

Belote

LA BARAJA

Se juega empleando una baraja de tipo francés de 32 cartas, sin doses, treses, cuatros, cincos ni seises.

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador anunciará las combinaciones que tenga en las cartas de su mano y procurará ganar a su adversario el mayor número de bazas posible para revalorizar sus cartas y alcanzar, en varios juegos parciales, la puntuación que se requiere para ganar la partida. La partida suele ser a 1.000 puntos, aunque ambos jugadores pueden determinar una puntuación diferente de antemano.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

En los palos que no sean triunfo, el orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: as, 10, rey (K), dama (Q), valet (V), 9, 8 y 7. En el palo de triunfo, el orden, de mayor a menor, es: valet (V), 9, as, 10, rey (K), dama (Q), 8 y 7.

En cuanto al valor de las cartas, las del palo de triunfo valen:

VALET	20 PUNTOS
NUEVE	14 PUNTOS
AS	11 PUNTOS
DIEZ	10 PUNTOS
REY	10 PUNTOS
DAMA	3 PUNTOS
OCHO	0 PUNTOS
SIETE	0 PUNTOS

Para el resto de palos, el valor de las cartas es:

AS	11 PUNTOS
DIEZ	10 PUNTOS
REY	10 PUNTOS
DAMA	3 PUNTOS
VALET	2 PUNTOS
NUEVE	0 PUNTOS

OCHO 0 PUNTOS

SIETE 0 PUNTOS

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Cada jugador toma una carta y dará el jugador que saque la más baja. Éste baraja el mazo, lo ofrece a cortar al jugador “mano”, y distribuye seis cartas a cada uno, de tres en tres, comenzando por el contrario, descubriendo la carta siguiente del mazo, que quedará descubierta junto al mismo, indicando el palo de triunfo.

En cada juego parcial distribuirá las cartas el jugador que en el juego anterior obtuvo mayor puntuación. Si en un juego parcial pasan ambos jugadores, en el siguiente juego, distribuirá las cartas el jugador contrario.

COMBINACIONES QUE PUEDEN HACERSE.- Con las cartas que tiene cada jugador en su mano, puede hacer tres clases de combinaciones.

Brelan. Es la combinación de cuatro cartas iguales. Cuando los dos jugadores tienen esta combinación, el Brelan de mayor valor gana y anula al otro.

Escalera. Es la combinación de tres, cuatro o cinco cartas correlativas del mismo palo, llamándose Quinta la que consta de cinco cartas, Cuarta la que consta de cuatro y Tercia la formada por tres. Cuando la carta mayor es el as, reciben el nombre de Quinta Mayor, Cuarta Mayor y Tercia Mayor. Cuando ambos jugadores tuvieran Escalera, gana la que tenga mayor número de cartas, y cuando el número de éstas fuese el mismo, ganará la que comience por la carta más alta. Si las dos Escaleras fuesen iguales, gana la del palo de triunfo, pero sin ninguna de ellas fuera de triunfo, ganará la anunciada por el primer jugador. Cualquier Escalera, superior a una Quinta, de seis o siete cartas, no tiene valor superior a la Quinta. Pero si tenemos ocho cartas correlativas, tenemos una Quinta, que vale 100, más una Tercia que vale 20. no se cuenta el valor de una Escalera cuando en la mano del otro jugador haya un Brelan, cualquiera que éste sea.

La Belote. Consiste en tener en la mano el rey y la dama de triunfo. Si cualquier Escalera de palo de triunfo contiene el rey y la dama, se contará, además, el valor de la Belote.

EL JUEGO

Empieza el jugador “mano” examinando su juego para ver si la fuerza de su palo, marcado por el valet y el nueve, así como el número de sus cartas principales de los otros palos, le permite aceptar el triunfo marcado, y si no, dice “Paso”. Su adversario, mira a su vez su juego e inicia la partida aceptando el triunfo y ofreciendo cartas al “mano” o pasando. Cuando en su primer turno, los dos jugadores han pasado, el “mano” señalará como palo de triunfo cualquier otro que encuentre ventajoso. Si el “mano” pasara por segunda vez, el jugador que dio las cartas tiene la opción de señalar un nuevo palo de triunfo o pasar. En este último caso, se anula ese juego y se dan de nuevo las cartas.

