CARTES

Belote : règles (prise, atout, belote-rebelote, scoring)

Mis à jour le 20 novembre 2026

Valeur des cartes à la belote : à l'atout Valet 20, 9 14, As 11, 10 10 ; hors atout As 11, 10 10, Roi 4, Dame 3. Tableau et règles FFB.

Valeur des cartes à la belote : à l'atout, Valet 20, 9 14, As 11, 10 10, Roi 4, Dame 3, 8 et 7 0 ; hors atout, As 11, 10 10, Roi 4, Dame 3, Valet 2, 9, 8 et 7 0. Voir le tableau.

Belote en bref : 4 joueurs · 2 équipes · 32 cartes · 8 plis · 162 points de base.

1. Choisissez l'atout en prenant ou en passant.
2. Fournissez la couleur, coupez et montez à l'atout lorsque la règle l'exige.
3. Comptez les plis : les preneurs doivent battre la défense.

Belote et rebelote : le joueur qui a le Roi et la Dame d'atout dit « belote » en jouant la première de ces deux cartes, puis « rebelote » en jouant la seconde. La paire rapporte 20 points à son équipe. La règle en détail.

Cette fiche suit la règle classique publiée par la Fédération française de Belote. Les variantes de table doivent être convenues avant la partie.

Valeur des cartes à la belote

À la belote, une carte ne vaut pas la même chose selon qu'elle est à l'atout ou non. Le Valet et le 9 changent tout : ce sont les deux cartes les plus fortes à l'atout, alors qu'ils ne valent presque rien dans les autres couleurs.

Carte	À l'atout	Hors atout
Valet	20	2
9	14	0
As	11	11
10	10	10
Roi	4	4
Dame	3	3
8	0	0

Carte	À l'atout	Hors atout
7	0	0
Total d'une couleur	62	30

Ordre des cartes à l'atout, de la plus forte à la plus faible : Valet, 9, As, 10, Roi, Dame, 8, 7. Le Valet d'atout est donc la carte la plus forte du jeu, et le 9 d'atout la deuxième. Ordre hors atout : As, 10, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7.

Une donne compte 162 points : 62 à l'atout, 3 × 30 dans les trois autres couleurs, plus les 10 points de dix de der pour l'équipe qui remporte le dernier pli. La belote-rebelote ajoute 20 points à part. Les mêmes valeurs servent à la contrée et à la coinchée, avec une couleur d'atout. Pour garder ce tableau à table, utilisez le bouton Imprimer ou le PDF de la fiche. Pour un exemple chiffré, voyez compter les points à la belote, une manche expliquée pas à pas.

Matériel et but du jeu

Matériel : un jeu de 32 cartes (7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As dans chaque couleur).

But : l'équipe qui a pris le contrat doit marquer plus de points que l'adversaire. Une partie se joue en points (souvent 501, 1000 ou 2000).

Distribution

Le donneur distribue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre :

1. 5 cartes à chaque joueur, par paquets de 3 puis 2 (ou 2 puis 3).
2. Il retourne la carte suivante : c'est la proposition d'atout (couleur face visible).
3. Phase d'enchères (voir ci-dessous).
4. Le preneur reçoit la carte retournée puis 2 cartes ; les autres joueurs en reçoivent 3. Chacun a alors 8 cartes.

Le joueur à droite du donneur parle en premier pour la prise.

La prise (enchères)

À tour de rôle, chaque joueur peut :

- Prendre : accepter la couleur proposée comme atout. La prise est faite ; on distribue les 3 cartes restantes.
- Passer : ne pas prendre cette couleur.

Si les quatre joueurs passent, on ouvre une deuxième enchère : chaque joueur peut proposer une autre couleur comme atout (dans l'ordre, à partir du joueur à droite du donneur). Si tout le monde passe encore, le donneur passe au joueur suivant et on redistribue.

L'équipe qui prend doit marquer strictement plus de points que la défense. À 81-81, il y a litige : la défense inscrit ses 81 points et les 81 points des preneurs sont remis en jeu, puis attribués au vainqueur de la prochaine prise.

Belote-rebelote : règle des 20 points

Vous avez la belote-rebelote si votre main réunit le Roi et la Dame d'atout. Cette paire rapporte 20 points à votre équipe.

1. Jouez la première de ces deux cartes, Roi ou Dame, et dites « belote ».
2. Lorsque vous jouez l'autre carte, dites « rebelote ».
3. Ajoutez les 20 points au total de votre équipe à la fin de la donne.

Vous n'annoncez donc pas la belote-rebelote à l'avance : vous la déclarez au moment où vous jouez les deux cartes. Cette annonce ne change aucune obligation de jeu : il faut toujours fournir, couper ou monter à l'atout lorsque la règle l'exige.

Selon le résumé des règles officielles de la Fédération française de Belote, les 20 points sont imprenables : ils restent acquis à l'équipe qui détient la paire, même en cas de chute. Les règlements de concours ne traitent pas tous un oubli de « rebelote » de la même façon ; pour éviter tout litige, annoncez clairement les deux mots et fixez la convention avant la partie.

