

BELA (BELOT): OSNOVNA PRAVILA

Belot (popularniji naziv Bela) je kartaška igra vrlo popularna u nekim dijelovima Hrvatske (posebno u središnjoj Hrvatskoj i Slavoniji), Bugarskoj, Bosni, a igra se širom svijeta, posebice u krugovima armenske dijaspe.

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.

Pravila:

Pravila Belota su vrlo slična francuskoj kartaškoj igri Belote, i židovskoj igri Klobjoš (Clobyosh), ali s nekoliko bitnih razlika.

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 karta 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).

Bela u dvoje:

Svaki igrač dobije po tri karte licem okrenute prema dolje, potom sljedeće tri karte (dakle sveukupno šest karata). Djelitelj zatim okrene sljedeću kartu licem prema gore. Tada dijeli još dodatne četiri karte svojem suigraču i sebi (te se karte nazivaju taloni one se ne smiju miješati s prvih šest podijeljenih karata, nego njih valja odvojiti posebno). Ostatak se karata stavlja okomito na onu kartu koja je ranije stavljena licem prema gore, ali tako da se vidi o kojoj se karti radi.

Prvih šest karata se podiže i pristupa se određivanju aduta. Prednost ima onaj igrač koji nije dijelio. Nakon što pogleda dobro svoje karte, igrač odlučuje hoće li zvati, odnosno odrediti da adut bude ona boja koja je na karti okrenutoj licem prema gore i na kojoj se nalazi ostatak nepodijeljenih karata, ili će reći „dalje“.

U slučaju da kaže „dalje“, igrač koji je dijelio dobiva istu mogućnost koju može prihvatiti ili odbiti. Ako oba igrača odbiju da adut bude ona boja koja je na karti licem prema gore,

pravo određivanja aduta ponovno dobiva igrač koji nije dijelio. On ponovno može izabrati adut, ali da nije ona boja koju je prvi puta odbio i koja se nalazi na okrenutoj karti, ili može po drugi puta reći dalje.

Ovaj put djelatelj mora odrediti adut između tri preostale boje (bilo koju osim prvotno odbijene). Kada je adut određen, oba igrača podižu preostale četiri karte (talon), tako da svaki igrač u rukama ima sveukupno deset karata.

Bela u troje:

Svaki igrač dobije po tri karte okrenute licem prema dolje, zatim još po tri karte (sveukupno šest), a onda još četiri karte u talonu koje se posebno odvoje od prvih šest karata. Dvije preostale karte su namijenjene za prvog igrača s djelateljeve desne strane (on je prvi na redu). Igrači podižu prvih šest podijeljenih karata i prvi igrač s djelateljeve desne zove Aduta ili govori „dalje“.. Ako oba igrača kažu dalje i izbor aduta dođe do djelatelja onda on više nema pravo reći dalje. Mora izabarati aduta.

Kada je adut određen, igrač podižu talon (igrač koji je zvao podiže šest karata, a ostali četiri). Tada igrač koji je zvao tj. odredio adut izabire iz svojih karata dvije koje će odbaciti, tako da sva trojica sada imaju jednak broj karata u rukama (10). Odbačene karte pripadaju igraču koji je zvao adut. On ih odlaže među svoje štihove.

Postoji i opcija igranja u troje kada se umjesto 2 karte na kraju koje se daju prvome, jedna okrene i služi za određivanje aduta kao u dvoje. Onaj koji uzme aduta ne mora imati više u zbroju protiv druge dvojice nego više od svakoga ponaosob.

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. Djelatelj 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

Jesu li četiri desetke jače od 4 kralja ili dame (babe) ovisi o dogovoru, prema turnirskim pravilima dogovorenim između nekoliko klubova u Hrvatskoj četiri desetke su slabije od četiri kralja ili dame, ali često se igra i tako da su jače.

Četiri osmice i četiri sedmice ne vrijede ništa, iako četiri sedmice mogu poništiti zvanje.

