La Belote est un jeu de cartes français du début du XX siècle, originaire d’un jeu néerlandais, qui se joue avec 32 cartes. Actuellement la belote se joue dans le monde entier avec ses variantes pour 2, 3 joueurs ou en paire.

Les éléments du jeu sont généralement classés en trois catégories : les personnages, les objets et les objets / mécanismes.

# **Personnages**

* Le distributeur

A la belote, celui qui distribue les cartes, appelé aussi le donneur, est choisi au hasard lors de la première manche. Pour la seconde manche, c’est le joueur assis à sa gauche qui devient donneur et ainsi de suite.

* .Le donneur

Le premier donneur de la partie est tiré au sort. Pour la donne suivante, le donneur sera son voisin de droite et ainsi de suite.

* Mélange des cartes

Le mélange du jeu est obligatoire avant chaque distribution. Le donneur saisit les 32 cartes faces cachées et effectue un mélange avant de reposer le paquet sur la table, toujours face cachée.

* La coupe

Le joueur situé à la gauche du donneur effectue une coupe en 2 de manière franche sans compter le nombre de cartes qu’il souhaite couper. Aucun des deux tas ne peut compter moins de 3 cartes. Le donneur referme la coupe.

* La distribution

Le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur, dans le sens inverse des aiguilles d’une montre en commençant par son voisin de droite, de l’une des manières suivantes : 3 cartes chacun puis 2, ou 2 cartes puis 3. Le donneur dispose ensuite le paquet au milieu de la table et retourne la première carte du paquet restant, face visible.

# **Les Eléments du jeu**

**Ce que signifie le cœur (ou coupe)**

[](https://edge.fr.pokerlistings.com/assets/Uploads/Couleur_Coeur.png?t=1490783142)

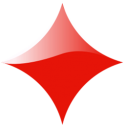
Initialement, c’est une coupe qui figurait sur les cartes. On peut aussi y voir un calice, qui est un « vase sacré de la liturgie chrétienne, présentant la forme d'une coupe évasée portée sur un pied élevé ». De là à faire le lien avec le Saint Graal, il n’y a qu’un pas…

Sans équivoque, la coupe est donc le **symbole du clergé, de l’église**. Comme les ecclésiastiques étaient considérés comme des gens de cœur, de saints hommes vertueux et courageux, le symbole du cœur leur a été naturellement associé. N’oublions pas qu’à certaines époques, le clergé représentait le niveau social le plus élevé d’une société.

Du point de vue de la symbolique ésotérique, le cœur est associé à **l’élément Eau**, aux émotions, à la famille, aux relations, aux cérémonies et à la spiritualité.

Dans les jeux vidéo, le cœur est associé au joueur dit « socialisateur », c’est-à-dire celui qui apprécie les jeux vidéo pour leur aspect social ou pour leurs interactions avec les autres joueurs.

**Ce que signifie le carreau (ou losange)**

[](https://edge.fr.pokerlistings.com/assets/Uploads/Couleur_Carreau.png?t=1490783226)

Il semblerait que le motif initial était une pièce de monnaie (ronde), ou un écu (pièce de monnaie du Moyen-Age, mais aussi bouclier orné des armoiries d’un prince) : Cet argent symbolise évidemment la richesse. A cette époque, c’est souvent **la classe marchande** qui est la plus riche.

En anglais, carreau se dit « diamond », ce qui signifie aussi diamant, autre symbole indéniable lié à la valeur. La forme du carreau rappelle la forme des dalles de pavage, qui symboliseraient elles aussi le groupe des artisans commerçants, pourvoyeurs de biens matériels.

Mais le carreau peut également représenter une tête de flèche, qui symbolise les archers (des vassaux du roi).

Du point de vue de la symbolique ésotérique, le carreau est associé à **l’élément Terre**, au matériel, à l’argent, à la propriété, au commerce (ainsi qu’à la santé et au temps).

Le test de Bartle attribue le carreau aux joueurs « qui réussissent » , qui aiment engranger des points, passer des niveaux ou relever les défis qui se présentent dans leur partie.

**Ce que signifie le trèfle (ou bâton)**

[](https://edge.fr.pokerlistings.com/assets/Uploads/Couleur_Trefle.png?t=1490783249)

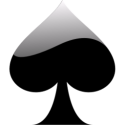
A l’origine, c’est un bâton qui apparaissait sur les cartes : On a évoqué le bâton de polo, qui s’est rapidement transformé en bâton de combat, ou en masse, du fait de la méconnaissance de ce jeu en Occident. Le terme anglais pour bâton est « club », mais il signifie également « trèfle ».

Ce symbole peut donc être interprété de deux manières différentes : le bâton pour marcher et le gourdin, arme caractéristique de **la classe paysanne**, à qui le port de l’épée était interdit ou bien le trèfle (le gland dans les jeux allemands et suisses), associé à l’agriculture et donc aux travailleurs de la terre.

Du point de vue de la symbolique ésotérique, le trèfle est associé à **l’élément Feu**, au travail, aux projets, à la créativité.

Dans le test de Bartle, les joueurs à qui l’on attribue le trèfle aiment la compétition et prennent plaisir à détruire physiquement l’environnement virtuel du jeu vidéo. En d’autres termes, ce sont les « tueurs » (Killers).

**Ce que signifie le pique (ou épée)**

[](https://edge.fr.pokerlistings.com/assets/Uploads/Couleur_Pique.png?t=1490783286)

Le pique (ou spade en anglais) signifiant **épée longue**. Les épées représentent la justice. Elles permettaient aussi d’identifier **la noblesse** à pied (par opposition à celle qui possédait une monture) et la noblesse provinciale. Certains nobles étaient armés de piques. Comme le motif du pique symbolise entre autres les pointes des lances (ou les piques elles-mêmes), il représenterait donc aussi **les chevaliers**. Il est intéressant de noter que « spade » signifie en outre le tranchant de la pelle ou de la bêche (qui sont des outils de jardinage).

