



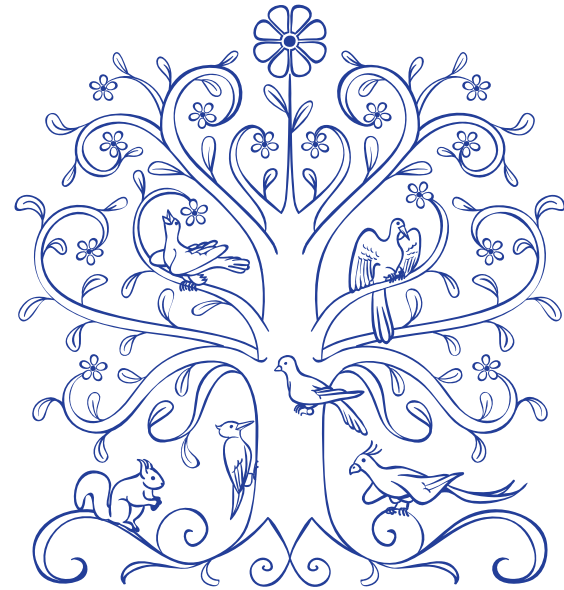
# LA *B*ÂTARDE



REGOLE DEL GIOCO

## SOMMARIO

Storia del gioco	5
Il materiale	6
La distribuzione delle carte	6
Li elementi del gioco	7
Il gioco della carta	8
Il gioco della dichiarazione	9
Caso del ultimo giocatore in un giro di dichiarazione	10
La méchoune (pron. mesciun)	11
L'uso dei gettoni	12
Il conto dei punti	13
La Bâtarde con 5 o 6 giocatori	13



## LA STORIA DEL GIOCO

La *B*âtarde è un gioco a carte appassionante e misterioso. Taluni pretendono che una versione primitiva sarebbe stata ritrovata nel nord del India dove si sarebbe sparsa in tutta Europa. Si dice anche che suo nome viene dalla figlia naturale di un principe Syldavo che l'avrebbe introdotto presso la corte del padre. Alcuni sostengono che sarebbe stato portato da molto più lontano da tre marinai portoghesi, però non si è ben sicuro...

## IL MATERIALE

Questa scatola contiene :

**2 mazzi da 36 carte della Bâtarde, 30 gettoni e questo libretto delle regole.**

In questo gioco, non ci sono squadre, ognuno gioca singolarmente. Si può giocare da 3 a 8 giocatori. A 3 o 4 si utilizza uno dei due mazzi da 36 carte. Da 5 a 8 giocatori si utilizzano i due mazzi contemporaneamente. A 6, 7 o 8 giocatori potete anche organizzare un mini torneo e fare simultaneamente due tavoli di 3 o 4 giocatori.

## LA DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

Si tira a sorte per designare il giocatore che distribuirà le carte per la prima distribuzione. Per scegliere il mazzini successivo, come per distribuire le carte, si gira in senso orario.

In competizione si tira anche a sorte il posto dei giocatori intorno al tavolo.

Il numero delle carte distribuite a ogni giocatore varia da una distribuzione all'altra :

- **A 3 giocatori**, si distribuisce prima 7 carte per ciascun giocatore, poi 8, 9, 10, 11 e 12 carte per ogni giocatore. In questo caso, tutte le carte sono distribuite. Poi si ricomincia una distribuzione di 12 carte, poi 11, 10, 9, 8 e 7. La partita allora è finita.

**A 4 giocatori**, si distribuisce da 5 fino 9, poi da 9 fino 5.

**Da 5 giocatori in su si utilizza i due mazzi** (72 carte in tutto).

- **A 5**, si distribuisce da 9 a 14 carte poi da 14 a 9.
- **A 6**, si distribuisce da 7 a 12 carte poi da 12 a 7.
- **A 7**, si distribuisce da 5 a 10 carte poi da 10 a 5.
- **A 8**, fatte piuttosto due tavole da gioco di 4 persone sarà molto meglio.

Si distribuisce le carte coperte una ad una.

Una parte si scompone in più distribuzioni che si svolgono tutte nello stesso modo.

