



Belette

le jeu de belote des mots

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Annonces**
Nombre de joueurs : **4**
Nb de paquets - Trié/Mélangé : **1 T**
Matériel : **Papier/Crayon**
Mots autorisés : **Sauf conjug./adj. fémin./pluriels**
Joker : **1 seul/mot - évolutif (min.)/figé(maj.)**
Comptage des points : **Pts cardinaux + Autre**
Durée : **60 à 75 mn**
Version courte : **En 1 manche**
Difficulté : **!!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points par équipe en ramassant un maximum de plis !

C) Déroulement du jeu

1) Mélangier séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;

2) Le **Méridional** distribue à chacun des joueurs **6 min.** et **2 maj.** et met le reste des deux paquets de côté, face cachée, pour servir aux manches suivantes;

3) Le **Ponantais** débute la partie en posant, au centre de la table, l'une de ses cartes :

- s'il pose une **min.** : il doit annoncer un mot, d'au moins 5 lettres, contenant la **min.** ;
- s'il pose une **maj.** : il doit annoncer un mot, d'au moins 5 lettres, commençant par la **maj.** ;

4) Le joueur suivant joue en fonction de la carte qui vient d'être posée :

- si le Ponantais a posé une **min.**, il peut lui-même poser soit une **min.** soit une **maj.** ;
- si le Ponantais a posé une **maj.**, il est obligé de poser une **min.** ;

En fonction de la carte qu'il pose, il doit donc annoncer un mot d'au moins 5 lettres contenant les 2 **min.** ou un mot commençant par la **maj.** et contenant la **min.**

Idem pour le joueur suivant :

- si 2 **min.** ont été posées par les deux joueurs précédents, il a le choix de poser une **min.** ou une **maj.** ;
- si une **maj.** a été posée sur les deux cartes, il est obligé de poser une **min.** ;

En fonction de la carte qu'il pose, il doit donc annoncer un mot contenant les 3 **min.** ou un mot commençant par la **maj.** et contenant les 2 **min.**

Le quatrième joueur n'a pas le choix :

- si 3 **min.** ont été posées par les trois joueurs précédents, il est obligé de poser une **maj.** ;
- si une **maj.** a été posée sur les trois cartes, il est obligé de poser une **min.** ;

Dans tous les cas, il doit donc annoncer un mot commençant par la **maj.** et contenant les 3 **min.**



En résumé, à l'issue des 4 cartes jouées, il doit y avoir obligatoirement sur table la configuration suivante : 1 **maj.** et 3 **min.**

Ex 1 :

le Ponantais annonce « Volonté »	le Septentrional annonce « Ecole »	le Levantin annonce « Raclette »	le Méridional annonce « Facile »

Ex 2 :

le Ponantais annonce « Aztèque »	le Septentrional annonce « Arbitre »	le Levantin annonce « Après »	le Méridional annonce « Aéroport »

Ex 3 :

le Ponantais annonce « Iguane »	le Septentrional annonce « Plage »	le Levantin annonce « Purgatoire »	le Méridional annonce « Plongeur »

Ex 4 :

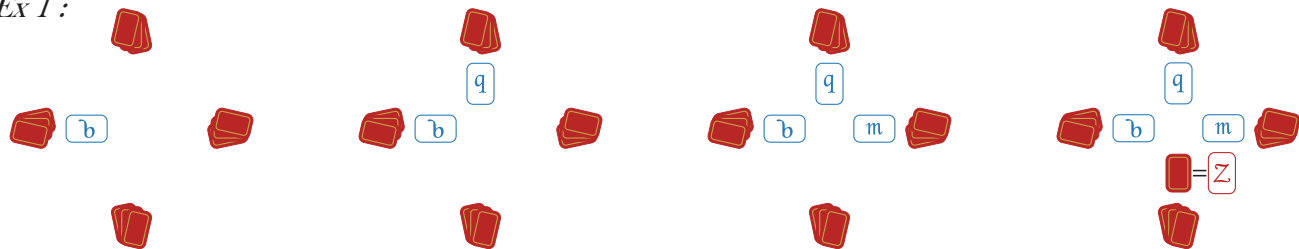
le Ponantais annonce « Niche »	le Septentrional annonce « Mixité »	le Levantin annonce « Sixième »	le Méridional annonce « Suffixe »

5) Ramasse le pli (les 4 cartes) le dernier joueur ayant été capable d'annoncer un mot !

A noter, donc, qu'un joueur incapable d'annoncer un mot doit se défausser d'une carte (**maj.** ou **min.**) qu'il pose face cachée en annonçant « *Passé !* » : il ne peut donc en aucun cas ramasser le pli !



