

# Belote

## 1. Basisregels

Belote wordt 2 aan 2 gespeeld, de teamgenoten zitten tegenover elkaar. Bij elke slag moet elke speler op zijn beurt een kaart gooien. Men speelt in de richting van de wijzers van een uurwerk. De eerste kaart is de "gevraagde kaart". Elke speler moet een kaart gooien van dezelfde kleur.

Als een speler geen kaart heeft van deze kleur, dan kan hij "kopen" met een troefkaart. De troefkaart vervangt de gevraagde kleur. Als deze speler ook geen troef heeft, kan hij gewoon een kaart weggooien. Hij kan daarmee de slag niet winnen.

Wie de sterkste kaart speelt, wint de slag. Hij speelt daarna een kaart naar keuze en een nieuwe slag begint.

Raad : Plaats bij elk spelletje de troefdobbelsteen voor degene die de bovenste kaart van het restpakje genomen heeft en met de juiste kleur bovenaan.

## 2. Klassieke Belote

### Basisversie

Toonkaarten, noemen en waarden

3 opeenvolgende kaarten van dezelfde soort = 3 kaarten = 20 punten

4 opeenvolgende kaarten van dezelfde soort = 4 kaarten = 50 punten

5 opeenvolgende kaarten van dezelfde soort = 5 kaarten = 100 punten

6 opeenvolgende kaarten van dezelfde soort = 6 kaarten = 100 punten

7 opeenvolgende kaarten van dezelfde soort = 7 kaarten = 100 punten

8 opeenvolgende kaarten van dezelfde soort = 8 kaarten = 100 punten

Vier azen = Carré = 100 punten

Vier heren = Carré = 100 punten

Vier dames = Carré = 100 punten

Vier boeren = Carré = 200 punten

Vier tienen = Carré = 100 punten

Vier negenen = Carré = 150 punten

8 opeenvolgende kaarten in troef = full house = spel is afgelopen en gewonnen door de speler met de full house.

Vóór elke partij bepaalt men of men voor 500, 1000 of 1500 punten of meer speelt.

Elke speler krijgt 5 kaarten en daarna draait men de bovenste kaart van het restpakje om.

Elke speler krijgt op zijn beurt (wijzers van de klok) de kans om deze kaart te nemen of te passen.

Wanneer een speler deze kaart neemt, voegt hij deze kaart bij de zijne en deze kleur wordt de troef. De rest van de kaarten wordt verdeeld : 2 kaarten voor de speler die de omgedraaide kaart genomen heeft en 3 kaarten voor elke andere speler.

Wanneer geen enkele speler de omgedraaide kaart neemt, dan volgt een tweede ronde waarin elke speler een andere kleur voorstelt of past.

Wanneer een speler dit doet, dan neemt hij de omgedraaide kaart en wordt de rest van de kaarten verdeeld : 2 kaarten voor de nemer en 3 voor de andere. De voorgestelde kleur wordt troef.

Wanneer in de tweede ronde niemand de gekeerde kaart neemt, dan worden de kaarten samengebracht, opnieuw afgepakt en herverdeeld.

Het duo van de nemer wordt de aanvallende partij, de andere 2 verdedigers.

De eerste kaart is de "gevraagde kaart" en deze speler noemt zijn eventuele toon. Elke speler moet een kaart gooien van dezelfde kleur en eventueel zijn toon noemen, ook als deze van een andere kleur.

Als een speler geen kaart heeft van deze kleur, dan kan hij "kopen" met een troefkaart. De troefkaart vervangt de gevraagde kleur. Als deze speler ook geen troef heeft, kan hij gewoon een kaart weggooien.

Wanneer troef gespeeld wordt dan moet men hoger spelen als men kan ook al heeft men er geen zin in. Anders mag een andere kaart gegooid worden.

Wanneer een speler de gevraagde kleur niet heeft en zijn maat heeft de sterkste kaart op tafel, dan kan deze speler beslissen om niet te kopen maar een kaart weg te gooien.

Op het einde van elke slag wint degene die de sterkste kaart gooide, de slag en mag de eerste kaart van de volgende slag uitspelen.

Wanneer deze kaart is uitgespeeld noemt hij de hoogste waarde van zijn toonkaarten.

De tweede speler legt zijn kaart en noemt eventueel zijn hogere waarde van toon of past.

Dit gebeurt ook vervolgens met de 3<sup>e</sup> en de 4<sup>e</sup> speler.

De speler met de hoogste toon wint de punten van de toon en de eventuele punten van zijn maat tellen ook mee.

Wanneer een speler de koning en de dame van de troef in handen heeft, moet hij "belote" roepen wanneer de eerste, verplicht de koning, van deze 2 kaarten gooit en "rebelote", verplicht de dame bij de 2e.

Op het einde van elke partij telt men de punten samen van de slagen van elk team :

- 0 • Wanneer het aanvallend team meer dan de helft van de punten scoort dan worden de punten van de teams aldus gewonnen opgeteld
- 1 • Wanneer het aanvallende team minder dan 82 punten scoort, dan krijgen zij nul en het verdedigende team 162 punten + de eventuele toon.
- 2 • Wanneer een speler "belote en rebelote" heeft, dan scoort zijn team 20 bonuspunten extra.
- 3 • Wanneer een team "kapot" speelt (=alle slagen van de partij haalt) dan krijgen zij 250 punten

plus de eventuele toon.

