



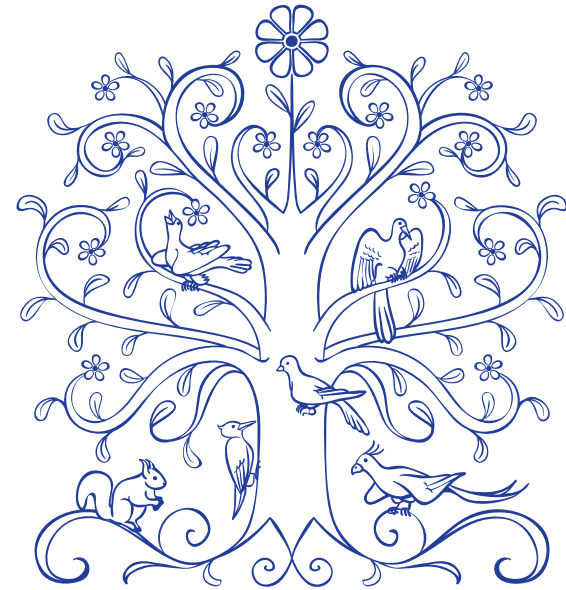
LA *B*ÂTARDE



SPIELREGELN

ÜBERSICHT

Zur Geschichte des Spiels	5
Das Material	6
Das Verteilen der Karten	6
Das Prinzip des Spiels	7
Das Ausspielen der Karten	8
Das Spiel der Ankündigung	9
Fall des letzten Spielers in der Ankündigungsrunde	11
La Méchoune	11
Die Benutzung der Spielmarken	12
Die Punkteverteilung	13
La Bâtarde zu 5 oder 6 Spielern	13



ZUR GESCHICHTE DES SPIELS

La Bâtarde ist ein passioniertes und mysteriöses Kartenspiel.

Manche behaupten, dass eine ursprüngliche Variante aus dem Norden Indiens stammt, die über Kleinasien bis nach Venedig gelangte, und sich von dort ausgehend in Europa verbreitet hat. Man erzählt auch, dass der Name von der unehelichen Tochter eines gewissen Prinzen Syldave herrühre, die das Spiel am Hofe ihres Vaters eingeführt haben soll. Andere verfechten, dass das Spiel aus großer Entfernung von drei portugiesischen Seefahrern herbeigeschafft wurde. Aber nichts ist sicher...

DAS MATERIAL

Diese Box enthält :

2 Pakete zu je 36 Karten der Bâtarde, 30 Spielsteine und diese Spielanleitung.

Bei diesem Spiel werden keine Gruppen gebildet, jeder spielt für sich. Es wird zu 3 bis 8 Teilnehmern gespielt. Zu dritt oder zu viert wird 1 der beiden Pakete mit 36 Karten benutzt. Bei 5 bis 8 Spielern werden beide Pakete verwendet. Bei 6, 7 oder 8 Spielern kann auch ein Mini-Turnier veranstaltet werden, indem gleichzeitig zwei Tischrunden zu 3 oder 4 Spielern eröffnet werden.

DAS VERTEILEN DER KARTEN

Es wird gelost, welcher Spieler die Karten in der ersten Runde austeilt. Danach werden die Karten durch den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn ausgegeben. In dieser Richtung findet auch das Austeilen der Karten statt.

Im Wettbewerb wird auch die Sitzordnung der Spieler am Tisch ausgelost.

Die Anzahl der auszugebenden Karten an die Spieler variiert mit jeder Runde :

- **Bei 3 Spielern** werden zunächst 7 Karten pro Kopf ausgeteilt, dann 8, 9, 10, 11 und schließlich 12 Karten pro Spieler. An diesem Punkt ist der ganze Stapel verteilt. Dann wird erneut eine Runde mit 12 Karten ausgegeben, dann wieder 11, 10, 9, 8 und 7. Die Partie ist damit beendet.
- **Bei 4 Spielern** werden 5 bis 9, dann wieder 9 bis 5 Karten ausgeteilt.

Ab 5 Spielern werden beide Stapel eingesetzt (72 Karten insgesamt) :

- **Bei 5** werden 9 bis 14, dann 14 bis 9 Karten verteilt.
- **Bei 6** werden 7 bis 12, dann 12 bis 7 Karten verteilt.
- **Bei 7** werden 5 bis 10, dann 10 bis 5 Karten verteilt.
- **Zu 8** empfiehlt sich, 2 Tische zu je 4 Spielern einzurichten.

Die Karten werden verdeckt, eine nach der anderen ausgegeben.

Eine Partie setzt sich also aus mehreren Runden zusammen, die alle in gleicher Weise ablaufen.

