

Belote

Einführung

Belote ist eines der beliebtesten Kartenspiele in Frankreich, obwohl es dort erst seit ungefähr 70 Jahren bekannt ist. Es ist nahe verwandt mit Clobyosh (auch bekannt als Bela), das in jüdischen Gemeinden in der ganzen Welt gespielt wird, und mit dem holländischen Spiel Klaverjas.

Belote ist ein Punktstichspiel für 2, 3, oder 4 Spieler. Die interessanteste Version ist die für 4 Spieler; diese wird zuerst beschrieben.

Es wird ein Kartenspiel mit 32 Karten verwendet (A K D B 10 9 8 7).

Punktwerte der Karten

Karten in der Trumpffarbe haben eine andere Reihenfolge und Punktzahl als Karten in anderen Farben. Man beachte die Erhöhung der 9 und des Buben in der Trumpffarbe

Trumpffarbe		Übrige Farben	
B	20	A	11
9	14	10	10
A	11	K	4
10	10	D	3
K	4	B	2
D	3	9	0
8	0	8	0
7	0	7	0

Belote für vier Spieler

Die Spieler bilden zwei Teams von zwei Partnern. Die Partner sitzen einander gegenüber. Das Geben, Reizen und Spielen geht reihum gegen den Uhrzeigersinn.

Das Geben und das Bieten

Bei Belote wird das Kartenspiel niemals gemischt. Der Spieler, der das nächste Spiel geben wird, (d. h. der Spieler links vom Geber) hebt den Stapel ab. Der Geber gibt jedem Spieler drei Karten, und danach noch einmal zwei Karten, und deckt die nächste Karte auf.

Vorhand (der Spieler rechts vom Geber) kann jetzt "annehmen", d. h.. die Farbe der aufgedeckten Karte als Trumpf wählen, oder passen. Wenn er passt, kann der nächste Spieler annehmen oder passen, und so weiter um den Tisch herum. Wenn alle 4 Spieler passen, hat jeder der Reihe nach eine zweite Chance, indem er eine andere Farbe als die der



aufgedeckten Karte als Trumpf wählt. Wenn alle Spieler zum zweiten Mal passen, werden die Karten eingesammelt, und der nächste Spieler teilt aus.

Sobald ein Spieler (in der ersten oder zweiten Ansagerunde) die Trumpffarbe bestimmt hat, ist das Ansagen beendet. Dieser Spieler erhält die aufgedeckte Karte (ganz gleich, ob diese ein Trumpf ist oder nicht), und das Geben wird fortgesetzt. Jeder Spieler außer dem Trumpfansager bekommt noch drei Karten, der Trumpfansager jedoch nur zwei. Diese Karten werden reihum ausgeteilt, beginnend rechts vom Geber und zuletzt an den Geber.

Meldungen

Meldungen sind spezielle Serien von Karten, die ein Spieler in seinem Blatt hat und für die er Extrapunkte erhält. Es gibt drei Arten von Meldungen:

4 Karten mit demselben Wert, auf französisch "*carré*" oder "Quadrat" genannt

- 4 Buben: 200 Punkte
- 4 Neunen: 150 Punkte
- 4 Asse, Zehnen, Könige, Damen: 100 Punkte

4 Achten und 4 Siebenen zählen nicht.

Folgen (Sequenzen) von 3 bis 5 Karten derselben Farbe. Bei den Folgen gilt die Reihenfolge der Karten absteigend: **A, K, D, B, 10, 9, 8, 7**

- 3 Karten: 20 Punkte
- 4 Karten: 50 Punkte
- 5 Karten: 100 Punkte

Bei Folgen von mehr als 5 Karten werden die darin enthaltenen Folgen aus 5 Karten gemeldet und gezählt.

Belote und Rebelote liegt vor, wenn Trumpf-König und -Dame zusammen im Blatt eines Spielers vorhanden sind; dafür werden 20 Punkte angerechnet.

Reihenfolge der Meldungen:

Belote-Rebelote erhält immer 20 Punkte, ungeachtet anderer Meldungen.

Abgesehen von Belote-Rebelote ist nur das Team, das die höchste Meldung innehat, berechtigt, seine Meldungen zu zählen. Das andere Team erhält keine Punkte, selbst wenn es mehrere geringere Meldungen hat, die eine höhere Punktsumme ergeben als die höchste Meldung.