Una vez aceptado un palo como triunfo por ambos jugadores, el dador distribuye tres cartas a cada uno de una sola vez. Después de esta distribución complementaria, ya se haga en el primer turno de juego con el triunfo descubierto, o, en el segundo, con el nuevo palo de triunfo impuesto por uno de los jugadores, el jugador que da las cartas saca del mazo la última carta de debajo del mismo y la coloca junto a la primera carta descubierta. Esta segunda carta no tiene ningún empleo en el juego, sirviendo únicamente como orientación para ambos jugadores. Cuando el juego va al palo de la

primera carta que se descubrió, el jugador que posea el siete del mismo palo puede tomar dicha carta, reemplazándola por el siete, para completar o mejorar cualquier combinación que tenga en la mano. Este cambio debe hacerse inmediatamente después de haber distribuido las tres cartas complementarias, prescribiendo este derecho en el momento en que el jugador contrario al que posee el siete de triunfo haya comenzado su juego.

Anuncio de las combinaciones. Al recibir las tres cartas complementarias, cada jugador, examinará sus nueve cartas y el “mano” anunciará sus combinaciones antes de poner sobre la mesa la primera carta para iniciar el juego de bazas. El jugador contrario anunciará a su vez las combinaciones que tenga superiores en valor a las anunciadas por el “mano” y en caso contrario, se limitará a decir “Está bien”. Todos los anuncios deberán hacerse expresando el nombre particular de la combinación anunciada, pero no el valor que la misma representa. Cada jugador anuncia sus combinaciones por el siguiente orden, primero el Brelan, y luego, la Escalera (Quinta, Cuarta o Tercia).

Cuando el anuncio de una jugada es reconocido como válido por el contrario, el jugador que lo hizo está obligado a enseñar la jugada anunciada, pero solamente después de que cada jugador haya puesto sobre la mesa su primera carta, correspondiente a la primera baza.

La Belote no se anuncia al mismo tiempo que las demás combinaciones. Cuando en el curso de las bazas, un jugador juegue el rey de triunfo, deberá decir “Belote” y “Rebelote” cuando juegue la dama en otra baza, tanto si dichas bazas las gana el jugador que posee la Belote, como si las gana el jugador contrario. La omisión de cualquiera de las estas dos declaraciones impide que el jugador que posee las Belote anote a su favor el valor de la misma.

Carteo de las bazas. El “mano” empieza el juego de bazas poniendo una carta descubierta sobre la mesa. El jugador contrario, jugará sobre dicha carta la que más le convenga. Es obligatorio seguir al palo de la carta jugada por el adversario, pero sólo en el palo del triunfo es obligatorio tanto servir como montar. Cuando no se puede servir al palo, no es preciso jugar triunfo. El jugador que gana una baza, inicia siguiente. Si un jugador no ha conseguido hacer ninguna baza, su adversario le declara Capote, obteniendo un premio.

Cada juego parcial termina cuando se han jugado todas las cartas. También puede terminar cuando cualquiera de los dos jugadores, crea haber alcanzado los puntos que se requieren para ganar la partida, en cuyo caso dirá “He terminado”. Si se confunde y le faltan puntos, pierde la partida, ganándola su contrario incluso si tuviera menor puntuación. Esta interrupción no puede hacerse sin haber ganado, en ese juego parcial, por lo menos, una baza que contenga una o más cartas de valor, pues hasta ese momento, no puede anotarse a su favor ni el valet, ni el nueve de triunfo, ni ninguna de las combinaciones que pudiera tener en su mano. No puede detenerse el juego cuando sólo falte una baza por jugar. También se termina la partida cuando, sin haber interrumpido el último juego parcial, uno o más jugadores sobrepasan, al hacer sus anotaciones, la puntuación requerida y gana el que mayor puntuación hubiera alcanzado.

