



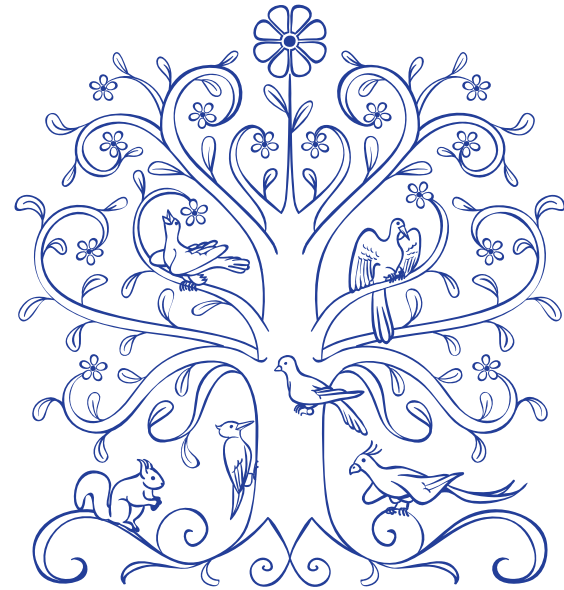
LA *B*ÂTARDE



REGLAS DEL JUEGO

ÍNDICE

La historia del juego	5
El material	6
El reparto de las cartas	6
El principio del juego	7
El juego de la carta	8
La ronda de apuestas	9
Caso del último jugador en una ronda de apuestas	10
La “méchoune”	11
El uso de las fichas	12
El recuento de los puntos	13
La Bâtarde con 5 o 6 jugadores	13



LA HISTORIA DEL JUEGO

“La **B**âtarde” (literalmente “la bastarda”) es un juego de cartas misterioso y apasionante.

Algunos pretenden que una versión primitiva del juego habría sido hallada en el norte de India, y que habría llegado, atravesando Asia Menor, hasta Venecia, desde la cual se habría extendido en Europa. También se dice que debe su nombre a la hija natural de un príncipe Syldavo que lo habría introducido en la corte de su padre. El traductor de la regla al español reclama la paternidad del juego, pero dicha afirmación no se encuentra recogida en ninguna otra versión de la misma.

Otros mantienen que el juego habría sido traído de mucho más lejos por 3 marinos portugueses. Pero no hay nada seguro...

EL MATERIAL

Esta caja contiene:

2 barajas de 36 cartas de Bâtarde, 30 fichas y este libro de reglas.

Este juego no se juega en equipos, cada uno juega por su cuenta. Se puede jugar de 3 a 8 jugadores. Con 3 o 4 jugadores, se usa una de las dos barajas de 36 cartas. Entre 5 y 8 jugadores, se usan ambas barajas al mismo tiempo. Con 6, 7 u 8 jugadores, Ud puede también organizar un mini-torneo y jugar de forma simultánea 2 mesas de 3 o 4 jugadores.

EL REPARTO DE LAS CARTAS

Se echa a suertes para saber quién es el que reparte por primera vez. Se dan las cartas en el sentido de las agujas del reloj. Asimismo, en los sucesivos juegos de la partida, cambia él que reparte siguiendo el mismo orden.

En competición, se echa también a suertes la ubicación de los jugadores alrededor de la mesa de juego.

El número de cartas distribuidas varía en cada juego de la partida.

- **Con 3 jugadores**, se reparten en el primer juego de la partida 7 cartas por jugador; y en juegos sucesivos se va incrementando una carta por jugador (8, luego 9, 10, 11 y 12 cartas por jugador). Con 12 cartas por jugador, todas las cartas de la baraja quedan repartidas. Entonces, se vuelven a dar 12 cartas, luego 11 cartas, 10, 9, 8 y 7, terminando la partida.
- **Con 4 jugadores**, se reparten 5 hasta 9 cartas, y luego 9 hasta 5 cartas. A partir de 5 jugadores, se usan dos barajas (sumando 72 cartas):
- **Con 5 jugadores**, se reparten 9 hasta 14 cartas, y luego 14 hasta 9 cartas.
- **Con 6 jugadores**, se reparten 7 hasta 12 cartas, y luego 12 hasta 7 cartas.
- **Con 7 jugadores**, se reparten 5 hasta 10 cartas, y luego 10 hasta 5 cartas.
- **Con 8 jugadores**, es mejor jugar 2 mesas de 4 jugadores.

