

# **IL GIOCO DELLA "BELOTE" (BELOT) IN ALTA VALLE CERVO**

**Con la collaborazione di:**

**S.O.M.S. – ONLUS**

**SOCIETA' OPERAIA di MUTUO SOCCORSO - PIEDICAVALLO**

**PRO LOCO DI PIEDICAVALLO**

Appunti, cenni, conoscenze da internet tratti da: Cura Alberto

**Per la "belote" in alta Valle Cervo  
coordinazioni, spiegazioni e descrizioni a cura di:  
Zorio Prachin Gian Vittorio**

**con la collaborazione di Peraldo Bracet Claudio**

Piedicavallo, settembre 2009

## NOTIZIE VARIE

Il gioco della “belote”, in alta Valle Cervo e in particolar modo nel paese di Piedicavallo, venne importato in loco dagli innumerevoli emigranti recatisi in terra di Francia per lavoro. Mentre le donne valligiane (al valëttes), rimanevano in paese ad accudire ed allevare la prole, a provvedere al fabbisogno di mucche, capre, galline e ad espletare ogni lavoro inerente la casa e la normale vita quotidiana, gli uomini (i valëtts), andavano a lavorare come muratori scalpellini e come carpentieri in ogni parte del mondo: Americhe, Africa, Germania, Svizzera e anche nella più vicina nazione francese. Facevano, come si usava dire, una vera e propria stagione o campagna di lavoro; lontani per molti mesi o addirittura per anni dal focolare domestico.

I più fortunati rientravano in paese nel periodo invernale per alcuni mesi, quando il lavoro in edilizia era sospeso a causa delle condizioni atmosferiche avverse.

Il gioco della “belote” venne quindi prima imparato da questi lavoratori all'estero e poi portato e insegnato ai compaesani al loro ritorno.

Nel biellese, oltre che a Piedicavallo, tale gioco viene praticato a Camandona, Callabiana, Soprana, Baltigati, Valle San Nicolao, Vallanzengo. Sicuramente anche in questi paesi ci furono degli emigrati per lavoro in Francia.

La “belote” è un gioco semplice, divertente e a Piedicavallo, dopo il gioco dei tarocchi è il più giocato. A differenza del gioco dei tarocchi ove vi sono più carte sia da giocare che da ricordare ed è quindi più basato sull'astuzia, la belote risulta essere più veloce, sbrigativa e meno difficoltosa. In quest'ultima infatti prevale non tanto la capacità del singolo giocatore o coppia, quanto la percentuale di fortuna.

E' un gioco ancor oggi molto praticato, perlopiù da persone già un po' anziane. In passato e normale e di consuetudine ritrovarsi all'osteria o nella piola per giocare l'aperitivo con la belote.

Come pure si passavano e si passano ancora interi pomeriggi al bar giocando una partita dietro l'altra con in paglio consumazioni o addirittura quote in denaro per ogni gara o girone vinto.

Questo gioco a Piedicavallo si pratica generalmente tenendo conto degli annunci al fine del punteggio; in Francia, viene giocato ovunque, ma non allo stesso modo. In alcuni dipartimenti giocano tenendo valido solo l'annuncio della “belote” (re e dama del seme scelto); in altri valgono sia l'annuncio della “belote”, come gli altri tipo “carrè” (quattro carte uguali), “tiers” (tre carte in ordine di scala) e così via al fine del computo totale.

Qualcuno l'ha definito e, non a torto, per la sua semplicità, scarsità di astuzia e di abilità, il gioco della “baiona” ovvero un gioco povero e solamente di gran fortuna.

Grandi giocatori di belote del paese di Piedicavallo furono: l'Umberto d'la Tunella, il Corrado, il Leandro, il Nevio, il Giovanni della Las, il Clelio Mariet, l'Ezio Bracco, l'Eugenio, il Battista, il Luciano e l'Alcide Rosazza. Grande assiduo giocatore non del paese fu il Mirco Ubertini.

Attualmente i più bravi ed esperti sono il Claudio Peraldo Bracet, l'Aldo Borghese, il Rodolfo, il Donato, il Pier Antonio, l'Ezio Scala, il Mauro Bedoniè, il Federico Pianella, il Marco del bar e la Monica di Montesinaro.

Famosa fu ai tempi la giocata del paesano Delio (dan mez al prà) che aveva suscitato scalpore perché in una partita aveva “tirato” (giocato) il nove di atout/ seme del valore di 14 punti prima che fosse stato giocato il “valè” di atout (fante del valore di 20 punti) dicendo :”E ben si!!!! Iu tirà al quatorsi, e...allora??? (Ebbene si!!!! Ho giocato il quattordici e...allora???) giocata che nessun professionista o normale giocatore non avrebbe mai fatto.

Altra azione che suscita generalmente risate ironiche nei confronti del giocatore in causa è l'annullamento della belote da parte dell'avversario a seguito di dimenticanza o di ritardo nel dichiararla all'atto della giocata. “a ian salati la belote” (ti hanno annullato il valore della belote).