## IL PRINCIPIO DEL GIOCO

Dopo ogni distribuzione, i giocatori guardano le loro carte e devono dichiarare in anticipo quante prese pensano ottenere.

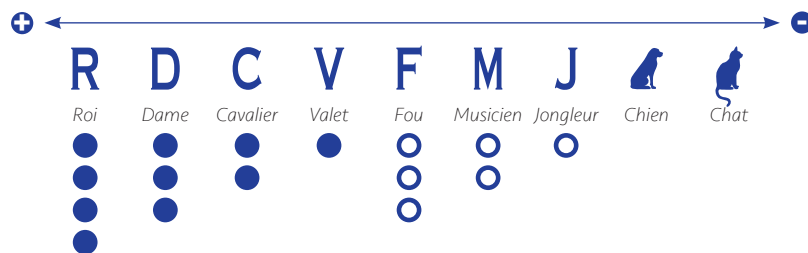
In questo gioco, non si passa il proprio turno, ogni giocatore fa una scommessa a ogni distribuzione.

Un sistema di licitazione permette a ogni giocatore di scegliere un seme atout (predominante).

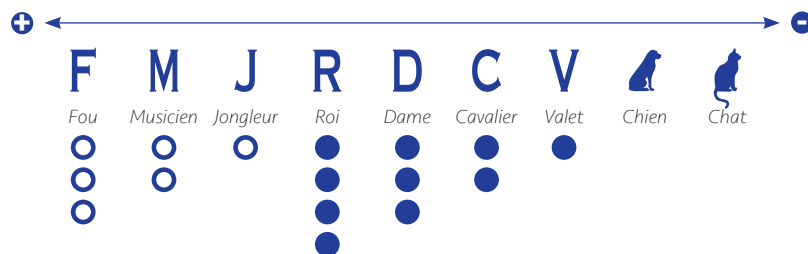
**Ci sono 6 possibilità :** tutti colori sono atout, o picche atout, o cuori atout, o quadri atout, o fiori atout, oppure senza atout (senza colore predominante).

Quando c'è atout, l'ordine delle carte è diverso.

- **L'ordine normale delle carte, dalla più forte alla più debole è :**



- **Quando c'è atout, c'è carnevale, li artisti prendono il potere, l'ordine diventa allora :**



## IL GIOCO DELLA CARTA

Dopo la dichiarazione tocca al giocatore a sinistra di quello che ha distribuito di giocare la prima carta. A ognuno nel senso orario, tocca giocare la sua carta. Questa carta deve essere, se il suo gioco glielo permette, dello stesso colore che la prima carta calata sul tavolo.

Se tutti i giocatori giocano carte dello stesso colore, quello che ha giocato la più forte ottiene la presa. Dopo aver raccolto questa presa, egli mette queste carte davanti a se, coperte, poi tocca a lui di giocare la carta della sua scelta.

Quando questa prima carta è atout, ogni giocatore deve non solo giocare una carta dello stesso seme atout, ma è nel obbligo di prendere briscola (superare), gioco permettendo, con una carta più forte di quelle già giocate. Ricordatevi che l'ordine delle carte è speciale al atout. Se non si può prendere briscola, si deve rispondere al seme se ne avete in mano, oppure in caso contrario qualsiasi carta. Si dice allora che si scarta, e non può vincere la presa.

Nello stesso modo, quando la prima carta è di colore normale (senza essere atout) e che un giocatore non ha carte di questo seme, né colore, neanche atout, egli si scarta la carta della sua scelta.

Invece, quando la prima carta è di un colore normale e che un giocatore non ha in mano una carta di questo colore ma tiene uno o più atout, deve tagliare, cioè giocare atout. Ed è lui che otterrà la presa.

A la fine se un altro giocatore taglia giocando atout, deve se può, prendere briscola, secondo il principio che si deve sempre prendere briscola quando si gioca atout. Quindi è lui che vince la presa. Se non lo può, deve giocare atout comunque. Si deve scartare soltanto se non ha né il colore richiesto né atout.

-**Senza Atout**, nessun colore è atout, i quattro semi seguono l'ordine normale. Le regole del gioco sono sempre le stesse. Non si può tagliare.