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):

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). Moguća je također i verzija gdje je samo osam karata za redom u adutu belot, a osam karata za redom u drugoj boji vrijedi 120 (5 karata As do desetke 100, tri karte devet, osam, sedam 20).

4. Kralj i dama:

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 redoslijed 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 (U nekim krajevima Hrvatske: prvi s lijeva. Npr. Međimurje). 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.

Bodovanje:

Svaki igrač skuplja svoje štihove.

Igrač koji nosi zadnji štih, dobiva još dodatnih 10 bodova. Igraču ili kartaškom paru se zvanje (uključujući i belu) ne priznaje ukoliko nisu pokupili barem jedan štih. Ako igrač ili kartaški par pokupi/pokupe sve štihove, dobivaju još dodatnih 90 bodova.

Takozvana čista igra (igra u kojoj nije bilo zvanja) iznosi 162 boda. Igrač ili kartaški par koji je zvao mora sakupiti najmanje pola+1 bodova od ukupne igre ako želi proći. Dakle, ako je igra čista, treba se sakupiti 82 boda za prolaz, u suprotnom se ne prolazi nego "pada".

Zbroj igre raste ukoliko su u dijeljenju bila zvanja. Sva zvanja se zbroje i pridodaju na 162, od dobivenog iznosa se za prolaz ponovno zahtijeva pola+1. (ako je bilo 20 zvanja, igra iznosi 182 – prolaz je 92, ako je bilo 50 zvanja, igra je 212, prolaz je 107 bodova).

Kada se bela igra u troje, igrač koji zove adut, treba sakupiti više od zbroja štihova ostala dva igrača.

Bodovanje u dvoje

Ako je igrač koji je zvao adut prošao, tj. sakupio više od pola, obojici igrača se piše zbroj štihova koji su osvojili.

Ako je igrač koji je zvao adut pao, tj. nije sakupio pola+1 bodova od cijele igre, protivnički igrač osvaja sve njegove bodove + svoje, točnije cijelu igru.

Protivnikov pad se bilježi crticom, a ne nulom.

Bodovanje u troje

Ako je igrač koji je zvao adut prošao, tj. sakupio pola+1 od igre, svakom od troje igrača se pišu osvojeni bodovi koje su osvojili u pokupljenim štihovima.

Ako je igrač koji je zvao adut pao, on ne osvaja ništa. Ostala dva igrača osvajaju onoliko koliko su pokupili u štihovima.

Pad se bilježi crticom, a ne nulom.

Bodovanje u četvero

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.



Vrednovanje karata (bodovi)

Vrijednost karte U adutu Kad nije adut

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.

Postoje dva načina da se završi ova kartaška igra. Prvi način se među kartašima naziva "igrati na dosta" – igraču ili kartaškom paru je cilj sakupiti u zadnjem odlučujućem dijeljenju onoliko bodova koliko mu nedostaje da dosegne dogovorenu granicu, bez obzira na to je li sakupio pola+1 od cjelokupnog zbroja igre (na primjer, ako se u beli u dvoje igrač nađe u situaciji da ima 496 bodova, dakle nedostaju mu još 5 bodova da bude vani, a prva karta koju baci na početku bacanja je dečko u adutu koji je najjača karta u igri vrijedna 20 bodova, po pravilu igrati na dosta, ovdje se igra završava). Samo par koji osvoji štih može reći "vani".

Drugi način da se bela privede kraju je pravilo igrati 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.

Prema službenim pravilima igra se na dosta (mora dostići dovoljan broj boda, i mora osvojiti štih).

Bodovna granica (bela u dvoje)

Pobjeđuje onaj koji prvi skupi 501 bod

Bodovna granica (bela u troje)

Pobjeđuje onaj koji prvi skupi 701 bod.

Bodovna granica (bela u parovima)

Pobjeđuje onaj koji prvi skupi 1001 bod.

Izvor: <http://hr.wikipedia.org/wiki/Belot>, pod [Creative Commons Imenovanje/Dijeli pod istim uvjetima](#) licencom