Altro consiglio di gioco è quello di farsi prima gli “assi” prima che i tuoi rivali te li mangino.

La regola basilare è quella, se possibile, di salvare il “cappotto”, cioè la presa, in una mano, di tutte le carte da parte dell'avversario.

A volte e spesso capita che, chi ha in mano “la marcoria” (il conteggio dei punti) vinca sempre. E' ottima regola controllarla ad ogni giocata.

## ALCUNI MODI PAESANI DI ESPRIMERSI DURANTE IL GIOCO

Fiorellini del prato = quando si gioca il seme di fiori

Picasse porche = quando si gioca il seme di picche

Coeur mon coeur = quando si gioca il segno di cuori

Carò = quando si gioca il seme di quadri

Tièrs = annuncio di tre carte in ordine di scala

Tièrsa maggior = annuncio di tre carte in ordine di scala massima e cioè asse-Re-donna del atout/seme/briscola

Tièers belote oppure Tièrs belutaia= annuncio di tre carte in ordine di scala del seme/atout/briscola ad es: Re-donna-fante oppure asse-Re-donna

Sencant = annuncio di quattro carte in ordine di scala - appunto, cinquanta

Nà centa = un centinaio ovvero l'annuncio di cinque carte in ordine di scala

Carrè = annuncio di quattro carte uguali

Belote = annuncio della donna dell'atout/seme/briscola

Ruà de la belote oppure Reu de la belote = Annuncio del Re dell'atout/seme/briscola

Il capo oppure Al màgu= il fante, il valè, la più alta carta di valore del seme/atout/briscola

Le cators = il nove - il quattordici del seme/atout/briscola

La trantequat = la trentaquattro cioè fante + il nove del seme/atout/briscola

La vintunna = la ventuna cioè asse + dieci

La vintesinc = la venticinque cioè asse + dieci + Re

La mamma del capo = la donna, (mamma del fante - valè) nel seme/atout/briscola

Mem culeur = stesso colore, quando un giocatore sceglie in seconda battuta l'atout/il seme/la briscola di segno opposto ma dello stesso colore. E uguale per picche e fiori

Chiò-Chiò-Chiò = quando si ha un annuncio di carrè - quattro carte uguali

Nà càpütadda = quando si prendono tutte le carte - si fa il cappotto

Siamo in vista della grande "Catalonia" = stiamo per fare il cappotto

Bianca la pulera = quando non si ha gioco

Taula rasa = tavola rasa - quando non si ha preso nemmeno una carta

Bünbarda = gioca una carta di atout, nel seme, nella briscola, se possibile la più alta

Tira an cùlp d'atout = gioca una carta di atout/del seme/della briscola

Scrov iàtout = giocando, fai cadere tutti gli atout/seme/briscole

At salvi al càpot = giocando un asse cerchi di salvare il cappotto

Piscione lo sbirro = gioco di un'altra carta d'atout/del seme/della briscola al di sotto di quella giocata dall'avversario o dal socio

Tè fàcc büs = hai fatto buco - hai fatto il bagno

Sciuff - un tuffo dove l'acqua è più blu = hai fatto il bagno - hai fatto il buco

Fütti dinti = tuffati dentro - fai il bagno - fai il buco

Al lobbia, a là **muialu** = l'indeciso, il pazzo ha fatto il buco - ha fatto il bagno

Te andà disvisti = hai scelto l'atout, il seme, la briscola per giocare senza avere niente in mano

Tè andà **eriu** = sei andato, hai scelto l'atout, il seme, la briscola, senza avere tanto in mano

Và **sustgnu** = vai sostenuto - con molto gioco in mano

Stà - tenti **Butuna** = stai, tieniti abbottonato - non azzardare ad andare se non hai gioco

A tè in **trèmmacue** = sei un socio debole che non rischia mai

A tè li at figura = sei li come una comparsa, sempre senza gioco

Iù, iomma mangiaii al quatorsi = ho/gli abbiamo preso il nove, il quattordici naturalmente, col valè (fante di atout/briscola)

Tè fütü - bricalà la partia an tal "sisèini" = hai buttato, perso la partita, nel luogo del paese inpervio detto "siseini"

Tut provi = tutte prove - si prova ad andare, anche con poco gioco

Tutte robbe cà svèggo dop = tutte cose che si vedono dopo aver giocato

At canti sempì - a cantu sempì = hai sempre/hanno sempre la fortuna di avere e di annunciare

annunci validi

Sènna mütà = scena muta - nel senso che non si ha gioco

E un = inizio di augurio ironico, all'avversario che è andato - che ha scelto l'atout/il seme/la  
briscola sperando che faccia il buco - il bagno

O tüt camp o tüt vigna = o tutto campo o tutto vigna - nel senso che si tenta la giocata sperando che  
vada bene come potrebbe andare male (si tenta il tutto per tutto)