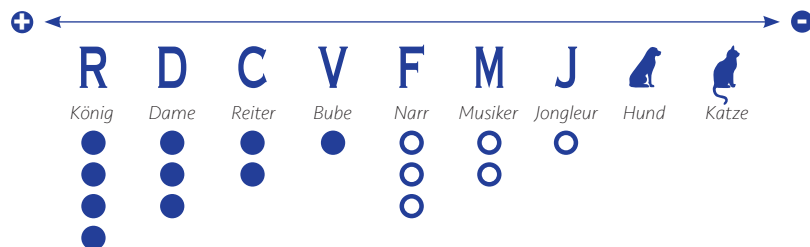
DAS PRINZIP DES SPIELS

Nach jedem Austeilen besehen sich die Spieler ihre Karten und müssen eine Vorankündigung bezüglich der Stiche treffen, die sie zu landen gedenken. Bei diesem Spiel wird nicht ausgesetzt ; jeder Spieler gibt in jeder Runde eine Wette ab. Das Prinzip der Auktion erlaubt der Gemeinschaft der Spieler, einen Trumpf zu wählen.

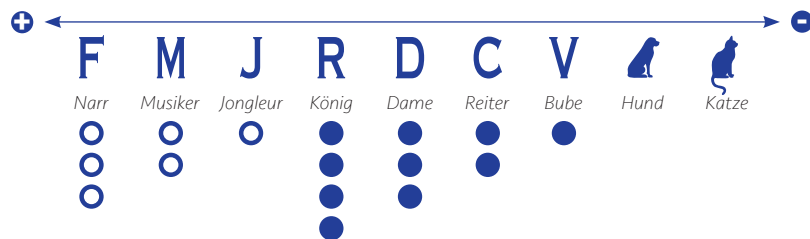
Es gibt 6 Möglichkeiten : alles auf Trumpf, Pik ist Trumpf, Herz ist Trumpf, Karo ist Trumpf, Kreuz ist Trumpf und ohne Trumpf.

Bei allem, was auf Trumpf steht, ist die Reihenfolge der Kartenwerte verschieden.

- Die normale Ordnung der Karten, von der stärksten bis zur schwächsten, ist :



- Bei Trumpf herrscht Karneval, die Künstler übernehmen die Macht und die Ordnung verändert sich :



DAS AUSSPIELEN DER KARTEN

Nach den Ankündigungen ist es am Spieler zur Linken desjenigen, der die Karten verteilt hat, die erste Karte zu spielen. Jeder wird im Uhrzeigersinn nun eine Karte spielen. Diese Karte muss, insofern es das Blatt auf der Hand zulässt, von der gleichen Farbe wie die zuerst gespielte Karte sein.

Wenn alle Spieler Karten der gleichen Farbe spielen, gewinnt derjenige, der die stärkste Karte gespielt hat, den Stich. Nachdem er sich die gespielten Karten genommen hat, legt er diesen Stapel vor sich hin, verdeckt, dann spielt er eine neue Karte seiner Wahl.

Wenn diese erste Karte ein Trumpf ist, muss jeder weitere Spieler auch mit Trumpf bedienen und, wenn sein Blatt es ihm erlaubt, den Wert steigern, also wenn möglich eine überlegene Karte gegenüber den schon abgelegten ausspielen.

Beim Trumpf ist stets auf die veränderte Reihenfolge zu achten. Wenn der Spieler nicht mithalten kann, muss er einen anderen Trumpf spielen, insofern er einen auf der Hand hat, oder, sollte dies nicht der Fall sein, egal welche andere Karte. Man nennt dies ein sich-aus-der-Verantwortung-Ziehen und er wird diesen Stich nicht gewinnen.

Das Gleiche gilt für den Fall, in dem die erste Karte von normaler Farbe, also kein Trumpf ist und ein Spieler weder eine Karte dieser Farbe noch eine Trumpfkarte besitzt. Er zieht er sich dann mit einer Karte seiner Wahl aus der Affaire.

Oder anders herum, wenn die erste Karte einer normalen Farbe entspringt und ein Spieler keine Karte dieser Farbe, wohl aber über einen oder mehrere Trümpfe verfügt, ist er zum stechen gezwungen, muss also einen Trumpf ausspielen. Wer dann den höchsten Trumpf gespielt hat, also überbietet, gewinnt den Stapel.