Het team dat als eerste de gestelde grens van 500, 1000, 1500 of meer punten bereikt, wint de partij.

Wanneer beide teams gelijktijdig deze puntengrens bereiken, dan wint het aanvallende team.

### 3. Kloppen

Voor de partij wordt bepaald of men de geboden punten, de behaalde punten of de geboden EN de behaalde punten zal aanrekenen. Daarna wordt de puntenlimiet bepaald : 500,1000,1500 of meer. In elk geval deelt de deler alle kaarten, eerst 1x 2 kaarten en daarna 1x 3 kaarten.

De speler links van de deler krijgt als eerste het woord. Hij kan passen of een getal en een kleur voorstellen. Hij voorspelt daarmee dat hij en zijn maat dit aantal punten zal behalen als ook zijn voorgestelde kleur de troef is.

Bijvoorbeeld : 90 schoppen betekent dat hij wenst dat schoppen troef is en dat hij en zijn maat in dat geval minstens 90 punten zullen halen.

De volgende speler mag nu bieden en een hoger puntenaantal en de gewenste troef voorstellen en zo verder.

Teamgenoten mogen elkaar in de gekozen troef overbieden.

Bijvoorbeeld : wanneer een speler 80 klaveren biedt en zijn maat heeft de boer dan kan deze 100 klaveren bieden op zijn beurt.

Het minimum bod ligt tussen 80 en 180 punten (160 + belote ), vervolgens kapot (alle slagen halen, ook deze zonder punten). De overbiedingen gebeuren in veelvoud van 10 (80,90,100...).

Een speler die reeds gepast heeft, kan weer bieden als hij opnieuw aan het woord komt.

De biedingen duren tot 3 spelers passen.

Spelers kunnen hun tegenstanders klem (coincher, kloppen) zetten op elk moment tijdens de biedingen.

Om in de klem te zetten, moet de speler op tafel kloppen en roepen : je coinche (ik klop).

Coincher of kloppen maakt een einde aan de biedingen.

Nadat er geklopt is, speelt men voor dubbele punten.

Bij een mislukt contract (het team heeft niet de geboden punten behaalt) krijgen de tegenstanders 162 punten (of het dubbele van het bod bij geklopt contract).

Bij geslaagd spel

-4 • Enkel de geboden punten

Het winnende team krijgt enkel de punten die geboden zijn, ook indien zij veel meer punten halen dan het bod. Het is dus belangrijk om het bod zo juist mogelijk te doen zodat de spelletjes maximaal rendement opleveren.

Belote/rebelote staat een foutmarge toe van 20 punten toe.

Bijvoorbeeld : Als het bod 100 punten is en het team behaalt 80 + belote, dan wordt het contract als geslaagd gerekend.

De punten die meer dan het bod behaald worden, worden nooit meegeteld.

Wanneer het contract gehaald wordt, dan heeft dit geen effect voor de tegenstanders.

Belote/rebelote heeft geen betrekking op hen.

Kapot aangekondigd levert 250 punten op, niet aangekondigde kapot wordt niet in rekening gebracht.

·5 • De behaalde punten

Wanneer het contract behaald wordt dan telt elk team de effectief behaalde punten bij, 't is te zeggen : de totale waarde van de behaalde kaarten in het spel.

Belote/rebelote geldt voor beide teams en telt voor 20 punten voor het betreffende team.

Kapot onaangekondigd levert 250 punten op en aangekondigd 350.

·6 • Behaalde punten en geboden punten

Indien het contract gehaald wordt, dan worden de behaalde punten en de geboden punten bij elkaar opgeteld. De tegenstanders noteren enkel de behaalde punten.

Belote/rebelote geldt voor beide teams.

Kapot niet aangekondigd levert 250 punten op bovenop het geboden contract, aangekondigde kapot levert 350 punten op.

Aandacht : Het puntenaantal loopt snel op. Het is aan te raden om voor 1500 of 2000 punten te spelen. Wanneer beide teams gelijktijdig de puntengrens bereiken, dan wint het team dat het laatste bod deed.

5. De waarde van de kaarten

Kaarten die geen troef zijn

Aas 11 punten

10 10 punten

Koning 4 punten

Dame 3 punten

Boer 2 punten

9,8,7 0 punten

Troefkaarten

Boer 20 punten

9 14 punten

Aas 11 punten

10 10 punten

Koning 4 punten

Dame 3 punten

8,7 0 punten

6. Samenvatting van de punten

- Het team dat de kaart neemt moet 82 punten maken om te winnen, anders krijgen de tegenstanders 162 punten.

- Kapot is 250 punten (het team haalt alle slagen)

- Belote/rebelote (koning, dame van de troef : 20 punten extra

- 10 de der : 10 punten voor het team dat de laatste slag haalt

© IWWA

