

LJUDI I IGRE - BELOT

Ana Marija Pavleковић, Virovitica

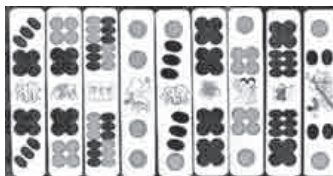


Slika 1. Dvorane zagrebačke karte

Postoji li čovjek koji se nikada ne igra? Ja mislim da ne. Kako god, igre su bitne u životu ljudi. Postoje razni oblici igara, a jedan od njih čine igre s kartama. Zapravo se ne zna točno kada su i gdje karte nastale. Zna se tek da mnoge države sebi prisvajaju „očinstvo” nad njima i da su, bez obzira na to odakle su krenule, karte pronašle put u različite dijelove svijeta. Postojala su vremena i prostori u kojima se na kartanje gledalo kao na nešto negativno i loše. Ipak, kasnije se uočene i njihove pozitivne strane. Zbog toga su neke od njih završile čak i u muzejima. Primjer su „Dvorane zagrebačke karte” iz vremena ilirskog preporoda, izrađene 1847. godine. Proslavile su se i „logoraške karte” koje su Hrvati izrađivali za vrijeme boravka u logorima. Izrađivali su ih na kartonskoj ambalaži prehrambenih proizvoda. Te su karte bile izložene na Europskoj izložbi karata održanoj 1995. godine u St. Polfenu u Austriji, a izazvale su veliku pozornost.

Jedna od igara koja se ističe popularnošću na našim prostorima zove se belot (bela) i danas ćete naučiti nešto o njoj...

Točno porijeklo belota je nepoznato. Poznate su mnoge varijacije naziva ove igre, a kod nas je prihvaćen francuski naziv (belotte). U nekim drugim zemljama nazivi vuku porijeklo od izraza „jass”, što znači *dečko*, npr. *Klaverjas*, *Klaverjas*, a javlja se još i naziv *Darda*.



Slika 2. Kineske domino karte

O kartama

Belot se igra kartama koje se nazivaju „mađarice”. Špil se sastoji od 32 karte u 4 boje – „herc” („srce”), „pik” („zelje”, „list”), „karo” („bundeva”) i „tref” („žir”). Vrijednosti karata prikazane su u sljedećoj tablici:

	VII (sedmica)	VIII (osmica)	IX (devetka)	J (dečko)	Q (dama)	K (kralj)	X (desetka)	A (as)
OPĆENITO	0	0	0	2	3	4	10	11
ADUT	0	0	14	20	3	4	10	11

Tablica 1. Vrijednosti karata



Iz tablice se vidi da sedmica, osmica i devetka općenito imaju vrijednost 0. Ipak, devetka je jača od osmice, a osmica od sedmice, a jača karta nosi slabiju. Stoga, ako se belot igra u dvoje i jedan igrač baci sedmicu, a drugi osmicu iste boje, karte nosi igrač koji je bacio osmicu. Također, može se uočiti da poredak vrijednosti karata nije isti u adutu i općenito. Nakon dijeljenja karata jedan od igrača odabire koja će boja postati **adut** (detaljnije o načinu odabira aduta doznat ćete u poglavlju Igra). Tada ta boja postaje superiornija od ostalih triju, tj. svaka karta koja je u adutu jača je od svih koje nisu adut. Tako se npr. sedmicom koja je adut može odnijeti as koji nije adut. Dečko u adutu najjača je od svih karata, a potom slijedi devetka u adutu. Zbog toga te dvije karte imaju najveće vrijednosti.

Zadatak 1. *Odredite koliki je zbroj vrijednosti svih karata u belotu.*

Zadatak 2. *Iz cijeloga špila „mađarica” izvučena je jedna karta.*

Odredite vjerojatnost da je izvučena karta:

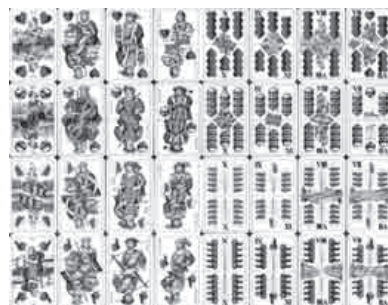
a) as

b) „pik”



Igrači mogu osvojiti bodove odnošenjem štihova i zvanjem.

