

Belote

4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Mit dem Partner mehr Stichpunkte als das gegnerische Team erzielen.

AUFBAU

- 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe) verwenden.
- 8 Karten an jeden von 4 Spielern in Partnerschaften austeilen.
- Trumpffarbe durch eine Bietrunde bestimmen.

WERTUNG

- Trumpf-Bube: 20 Pkt., Trumpf-Neun: 14 Pkt., Ass: 11 Pkt., Zehn: 10 Pkt.
- 162 Punkte insgesamt verfügbar (einschliesslich 10 für letzten Stich).
- Kontraktteam muss Gegner übertreffen oder Gegner bekommen alle Punkte.
- Alle 8 Stiche gewinnen (Capot): 90 Bonuspunkte.

Tipps: Trumpf nicht ohne mindestens zwei starke Trumpfkarten und einige Nebenfarb-Asse annehmen.

AM ZUG

- Farbe bekennen wenn möglich; trumpfen wenn nicht bekennen möglich.
- Überstechen wenn möglich beim Trumpfen.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
- 'Belote/Rebelote' beim Spielen von König und Dame der Trumpffarbe ansagen.

Belote ist Frankreichs beliebtestes Kartenspiel, ein Stichspiel für vier Spieler in Partnerschaften. Mit einem 32-Karten-Deck und einzigartigem Rangfolgesystem verbindet es Bieten, Ansagen und präzises Stichspiel zu einem fesselnden Teamerlebnis.

Ziel

Mit dem Partner zusammen mehr Punkte als das gegnerische Team erzielen, indem Stiche mit wertvollen Karten gewonnen und besondere Kartenkombinationen angesagt werden.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften, einander gegenüberstehend.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 8 Karten, in Päckchen (typisch 3-2-3 oder 3-3-2).
4. **Trumpfwahl:** Die oberste Karte des restlichen Stapels wird offen aufgedeckt. Spieler bieten, diese Farbe als Trumpf anzunehmen, oder passen. Wenn alle passen, darf in einer zweiten Runde jede andere Farbe genannt werden.

Kartenwerte und Rangfolge

1. **In Trumpf:** Bube (20 Pkt.) > Neun (14 Pkt.) > Ass (11 Pkt.) > Zehn (10 Pkt.) > König (4 Pkt.) > Dame (3 Pkt.) > Acht (0) > Sieben (0).
2. **In Nicht-Trumpf:** Ass (11 Pkt.) > Zehn (10 Pkt.) > König (4 Pkt.) > Dame (3 Pkt.) > Bube (2 Pkt.) > Neun (0) > Acht (0) > Sieben (0).
3. **Gesamtpunkte verfügbar:** 162 (einschliesslich 10 Bonus für den letzten Stich).

Spielablauf

1. **Ausspiel:** Der Spieler rechts vom Geber spielt den ersten Stich aus.
2. **Farbe bekennen:** Farbe bekennen wenn möglich. Wer nicht bekennen kann, muss trumpfen wenn möglich (und muss überstechen wenn möglich). Wer keines kann, spielt beliebig.
3. **Ansagen:** Zu Beginn des Spiels können Teams bestimmte Kombinationen (Folgen von 3+, Vierlinge) für Bonuspunkte ansagen.
4. **Belote und Rebelote:** König und Dame der Trumpffarbe bringen 20 Bonuspunkte. 'Belote' beim Spielen der ersten und 'Rebelote' beim Spielen der zweiten ansagen.

Punktewertung

- **Kontraktteam:** Das Team, das Trumpf angenommen hat, muss mehr Punkte als die Gegner erzielen. Gelingt das nicht, erhält das Gegnererteam alle Punkte der Runde.
- **Letzter-Stich-Bonus:** Das Team, das den letzten Stich gewinnt, erhält 10 Bonuspunkte.
- **Capot:** Alle 8 Stiche gewinnen bringt 90 Bonuspunkte (252 insgesamt).

Tipps und Strategien

- Trumpf-Bube und -Neun sind enorm stark, beide zu halten garantiert fast einen erfolgreichen Kontrakt.
- Dem Partner durch Ausspiel von Farben signalisieren, in denen man stark ist.
- Trumpf nicht ohne mindestens zwei starke Trumpfkarten und einige Nebenfarb-Asse annehmen.

Tipps & Strategie

Trumpf-Bube (20 Punkte) und Trumpf-Neun (14 Punkte) sind die Schlüsselkarten. Beide zu halten gibt dem Team 34 Punkte allein in Trumpf, was den Kontrakt sehr schwer zu verlieren macht.

Partnerschaftskommunikation durch das Kartenspiel ist essenziell. Eine niedrige Karte in einer Farbe ausspielen signalisiert Schwäche, ein Ass ausspielen zeigt Stärke und lädt den Partner ein, hohe Karten zu spielen.