Se distribuyen las cartas una a una, boca abajo.

Una partida consta entonces de varios juegos que se desarrollan todos del mismo modo.

EL PRINCIPIO DEL JUEGO

Después de dar las cartas, los jugadores miran sus cartas y tienen que anunciar de antemano el número de bazas que piensan ganar.

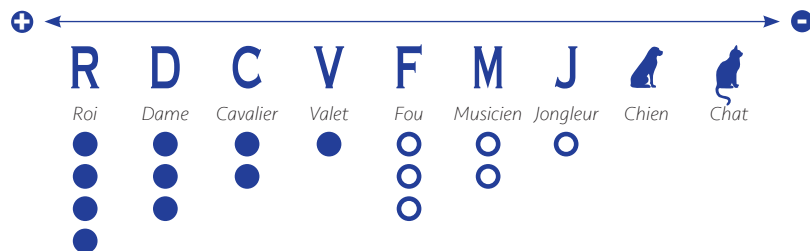
No se puede pasar, cada jugador tiene que anunciar en cada juego de la partida.

Un sistema de apuesta y subasta permite determinar el palo de triunfo.

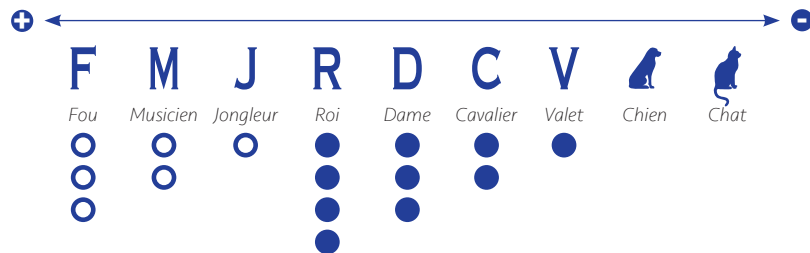
Existen 6 posibilidades : Todos triunfos, picas triunfo, corazones triunfo, rombo triunfo, trébol triunfo y sin triunfos.

El orden de las cartas cambia si su palo es palo de triunfo.

- El orden normal de las cartas (cuando el palo no es de triunfo), es de la más fuerte a la más débil :



- Para el palo de triunfo, es carnaval, los artistas toman el poder y el orden se convierte en :



EL JUEGO DE LA CARTA

Después de la fase de anuncios, el jugador ubicado a la izquierda de quien repartió es mano. Cada jugador, en el sentido de las agujas del reloj, juega una carta en su turno de juego. Esta carta tiene que ser del mismo palo, si sus cartas se lo permiten, que la primera carta de la baza (“obligación de asistir”).

Cuando todos los jugadores juegan cartas del mismo palo, el jugador que puso la carta de más valor gana la baza: recoge él la baza, la guarda boca abajo delante de él y entonces elige una carta para jugar la baza siguiente.

Cuando la primera carta de una baza es un triunfo, cada jugador tiene que jugar un triunfo, pero además, si sus cartas se lo permiten, tiene que jugar un triunfo de más valor a las cartas previamente jugadas (“obligación de montar”). Recuerde que el orden de las cartas para los triunfos difiere del orden habitual. Si uno no puede montar, sigue necesario asistir (jugar una carta del mismo palo de triunfo) si tiene alguno. Si no tiene ningún triunfo, puede jugar entonces cualquier otra carta de su juego (“acción de contrafallar”), y no podrá ganar la baza.