U svakom krugu igre svaki igrač baci po jednu kartu. Nakon što svi igrači bace karte, jedan igrač (s obzirom na jačinu i boju bačene karte) dobiva pravo sebi uzeti sve te karte pa ih stavlja pred sebe kao svoje privremeno vlasništvo. Tada se kaže da je on odnio štih. U poglavlju Igra objasnit ćemo detaljno kada koji igrač odnosi štih. Nakon igre igrači zbrajaju vrijednosti karata u svim štihovima. Par ili igrač koji je odnio **zadnji štih** pridodaje 10 bodova na ukupni iznos. Kada u igri nema zvanja, ukupan broj bodova je 162 i tada se igra naziva „čista igra”. Ako u nekoj igri jedan igrač (par) ne odnese niti jedan štih, drugi se nagrađuje dodatnim brojem bodova. Taj broj može ovisiti o broju igrača i mjestu u kojemu se igra. Može biti npr. 100 bodova.



Slika 3. Karte mađarice

Zadatak 3. *Par A i par B igraju belot (belu). Ako je igra „čista” i par A ima 46 bodova više od para B, koliko je bodova osvojio par A, a koliko par B?*

Zadatak 4. *Četvorica prijatelja kartaju belot (belu). Pero je odnio štih u kojemu je as nosio trećinu ukupnog broja bodova.*

a) *Koliko su bodova nosile preostale karte u tome štihu?*

b) *Napiši moguću kombinaciju karata u ovome štihu.*



Zvanje

Određene kombinacije karata mogu igračima donijeti dodatne bodove. Takve kombinacije nazivamo **zvanja**. Zvanje mogu činiti 4 karte iste vrijednosti. U tablici 2. prikazano je koliko bodova nosi koja kombinacija. Također, zvanje čini i niz od tri ili više karata iste boje složene po redu. U ovome slučaju poredak je karata nešto drukčiji nego kod vrijednosti karata: VII, VIII, IX, X, J, Q, K, A (desetka se ne nalazi na istome mjestu). U tablici 3. prikazano je koliko bodova nosi koja kombinacija. Još jednu kombinaciju karata koja donosi bodove čine dama i kralj u adutu. Ta kombinacija naziva se **bela** i donosi 20 bodova. Sva zvanja najavljuju se prije same igre, tj. nakon dijeljenja, jedino se bela najavljuje u igri, i to kada se baca prva od te dvije karte. Kada se baca druga, može se reći **od bele**. Suparnički igrači ne mogu zvati u isto vrijeme, nego zove samo onaj igrač ili par koji ima jače zvanje, dok drugi može zvati samo belu. Najjače zvanje čine 4 dečka, a potom redom sva ostala u tablicama 2 i 3.

4	dečka	200
4	devetke	150
4	asa	100
4	desetke	100
4	kralja	100
4	dame	100

Tablica 2.
Zvanja - grupe



Niz od 3 karte iste boje	(VII, VIII, IX), (VIII, IX, X), (IX, X, J), (X, J, Q), (J, Q, K), (Q, K, A)	20
Niz od 4 karte iste boje	(VII, VIII, IX, X), (VIII, IX, X, J), (IX, X, J, Q), (X, J, Q, K), (J, Q, K, A)	50
Niz od 5 karata iste boje	(VII, VIII, IX, X, J), (VIII, IX, X, J, Q), (IX, X, J, Q, K), (X, J, Q, K, A)	100
BELOT	(VII, VIII, IX, X, J, Q, K, A)	PARTIJA

Tablica 3. Zvanja - nizovi

Nakon njih je niz (X, J, Q, K, A), potom (IX, X, J, Q, K) i tako dalje do vrha tablice 2. Zvanje (VII, VIII, IX) je najslabije. Osim ovih zvanja postoji i **belot**. Kaže se da je netko dobio belot kada dobije svih osam karata adutske boje. Tada taj igrač ili par dobiva partiju.