TANTEO DEL JUEGO.- Las siguientes tablas muestran el valor de las combinaciones que los jugadores pueden formar en su mano.

COMBINACIONES	PUNTOS
Brelans:	
4 valets	200 puntos
4 nueves	150 puntos
4 ases	100 puntos
4 dieces	100 puntos
4 reyes	100 puntos
4 damas	100 puntos
Escaleras:	
Una Quinta	100 puntos
Una Cuarta	50 puntos
Una Tercia	20 puntos
Belote	20 puntos

Así, los jugadores pueden anotarse puntos por los siguientes Premios.

PREMIOS	PUNTOS
Por hacer Capote	100 puntos
Por ganar la última baza	10 puntos
Por no servir al palo un jugador, pudiendo hacerlo, los demás reciben	10 puntos

Nota.- Cuando un jugador hace Capote no puede anotarse los 10 puntos de la última baza.

Por último, si algún jugador cometiera algunas de estas penalidades, deberá restarse de su cuenta los siguientes puntos.

PENALIDADES	PUNTOS
Por cometer error al dar las cartas	10 puntos
Por descubrir del mazo más de una carta	10 puntos
Por olvidar volver la última carta del mazo después de dar las tres cartas complementarias	10 puntos
Por jugar o anunciar jugadas fuera de turno	10 puntos
Por servir mal la carta de una baza	10 puntos
Por amontonar las cartas de la baza	10 puntos
Por no enseñar las cartas de una combinación aceptada como buena	10 puntos

Cuando un juego parcial ha terminado, ambos jugadores procederán a la anotación de los puntos que hayan conseguido en la forma y orden siguientes:

1º El valor de la combinación o combinaciones anunciadas y aceptadas.

2º El valor de las cartas que haya en las bazas ganadas.

3º El valor de los premios, si los tuviere.

4º En el caso de tener alguna penalidad, se deducirá del total anterior.

El número de bazas realizadas no influye en el cálculo de la puntuación. Solamente se valoran en las bazas las cartas que tienen un valor real.

LA BELOTE PARA CUATRO JUGADORES.- Se juega por parejas, siendo la valoración común para ambos. La partida suele jugarse a 1.000 puntos, pudiendo convenirse otra cifra antes de comenzar. Se toman cuatro cartas correlativas de un mismo palo, dando una a cada jugador. El que recibe la carta mayor es el “mano”, jugando los de carta par contra de los de carta impar.

El jugador que recibió la carta menor, distribuirá cinco cartas a cada uno, en dos veces, dando en la primera tres y en la segunda dos, y descubriendo la carta siguiente del mazo para marcar el triunfo.

Inicia el juego el “mano”, el cual puede optar entre pasar o entrar en el juego. Si pasa, tienen dicha opción los demás jugadores, por turno, hacia la derecha. Si los cuatro jugadores pasan, el jugador “mano” tiene opción de marcar el palo de triunfo, y si pasa, los demás jugadores, por turno, podrán marcar un triunfo. Si en este segundo turno pasan todos, se dan nuevamente las cartas. Si alguno marcó triunfo, continúa el juego, distribuyéndose a cada jugador tres cartas más, empezando por el situado a la derecha del que lo marcó. A éste, se le dan sólo dos cartas, ya que tomará la que quedó descubierta sobre la mesa. Si se aceptó el triunfo marcado en el primer turno de juego, las condiciones para tomar dicha carta son las ya indicadas para la partida de dos jugadores.

Para el anuncio de las combinaciones y el carteo de las bazas, se siguen las normas ya explicadas. En el curso de las bazas, un solo jugador de cada pareja recogerá las bazas comunes ganadas, dejándolas ordenadas separadamente para poder verificar, si se desea, los renuncios. Hay una penalidad de 10 puntos por faltar al requisito de agrupar ordenadamente las bazas.

Las normas para interrumpir la partida son las mismas que las dadas para dos jugadores, siendo la interrupción de un juego parcial individual.

Las penalidades son las mismas que las ya indicadas para el juego entre dos.