Ein Carré ist höher als eine Folge aus 5 Karten. Bei zwei gleichlangen Folgen gewinnt diejenige mit den höherwertigen Karten. Bei zwei gleichwertigen Folgen, von denen aber eine in der Trumpffarbe ist, gewinnt die Folge mit der Trumpffarbe. Wenn keine Folge in



der Trumpffarbe ist, gewinnt die Folge des Spielers, der zuerst an der Reihe ist (da gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird, ist der Spieler rechts neben dem Geber der Erste in der Reihenfolge, und der Geber der Letzte). Eine einzelne Karte darf nicht in zwei Meldungen verwendet werden (außer in Belote-Rebelote).

Wann gemeldet wird, außer bei Belote-Rebelote:

Die traditionelle Methode, die zunehmend seltener verwendet wird (siehe Varianten unten), ist die Folgende:

1. Jeder Spieler macht seine Meldung(en) in dem Augenblick, in dem er seine Karte beim ersten Stich ausspielt, indem sagt: "4 Könige", "Folge von 4", usw.
2. Der erste Stich wird eingesammelt.
3. Wenn nötig, findet eine Auseinandersetzung statt, um die höhere Meldung zu ermitteln. Alle Meldungen, die von der Seite mit der höhere Meldung gemacht wurden, werden gezählt.
4. Ein Spieler des anderen Teams kann dann verlangen, die Karten der Ansage(n) zu sehen, für die Punkte angerechnet wurden. Diese müssen dann gezeigt werden. Die Gegner werden sich natürlich daran erinnern, wenn eine Karte aus der Meldung im ersten Stich ausgespielt wurde.

Wenn die höchste von den beiden Parteien angesagte Folge gleich lang ist, gibt der turnusmäßig erste Ansager die höchste Karte der Folge an, und der nächste Ansager gibt entweder seine höchste Karte an, wenn sie höher ist als die des Gegners, oder er sagt: "gut!", wenn sie das nicht ist. Wenn sie gleich hoch sind, gibt der Spieler, der eine Trumpffolge in der Hand hält, diese an.

Wann Belote-Rebelote angesagt wird:

Ein Spieler, der Trumpf-König und -Dame in seinem Blatt hat, sagt: "Belote", wenn er die erste dieser Karten ausspielt, und "Rebelote", wenn er die Zweite ausspielt.

Das Spiel

Vorhand (der Spieler rechts vom Geber) spielt eine Karte aus. Die folgenden Spieler müssen bedienen, wenn sie können. Wenn die ausgespielte Karte Trumpf ist, müssen die folgenden Spieler nicht nur bedienen, sondern, wenn sie können, auch eine Trumpfkarte spielen, die höher ist als alle Karten, die bis dahin gespielt worden sind.

Trumpfen: Wenn ein Spieler eine Nebenfarbe (also eine Farbe, die nicht Trumpf ist) nicht bedienen kann und, wenn er an der Reihe ist, der Stich vom Gegner gewonnen würde, muss er trumpfen, wenn er kann, andernfalls kann er eine beliebige Karte spielen. Wenn sein Partner den Stich gewönne, steht es ihm frei, entweder zu trumpfen oder eine beliebige Karte zu spielen.



Übertrumpfen und Untertrumpfen: Wenn ein Spieler als Dritter oder Vierter spielt und eine Nebenfarbe nicht bedienen kann und der Gegner vor ihm getrumpft hat, muss er ihn übertrumpfen, wenn er kann. Wenn er Trümpfe hat, aber nicht übertrumpfen kann, muss er dennoch einen Trumpf spielen, obwohl ihm das keinen Vorteil bringt. Dies heißt "Untertrumpfen" oder im französischen Belote-Jargon "*pisser*".

Wenn ein Spieler als Vierter spielt, sein Partner getrumpft hat, der Gegner vor ihm entweder abgeworfen oder untertrumpft hat und er nicht bedienen kann, darf er auch abwerfen, selbst wenn er Trümpfe auf der Hand hat. Er kann wahlweise auch übertrumpfen, wenn er einen höheren Trumpf hat und nicht bedienen kann. Wenn keiner der Trümpfe in seinem Blatt hoch genug ist, um den Stich zu gewinnen und er nicht bedienen kann, steht es ihm frei, zu untertrumpfen. Wenn er jedoch nicht bedienen kann und einen Trumpf hat, der hoch genug ist, um den Stich zu gewinnen, darf er nicht untertrumpfen.