Sgrüglialo = fagli cadere gli atout/il seme/le briscole o mangiagli gli assi o i dieci

Iù nen la smens = non ho un atout - non ho briscole - non ne ho del seme

Porta a casa la mubilia = quando il socio comanda la mano scaricagli carte da punto "portare a casa  
i mobili"

Te andà a sbrova = sei andato sul filo del rasoio - in equilibrio precario senza avere tanto gioco

Iomma al fèn ant la streia = abbiamo il fieno nel solaio - abbiamo praticamente quasi vinto

Il lömma an sacoccia = abbiamo la partita in tasca - abbiamo la partita vinta

Il lömma ant la giacca = abbiamo perso la partita

Te màc fàcc al to düvèr = hai fatto il tuo dovere aiutando il socio nel gioco

A te rsigala = hai rischiato di perdere la partita

I sun caria ad büsc vêt = sono carico di legna verde - non ho nulla di gioco

Süa sti miserie = gioca ste carte misere che hai

Tira atout e ne avrai di più = nel senso che se un giocatore ha molti atout/briscole è più facile che  
vinca demolendo l'avversario

Fammi l'apèlasg = fammi l'appello

Dare per avere = sacrificare qualche carta da punto per essere poi padroni de gioco

Iù nen truati = non ho trovato al socio con gioco

## IL MAZZO DI CARTE PER IL GIOCO DELLA "BELOTE"

Il mazzo è composto dalle carte dei quattro semi conosciuti: quadri, cuori, picche, fiori.

Per giocare si usano solamente le seguenti carte :

I quattro 7

I quattro 8

I quattro 9 di quadri-cuori-picche-fiori

I quattro 10

I quattro Assi

I quattro Re

I quattro Fanti

Le quattro Donne

Per un totale quindi di n° 32 carte

Il gioco della "belote", per un certo verso. È paragonabile a quello della "briscola" - dove il seme  
girato o scelto a piacere (briscola) comanda il gioco.

Questo nel gioco della "belote" viene chiamato "Atout" (atù)

## VALORI E PUNTO NELLA CARTE DI ATOUT

Fante = (valè) di atout punti 20

Il nove = (la cators) di atout punti 14

L'Asse = punti 11

Il dieci = punti 10

Il Re = punti 4

La Donna =	punti 3
L'otto =	punti zero
Il sette =	punti zero

Totale valore della carte di seme/briscola/atout      punti 62

VALORI IN PUNTI DELLE CARTE DI SEME NORMALI (NON di briscola/NON di atout)

L'Asse =	punti 11
Il dieci =	punti 10
Il Re =	punti 4
La Donna =	punti 3
Fante =	punti 2
Il nove =	punti zero
L'otto =	punti zero
Il sette =	punti zero

Totale valore delle carte di ogni seme                      punti 30

Il computo in valore dei punti ottenibili per ogni giocata di mano normale senza annunci risulta quindi composto da:

Punti 62 = del seme/briscola/atout  
Punti 90 = dati dalla somma dei punti degli altri tre semi  
Per complessivi punti = 152

A questi si sommano 10 punti che vanno sempre a favore di chi si aggiudica nell'ultima mano di ogni giocata. Si arriva quindi a un totale di punti 162  
Risulta quindi evidente che in una giocata normale senza annunci il giocatore o la coppia che ha scelto il seme/la briscola/l'atout, per comandare il gioco, per tenersi in positivo, per essere buono (in attivo) e per non fare cioè il cosiddetto bagno/buco/büs, deve o devono ottenere il punteggio minimo di 82 punti, Altrimenti andrà in passivo e verrà assegnato e accreditato all'avversario un totale di punti pari a 160 (dovuti al bagno/buco/büs).

Nel conteggio dei punti di ogni mano si arrotonda per eccesso o per difetto.

Esempio:

Se si ottengono 65 punti si arrotonda a punti 70 (per eccesso)

Se si ottengono 55 punti si arrotonda a punti 60 (per difetto)

## GLI ANNUNCI

Oltre ai punti che si ottengono dalla normale giocata si possono sommare a favore o in sfavore, al conteggio parziale e poi totale, anche quelli ottenibili dagli annunci validi e dichiarati.