Ex 1 :



le **Ponantais** annonce
« **Arbre** »

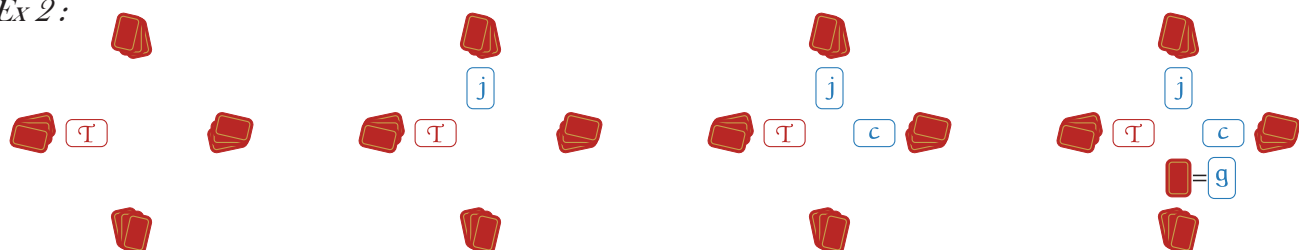
le **Septentrional** annonce
« **Oblique** »

le **Levantain** annonce
« **Symbolique** »

le **Méridional** annonce
« **Passe !** »

Le **Levantain** ramasse le pli !

Ex 2 :



le **Ponantais** annonce
« **Toucan** »

le **Septentrional** annonce
« **Tajine** »

le **Levantain** annonce
« **Trajectoire** »

le **Méridional** annonce
« **Passe !** »

Le **Levantain** ramasse le pli !

A noter que les cartes ramassées doivent être placées les unes sur les autres et la **maj.** sur le dessus face visible : il est important de savoir quelles **maj.** ont été jouées et par qui (voir « **Remarques** ») !

6) Les joueurs passent alors au pli suivant : c'est le joueur ayant ramassé le pli précédent qui pose la première carte ; et ainsi de suite jusqu'au huitième pli...

7) La manche prend fin avec le huitième pli : les points, à savoir la valeur de chaque carte ramassée, ainsi que la **Belette** et **Re** (20 points, voir « **Remarques** ») et le « **Dix de Der** » (10 points, voir « **Remarques** »), sont comptabilisés... Les joueurs passent ensuite à la deuxième manche... puis à la troisième manche... puis à la quatrième...

8) La partie prend fin au bout de 4 manches disputées (afin que chaque joueur puisse débiter une manche ; N.B. : remélanger les cartes à l'issue de la manche 3 !) : l'équipe totalisant le plus de points est alors déclarée **vainqueur** !

D) Remarques

1) Ne sont pas acceptés les pluriels, les adjectifs féminins et les conjugaisons !!! Ni les mots de la même famille (Ex : « **Jouer** », « **Joueur** », « **Jouet** », etc.) ni un mot répété, ni un mot de même orthographe (Ex : « **Flipper** », le verbe, et « **Flipper** », le jeu) !

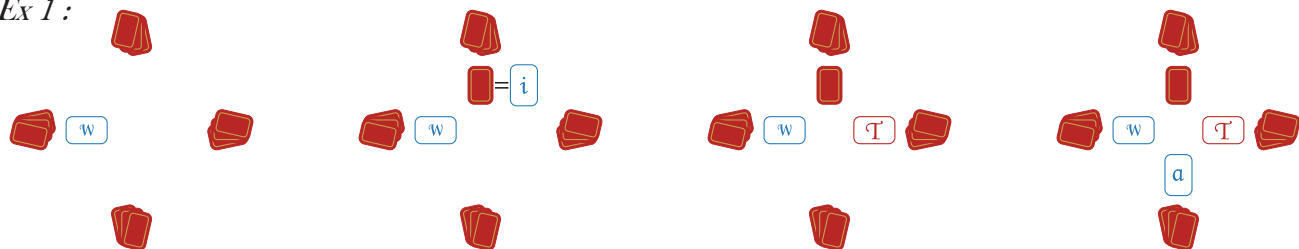
2) Un seul **Joker** par mot étant autorisé, si un joueur ne peut jouer autre chose qu'un **joker/JOKER** alors qu'il y en a déjà un de posé, il doit s'en défausser, face cachée, et ne peut plus ramasser le pli. A noter qu'un **joker min.** est évolutif, le **JOKER maj.** est figé ;

3) Un joueur annonçant un mot non-valable (trop court, oubliant des lettres au passage, ne commençant pas par la bonne **maj.**, pluriel, etc.) est « défaussé » de sa carte, face cachée, et ne pourra donc pas ramasser le pli ;

4) Une lettre, dont un joueur s'est défaussé, face cachée, n'entre pas en compte pour les annonces de mots suivants (d'autant plus qu'on ne connaît son identité qu'une fois le pli ramassé !)