Diese letzten Regeln bedeuten also zusammengefaßt daß die Anforderungen für das Trumpfen, Übertrumpfen und Untertrumpfen gelockert werden, wenn der Partner den Stich schon gewonnen hat (auf Französisch: *le partenaire est maître*).

Wie in den meisten Stichspielen spielt der Spieler, der den Stich gewonnen hat, zum nächsten Stich aus.

Der letzte Stich bringt dem Team, das ihn gewonnen hat, 10 Punkte. Dies heißt auf Französisch "*Dix de Der*"; "*Der*" ist eine Abkürzung für *Dernier*, der Letzte. Die Punktsumme einschließlich dieser 10 Punktebeträgt 162 Punkte.

Punktwertung

Die Stiche, die von den einzelnen Teams gewonnen wurden, werden zur Punktwertung des Teams zusammengezählt. (Man erinnere sich daran, dass, abgesehen von Belote-Rebelote, nur ein Team Punkte für Meldungen erhalten kann).

Wenn das Team, das die Trumpffarbe bestimmt hat, mindestens so viele Punkte gewinnt, wie das andere Team, hat das Team seinen Kontrakt gemacht, und beide Teams zählen ihre Punktzahl in ihrer Spalte hinzu. Wenn das Team, das Trumpf bestimmt hat, weniger Punkte erhält als das gegnerische, ist dieses Team "*dedans*" (drinnen), und die Gegner erhalten 162 und dazu die vom unterlegenen Team gemeldeten Punkte, soweit vorhanden, plus ihre eigenen Meldungen.

Wenn das Team, das angenommen hat, alle Stiche gewinnt, erhält es 100 Punkte statt der *Dix de Der*, das macht zusammen 252 Punkte plus Meldungen. Diese Situation heißt auf Französisch "*Capot*" ("*être capot*" für die Verlierer, "*mettre capot*" für die Gewinner). Das Team, das keinen Stich gemacht hat, verliert seine eigenen Meldungen außer Belote-Rebelote, wenn vorhanden. In seltenen Fällen kommt es vor, dass das Team des Spielführers überhaupt keinen Stich macht. Ungeachtet des Spottes, den dies hervorruft, erhält das andere Team nur die regulären 252 Punkte, plus alle Meldungen beider Teams.



Die Partei, die zuerst einen Stand von 1000 Punkten erreicht hat, hat das Spiel gewonnen. Wenn beide Parteien in derselben Runde 1000 Punkte erreichen, wird das Spiel verlängert.

Varianten

Spielrichtung

Oft wird das Spiel im Uhrzeigersinn herum gespielt, anstatt gegen den Uhrzeigersinn.

Geben

Manchmal wird so gespielt, daß es dem Geber freisteht, entweder nach dem oben beschriebenen Schema auszuteilen oder die Gruppe von zwei Karten zuerst auszuteilen.

Meldungen

Verhaltensregeln: heutzutage machen die meisten Spieler ihre Meldungen und zeigen sie, sobald sie sie in ihrem Blatt feststellen.

Die Spieler können vereinbaren, ohne Meldungen zu spielen. Dadurch wird das Glücksmoment des Spiels reduziert. In Turnieren werden andere Meldungen als Belote-Rebelote nicht gezählt.

Manchmal wird nach der Regel gespielt, dass beim Ausspielen des Königs und der Dame, die ein Belote-Rebelote bilden, der König zuerst gespielt werden muss.

Kriterien zum Gewinnen des Kontrakts

Manche schließen bei der Entscheidung, ob die Spielführer ihren Kontrakt gemacht haben, die Meldungen nicht in die Punktschnee ein. In diesem Fall erhält man, wenn man seinen Kontrakt macht, mindestens 81 Punkte, ohne Berücksichtigung der Meldungen.

Manchmal wird verlangt, dass die Partei des Nehmers mehr Punkte als die Gegner haben muss, um den Kontrakt zu machen. Bei Gleichstand verliert die Partei des Nehmers, und die Gegner erhalten alle Punkte.

