

Baloot

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Gewinne Stiche mit wertvollen Karten und übertreffe die gegnerische Partnerschaft.

AUFBAU

- Bilde zwei Zweierteams, Partner sitzen gegenüber.
- Verwende ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass).
- 8 Karten an jeden Spieler austeilen in Gruppen von 3-2-3.

WERTUNG

- Kartenpunkte variieren zwischen Trumpf- und Nicht-Trumpf-Farben.
- Bietendes Team muss Gegner übertreffen oder verwirkt alle Punkte.

Tipp: Verfolge Bube und 9 des Trumpfs genau, da sie die meisten Punkte tragen.

AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich, trumpfen wenn nicht bedienbar.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.
- Stichgewinner spielt den nächsten Stich aus.

Baloot ist das beliebteste Kartenspiel in Saudi-Arabien, ein Partnerschafts-Stichspiel abgeleitet von der französischen Belote. Gespielt von vier Spielern in zwei Teams mit einem 32-Karten-Deck, verbindet es Bieten, Trumpf und Bonusmeldungen.

Ziel

Gewinne Stiche mit wertvollen Karten und erreiche die Zielpunktzahl vor dem gegnerischen Team. Punkte werden durch Kartenfang, Meldungen und Bonuskombinationen erzielt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften, gegenüber sitzend.
2. **Deck:** 32 Karten (7 bis Ass in jeder Farbe). Karten unter 7 entfernt.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 8 Karten, ausgeteilt in Gruppen von 3, 2 und 3.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Eine Karte wird offen aufgedeckt und Spieler bieten, um die Trumpffarbe zu wählen oder zu passen. Eine zweite Bietrunde erlaubt das Wählen einer anderen Farbe.
2. **Schritt 2:** Spieler können gültige Kombinationen (Folgen oder Vierlinge) für Bonuspunkte vor dem ersten Stich melden.
3. **Schritt 3:** Der Spieler rechts vom Geber spielt den ersten Stich aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich, und müssen trumpfen, wenn sie nicht bedienen können.
4. **Schritt 4:** Der höchste Trumpf gewinnt den Stich, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde. Der Gewinner spielt den nächsten Stich aus.

Punktewertung

- Kartenwerte unterscheiden sich in Trumpf- und Nicht-Trumpf-Farben. Der Trumpf-Bube ist 20 Punkte wert, die Trumpf-9 ist 14 wert.
- Das Team, das Trumpf gewählt hat, muss mehr Punkte als die Gegner erzielen, oder alle Punkte gehen ans gegnerische Team (eine Strafe namens 'Fallen').

Varianten

- **Sonne (Ashkal):** Ein Ohne-Trumpf-Modus, bei dem Asse die höchsten Karten sind und alle Farben im Rang gleich sind.
- **Doppeln/Redoppeln:** Teams können während des Bietens die Einsätze verdoppeln, und Gegner können als Antwort redoppeln.

Tipps und Strategien

- Spiele früh starke Trümpfe aus, um die Trumpfkarten der Gegner herauszuziehen.
- Achte auf Meldungen aller Spieler, um verbleibende Kartenpositionen abzuleiten.
- Kommuniziere indirekt mit deinem Partner durch strategisches Kartenspiel und Ausspiele.

Tipps & Strategie

Verwalte deine Trumpfkarten weise und verfolge, welche hohen Karten gespielt wurden. Die Koordination mit dem Partner durch strategische Ausspiele ist unerlässlich.

Kartenzählen ist bei Baloot lebenswichtig, besonders das Verfolgen von Trümpfen und hochwertigen Karten.

Starke Partnerschaften entwickeln stille Kommunikation durch konsistente Spielmuster.