Ex 1 :



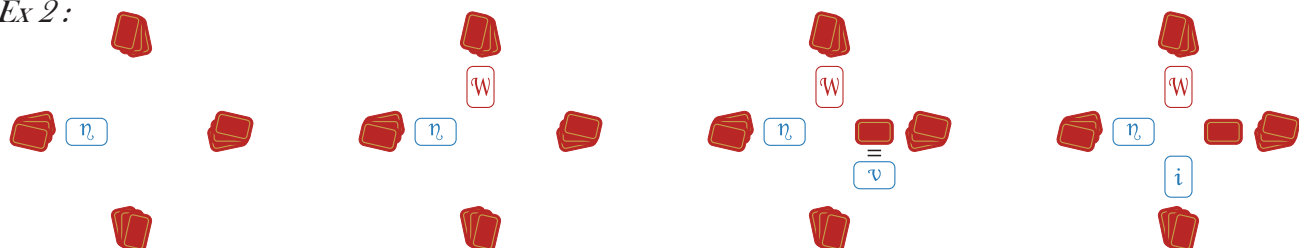
le **Ponantais** annonce
« **Crawl** »

le **Septentrional** annonce
« **Passe !** »

le **Levantain** annonce
« **Tweed** »

le **Méridional** annonce
« **Taiwanais** »

Ex 2 :



le **Ponantais** annonce
« **Dolmen** »

le **Septentrional** annonce
« **Wagon** »

le **Levantain** annonce
« **Passe !** »

le **Méridional** annonce
« **Winchester** »

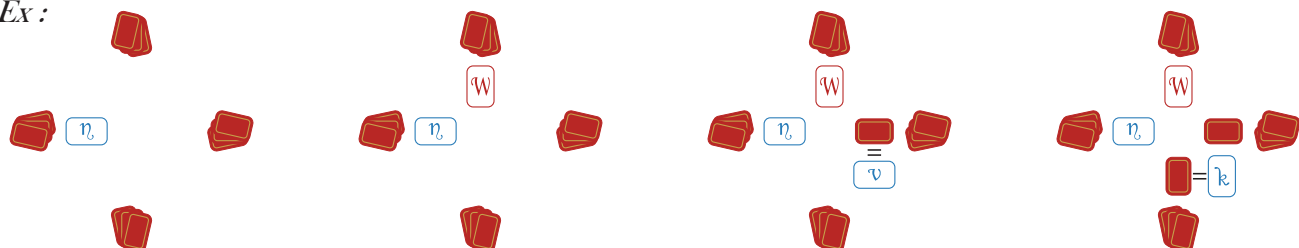
5) Avant de démarrer une manche et pour marquer 20 points de plus, les joueurs doivent annoncer « **Belette** », s'ils ont 2 **maj.** qui se suivent alphabétiquement : **G/H** ou **Q/R** ou même **Z/A** ; pour valider cette annonce, ils devront dire « **Belette** » en posant la 1^{ère} de leurs **maj.** et « **Re-belette** » en posant la 2nde ; si un joueur possède le **JOKER**, il peut évidemment faire l'annonce (ou pas, mais où serait son intérêt !?), sachant que pour la valider, il devra obligatoirement lui donner l'identité d'une lettre voisine alphabétiquement de son autre **maj.** (Ex : s'il possède la **maj. L**, il devra faire de son **JOKER** ou un **K** ou un **M** ;

6) Autres points de bonus : le Dix de Der ! 10 points sont attribués à l'équipe qui ramasse le dernier pli.

7) Ne pas perdre de vue que le joueur d'en face est un partenaire, notamment dans le cas de figure suivant :

Le **Septentrional**, qui joue en deuxième position, « prend la main » en annonçant un mot correct ; l'adversaire, le **Levantain**, qui joue après, donc en troisième position, passe la main : le quatrième joueur, le **Méridional** partenaire du **Septentrional**, peut alors choisir de passer, sachant que son partenaire va ramasser le pli, et ainsi « charger le pli » en posant une carte qui va rapporter des points à son équipe.