Wenn beide Parteien dieselbe Punktzahl erreichen, wird manchmal so gespielt, dass das Ergebnis unentschieden ist, und die Punkte für diese Runde ruhen. Wenn in der nächsten Runde die Partei des vorigen Nehmers einen Kontrakt macht oder es dazu bringt, dass der Kontrakt der Gegenpartei nicht zustande kommt, dann wird jeder Partei die gleiche Anzahl Punkte aus der unentschiedenen Runde auf ihren Punktstand angerechnet. Wenn die Partei der vorigen Nehmers ihren Kontrakt verliert oder die Gegner einen Kontrakt machen, gehen in dieser Runde alle 162 Punkte + in der Schwebel befindliche Meldungen an die Gegner des Nehmers.

Regeln des Spiels

Einige Spieler verwenden (vielleicht unter dem Einfluss von Tarot) eine andere Regel für das Untertrumpfen. Wer als Vierter spielt, nachdem eine Trumpfkarte von seinem Partner übertrumpft wurde, muss, wenn er weder bedienen noch übertrumpfen kann, untertrumpfen, selbst wenn sein Partner den Stich hält. Wenn der Stich bereits vom eigenen Partner übertrumpft wurde und man auch keine Karten der ausgespielten Farbe hat, muss man in dieser Variante also Folgendes tun:



1. wenn man übertrumpfen kann, kann man das entweder tun, oder man kann eine Karte von einer anderen Farbe abwerfen, man darf jedoch nicht untertrumpfen.
2. wenn man Trümpfe hat, aber nicht übertrumpfen kann **muss** man untertrumpfen, wenn man kann – Man darf keine andere Farbe ablegen;
3. wenn man keine Trümpfe hat, wirft man natürlich eine andere Farbe ab. .

Diese seltsame Situation wird auf Französisch mit dem Satz beschrieben: "*On est toujours obligé de pisser*". Die übliche Regel ist: "*On ne pisse pas sur le partenaire*".

Punktwertung

Ein weiterer wahrscheinlicher Einfluss von Tarot ist das Aufrunden der Punktzahlen auf das nächste Vielfache von 5 oder 10, um das Addieren der Punkte zu beschleunigen.

Manche spielen nach der Regel, dass ein Verteidigerteam, das *capot* (keinen Stich gemacht hat) doch seine Meldungen angerechnet bekommt. Wenn diese Variante gespielt wird, ist es möglich, dass das Verteidigerteam mehr Punkte hat als die Trumpf ansagende Partei, sogar ohne einen Stich zu machen. Man ist sich im allgemeinen darüber einig, dass dann die Trumpf ansagende Partei **nicht** *dedans* ist; beiden Parteien werden ihre Punkte angerechnet. Die Verteidiger müssen mindestens einen Stich machen, damit die Nehmer *dedans* sind.

Beenden des Spiels: L'Arrêt

Wenn Sie gerade einen Stich gewonnen haben und meinen, dass Ihr Team bereits die 1000 Punkte erreicht hat, die zum Gewinnen des Spiels nötig sind, einschließlich eventueller Meldungen und der Stiche, die Sie bis jetzt gewonnen haben, können Sie das Spiel beenden. Die Punkte in den bisher gespielten Stichen werden gezählt, und wenn Sie wirklich bereits mindestens 1000 Punkte haben, sind Sie Sieger, ganz gleich, wie viele Punkte das andere Team hat. Wenn Sie sich geirrt haben und weniger als 1000 Punkte haben, gewinnt das andere Team - selbst wenn es keine Chance hatte, die 1000 zu erreichen, falls das Spiel weitergegangen wäre.

Wenn Sie das Spiel beenden, wenn Sie auf der Seite des Nehmers sind, müssen Sie auch das Blatt weiter spielen, um zu beweisen, dass Sie in diesem Blatt mindestens so viele Punkte erreichen können wie die Gegner, andernfalls dürfen Sie aus dem aktuellen Blatt keine Punkte für Ihre 1000 berechnen, und Ihre Seite verliert das Spiel.

Hinweis: Es ist nicht gestattet, sich nochmals die vorher gemachten Stiche anzusehen, um deren Punkte zu zählen, um zu entscheiden, ob Sie das Spiel beenden wollen - Sie müssen sich die Punkte, die Sie erreicht haben, merken.