Du point de vue de la symbolique ésotérique, le pique est associé à **l’élément Air**, à la résolution de problèmes, à la politique, aux lois, au gouvernement (mais aussi à l’intellect, à la psychologie, à la paperasse et aux études !)

Enfin, le test de Bartle associe le pique aux joueurs qui adorent creuser autour d’eux et découvrir de nouvelles zones, ou bien qui cherchent à en savoir plus sur des bugs ou des messages secrets cachés dans les jeux (easter eggs). Vous aurez compris que ceux-ci sont bien des explorateurs « Explorers ».

1. **Mécanismes du jeu**

Le jeu le plus pratiqué est bien entendu celui que nous appellerons **la belote classique.** Pour y jouer, rien de bien compliqué, il suffit de posséder un jeu de 32 cartes et de constituer deux équipes de deux joueurs comme bon vous semble.

Ensuite, sont applicables ici seulement les règles de base de la belote (distribution du jeu ponctuée par une enchère visant à définir la couleur de l’atout, déroulement classique d’une partie à 4 joueurs, compte des points à partir de la valeur de chaque carte possédée en fin de partie).

* **Contrat** Le joueur placé à la gauche du donneur est le premier à parler. Il doit décider de "prendre" ou de "passer". "Prendre" signie que cette carte sera l’atout pour le reste de la manche. Si un joueur passe, le joueur à sa gauche doit décider s'il prend ou non. Si personne ne prend, on recommence avec une nouvelle donne.
* **Déroulement du jeu**

Le joueur placé à la gauche du donneur joue en premier. Le joueur qui gagne le tour joue la première carte du tour suivant et ainsi de suite. Il peut jouer n'importe quelle carte, mais les joueurs suivants doivent suivre certaines règles :

* Si un atout est joué, il doit suivre avec une carte d’atout, (supérieure s’il est dans l’équipe adverse).
* S’il n’a pas d’atout, il peut jouer n’importe quelle carte.
* Si suivre à la couleur demandée n'est pas possible, le joueur doit couper à l’aide d’un atout (s’il le peut).
* Si le partenaire d’un joueur est maître (sa carte posée est la plus haute), et si le joueur n'a pas la couleur pour suivre, alors il peut jouer n'importe quelle carte (il est autorisé à ne pas jouer atout), Les joueurs jouant atout doivent obligatoirement monter sur un autre atout déjà joué s’ils le peuvent.

Le joueur qui a posé la carte la plus forte remporte le tour (pli). Les cartes atout sont toujours plus fortes que les autres.

* **Calcul des points**

Les scores sont calculés pour chaque équipe : les points de chaque carte remportée par l'équipe sont additionnés. Le dernier pli vaut 10 points supplémentaires (« le 10 de der »).

Les deux équipes marquent respectivement leur total de points. Attention : si une Belote/Rebelote est annoncée, alors  l’objectif du contrat n’est plus de 82 points mais de 92 points.

L’équipe ayant annoncé la Belote/Rebelote remporte dans tous les cas 20 points de Bonus.

Si une équipe gagne tous les plis ("capot"), elle remporte 252 points. Si le contrat n'a pas été réalisé (c'est ce qu'on appelle "être dedans"), alors l'équipe qui a pris marque 0 point + éventuellement les points de la Belote, l'équipe adverse 162 points + éventuellement les points de la Belote.

1. **Présentation de l’histoire**

**La Belote** a des sources lointaines et parfois un peu flou, son explosion fut rapide et internationale. Dès son apparition elle ne change pas mais s’impose officiellement et se modernise. Grâce aux nouvelles technologies, à l’internet s’est imposé le **jeu gratuit de Belote en ligne**, réunissant des milliers d’amateurs.

Il y a quelques différentes versions qui racontent l’origine de la belote. Malheureusement, on ne peut pas être certain quelle version est la vraie histoire. Selon une des versions les plus populaires, c’est un jeu juif qui a été exporté aux Etats-Unis et ensuite c’était importé en France par des diamantaires américains (ou hollandais) au début du XXème siècle. Les marchands français ont commencé de jouer à la belote parce qu’ils ont aimé le jeu. Ensuite la belote a commencé d’être jouée dans les autres pays d’Europe. On dit que la preuve pour cela est le fait que les règles de la belote sont très similaires avec les règles du jeu hollandais Jass, le jeu hongrois Glabnasse et le jeu autrichien Schnapsen.

Selon d’autres, le jeu a été inventé par Mr. Belot au début de XXème siècle. Cette version raconte que le nom de jeu tire son origine de la famille de Mr. Belot qui a créé les règles de jeu.

La troisième variante présente l’idée que le nom de la belote vient des mots “bel atout”…

La belote s’est développée pendant la période entre les deux guerres mondiales et le jeu est connu comme le jeu du peuple. Au contraire, l’autre jeu populaire dans cette période, a été le bridge, considéré comme un jeu plus aristocratique. Les règles ont été imprimées en 1921 et ensuite le jeu est devenu une forme d’amusement très populaire.

La belote a rencontré un vif intérêt et un succès indiscutable. Cette réussite s’explique par la facilité d’apprentissage et la souplesse d’adaptation des règles. En effet, les règles du jeu de la belote diffèrent souvent d’une personne à l’autre. Néanmoins il est possible d’établir des bases de jeu pour harmoniser les parties.