

Baloot

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Win slagen met waardevolle kaarten en overscore het tegenovergestelde koppel.

OPZET

- Vorm twee teams van twee, partners tegenover elkaar.
- Gebruik een dek van 32 kaarten (7 tot en met Aas).
- Deel 8 kaarten per speler in batches van 3-2-3.

SCORE

- Kaartpunten verschillen tussen troef- en niet-troefkleuren.
- Het biedende team moet tegenstanders overscoren of verliest alle punten.

Tip: Volg de troefboer en de troef 9 nauwlettend, want zij dragen de meeste punten.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als dat mogelijk is, troef spelen als je de kleur niet kunt bekennen.
- Hoogste troef of kaart van geleide kleur wint de slag.
- Winnaar van de slag leidt de volgende.

Baloot is het populairste kaartspel in Saoedi-Arabië, een slagenspel voor koppels afgeleid van het Franse Belote. Gespeeld door vier spelers in twee teams met een dek van 32 kaarten, combineert het bieden, troeven en bonusaankondigingen.

Doel

Win slagen met waardevolle kaarten en bereik de doelscore voor het tegenovergestelde team. Punten worden verdiend via kaartveroveringen, aankondigingen en bonuscombinaties.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee vaste koppels, tegenover elkaar zittend.
2. **Dek:** 32 kaarten (7 tot en met Aas per kleur). Kaarten onder de 7 zijn verwijderd.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 8 kaarten, uitgedeeld in batches van 3, 2 en 3.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Een kaart wordt open gedraaid en spelers bieden om de troefkleur te kiezen of passen. Een tweede biedronde maakt het mogelijk een andere kleur te kiezen.
2. **Stap 2:** Spelers mogen geldige combinaties (reeksen of vierlingen) aankondigen voor bonuspunten vóór de eerste slag.
3. **Stap 3:** De speler rechts van de deler leidt de eerste slag. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is, en moeten troef spelen als ze de kleur niet kunnen bekennen.
4. **Stap 4:** De hoogste troef wint de slag, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troeven gespeeld worden. De winnaar leidt de volgende slag.

Scoren

- Kaartwaarden verschillen in troef- en niet-troefkleuren. De troefboer is 20 punten waard, de troef 9 is 14 punten waard.
- Het team dat troef heeft gekozen moet meer scoren dan de tegenstanders, anders gaan alle punten naar het tegenovergestelde team (een straf genaamd 'vallen').

Varianten

- **Zon (Ashkal):** Een geen-troef modus waarbij azen de hoogste kaarten zijn en alle kleuren gelijk in rang zijn.
- **Dubbel/Herdubbel:** Teams kunnen de inzet verdubbelen tijdens het bieden, en tegenstanders kunnen als reactie hierop herdubbelen.

Tips en strategieën

- Leid vroeg met sterke troeven om de troefkaarten van tegenstanders weg te trekken.
- Let op aankondigingen van alle spelers om de locatie van resterende kaarten te achterhalen.
- Communiceer indirect met je partner via strategische kaartspelen en leidingen.

Tips & strategie

Beheer je troefkaarten verstandig en houd bij welke hoge kaarten al gespeeld zijn. Coördineren met je partner via strategische leidingen is essentieel.

Kaarten tellen is essentieel in Baloot, met name het bijhouden van troeven en hoog-waardige kaarten. Sterke koppels ontwikkelen stille communicatie via consistente spelpatronen.