Kada neki igrač ima pravo zvati, tada može zvati sva svoja zvanja. Može čak i kombinirati tako da mu jedna karta vrijedi i za niz i za grupu. Npr. Ako neki igrač ima 4 kralja i uz to još dečka i damu crvene boje, on ima 120 zvanja. Ako je uz to crvena boja adut, zvanju se može pribrojiti i bela pa će iznositi ukupno 140. U drugu ruku, ako igrač ima npr. (X, J, Q, K, A) zelene boje, nije mu dopušteno zvati (X, J, Q), (J, Q, K), (Q, K, A), (X, J, Q, K), i (J, Q, K, A), nego dobiva samo 100 bodova za najjače zvanje. Nakon što svi igrači pogledaju svoje karte, kažu koliko tko ima zvanja, te odrede čije je najjače odnosno tko može zvati. Npr. ako neki igrač ima kombinaciju (IX, X, J), a drugi (J, Q, K), prvi će reći: „20 do dečka”, drugi „20 do kralja” i tada će drugi zvati jer je njegovo zvanje jače. Ako prvi kaže da ima „20 do kralja”, a drugi ima „20 do dečka”, on ne mora prijaviti svoje zvanje jer svejedno ne može zvati. Igrač koji ima pravo zvati, mora pokazati svoje zvanje svim igračima. Ako se igra u četvero, tada zvati može igrač koji ima najjače



zvanje, ali i njegov partner u igri. Ako dva protivnička igrača imaju isto zvanje, zove samo onaj kojemu su prvome podijeljene karte.

Nakon što zbroje vrijednosti karata u svojim štihovima, igrači tome iznosu pridodaju vrijednost zvanja. Igrač ili par koji je „zvaao aduta” mora osvojiti više od pola ukupnog broja bodova u igri kako bi „prošao”. Ako to uspije, upisuje si sve bodove koje je osvojio, uključujući i zvanja. Ako ne uspije u tome, protivnički igrač (par) upisuje sebi sve bodove iz igre. Npr. ako par A „zove aduta” i ima 20 zvanja, mora osvojiti barem 92 boda kako bi se ti bodovi njemu upisali. Ako skupi 91 bod ili manje, kaže se da je „pao” i tada par B upisuje igru, tj. 182 boda u ovom slučaju, dok par A ostaje bez bodova.

Zadatak 5. *Dva para igraju belot. Prvi je par imao 20 zvanja i odnio jedan štih te tvrdi da ukupno ima 66 bodova. Drugi par tvrdi da to ne može biti točno. Može li to biti točno? Objasni.*

Belot se može igrati u dvoje, troje ili četvero. Najpopularnija je igra u četvero, dok se u dvoje i troje obično igra kada nedostaje igrača.



Belot u četvero

Dijeljenje i određivanje aduta

Dva para igraju jedan protiv drugoga. Partneri u igri sjede jedan nasuprot drugome. Jedan igrač promiješa karte, a potom ih dijeli u krug. U dva navrata daje svakome igraču po tri karte. Tada se određuje adut, a nakon toga djelatelj svakome igraču daje još dvije karte. Nakon prve igre, djelatelj postaje igrač koji je prvi dobio karte, i to se ponavlja dok se ne završi partija. Tada prvo miješa jedan od igrača iz pobjedničkog para, a dalje se nastavlja po opisanom pravilu. Igrač koji prvi dobije karte bira hoće li odabrati adut ili će reći „dalje”. Ako kaže „dalje”, izjašnjava se sljedeći igrač. Kada prva tri igrača odbiju zvati (odabrati aduta), zove djelatelj. Tada se često kaže da je zvaao „pod mus” (njem. *müssen* = morati). Nakon dijeljenja slijedi zvanje (ako ga netko ima), a tada počinje igra.

