carte maitresse en supposant que la carte immédiatement en dessous ne sera pas jouée, et qu'on pourra la prendre dans un pli ultérieur avec la carte maitresse(aussi appelé feinte de balayeur en retraite).

Exemple

- *Partenaire A joue un 8 de carreau, aversaire B n'a pas de carreau et se défause d'une autre couleur et partenaire C joue une dame de carreau. Adversaire D qui possède l'As et Valet en souhaitant que la prochaine fois que la couleur carreau sera demandée, il prendra le 10 avec son As.*
- *D'une autre manière un joueur possédant un As second ou troisième en jouant en dessous c'est à dire une carte moins forte que son As (par exemple un Roi) en espérant pouvoir prendre le 10 ensuite, lors d'un prochaine tour à la couleur.*

5) Le dix de der

Le dernier pli (la dernière levée) est un pli important qui vaut dix points supplémentaires. Ces dix points sont appelés dix de der, le dernier pli est souvent appelé dix de der par extension.

Il contient souvent des cartes valant des points tels que des dix, voire des as que tout le monde a voulu garder jusqu'à la fin pour espérer faire un pli, ou que certains n'ont pas osé prendre le risqué de charger (parfois à l'aveugle): il n'est ainsi pas rare qu'un <<dix de der>> fasse 20, 30 ou 40 points et il est consequent d'en garder un jusqu'à la fin pour tenter de faire ce Pli.

IV. Décompte des points

1)Divers Tout comme les plats traditionnels, si les principes de base

sont communément, acceptés la belote a été façonnée par le terroir et il ya pléthore de variants qui peuvent changer d'une région à l'autre; il convient de se mettre d'accord au début de partie sur les regles précises. On trouve d'ailleurs, dans les tournois, des feuilles listant les règles en vigueur au cours du tournoi, pour éviter les confusion et les litiges.

- Les points sont comptés arrondit à 5, ou comptes au point près;
- Les points marques par l'équipe adverse lors d'un chute sont de 250;
- Si les deux équipes dépassent le score à atteindre pour finir la partie en meme temps, l'équipe qui a remporté le derniere donne remporte la partie.Etc

2) Variante à 3 joueurs

Dans ce type de jeu, la personne qui a choisi l'atout joue contre les deux autres joueurs. Dans une première variante, les règles restent les memes, mais on enlève du jeu les cartes 7 et 8 de façon que toutes les carters soient distribuées, en 3 fois 8 cartes. Une autre variante consiste à faire seulement deux 7 et à distribuer 3 fois 10 cartes. Le capot est très rare dans les variants à 3.

- Apres le choix de la couleur, chaque joueur a la possibilité de changer le jeu en un 'sans' ou un 'tout' (le 'tout' étant le plus haut). Le 'sans' annule tout les atouts, le 'tout' fait de toutes les cartes des atouts, toutes lers règles sont conserves pour ces deux types. La belote prend alors le nom de belote moderne, influence par la coinche.
- Si la carte retournée est un valet, le première joueur doit faire le jeu dans la couleur du valet (ou bien un 'sans' ou un 'tout')
- Il existe enfin une autre variante qui consiste à distribuer à chazque joueur 6 cartes (3 puis 3).

La carte du dessus du paquet (retourne) est alors montrée et les enchères se déroulent comme à la belote classique. Toutefois, si un joueur decide de prendre à la couleur de la carte retournée, il prend pas cette carte dans son jeu, à moins de posséder le 7 d'atout contre lequel il peut échanger sa carte s'il le souhaite.

Il est important de noter qu'il n' existe aucune règle officielle de belote à trois, par consequent, les règles sont très adaptables et on peut par

exemple decider de prendre la retourne quoi qu'il arrive au lieu de l'échanger contre le 7 par exemple decider de prendre la retourne quoi qu'il arrive au lieu de l'échange contre le 7 par exemple; ou autres adaptation qui faciliteraient le jeu.