Schließlich, wenn danach ein Spieler seines Zeichens stechen kann, muss er diesen höherwertigen Trumpf ausspielen, gemäß dem Prinzip, nach dem beim Trumpfen nach Möglichkeit überboten wird. Dann ist es also an ihm,

den Stapel an sich zu nehmen. Auch wenn er nicht überbieten kann, muss er trotzdem gegebenenfalls die Trumpf-Farbe spielen. Ein Recht sich aus der Verantwortung zu ziehen hat ein Spieler nur, wenn er weder die geforderte Farbe noch einen Trumpf auf der Hand hat.

- **Ohne Trumpf** gilt keine der Farben als Trumpf, alle 4 werden in der normalen Reihenfolge gespielt. Die Spielregeln bleiben die gleichen. Man kann niemals stechen.

- **Alles auf Trumpf** setzt alle 4 Farben auf Trumpf. Die Reihenfolge der Karten ist also die der Trümpfe in allen Farben und der Wert muss wenn möglich auch gesteigert werden. Wenn alles Trumpf ist, kann nicht gestochen werden und, wenn der gefragten Farbe nicht Folge geleistet werden kann, wird irgendeine Karte gespielt.

Zusammenfassung :

- Falls auf der Hand, muss die geforderte Farbe immer gelegt werden.
- Wenn man nicht die gefragte Farbe, aber dafür einen Trumpf hat, ist man gezwungen zu stechen.
- Beim Spielen des Trumpfes wird aufsteigend verfahren.
- Man wirft also keine schlechten Karten ab, wenn es irgend anders geht, das heißt nur, wenn man weder Trumpf noch die aktuell gefragte Farbe spielen kann.
- Die stärkste Trumpf-Karte oder, wenn kein Trumpf gespielt wird, die stärkste Karte der gefragten Farbe verpflichtet, den Stapel an sich zu nehmen.

Am Ende jeder Runde, werden die bestraft, die sich bezüglich ihrer Einschätzung vertan haben. Am Ende der Partie gewinnt derjenige, der die wenigsten Strafpunkte zusammengetragen hat.

DAS SPIEL DER ANKÜNDIGUNG

Wie legen die Spieler zu Beginn der Runde gemeinsam den Trumpf fest ?

Eine Reihenfolge zur Abgabe der Gebote wird festgelegt.

Nach dem Austeilen der Karten ist es am Spieler zur Linken des Austeilenden,

das Spiel der Ankündigung einzuleiten, wobei es auch an ihm ist, die erste Karte zu spielen.

Er fragt die Mitspieler, ob sie bereit seien und, insofern sie bereit sind, gibt er die Anzahl der Stiche an, die er bei dieser Runde einzuholen gedenkt und welchen Trumpf er dazu wünscht.

Der folgende Spieler hat 2 Möglichkeiten :

- **Der gewählte Trumpf sagt ihm zu.** Er erklärt die Anzahl der Stiche, die er seinerseits zu erzielen erhofft. Er kann auf mehr Stiche setzen als der vorherige Spieler, ebenso auf weniger oder auf gar keine.
- **Er möchte den Trumpf ändern.** Er muss die ursprüngliche Ansage also übertreffen.

Eine Ankündigung ist stärker, wenn auf eine größere Anzahl an Stichen gewettet wird. Bei gleicher Anzahl an Stichen ist es möglich, eine überlegene Anzahl vorzuschlagen, unter Bedingung, dass die vorgeschlagene Farbe des Trumpfes stärker sei. Es wurde hierzu eine willkürliche Hierarchie der Farben festgelegt - in absteigender Reihenfolge :



Beispiel : Wenn der Spieler vor Ihnen « 2, Karo » ankündigt, müssen Sie, wenn Sie Kreuz zum Trumpf erklären möchten, mit mindestens « 3, Kreuz » überbieten. Andererseits, falls Sie wünschen, dass Pik Trumpf wird, können Sie einfach « 2, Pik » bestimmen.

Dieses System folgt also der Reihenfolge der Gebote und jedes Gebot, das einen neuen Trumpf einführt, macht die vorhergehenden ungeschehen. Man fährt mit den Ankündigungen fort, bis sich alle Spieler auf einen Trumpf geeinigt haben. Das Spiel der Ankündigung ist damit beendet und der Trumpf für diese Runde entschieden.

FALL DES LETZTEN SPIELERS IN DER ANKÜNDIGUNGRUNDE

Um schließlich einen Stich zu landen, legt jeder Spieler eine Karte ab und es gibt demnach so viele Stiche zu gewinnen wie es in dieser Runde Karten pro Spieler gibt. Um zu vermeiden, dass am Ende der Runde jeder mit seinem Tip hinsichtlich der Stiche richtig liegen könnte, darf der Spieler, der die letzte Ankündigung macht, mit seiner hinzugefügten Wette nicht auf die Anzahl der Karten auf der Hand kommen.