Ex :



le **Ponantais** annonce
« **Dolmen** »

le **Septentrional** annonce
« **Wagon** »

le **Levantain** annonce
« **Passe !** »

le **Méridional** annonce
« **Passe !** »

Le **Septentrional** va ramasser le pli, le **Méridional**, son partenaire, choisit de se défausser du **k** pour rapporter 5 points de plus à son équipe.



8) **Attention !!!** Il est important de suivre le jeu et de retenir qui a joué quelle **maj.**, et a fortiori qui en possède encore en main et qui n'en possède plus !

La configuration requise pour former des mots exigeant qu'il y ait toujours sur table 1 **maj.** et 3 **min.**, un joueur peut se retrouver piégé !

Situation : il joue en quatrième position, n'a plus de **maj.** en main, mais les trois autres joueurs ont posé une **min.** : il est donc obligé de se défausser d'une **min.**, face cachée, et ne pourra donc pas ramasser le pli ! Pire : c'est son partenaire, en supposant qu'il avait en main encore au moins une **maj.**, qui est fautif : il aurait dû poser une **maj.** pour éviter à son partenaire de se faire piéger ! Conséquences : le joueur fautif, pour rétablir l'équilibre de la configuration requise, récupère sa **min.** et se défausse d'une de ses deux **maj.** ou de celle qui lui reste, face cachée ; le pli revient évidemment à l'équipe adverse, en l'occurrence celui des deux qui a annoncé un mot correct en dernier !

Ex :

le **Ponantais** annonce « **Veste** » le **Septentrional** annonce « **Blouson** » le **Levantin** annonce « **Adosser** » le **Méridional** annonce « **Passe !** »

Ex (conséquences) :

le **Septentrional** remplace sa **min.** par une **maj.**

Le **Levantin** ramasse le pli !

Par contre, si les deux partenaires de l'équipe B (**Septentrional** et **Méridional**) n'avaient plus aucune **maj.** en main, c'est le deuxième joueur de l'équipe A qui est fautif, à savoir le **Levantin**, c'est donc lui qui récupère sa **min.** et se défausse d'une **maj.**, le pli revenant au premier joueur de l'équipe B !

En résumé, il est stratégiquement possible de parfois piéger les adversaires en retenant les **maj.** qui ont déjà été jouées ! Dans l'exemple ci-dessus, le **Levantin** savait que le **Méridional** avait déjà joué ses deux **maj.**, il a donc posé sciemment une **min.** pour piéger les adversaires.

9) Une autre stratégie consiste à essayer de compliquer le jeu en posant des lettres qui, associées, ne laissent que peu ou pas d'autres possibilités de mots que celui/ceux déjà annoncé(s) : c'est notamment le cas quand les deux partenaires jouent en première et troisième position.

Ex :

le **Ponantais** annonce « **Arbre** » le **Septentrional** annonce « **Oblique** » le **Levantin** annonce « **Symbolique** » le **Méridional** annonce « **Passe !** »

Le **Levantin** a joué délibérément un **m**, sachant que les trois **min.** **b**, **q**, **m** ne sont pas facile à associer, d'autant que le quatrième joueur n'a que deux choix de **maj.** (voire pas le choix s'il en a déjà joué une !) ;



10) Quand un joueur doit se défausser à contrecœur d'une carte, face cachée, à lui de choisir s'il donne aux adversaires une lettre à faible valeur, mais facile pour lui à jouer ou une lettre plus difficile pour lui à jouer, mais à plus forte valeur !?

Attention !!! Les joueurs en position 1 et 2 ont l'obligation d'annoncer un mot et ne peuvent donc pas passer de telle sorte à favoriser la tâche de leur partenaire qui aurait ainsi moins de lettres à faire entrer dans son mot, d'autant que trouver un mot à partir d'1 ou 2 lettres est tâche aisée ; il en irait d'ailleurs contre l'esprit du jeu, l'une des valeurs cardinales de... **Cardinal** ! Si tel cas se présentait quand même (faible probabilité), le pli serait d'emblée perdu par l'équipe du fautif et ramassé par l'un ou l'autre joueur de l'équipe adverse (au choix).

11) Un temps de réflexion de 30 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ; il s'effectue cartes en main : dès la carte posée, un mot ou « *Passe !* » doit être annoncé !

12) La durée d'une partie varie entre 60 et 75 mn ;

13) Le nom **Belette** évoque la « Belote », jeu de cartes classiques où il faut également remporter des plis, mais grâce à la valeur des cartes, contrairement à cette version lettres où l'atout, c'est le vocabulaire !

E) Version courte

Au lieu de jouer une partie entière qui se déroule en 4 manches, jouer une partie d'1 seule manche (ou 2 ou 3) !

Bon jeu !