### TIPO E VALORE DEGLI ANNUNCI

Il carrè = quattro carte uguali

4 fanti = carrè di valè	punti 200
4 nove = carrè di nove	punti 150
4 Assi = carrè di Assi	punti 100

4 dieci = carrè di dieci	punti 100
4 Re = carrè di Re	punti 100
4 Donne = carrè di Donne	punti 100
4 otto = carrè di otto (non annunciabile)	punti zero
4 sette = carrè di osettetto (non annunciabile)	punti zero

La tièrs = tre carte dello stesso seme, di seguito, in scala

La più alta (tièrs bellottata all'asse di atout) = Asse-Re-Donna di atout/briscola	punti 20
Tièrs bellottata al re di atout = Re-Donna.Fante di atout/briscola	punti 20
Altre tièrs = tre carte dello stesso seme, di seguito, in scala	punti 20

Il cinquanta (sencant) = quattro carte dello stesso seme, di seguito, in scala      punti 50

Il cento = cinque carte dello stesso seme, di seguito, in scala      punti 100

“la belote” = accoppiata di re e donna del seme/briscola/atout      punti 20

Nota: il punteggio di 100 punti è uguale anche se si ha una serie di 6 carte, di seguito, in scala. In tal caso si dichiara sempre l'annuncio di “cento” in riferimento alla carta numericamente o di valore in punti più alta senza mostrare la sesta carta più bassa come pure accadrebbe se si avessero 7 carte o 8 di seguito e in scala.

1) I rispettivi valori in punti degli annunci validi e dichiarati si sommano ai punti ottenuti nella giocata di mano al fine del computo per il conteggio finale

2) Al fine del computo per il conteggio e l'abbuono vale sempre l'annuncio più alto

3) Per la determinazione dell'annuncio più alto si fa riferimento alla carta (in scala) numericamente più alta oppure a quella (in scala) con il valore in punti più alto (tipo l'Asse), o il Re, o la Donna, o il Fante.

4) La parità di annuncio tra semi normali comporta eccezionalmente l'annullamento dell'abbuono in punti.

5) A parità tra un annuncio di seme normale e uno di seme briscola/atout prevale quello di atout.

6) L'annuncio più alto e quindi più valido ottenuto e dichiarato da un giocatore, oltre che ad annullare tutti gli altri annunci degli avversari incamera in convalida quello, anche se più basso, dichiarato eventualmente dal socio. La somma in punti di questi andrà in attivo nel computo del punteggio della coppia.

7) Il giocatore che detiene l'annuncio dichiarato e accertato essere il più alto e valido rispetto agli altri giocatori.

Vanno pure mostrati, anche se inferiori o uguali, quelli eventualmente dichiarati dal socio, perché convalidati da quello più alto e valido del suo compagno.

La somma di punti di suddetti annunci andrà in attivo nel punteggio della coppia.

## **ALCUNI ESEMPI ESPLICATIVI**

Tièrs 7-8-9 di fiori - **NON del seme/briscola/atout**

Contro

Tièrs 7-8-9 di picche - **NON del seme/briscola/atout**

Parità e annullamento, azzeramento del punteggio

---

Tièrs 7-8-9 di fiori - **del seme/briscola/atout**

Contro

Tièrs 7-8-9 di picche **NON del seme/briscola/atout**

È valida quella di fiori del seme di atout e abbuona 20 punti

---

Tièrs 7-8-9 di quadri - **NON del seme/briscola/atout**

Contro

Tièrs 8-9-10 di cuori **NON del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valida quella 8-9-10 di cuori e abbuona 20 punti

Tièrs Asse-Re-Donna di picche - **NON del seme/briscola/atout**

Contro

Tièrs Asse-Re-Donna di cuori **NON del seme/briscola/atout**

Parità e annullamento/azzeramento del punteggio

---

Tièrs Asse-Re-Donna di fiori - **del seme/briscola/atout**

Contro

Tièrs Asse-Re-Donna di quadri **NON del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valida quella di fiori di atout e abbuona 20 punti

---

Tièrs Dieci-Fante-Donna di picche - **NON del seme/briscola/atout**

Contro

Tièrs Fante-Donna-Re di cuori **NON del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valida quella di cuori perché più alta e abbuona 20 punti

---

Tièrs (bellottata) Asse-Re-Donna **del seme/briscola/atout**

Contro

Tièrs Asse-Re-Donna **NON del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valida quella bellottata dell'atout e abbuona 20 punti più altri 20 per la belote (se netta)

---

Tièrs (bellottata) Re-Donna-fante **del seme/briscola/atout**

Contro

Tièrs Re-Donna-fante **NON del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valida quella bellottata dell'atout e abbuona 20 punti più altri 20 per la belote (se netta)

---

Cinquanta 7-8-9-10 di picche **NON del seme/briscola/atout**

Contro

Cinquanta 7-8-9-10 di quadri **NON del seme/briscola/atout**

Parità e annullamento/azzeramento del punteggio

---

Cinquanta 7-8-9-10 di fiori **del seme/briscola/atout**

Contro

Cinquanta 7-8-9-10 di cuori **NON del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valido quello di fiori del seme d'atout e abbuona 50 punti

---

Cinquanta 7-8-9-10 di quadri **NON del seme/briscola/atout**

Contro

Cinquanta 8-9-10-Fante di picche **NON del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valido quello di picche perché più alto e abbuona 50 punti

---

Cinquanta Asse-Re-Donna-Fante di fiori **NON del seme/briscola/atout**

Contro

Cinquanta Asse-Re-Donna-Fante di picche **del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valido quello di picche del seme d'atout e abbuona 50 punti