Beispiel : Man spielt zu dritt und jeder hat 5 Karten bekommen ; der erste Spieler kündigt « 3, ohne Trumpf » an und der nächste « 0, ohne Trumpf », dann hat in diesem Fall der letzte nicht die Möglichkeit « 2, ohne Trumpf » anzukünden, weil $3+0+2=5$ wären, was der Anzahl der ausgeteilten Karten entspräche. Er könnte aber trotzdem jeden anderen Tip ohne Trumpf abgeben, und damit wäre die Ankündigungsrunde beendet : Die Runde würde demnach ohne Trumpf gespielt werden und jeder würde versuchen, die Anzahl der Stiche einzubringen, auf die er zuvor spekuliert hat. Der letzte Spieler könnte aber auch, wie im vorherigen Beispiel, eine stärkere Ankündigung machen als « 3, ohne Trumpf », zum Beispiel « 3, Herz » und damit die anderen zwingen, sich neu zu entscheiden.

Dieser Zwang ist nur eine kleine Einschränkung für den letzten Spieler und wird keinen guten Spieler daran hindern, die Runde trotzdem zu gewinnen.

LA MÉCHOUNE

Zu jedem Zeitpunkt während der Ankündigungen hat jeder Spieler das Recht, die Ankündigung eines anderen Spielers zu « méchounen ». Ist dies gewünscht, so muss er schnell auf den Tisch klopfen und erklären « ich méchoune », sodass er eingreift, bevor ein neuer Trumpf angekündigt wurde.

« Méchounen » bringt zwei Auswirkungen mit sich :

- **Es blockt jede weitere Ankündigung**, das heißt, dass kein anderer Spieler mehr den Trumpf verändern kann, selbst wenn er eine stärkere Ankündigung machen wollte.

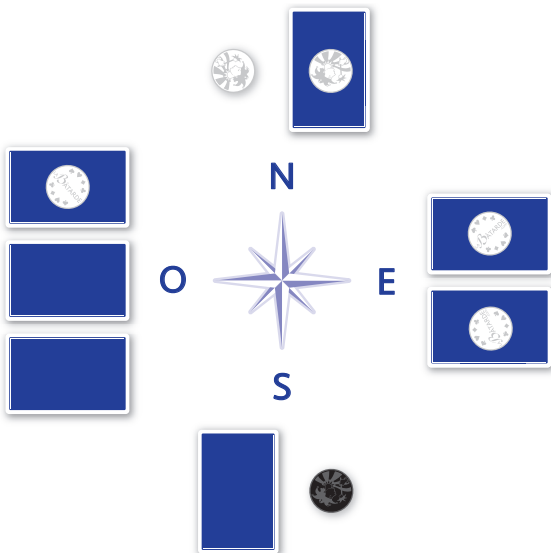
- Es verzweifacht die Punkte aller Spieler am Ende der Runde, sodass man sich dadurch unter Umständen doppelt in die Misère der negativen Punkte reitet.

Der Spieler, der durch seinen Gegner « méchount » wurde, darf, wenn er möchte, seinerseits « chounen », was er durch Klopfen und die Ansage « ich choune » bekräftigen muss, ehe die erste Karte gespielt wird. Auf das Spiel hat dies keinen weiteren Einfluss, aber am Ende der Runde vervierfacht es die Punkte, anstatt sie nur zu verdoppeln.

DIE BENUTZUNG DER SPIELMARKEN

Die Spielmarken dienen zur Gedächtnis-Stütze. Zum Zeitpunkt der Ankündigungen erhält jeder Spieler so viele weiße Marken, wie er Stiche einzuholen gedenkt oder eine schwarze, wenn er davon ausgeht, keinen Stich zu machen. Im Laufe der Partie legen die Spieler ihre Marken auf die Stapel, die sie gewonnen haben. Auf einen Blick kann so festgestellt werden, wie weit die Gegner mit ihren Ankündigungen fortgeschritten sind. Am Ende der Runde erleichtern die Marken das Zählen der Punkte.

Beispiel :



DIE PUNKTEVERTEILUNG

Sobald alle Karten gespielt wurden, zählt jeder Spieler die Stiche, die er gewonnen hat, in der Hoffnung, dass deren Anzahl sich mit seinem Tip aus der Ankündigungsrunde deckt. Ist dem der Fall, hat er 0 Punkte zu verzeichnen. Wenn nicht, hat er die abweichenden Punkte zu markieren. Dabei ist nicht zu vergessen, dass bei einer « méchounten » Partie die Punktzahl verdoppelt, und bei einer « gechounten » Runde sogar vervierfacht wird.

