

BELA (BELOT): OSNOVNA PRAVILA

Belot se može kartati u dvoje, troje ili četvero, premda se najčešće igra u četvero, dok se u dvoje ili troje igra u slučaju da nedostaju igrači. Ova se pravila odnose na igru u četvero.

PRAVILA

Svaka se partija Belota (bez obzira na broj igrača) sastoji od dijeljenja, određivanja aduta, zvanja, igranja i zbrajanja bodova.

Dijeljenje i određivanje aduta

Ova se kartaška igra igra sa svežnjem od 32 karte (as, kralj, dama (baba), dečko, X, IX, VIII, VII), i to kartama popularno zvanim *mađarice*. Djelitelj nakon miješanja nudi svežanj igraču s lijeve strane na presijecanje (igrač može presjeći ili udarivši rukom po svežnju dati znak da ne želi sjeći). Karte se dijele u obrnutom smjeru od kazaljke na satu. Karte se smiju podići jedino kad igrač ima pravo zvati. Inače se kažnjava igrom (162 boda). „Taloni“ – zadnje dvije karte, smiju se podići tek kad je objavljen, „zvan“ adut.

Bela u četvero

Glavno obilježje bele u četvero je da se igra u parovima. Dva suprotstavljena kartaška para imaju za cilj zajedničkom igrom sakupiti pola + 1 bodova od ukupne igre.

Svaki igrač dobije po tri karte okrenute licem prema dolje, zatim još po tri karte (sveukupno šest) i naposljetku dvije karte u talonu koje valja posebno odvojiti od prvih šest.

Prvih šest karata se podiže i započinje određivanje aduta. Prvi je na redu igrač s djelateljeve desne strane (u belotu se sve, osim presijecanja, odvija u smjeru suprotnom od kazaljke na satu).

Igrač odlučuje hoće li zvati (odrediti adut) ili će reći dalje. U slučaju da kaže dalje, pravo na određivanje aduta dobiva sljedeći igrač s desne strane, koji ima ista prava kao i prethodni. Djelitelj je obavezan zvati (to se zove "mus" - njem. müssen = morati)

Zvanje

Pod "zvanjem" se podrazumijeva poseban niz karata koje igrač ima u rukama, a koji mu donosi dodatne bodove. Postoje četiri vrste zvanja:

1. Četiri iste karte:

- 4 dečka: 200 bodova
- 4 devetke: 150 bodova
- 4 asa, desetke, kralja, dame (babe): 100 bodova

Četiri desetke jače su od 4 kralja ili dame (babe).

Četiri osmice i četiri sedmice ne vrijede ništa.

2. Niz karata u istoj boji (od 3 do 5 karata):

Kada je u pitanju zvanje, onda je poredak karata sljedeći: As, kralj, dama (baba), dečko, desetka,

devetka, osmica i sedmica.

- 3 karte u nizu u istoj boji vrijede: 20 bodova
- 4 karte: 50 bodova
- 5 karata: 100 bodova
- Šest ili sedam karata za redom u istoj boji vrednuje se jednako kao i niz od pet karata, dakle 100 bodova.

3. Osam karata za redom u istoj boji (Belot):

Belot je niz od osam karata u istoj boji i priznaje se u bilo kojoj boji (ne mora biti adut). Igrač koji je dobio belot automatski pobjeđuje, bez obzira na dotadašnji tijek igre (kao da odjednom osvoji 501 bod u beli u dvoje, 701 bod u beli u troje ili 1001 bod u beli u četvero).

Kao i imenom igre, belom se još naziva i slučaj kada igrač u rukama ima kralja i damu (babu) u adutu. Bela vrijedi još dodatnih 20 bodova.

Kod licitacije zvanja obavezno se prvo mora reći najjače zvanje, ukoliko se ustvrdi da je igrač imao jače zvanje, priznaje se prvo licitirano zvanje.

Zvanje se priznaje samo onom kartaškom paru koji ima najjače (najvrednije) zvanje (iznimka je bela). Drugom kartaškom paru ne priznaje se ništa, pa čak i u slučaju da u rukama imaju nekoliko slabijih zvanja koja kada se zbroje vrijede više od zvanja suprotnog para.

Četiri iste karte (izuzev osmica i sedmica) su jače od niza od pet karata. Između dva niza koja sadržavaju jednak broj karata, prednost ima onaj niz koji sadrži višu kartu, dakle niz osam, devet, deset, dečko, slabiji je od niza devet, deset, dečko, dama (baba).

Ako se pak dogodi da dva igrača iz suprotnih kartaških parova imaju jednako vrijedno zvanje, prednost dobiva onaj koji je imao prije pravo na određivanje aduta (onaj koji je bliže djelatelju s desne strane). Dopušteno je vezano zvanje (jedna te ista karta sudjeluje u dva zvanja). Moguća je i verzija gdje u slučaju jednako vrijednog zvanja prednost ima igrač koji ima to zvanje u adutu, a ako nitko nema zvanje u adutu, vrijedi redosljed prava na određivanje aduta.