---

Cinquanta Asse-Re-Donna-Fante di cuori **NON del seme/briscola/atout**

Contro

Cinquanta Re-Donna-Fante-Dieci di quadri **NON del seme/briscola/atout**

Prevale ed è valido quello di cuori perché più alto e abbuona 50 punti

NOTA: la stessa regola vale per l'annuncio del 100 (5 carte in scala dello stesso seme)

## **SVOLGIMENTO E REGOLE DEL GIOCO**

Ogni giocatore ha a disposizione, per ogni giocata di mano, nella classica partita di "belote" a 4 elementi a soci di 2, un numero di 8 carte. Il mazziere, unico per ogni giocata ma a turno e in successione, dopo aver mischiato il mazzo e dopo aver fatto alzare e tagliare obbligatoriamente dall'avversario alla sua sinistra, distribuisce prima 3 carte a testa poi altre 2 a piacere o viceversa partendo dalla sua destra per un totale di numero 5 carte a testa. Quindi gira e scopre la prima carta del mazzo di sopra sul tavolo e la rende visibile a tutti. Questa carta rappresenta l'eventuale seme/briscola/atout di possibile prima scelta.

Il primo giocatore alla destra del mazziere potrà quindi a sua discrezione e rischio accettarla, se ritiene di avere un buon gioco per tenersi in attivo e non rischiare di fare il cosiddetto bagno/buco/büs, perdendo tutti i punti.

Se così dovesse scegliere, raccoglierà la carta che era stata girata e la metterà assieme alle altre 5 già in suo possesso. Questo sarà il seme che rappresenterà per tutta la giocata di mano la briscola/l'atout dominante.

Il mazziere gli consegnerà quindi altre 2 carte e altre 3 agli altri giocatori.

Se invece non ritenesse di avere un bel gioco e la carta di quel seme non gli fosse consona ad ottenere il minimo punteggio per non fare il bagno/buco/büs, può decidere di rinunciare dicendo "passo" o "non vado". La parola e la decisione passa quindi all'altro giocatore alla sua destra che deciderà e si comporterà anche lui a seconda della convenienza.

Questo sino All'ultimo giocatore dei 4 che è il mazziere. Se a nessuno dei 4 giocatori la carta girata dal mazzo non va bene si ripete una seconda volta e alla stessa maniera il giro. A questo punto viene però data la possibilità al primo, al secondo, al terzo o al quarto giocatore di scegliere e decidere a suo piacere il seme/la briscola/l'atout nuovo per la giocata di mano.

Se dopo due giri nessuno dei 4 giocatori decide il colore del seme da adibire come briscola/atout per la giocata di mano il mazziere passa il mazzo di carte all'altro giocatore alla sua destra e si ripeterà l'intera operazione e si continuerà così via via sino a quando qualcuno avendo gioco deciderà la scelta del seme da adibire come briscola/atout per la giocata di mano.

Poi si potrà iniziare il gioco.

In generale e di solito chi ha scelto la briscola/l'atout che comanda il gioco di una mano/di una giocata cercherà all'inizio di uscire, se in suo possesso, prima le carte più alte dell'atout in modo da far scendere e così eliminare gli atout in possesso dell'avversario cancellando/eliminando quindi l'eventuale possibilità dello stesso di mangiargli gli assi o le altre carte di valore degli altri semi. Oppure uscirà, se di mano, prima gli assi (carta più alta degli altri semi) quindi i dieci e così via. A volte, a piacere e a seconda del gioco, si può uscire con una carta di seme piccola non di atout sperando che il proprio socio abbia di questo seme l'asso. Con questo si cerca di mettere in mano il socio per dargli la possibilità di giocare carte d'atout obbligando l'avversario a sormontare sugli atout per avere quindi la possibilità di mangiare e incamerare carte alte del valore d'atout.

Quando si hanno diversi atout di basso valore si può iniziare il gioco anche con una carta bassa di atout sperando che il socio abbia di questo la carta più alta il fante o valè.

Oppure si può uscire, sacrificando l'asse di atout o il dieci e per forzare il gioco e far scendere il valè, visto che non lo si ha in mano e rimanere comunque padroni di comandare il gioco d'atout avendo in mano il nove.

Risulta importante e basilare ricordarsi che gli atout sono sempre in numero di otto.

E' tassativamente obbligatorio rispondere al seme in gioco, sia quando risulta d'atout sia quando risulta normale.

Se un giocatore non possiede carte nel seme in gioco deve tagliare, se ha in suo possesso una briscola/un atout, altrimenti può giocare carte di altro seme a sua discrezione.

Sulla giocata di briscola/di atout è tassativamente obbligatorio, se in possesso, sempre giocare sormontando la stessa briscola/atout che risulta in gioco. Se un giocatore non possiede una briscola/atout più alta di quella che c'è in gioco deve giocare, se in suo possesso, la sua più bassa sottostando e come si dice in gergo "pisciando sull'atout".