Igra

Prvu kartu baca onaj igrač kojemu su karte prve podijeljene. Sljedeći igrač mora baciti kartu iste boje koja je veća od dane karte. Tada se kaže da je drugi igrač dao **iber** (njem. *über* = iznad). Ako taj igrač nema kartu iste boje koja je veća od bačene karte, onda baci manju kartu, ali poštuje boju. Ako nema kartu iste boje kao bačena karta, mora baciti adut. Ako nema adut, baci bilo koju kartu. Kada igrač nema traženu boju pa baci adut, kaže se da je presjekao. Ako dva igrača nemaju traženu boju pa prvi baci adut, drugi je dužan (ako ima) baciti iber na taj adut. Nakon igre igrači broje bodove, a potom ih jedan od njih zapisuje u tablicu koja može biti sljedećeg oblika (tablica 4.):

MI	VI
162	/
95	67
80	132

Tablica 4.
Primjer pisanja



Partija je gotova kada jedan od parova skupi 1001 bod. Tada se kaže da je taj par pobijedio. Igrati se može „na dosta” i „na prolaz”. Ako se igra *na dosta*, tada se partija završava kada par skupi dovoljan broj bodova. Igra se tada prekida. Npr. neki par ima 979 bodova, ima 20 zvanja i odnese prvi štih. Tada već ima više od 1001 boda pa osvaja partiju. Kada se igra na prolaz, tekuća igra mora se uvijek završiti. Ako obje strane „izađu” u istom krugu, pobjeđuju oni koji imaju više bodova. Ako se uoči da neki igrač nije poštivao pravila, npr. nije bacio iber, a imao ga je, tada se taj igrač kažnjava tako da drugi par osvaja partiju.

Zadatak 6. Par A i par B igraju belot. Broj pobjeda para A i broj pobjeda para B odnose se u omjeru 2 : 1. Ako su odigrali ukupno 6 partija, koji je trenutačni rezultat?

Zadatak 7. Žuti i Zeleni igraju belot za žetone. Svaki put kada Žuti izgube, moraju Zelenima dati dva žetona, a kad Zeleni izgube, moraju Žutima dati dva žetona. Žuti su počeli igrati s 24 žetona, svaku su partiju izgubili pa sada imaju 16 žetona.

a) Koliko su partija odigrali?

b) Ako su Zeleni počeli igrati s 21 žetonom, koliko žetona sada imaju?

Zadatak 8. Prvi je igrač bacio damu (koja nije adut). Kolika je minimalna vrijednost štih ako je drugi igrač imao iber, a kolika ako ga nije imao? Kolika je maksimalna vrijednost štih u prvome, a kolika u drugom slučaju?

Zadatak 9. Nikola je bacio jednu kartu. Dijana je bacila kartu koja nosi dva boda manje od nje. Zvone je bacio kartu čija je vrijednost pet puta veća od zbroja vrijednosti prvih dviju bačenih karata. Broj koji piše na karti koju je bacila Lidija jednak je razlici vrijednosti na kartama koje su bacili Zvone i Nikola. Kolika je ukupna vrijednost ovoga štih?

U belotu za dvoje i troje vrijede ista pravila kao i u belotu za četvero, ali postoje sitne razlike, npr. u dijeljenju i potrebnom broju bodova da se završi partija.

Literatura:

1. R. Beattie, *Kartaške igre*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2011.
2. J. Ilić-Dreven, *Najljepše kartaške igre*, Sportska tribina, Zagreb, 1985.
3. S. K. Mrkoci, *Mala povijest kartanja*, Nacionalna i sveučilišna knjižnica, Zagreb, 1998.
4. J. P. Seguin, *Igraće karte*, Treći program hrvatskog radija, 45 (1994.)
5. *Belote*. <http://www.pagat.com/jass/belote.html> (12.10.2013.)
6. *Croatian Coat of arms during centuries*. <http://www.croatianhistory.net/etf/coat3.html> (12.10.2013.)
7. *Fifteen point cards*. http://a_pollett.tripod.com/cards44.htm (12.10.2013.)
8. *The international playing-card society*. <http://www.i-p-c-s.org/> (12.10.2013.)