Se puede contrafallar igualmente cuando la carta de salida no es un triunfo y que un jugador no dispone ni de una carta del mismo palo ni de un triunfo: puede jugar cualquier otra carta de su juego.

Cuando la carta de salida no es un triunfo y que un jugador no tiene cartas de este palo, si tiene en su juego uno o varios triunfos, está en la obligación de fallar, es decir de jugar un triunfo, ganando la baza si no falla después otro jugador.

Si falla otro jugador, está en la obligación de montar si sus cartas se lo permiten, es decir de jugar un triunfo de más valor, dándole la baza. Aunque no pueda montar, tiene que asistir con un triunfo.

Sólo se permite contrafallar cuando uno no dispone ni del palo de salida o ni de un triunfo.

- En la modalidad “Sin Triunfos”, ningún palo es triunfo; el orden de los 4 palos es el orden normal. Las reglas quedan iguales; no se puede fallar, ya que no hay palo de triunfo.

- En la modalidad “Todos Triunfos”, el orden de los 4 palos es el orden del palo de triunfo. Tal y como se explicó anteriormente, la obligación de montar queda vigente para todos los palos. En “Todos Triunfos”, tampoco se puede fallar; cuando no se dispone del palo solicitado, sólo se puede contrafallar.

En resumen :

- Si es posible, siempre hay que jugar el palo de salida.
- Si uno no tiene el palo de salida pero tiene triunfos, tiene que fallar.
- Se monta en los palos de triunfo.
- Uno sólo puede contrafallar cuando no dispone ni del palo de salida ni de triunfos.
- El triunfo de valor más alto o, en ausencia de triunfos, la carta de más valor en el palo de salida gana la baza.

Después de cada juego, los que equivocaron frente a su apuesta se apuntan puntos. Al final de la partida, él que tiene menos puntos gana la partida.

LA RONDA DE APUESTAS

¿Cómo se determina el palo de triunfo al principio de un juego?

Se utiliza un sistema de subasta.

Después del reparto de las cartas, el jugador ubicado a la izquierda de quién repartió empieza la ronda de apuestas (también será mano para la primera baza).

Pregunta primero a los demás jugadores si están listos y cuando lo están, anuncia el número de bazas que pretende hacer y el palo de triunfo.

El jugador siguiente tiene 2 posibilidades :

- **El palo de triunfo le encaja** : anuncia con libertad el número de bazas que pretende hacer. Puede pretender a más bazas, menos bazas o incluso ninguna.
- **Quiere cambiar el palo de triunfo**. Tiene que realizar un anuncio más fuerte que el anuncio inicial.

Se considera un anuncio más fuerte cuando se apuestan más bazas. A mismo número de bazas, un anuncio es más fuerte si el palo de triunfo es mayor: existe una jerarquía arbitraria entre los palos – de más a menos fuerte :



Ejemplo: Si el anuncio es « 2, Rombo », para que el palo de triunfo cambie a trébol, el anuncio mínimo será « 3, Trébol », mientras que para picas, el anuncio mínimo será « 2, Picas ».

Se trata por lo tanto de un sistema de apuestas con subasta; cada apuesta que puja por un cambio del palo de triunfo anula las apuestas anteriores. Se siguen las pujas hasta que todos los jugadores hayan anunciado en un mismo palo de triunfo, lo que termina la ronda de subasta y fija el palo de triunfo para este juego.

CASO DEL ÚLTIMO JUGADOR EN UNA RONDA DE SUBASTA

En una baza, cada jugador tira una carta; hay pues tantas bazas a ganar como cartas por jugador. Para evitar al final de un juego que todos los jugadores acierten sus apuestas, la apuesta del último jugador de la ronda incorpora una restricción adicional: con su apuesta, la suma de las apuestas no puede igualar el número de bazas posibles en este juego.