Déroulement d'un pli

Le joueur à droite du donneur commence le premier pli. Ensuite, le gagnant du pli précédent commence.

Obligations :

- Fournir : si vous avez la couleur demandée, vous devez la jouer.
- Couper : sans la couleur demandée, vous devez jouer un atout, sauf si votre partenaire maîtrise déjà le pli ; dans ce cas, vous pouvez défausser.
- Surcouper ou sous-couper : si un adversaire a coupé, jouez un atout plus fort si possible. Sinon, vous devez tout de même jouer un atout plus faible. Si votre partenaire maîtrise le pli, vous pouvez défausser.
- Atout demandé : si le premier joueur pose un atout, vous devez monter à l'atout (jouer un atout plus fort si possible).

Le pli est remporté par la carte la plus forte : l'atout bat tout ; à défaut, la plus haute carte de la couleur demandée.

Annonces (tierce, cinquante, cent…)

Dans la version avec annonces, les combinaisons sont déclarées pendant le premier pli, puis montrées à partir du deuxième. Le camp qui possède la combinaison la plus forte marque toutes ses annonces :

Annonce	Composition	Valeur
Tierce	3 cartes consécutives de même couleur	20
Cinquante	4 cartes consécutives de même couleur	50
Cent	5 cartes consécutives de même couleur	100
Carré de Valets	4 Valets	200
Carré de 9	4 neuf	150
Carré d'As, 10, Rois ou Dames	4 cartes de même rang	100
Carré de 7 ou de 8	4 cartes de même rang	0

Marquer et fin de donne

À la fin des 8 plis, chaque équipe totalise :

- Points des cartes remportées dans les plis
- 10 points de dix de der (dernier pli)
- Belote-rebelote (+20 si annoncée)
- Annonces validées

Chute : si les preneurs font moins que la défense, ils marquent zéro sauf leur belote imprenable ; la défense marque 162 points plus les annonces.

Litige : à 81-81, la défense inscrit 81 et les 81 des preneurs sont reportés sur la prochaine prise.

Capot : remporter les 8 plis vaut 252 points en règle FFB : le dix de der passe de 10 à 100.

Belote coinchée et contrée

En variante coinchée, la défense peut coincher (×2) ou surcoincher (×4) la prise. ’ Règles de la belote coinchée. Les enchères chiffrées de 80 à 160 sont détaillées dans les règles et tableaux de score de la belote contrée. À 2 joueurs : belote tête-à-tête.

Erreurs fréquentes

- Traiter 81-81 comme une chute alors que la règle FFB prévoit un litige
- Oublier d'annoncer belote au moment de jouer le Roi ou la Dame d'atout
- Ne pas fournir la couleur alors qu'on la possède
- Confondre l'ordre des atouts (le Valet d'atout est la carte la plus forte du jeu)

FAQ : belote

Quand annoncer belote et rebelote ? Dites « belote » en jouant la première carte de la paire Roi-Dame d'atout, puis « rebelote » lorsque vous jouez la seconde. Ne l'annoncez pas avant de poser l'une de ces cartes.

Combien de points vaut la belote-rebelote ? Elle rapporte 20 points à l'équipe du joueur qui possède le Roi et la Dame d'atout.

Faut-il jouer le Roi avant la Dame pour annoncer belote ? Dans la règle résumée par la Fédération française de Belote, l'annonce se fait sur la première des deux cartes : Roi ou Dame. Si votre concours impose un ordre particulier, son règlement prévaut.

La belote-rebelote compte-t-elle si l'équipe chute ? Oui. Ces 20 points sont imprenables et restent à l'équipe qui possède le Roi et la Dame d'atout, même si elle perd la donne.

Que se passe-t-il si l'on oublie de dire rebelote ? La règle FFB prévoit une tolérance, une seule fois dans la partie, si l'oubli est signalé au plus tard au moment du décompte. Annoncez néanmoins toujours les deux mots clairement.

Peut-on jouer à 2 ? Oui : consultez la fiche belote tête-à-tête.

Que signifie coincher ? La défense conteste que les preneurs remplissent leur contrat ; les points sont doublés (ou quadruplés si surcoinche).

Combien de cartes à la main ? 8 cartes après la deuxième distribution.

Quelle est la valeur des cartes à la belote ? À l'atout : Valet 20, 9 14, As 11, 10 10, Roi 4, Dame 3, 8 et 7 0. Hors atout : As 11, 10 10, Roi 4, Dame 3, Valet 2, 9, 8 et 7 0. Une donne totalise 162 points avec le dix de der.

Qui commence à parler ? Le joueur à droite du donneur, pour accepter ou passer la couleur proposée.

Sources et liens cités

règle classique publiée par la Fédération française de Belote

résumé des règles officielles de la Fédération française de Belote