

# Belote

4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Con il tuo partner, ottieni più punti di presa della squadra avversaria.

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
- Distribuisci 8 carte a ognuno dei 4 giocatori in coppie.
- Determina il seme di briscola attraverso un round di offerte.

## PUNTEGGIO

- Fante di briscola: 20 pt, Nove di briscola: 14 pt, Asso: 11 pt, Dieci: 10 pt.
- 162 punti totali disponibili (inclusi 10 per l'ultima presa).
- La squadra del contratto deve superare gli avversari o gli avversari prendono tutti i punti.
- Vincere tutte le 8 prese (Capot): 90 punti bonus.

Consiglio: Non accettare la briscola senza almeno due carte di briscola forti e alcuni Assi laterali.

## AL TUO TURNO

- Segui il seme se possibile; devi giocare briscola se non puoi seguire.
- Devi superare in briscola se sei in grado di farlo.
- Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme guidato.
- Annuncia 'Belote/Rebelote' giocando il Re e la Donna di briscola.

La Belote è il gioco di carte più popolare in Francia, un gioco di prese per quattro giocatori in coppia. Usando un mazzo da 32 carte con un sistema di classificazione delle carte unico, combina offerte, dichiarazioni e preciso gioco di prese in un'avvincente esperienza di squadra.

## Obiettivo

Lavorando con il tuo partner, ottieni più punti della squadra avversaria vincendo prese che contengono carte di valore e dichiarando speciali combinazioni di carte.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie, seduti di fronte l'uno all'altro.
2. **Mazzo:** mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 8 carte, distribuite in gruppi (tipicamente 3-2-3 o 3-3-2).
4. **Selezione della briscola:** la carta in cima alla riserva rimanente viene girata a faccia in su. I giocatori fanno offerte per accettare questo seme come briscola o passano. Se tutti passano, un secondo round consente di nominare qualsiasi altro seme.

## Classificazione e valori delle carte

1. **Nel seme di briscola:** Fante (20 pt) > Nove (14 pt) > Asso (11 pt) > Dieci (10 pt) > Re (4 pt) > Donna (3 pt) > Otto (0) > Sette (0).
2. **Nei semi non di briscola:** Asso (11 pt) > Dieci (10 pt) > Re (4 pt) > Donna (3 pt) > Fante (2 pt) > Nove (0) > Otto (0) > Sette (0).
3. **Punti totali disponibili:** 162 (inclusi 10 bonus per vincere l'ultima presa).

## Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** il giocatore alla destra del mazziere apre la prima presa.
2. **Seguire il seme:** devi seguire il seme se possibile. Se non puoi seguire, devi giocare briscola se possibile (e devi superare in briscola se sei in grado). Se non puoi fare nessuna delle due cose, gioca qualsiasi carta.
3. **Dichiarazioni:** all'inizio del gioco, le squadre possono dichiarare specifiche combinazioni (sequenze di 3+, quattro uguali) per punti bonus.
4. **Belote e Rebelote:** possedere il Re e la Donna di briscola vale 20 punti bonus. Annuncia 'Belote' giocando il primo e 'Rebelote' giocando il secondo.

## Punteggio

---

- **Squadra del contratto:** la squadra che ha accettato la briscola deve ottenere più punti degli avversari. Se fallisce, gli avversari ricevono tutti i punti del round.
- **Bonus ultima presa:** la squadra che vince l'ultima presa riceve 10 punti bonus.
- **Capot:** vincere tutte le 8 prese guadagna un bonus di 90 punti (252 in totale).

## Consigli e strategie

---

- Il Fante e il Nove di briscola sono enormemente potenti: averli entrambi garantisce quasi sempre un contratto riuscito.
- Comunica con il tuo partner guidando semi in cui sei forte.
- Non accettare la briscola senza almeno due carte di briscola forti e alcuni Assi laterali.

## Consigli e strategia

---

Il Fante di briscola (vale 20) e il Nove di briscola (vale 14) sono le carte chiave. Averli entrambi dà alla tua squadra 34 punti in briscola da soli, rendendo molto difficile perdere il contratto.

La comunicazione tra i partner attraverso il gioco delle carte è essenziale. Guidare con una carta bassa in un seme segnala debolezza, mentre guidare con un Asso mostra forza e invita il tuo partner a giocare le sue carte alte.