Ejemplo: jugando 43 personas, con 5 cartas. El primer jugador anuncia « 23, Sin Triunfos », el siguiente « 0, Sin Triunfos »; en este caso, el tercer jugador « 1 Sin Triunfos », en este caso el último en esta ronda a « Sin Triunfos » no puede anunciar « 2, Sin Triunfos » ya que $23+0+1+2=5$, el número de cartas repartidas. Sin embargo, puede anunciar cualquier otra cifra distinta de 2 a « Sin Triunfos » lo que cerraría la ronda de apuestas, fijando « Sin Triunfos » como modalidad de juego y cada uno con sus respectivas apuestas. Alternativamente, tal y como se mencionó anteriormente, puede realizar un anuncio más fuerte que « 3, Sin Triunfos », por ejemplo « 3, Corazones » y obligar así a los demás contrincantes a pronunciarse sobre este cambio del palo de triunfo.

Dicha restricción sólo es una leve desventaja para quien la sufre pero no impide a los buenos jugadores ganar un juego.

LA “MÉCHOUNE”

En todo momento durante la ronda de subastas, cualquier jugador puede “méchouner” (lit. gafar) una apuesta realizada por otro jugador. Para ello, tiene que decir “**la gafa**” golpeando la mesa antes que un cambio del palo de triunfo se produzca.

Gafar una apuesta tiene 2 efectos :

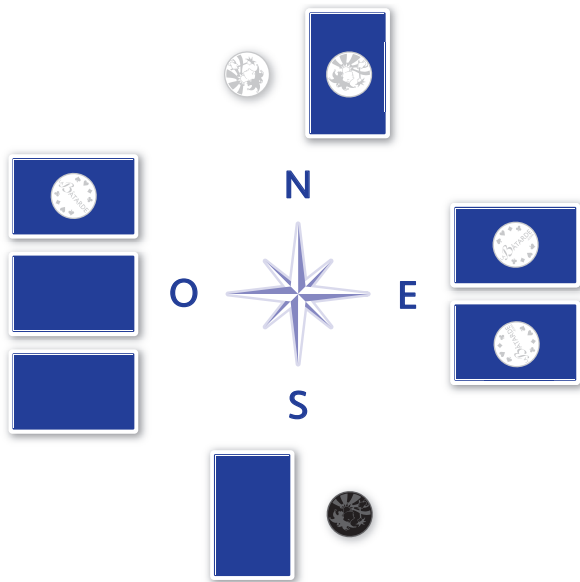
- **Bloquea las pujas**, es decir que ningún jugador puede cambiar el palo de triunfo aunque apueste por un anuncio más fuerte.
- **Dobla los puntos en juego**. Se verá más adelante el recuento de los puntos.

El jugador que inicialmente realizó la apuesta gafada por un contrincante puede, si quiere, golpear a su vez la mesa anunciando “¡choune!” o “¡des-gafe!”, antes de que la primera carta esté tirada. No tiene consecuencias sobre el juego de la carta, pero cuadruplica los puntos (en vez de duplicarlos).

EL USO DE LAS FICHAS

Las fichas sirven como ayuda nemotécnica. En la ronda de apuestas, los jugadores reciben tantas fichas blancas como las bazas que anunciaron o una ficha negra en caso de anunciar ninguna. Durante el juego, los jugadores colocan las fichas sobre las bazas ganadas. Así, de un vistazo, todos los jugadores pueden darse cuenta de cómo andan los contrincantes en sus respectivas apuestas.

Ejemplo:



EL RECUENTO DE LOS PUNTOS

Cuando todas las cartas se han jugado, cada jugador cuenta el número de bazas realizadas esperando que corresponda con el número anunciado durante la ronda de apuestas. Si es el caso, no se apunta puntos. En caso

contrario, se apunta tantos puntos como la diferencia en la apuesta y el resultado. Recuerde que en caso de "méchoune", se duplican los puntos y se cuadruplican en caso de "choune".