Se poi non possiede alcuna briscola/atout di quel colore sulla giocata stessa dell'atout può giocare una qualsiasi altra carta in suo possesso.

Nella giocata di seme normale, non di briscola/atout, ogni giocatore può giocare una carta a piacere di valore o meno, è sufficiente che, se in suo possesso, risponda al seme giusto.

Se in una normale giocata di seme normale, non di briscola/atout, un giocatore non possiede carte di quel seme e neanche di briscola/atout può giocare a piacere qualsiasi altro seme.

Ogni giocatore deve ricordarsi di dichiarare all'atto del gioco della sua prima carta delle otto che ha a disposizione e quando è di mano il suo annuncio, se ne è in possesso, senza farlo vedere. Alla fine del giro di dichiarazione dei propri annunci chi avrà dichiarato l'annuncio più alto lo dovrà mostrare agli altri.

Ciò servirà anche a convalidare l'annuncio, anche se inferiore in eventuale possesso del socio e annullerà ogni altro annuncio in possesso della coppia avversaria. La somma del valore degli annunci andrà in attivo al punteggio della coppia.

La belote, carta di Re, accoppiata alla carta di donna del seme briscola/di atout scelto per la giocata di mano, va dichiarata da parte del giocatore che ne è in possesso subito, ovvero all'atto della prima giocata di mano dello stesso e prima che il giocatore successivo alla sua destra abbia giocato la sua carta. Questo affinché venga computata e resa valida nel conteggio dei punti.

Esempio: si gioca il "Re della belote" dichiarandolo subito, poi magari, dopo altre due o tre carte si gioca la "donna della belote" e deve essere dichiarata subito altrimenti, se dichiarata in ritardo, può

essere eliminata (in gergo salata) dallo stesso giocatore avversario primo di destra o dall'altro con la dichiarazione subitanea di annullamento. Anche il semplice gesto di battere un dito sul tavolo da parte di uno dei due avversari sta a indicare l'eliminazione.

L'eliminazione può avvenire sia in prima fase di giocata di Re che in seconda fase di giocata della donna e viceversa.

Se la prima volta, giocando il "Re della belote" lo si chiama e poi ci si dimentica la dichiarazione della "donna della belote" e l'avversario la elimina/la sala con il sistema sopracitato viene eliminata la totale validità ed il punteggio. Non c'è via di mezzo, non basta una sola dichiarazione valida.

## **L'appello - (l'appelage)**

E' un indicazione, un invito di un giocatore rivolta al proprio socio, affinché giochi il seme di cui il giocatore è possessore con carte del valore più alto (assi, dieci ecc..)

L'appello può essere diretto o indiretto, a discrezione dei giocatori della coppia e a seconda dei loro rispettivi accordi presi prima della partita.

Durante una partita e per tutta la durata della stessa una coppia può adottare il sistema d'appello diretto o indiretto a sua scelta.

L'appello indiretto (solitamente il più adottato) consiste nel rispondere al seme e al colore giocato dal socio con un altro seme e di diverso colore. Questo perché non si hanno in mano carte del colore e del seme giocato dal socio e non si è costretti a tagliare con l'atout.

Esempio: il giocatore di coppia gioca una carta del seme di cuori, il socio rispondendo alla giocata con una carta del seme di picche fa capire al compagno e lo invita/lo chiama a giocare il seme di fiori e viceversa.

L'appello diretto (poco usato) consiste nel rispondere al seme e al colore giocato dal socio con l'altro seme di uguale colore o gli altri due semi di colore diverso perché non si hanno in mano carte del colore e del seme giocato dal socio e non si è costretti a tagliare con atout.

Esempio: il giocatore di coppia gioca una carta del seme di picche, il socio, rispondendo alla giocata può giocare una carta del seme di fiori o di cuori o quadri a seconda di dove ha il gioco più forte, facendo capire al compagno di possedere di quel seme le carte di maggior punteggio (asse, dieci ecc..)

### **Importante**

Sulla giocata da parte del socio del seme di briscola/d'atout e non avendo carte di briscola/atout si può fare l'appello diretto o indiretto in base agli accordi presi prima e giocando una qualsiasi carta il socio capirà.

Risulta logico ed evidente che, se esistono degli annunci a favore e validi alla coppia tipo "tiers all'asse", "cinquanta all'asse" ecc..il socio una volta giocato e fatto cadere tutti gli atout agli avversari ed eventualmente fattisi le sue carte padrone, andrà verso il gioco del compagno giocando, se in possesso, una carta del seme dove il suo stesso compagno ha mostrato di avere più gioco di valore.

Se il socio durante la giocata di un seme da parte dell'avversario ha effettuato un taglio (non avendone di quel seme) con un atout, rimanendo padrone del gioco facilita il proprio compagno e anch'esso non avendo carte del seme in gioco non è obbligato a tagliare e a sprecare un atout. Può quindi scaricare una qualsiasi altra carta.

