

Belote-Regeln:

(Teilweise ergänzend bzw. abweichend von den "offiziellen" Regeln!)

Allgemein

- es wird mit einem französischem Blatt mit 32 Karten gespielt:
- es wird mit 4 Mitspielern gespielt
- wird im Team gespielt, die Spieler sitzen sich diagonal gegenüber

Spielverlauf

- jeder Spieler erhält 5 Karten, zunächst 3 und dann nochmal 2
- danach wird die oberste Karte vom Reststapel gezogen und offen ausgelegt
- nacheinander müssen alle Spieler entscheiden, ob Sie diese Karte nehmen und damit zum Spielführer (**preneur**) werden
- wenn ja, wird diese Farbe die Trumpffarbe (**atout**) und die restlichen Karten werden verteilt
- lehnen alle Mitspieler (**je passe**) jedoch die Karte ab, dürfen Sie in einem 2. Durchgang bestimmen, ob Sie Spielführer werden wollen und welche Farbe Trumpf werden soll (unabhängig von der ausgelegten Karte)
- danach finden die sogenannten Meldungen statt

- passen auch im 2. Durchgang alle (**deux fois**) und es findet sich dagegen auch im kein Spielführer (**null donne**) wird neu gegeben

- es gilt Bedienpflicht und Stichpflicht (wie z. B. bei Binokel), allerdings muss immer mit einer „höheren“ Karte bedient werden, soweit eine solche vorhanden ist
 - Ausnahme: der Stiche gehört bereits der eigenen Partei, dann kann auch ein niedriger Trumpf verwendet werden
- hat man keine Karte der geforderten Farbe, jedoch Trumpf, dann muss mit Trumpf gestochen werden
- erst wenn weder die geforderte Farbe noch Trumpf vorhanden ist, kann eine Lusche abgeworfen werden

Kartenreihenfolge und -werte

- Trumpffarbe
Bube (20) - 9 (14) - Ass (11) - 10 (10) - K (4) - D (3) - B (2) - 8 (0) - 7 (0)

- andere Farben
Ass (11) - 10 (10) - K (4) - D (3) - B (2) - 9 (0) - 8 (0) - 7 (0)

Meldungen

folgende Meldungen können vor Spielbeginn erfolgen

- wenn ein Spieler sowohl König als auch Dame der Trumpffarbe hat, kann er beim Ausspielen der ersten einer dieser Karten **belote** ansagen
- und bei der zweiten **rebelote**

optionale Regeln (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- wenn ein Spieler 3 Karten einer Farbe hintereinander hat, z. B. 7-8-9 oder 8-9-10 oder B-D-K, so kann er **tierce** (Terze) melden = 20 Punkte
- bei 4 Karten einer Farbe in einer Reihe **cinquante** = 50 Punkte
- bei aufeinanderfolgenden 5 Karten einer Farbe **cent** (bzw. **centaine**) = 100 Punkte
- des Weiteren gibt es noch **carrés** (Geviert), d. h. 4 Karten des gleichen Rangs
 - Buben = 200 Punkte
 - 9 = 150 Punkte
 - Ass, 10, K, D = je 100 Punkte
 - 8 und 7 = 0 Punkte
- Sofern beide Teams gleichartige Meldungen (z. B. tierce, cinquante etc.) gemacht haben, zählt jeweils nur die Höhere

Abrechnung

- alle Punkte der Meldungen und Karten werden zusammen gezählt
- die Partei die den letzten Stich gemacht hat, erhält zusätzlich 10 Punkte (*dix de der*)
- hat eine Partei alle Stiche gemacht (schwarz) gibt es zusätzlich 90 Punkte (**capot**)
- **belote** und **rebelote** bringen zusätzlich 20 Punkte
- wenn die Spielführer gewonnen haben (**le preneurfaitsoncontrat**), werden die jeweils erzielten Punkte der jeweiligen Partei gut geschrieben
- haben die Gegner gewonnen (**le preneurestdedans**), so erhalten sie die eigenen Punkte sowie die der Spielführer
- bei Punktgleichstand (**le preneurestmis en litige**) werden bei der gegnerischen Partei die eigenen Punkte gewertet, die der Spielführer werden "eingefroren" und dem Gewinner des nächsten Spiels zusätzlich gutgeschrieben