Ejemplo: En el esquema adjunto, el jugador en posición Norte anunció 2 bazas, pero sólo hizo una: se apunta un punto. El jugador en posición Este anunció 2 bazas que ganó: cumplió con su apuesta y no se apunta nada. El jugador en posición Sur apostó no hacer ninguna baza, pero hizo una: se apunta 1 punto. El jugador en posición Oeste anunció 3 bazas, sólo hizo una, se apunta 2 puntos.

Si se hubiese gafada la apuesta, Norte se apuntaría 2 puntos, Este 0 punto, Sur 2 puntos y Oeste 4 puntos.

Si adicionalmente se hubiese "desgafada" la apuesta, Norte se apuntaría 4 puntos, Este 0 punto, Sur 4 puntos y Oeste 8 puntos.

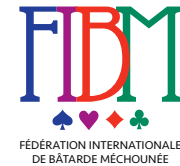
Al final de la partida, el jugador con menos puntos gana.

LA BÂTARDE CON 5 O 6 JUGADORES

Empezando con 5 jugadores, se usan los dos mazos de 36 cartas. Los 2 mazos tienen reversos idénticos pero anversos diferenciados. En uno de ellos, las letras o símbolos en las esquinas aparecen subrayadas: se llaman respectivamente el mazo marcado y el mazo sencillo. En esta variante, se barajan los 2 mazos y se juega con 72 cartas. Todas las reglas siguen válidas (un rey "R" sigue más fuerte que una dama "D", y un bufón "F" más fuerte que un músico "M"). Son 18 cartas por palo, y cuando se elige el palo de triunfo, 18 triunfos. El único problema es saber, cuando 2 cartas similares se juegan, cual es la más fuerte. Durante la ronda de apuestas, el jugador que propone un nuevo anuncio detalla si se da ventaja al mazo marcado o al mazo sencillo. Una apuesta podría ser por ejemplo « 4, Picas, Marcado » o « 3, Sin Triunfos, Sencillo ». Se sabe así, según el anuncio, cual de 2 cartas similares gana la otra.

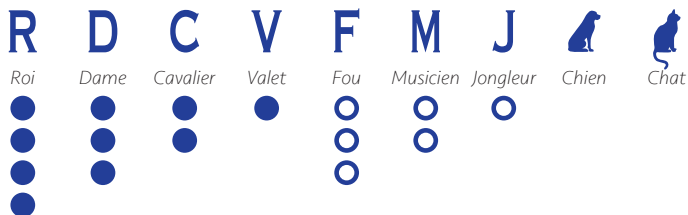
Estas reglas pueden parecer complejas, pero se entienden muy fácilmente en el transcurso del juego y permiten partidas sin tiempos muertos.

Sólo son necesarios algunos minutos para familiarizarse con la Bâtarde, pero se requieren indudablemente varios años para descubrir todas sus sutilezas. Ud podrá enfrentarse a los mejores jugadores y, por qué no, ¡participar en los campeonatos del mundo!

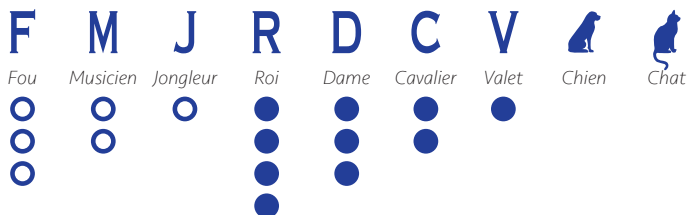


Mediante los códigos originales ubicados en el margen de las cartas, Ud no tendrá ningún problema en recordar su valor.

⊕ ← **ORDEN NORMAL DE LAS CARTAS** → ⊖



⊕ ← **ORDEN ENTRE CARTAS DE TRIUNFO** → ⊖



⊕ ← **ORDEN ENTRE LOS PALOS DURANTE LA RONDA DE APUESTA** → ⊖



Más detalles sobre la Bâtarde
(información, consejos de juego, campeonatos, contactos...)

www.labatarde.com