Zvanje se pokazuje odmah na početku igre. Pita se ostale igrače imaju li zvanje, ako da, koliko i do kuda da se utvrdi tko ima pravo na nj (iznimka je zvanje bele).

Igrač koji u rukama ima kralja i damu (babu) u adutu, belu zove u trenutku kada prvi put baci jednu od te dvije karte. Važno je napomenuti da je igrač obavezan jasno istaknuti ostalim igračima da ima zvanje bele, a to će učiniti tako što će reći "bela" prilikom prvog bacanja bilo kralja ili dame. Belu je obavezno najaviti, dok odbacivanje druge karte koja čini belu nije obavezno, iako se može popratiti riječima "od bele".

Kod bele u četvero, kada igrač ima pravo na zvanje, onda automatski ima pravo na zvanje i njegov partner.

Tijek igre

Igru započinje igrač prvi s desna do djelatelja. Slijedi ga sljedeći igrač do njega koji ne samo da mora poštivati boju koja je bačena, nego treba baciti i kartu koja je veća od prethodne bačene karte. Na

primjer, ako prvi igrač baci pikovu osmicu, a sljedeći igrač u rukama drži pikovu sedmicu i pikovu desetku, on mora na osmicu baciti desetku, a ne sedmicu. To je takozvano pravilo iber (*prema njemačkom über - iznad*). Uvijek treba baciti jaču kartu, naravno ako se je ima.

Ukoliko igrač nema karte za poštivati, onda baca adut. Ako nema ni aduta, tek onda može baciti bilo koju kartu koju želi.

U slučaju da je prva karta adut, sljedeći igrač ponovno mora baciti jaču kartu u adutu, ako je ima, ali ako se odigra boja koja nije adut, a igrač koji je na redu nema karte za poštivanje te stoga mora baciti adut, sljedeći igrač može baciti boju koja se prvotno tražila i ne mora poštivati iber tj. baciti jaču kartu zato što je bačen adut.

Na primjer, adut je srce, prvi igrač baci pikovu osmicu, sljedeći igrač nema pika za poštivati, te baca bilo koje srce. Sljedeći igrač u rukama ima pikovog asa i pikovu sedmicu. Slobodno baca pikovu sedmicu, jer pravilo jače karte ne vrijedi kada se neka boja presiječe adutom. Igrač koji je bacio najjaču kartu, kupi štih i igra prvi u sljedećem bacanju. Ako se bilo koje od navedenih pravila prekrši, protivniku/protivnicima se pišu 162 boda (zbroj vrijednosti svih karata) + sva zvanja koja su bila zvana u tom dijeljenju (bez obzira tko je zvao). Tu partija završava i kreće se ispočetka u novo dijeljenje.

Dozvoljeno je gledanje/brojanje odnesenih štihova za vrijeme igre, onog igrača koji je na štihu.

Nema razgovora između partnera i pitanja poput „što je adut“ i slično. Bačena karta ne može se povući. Nema „kupčanja“ – svaki odigrani štih se odmah kupi sa stola. Na kraju igre (dijeljenja) štihove na stolu broji par koji nije zvao. Ukoliko neki par ne poštuje pravila igre (ne odgovara na boju, ne daje „ibera“, nedopušteno „signalizira“ i slično, protivnički par upisuje cijelu igru – miješanje (162) plus sva zvanja. Bačena karta ne može se povući.

Bodovanje

Ako je kartaški par koji je zvao adut prošao, tj. sakupio pola+1 bodova od ukupne igre, svakom paru se zbrajaju bodovi koje su uspjeli sakupiti.

Ako je kartaški par koji je zvao adut pao, tj. nije sakupio pola+1 bodova od ukupne igre, sve bodove dobiva suprotni kartaški par.

Pad se bilježi crticom, a ne nulom.

Pobjeđuje onaj koji prvi skupi 1.001 bod.

Vrijednost karte

U adutu		Kad nije adut	
Dečko	20	As	11
Devetka	14	Desetka	10
As	11	Kralj	4
Desetka	10	Dama (baba)	3
Kralj	4	Dečko	2

Dama (baba)	3	Devetka	0
Osmica	0	Osmica	0
Sedmica	0	Sedmica	0

Pobjeda

Bela se ne igra u nedogled, već do određene granice. Kada igrač ili kartaški par dosegne tu granicu, uobičajeno je reći da je igrač ili kartaški par –vani.

Pravilo koje se primjenjuje za dovršavanje igre je pravilo „igre na prolaz“: igrač ili kartaški par treba sakupiti pola + 1 od bodova ukupne igre, ako želi proći. Drugim riječima, zadnje odlučujuće dijeljenje se po ovom pravilu ne razlikuje od ostalih dijeljenja.

Ukoliko partija kojim slučajem završi neriješeno, svaka ekipa dobiva po pola boda.

(Primjer: pod pretpostavkom da je stanje prije zadnjeg miješanja Par Prvi 962 boda, a Par Drugi 940 bodova, a zadnje miješanje zove Par Drugi i napravi 92 boda, a Par Prvi 70, oba para imaju 1.032 boda. Partija se proglašava neriješenom i svaki par dobiva po pola boda.).