Beispiel : Bei dem Schema auf der vorherigen Seite hat der Spieler auf nördlicher Position angekündigt, 2 Stiche zu landen, aber er hat nur einen eingebracht : Er bekommt einen negativen Punkt. Der Spieler auf Position Ost hat angekündigt, 2 Stiche zu machen und auch 2 eingeholt : er hat seinen Einsatz also erfüllt und bekommt keine Strafpunkte. Der Spieler im Süden ist davon ausgegangen, keinen Stich zu machen, hat aber doch einen gewonnen : und bekommt daher 1 Punkt. Spieler West ist von 3 ausgegangen, hat aber schließlich nur 1 gelandet : und bekommt daher 2 Punkte in der Differenz.

Wenn die Runde « méchouniert » gewesen wäre, hätte Nord 2 Punkte bekommen, Ost nach wie vor 0, Süd 2 und West 4.

Wäre die Runde außerdem « chouniert » gewesen, hätte Nord 4 Punkte bekommen, Ost bliebe auch hier bei 0, Süd läge bei 4 und West bei ganzen 8 Punkten.

Am Ende der Partie gewinnt die kleinste Anzahl an Punkten.

LA BÂTARDE ZU 5 ODER 6 SPIELERN

Ab 5 Spielern werden beide Stapel zu 36 Karten benutzt. Die beiden Spiele haben den gleichen Kartenrücken, aber abweichende Gesichter : bei einem der beiden sind die Buchstaben oder Symbole in den Ecken unterstrichen : man nennt dieses das markierte Spiel und das andere das einfache Spiel. Bei dieser Variante nun werden sie beiden Spiele gemischt, man hat also 72 Karten. Alle Regeln bleiben gleich, ein König bleibt stärker als eine Dame und ein Narr stärker als ein Musiker. Es gibt somit 18 Karten in jeder Farbe

und daher, sobald eine Farbe auf Trumpf gesetzt wird, 18 mögliche Trümpfe. Die einzige zusätzliche Schwierigkeit besteht darin, zu wissen, welche der beiden gleichen Karten im Fall eines Ausspielens in der gleichen Runde als stärker gelten soll. Dies entscheidet sich in der Ankündigungsrunde, indem der Spieler, der eine Ankündigung macht, präzisiert, ob er den Vorzug dem markierten oder dem einfachen Blatt gibt. Eine Ankündigung formuliert sich fortan wie folgt, zum Beispiel « 4, Pik, markiert » oder « 3, ohne Trumpf, einfach ». Man weiß damit also gemäß der Ankündigung, welche der beiden gleichen Karten über die andere siegt.

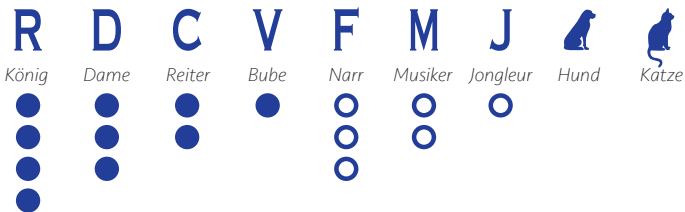
Diese Regeln mögen komplex erscheinen, werden sich aber im Laufe des Spiels als sehr einfach erweisen und ein Spiel ohne Aufhalten ermöglichen.

Es braucht nur einige wenige Minuten, um mit LA BÂTARDE warm zu werden, aber es braucht sicher mehrere Jahre, um all seine Feinheiten zu entdecken. Lassen Sie sich auch auf bessere Spieler ein und zögern Sie nicht, Ihr Spiel auch bei den Weltmeisterschaften zu erproben !

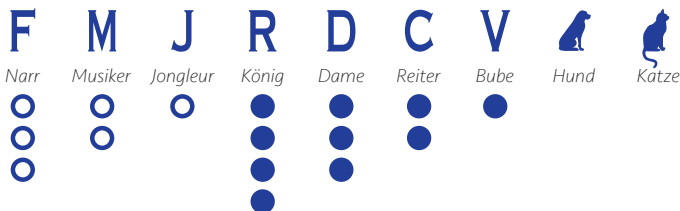


Dank der allgemein gängigen Werte im Bereich der Kartenspiele werden Sie keine Schwierigkeiten haben, den Wert der Karten zu erinnern.

← NORMALE REIHENFOLGE DER KARTEN →



← REIHENFOLGE BEI TRUMPF →



← REIHENFOLGE DER FARBEN ZUR ANKÜNDIGUNG →



Wenn Sie mehr über La Bâtarde wissen möchten
 (Infos, Ratschläge zum Spiel, Turniere, Kontakt)
www.labatarde.com