Solo se l'avversario è salito e ha sormontato l'atout del socio il compagno, deve pure lui, sormontare o "pisciare" con atout.

## **Litige - litigio - controversia**

Può accadere che nel corso di una normale giocata di mano, alla fine, contando i punti, questi risultino uguali per le due coppie di giocatori.

Sul totale di 162 punti a disposizione una coppia ne ottiene 81 e la coppia avversaria idem 81. Questo caso viene chiamato "litige" e a questo punto viene assegnato in attivo un punteggio di 80 punti alla coppia che non è andata, che non ha scelto il seme di atout per comandare il gioco di quella mano.

I restanti 80 punti vengono assegnati in via provvisoria e tra parentesi, alla coppia che ha dominato il gioco della giocata.

Si esegue quindi una seconda mano di gioco cedendo il mazzo ad altro giocatore di seguito.

La coppia che in seconda battuta decide di andare e sceglie l'atout e si tiene buona (cioè non fa il bagno/il buco/il büs, si aggiudica in attivo oltre ai punti della seconda mano anche i punti del litige/litigio che si era creato ed era in sospeso nella prima mano.

Il litige/litigio può accadere anche in una mano ove vi siano diversi annunci.

Esempio: una coppia ottiene 81 punti e in più ha dichiarato una "tiers" valida del valore di 20 punti. La coppia avversaria ottiene gli stessi 81 punti e in più ha dichiarato la "belote" valida del valore di 20 punti. In questo caso si assegnano i 100 punti (80+20) alla coppia che non è andata, che non scelto il seme di atout. Gli altri 100 punti (80+20) vengono assegnati in via provvisoria/tra parentesi alla coppia che ha dominato il gioco scegliendo l'atout della giocata.

Così via in presenza di altri annunci, che sommati ai punti conquistati nella giocata, si ottiene un risultato di parità/un litige/un litigio.

### Nota n°1 sul litige

Risulta chiaro ed evidente che le coppie (ed in particolar modo quella che ha in conto il punteggio provvisorio e tra parentesi) cercheranno in tutti i modi di andare con una giocata che gli permetta di non fare il bagno/il buco/il büs e di così recuperare i punti provvisori e tra parentesi. Infatti questi punti verranno incamerati in attivo dai due giocatori che nella mano di giocata hanno determinato il gioco di briscola/di atout.

### Nota n° 2 sul litige

Può accadere che dopo aver fatto un primo litige/litigio, alle mani successive se ne verificano altri. In tutti i casi a chi "non va" si accredita il punteggio del litige precedente (provvisorio e tra parentesi) a chi va e si segna tra parentesi il nuovo litige che verrà messo in palio nella mano successiva e così via.

Nel caso in cui chi va per cercare di accreditarsi i punti del litige e malauguratamente fa il buco agli avversari verranno assegnati i punti del litige più i punti del buco (160), più eventuali annunci.

## **Il chiamarsi fuori - Chiudere la partita - Ciamese fora**

A volte può capitare che in una partita nella quale viene stabilita la quota. Per esempio 1000 punti, per vincerla ed aggiudicarsela una coppia si trovi ad avere in attivo un totale di 990 punti e l'altra, con un valore inferiore pari ad esempio a 950 punti.

A questo punto in una mano di giocata occorre che chi va/chi stabilisce l'atout dominante sia sicuro di conquistare e incamerare i punti mancanti alla quota 1000 per arrivare per primo a vincere la partita.

La coppia alla quale mancano 10 punti, se di prima mano e con un bel gioco, risulta favorita e cercherà di andare scegliendo l'atout dominante, giocando senza rischiare il bagno/il buco/il büs. Il giocatore di coppia, che essendo primo a iniziare il gioco, appena raggiunge il punteggio di 10 punti mancanti alla conclusione della partita può "chiamarsi fuori" (fermare provvisoriamente e definitivamente il conteggio) contando i punti fatti e mettendoli coperti in disparte prima di aver giocato le restanti carte della mano.

Lo stesso può fare il suo compagno se di mano e se risultante padrone/possessore accaparrandosi le carte di una giocata di mano che gli consentono, come totalità di punti di chiudere l'incontro. Alla fine si verificheranno i punti della mano accantonata provvisoriamente per vedere se sono giusti; quindi sommandoli a quelli dell'intera giocata ci si accerterà che non si ha fatto il bagno/il buco/il büs. Se così sarà si avrà vinto la partita altrimenti questa andrà a favore dell'avversario. La seconda coppia, alla quale mancano 50 punti per vincere e chiudere la partita, se non è di mano è quasi impossibile che possa andare a scegliere l'atout perché rischia che alla uscita di prima giocata della coppia avversaria questa facendosi, ad esempio, un asse (11 punti) incameri i 10 punti mancanti a finire la partita chiamandosi lei stessa fuori. Occorre quindi valutare bene prima la forza del gioco a disposizione di ogni coppia e di ogni giocatore e il turno di mano cioè se si è primi di mano o meno per l'inizio della giocata. Naturalmente ogni giocatore farà bene a ricordarsi, quando si è al limite di punteggio acquisito in una partita che può e deve chiamarsi fuori a ora e tempo/al momento giusto. Ad ogni singolo giocatore è consentito il "chiamarsi fuori" quando è di mano e padrone della stessa giocata. Non può "chiamarsi fuori" se, pur essendo di mano, non è padrone della stessa giocata. Se un giocatore si "chiama fuori" senza aver accumulato i punti occorrenti giusti a chiudere la partita o avendo fatto il bagno/buco/büs, perde senz'altro la partita assieme al compagno!

## ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI

Una partita normale di "belote" generalmente ha 4 concorrenti in coppia di 2 e si gioca sino al raggiungimento di 1000 o 1500 punti. Come già detto i punteggi ottenuti in ogni mano si sommano o si riducono per eccesso o per difetto sino all'ottenimento del computo totale. Ogni annuncio a tempo richiamato e valido di valore superiore annulla quello di valore inferiore. L'annuncio dichiarato e valido di un giocatore, se di valore superiore, oltre ad annullare tutti gli altri degli avversari incamera e consente di sommare al conteggio ogni altro annuncio del proprio socio, anche se inferiore. Gli annunci rispettivi delle due coppie si sommano in ogni mano e si aggiungono alla somma parziale per il conteggio finale. La "belote", se dichiarata regolarmente, non è soggetta ad annullamento, in presenza di altro annuncio superiore in valore, se pur essa di valore inferiore, resta valida. La "belote" non viene convalidata solo se dichiarata erroneamente e non a tempo. Non risulta valida se viene "salata" (annullata a voce o con gesto del dito battuto sul tavolo) da parte di un giocatore avversario. Il punteggio (negativo) cioè derivante da un bagno/buco/büs che ha sfortunatamente ottenuto una coppia passa a favore e in attivo a credito alla coppia avversaria assommandosi al conteggio parziale e poi finale. Il bagno/buco/büs normale e senza annunci ha un valore di 160 punti. Il cappotto/càpôt, cioè la presa totale di tutte le carte giocate in una mano da parte di chi è andato (ha scelto la briscola/l'atout, ha un valore di 250 punti. Sia il bagno/buco/büs, sia il cappotto (càpôt) si sommano agli eventuali altri annunci che possono esistere in ogni giocata. Ogni giocatore che riesce a conquistare e che accredita a suo favore la mano ultima di ogni giocata (man ultima) accumula in attivo per lui e per la coppia 10 punti. Il cappotto contrario (càpôt cüntrari), raramente fattibile, è la presa di tutte le carte di una giocata da parte della coppia che non è andata e che non ha scelto la briscola/l'atout; comporta un'assegnazione di 350 punti a favore della coppia che non è andata e a scapito dell'altra, che ritenendo di avere gioco, era andata. Alla coppia che si aggiudica il cappotto contrario (350 punti) vengono assegnati in oltre anche tutti gli annunci validi annunciati nella stessa mano.

Non succede quasi mai che in una partita una coppia di giocatori rimanga a zero punti, subisca cioè la così detta famosa “fani” da parte degli avversari.

...E PER FINIRE UN CONSIGLIO AI GIOCATORI

La “belote” è un gioco di attacco.  
Se non si va mai, se non si rischia un po’  
non si vincerà mai una partita.

Buona partita a tutti e... VINCA IL MIGLIORE!!!!

Zorio Prachin Gian Vittorio

TABELLA PUNTI NECESSARI PER “SALVARSI” - TENERSI BUONI CON ANNUNCIO A FAVORE

PUNTI DI ANNUNCIO A FAVORE	PUNTI NECESSARI A SALVARSI
20	72
40	62
50	57
60	52
70	47
80	42
90	37
100	32
110	27
120	22
130	17
140	12
150	7
	- 1 LITIS

TABELLA PUNTI NECESSARI A FAR FARE IL “BUCO” AGLI AVVERSARI CON ANNUNCIO A FAVORE DEI MEDESIMI.

PUNTI DI ANNUNCIO AVVERSARI	SERVONO PUNTI	PUNTI BUCO
20	92	180
40	102	200
50	107	210
60	112	220
70	117	230
80	122	240
90	127	250
100	132	260
110	137	270
120	142	280
130	147	290
140	152	300
150	157	310
		- 1 LITIS

## REGOLAMENTO DI GARA - PENALITA'

Alla coppia che in una giocata commette un errore di gioco non ammesso tipo:

- basottare sul seme/sugli atout
- non salire sugli atout
- dichiarare un falso annuncio
- chiamarsi fuori e non aver raggiunto il punteggio occorrente a tale scopo

VIENE APPLICATA LA SANZIONE DI PARTITA PERSA

Non sono inoltre ammessi segnali con mani, sguardi, viso e a parole.