-**Tutto atout**, i quattro colori sono atout. L'ordine delle carte quindi, è quello del atout per ogni colore, e occorre anche prendere briscola, come visto prima. Quando c'è tutto atout, non si può tagliare e quando non si può rispondere al seme occorre scartare.

### Riassumendo :

- Occorre sempre rispondere al seme richiesto se è possibile.
- Se non si ha il colore richiesto, ma se si ha l'atout, si deve tagliare.
- Occorre prendere briscola (superare in atout con una carta più forte).
- Scartare soltanto quando non si ha né colore né atout.
- La carta atout la più forte o, senza atout, la carta la più forte del seme richiesto ottiene la presa.

A la fine di ogni distribuzione, i giocatori che hanno sbagliato rispetto a le loro offerte, ricevono dei punti (negativi). A la fine quello che ha avuto meno punti ha vinto.

## IL GIOCO DELLA DICHIARAZIONE

### Come i giocatori scelgono insieme l'atout al inizio della distribuzione ?

Si utilizza un sistema di contratto (facendo delle offerte).

Dopo la distribuzione del mazzo dal mazzier, tocca al giocatore alla sinistra di questo di dichiarare, tocca anche a lui di aprire il gioco.

Chiede agli altri giocatori se sono pronti, e quando sono pronti fa la sua dichiarazione di contratto, e dichiara anche quale seme è atout.

Il giocatore successivo ha 2 possibilità :

- la scelta del seme atout gli conviene dichiara un contratto (numero di prese,..). Può anche dichiarare più prese del giocatore precedente, meno prese, anche nessuna presa.
- vuole cambiare l'atout, deve quindi dichiarare un contratto più forte del contratto del giocatore precedente.

Una dichiarazione è più forte quando si scommette un grande numero di prese. Quando il numero delle prese è uguale, è possibile di proporre un contratto superiore a patto che il colore del atout dichiarato sia più forte. Esiste una gerarchia arbitraria nelli colori- nel ordine decrescente :



*Esempio* : Se il giocatore precedente ci annuncia « 2 quadri » occorre, se volete che l'atout sia fiori, dichiarare al meno « 3 fiori ». Invece, se volete che l'atout sia picche, potete soltanto dichiarare « 2 picche ».

Questo sistema quindi è un sistema di offerta (contrato), e ogni offerta che impone un atout nuovo cancella le offerte precedente. Si continuano le dichiarazioni fin che ogni giocatore abbia fatto una dichiarazione allo stesso atout degli altri giocatori. Il gioco della dichiarazione allora è finito e l'atout è scelto per questa distribuzione.

### IL CASO DEL ULTIMO GIOCATORE IN UN GIRO DI DICHIARAZIONE.

Per vincere una presa, ogni giocatore cala una carta, quindi ci sono tante prese da vincere quante carte per giocatori. Per evitare che alla fine della distribuzione ognuno abbia fatto il numero di prese che aveva dichiarato, il giocatore che fa l'ultima dichiarazione deve fare si che la somma delle

dichiarazione non corrisponda al número delle carte distribuite a ogni giocatore.

*Esempio* : Si gioca a 4 persone e ciascuna ha ricevuto 5 carte ; il primo giocatore dichiara « 2 senza atout », il giocatore successivo dichiara « 0 senza atout », il terzo giocatore dichiara « 1 senza atout », in questo caso l'ultimo giocatore non può dichiarare « 2 senza atout » poiché  $2+0+1+2=5$ , il número di carte distribuite. Invece, si può dichiarare un'altra cifra senza atout, e sarà la fine del gioco della dichiarazione. La distribuzione si giocherà senza atout e ognuno proverà di vincere il numero delle prese che avrà dichiarato. Si può anche, come l'abbiamo già visto, fare una dichiarazione più forte del « 3 senza atout », per esempio « 3 cuori » e mettere li altri giocatori nel obbligo di dichiarare di nuovo.

Questa costrizione è leggera per quello che la subisce e non impedisce i bravi giocatori di vincere la presa.

### LA MÉCHOUNE (PRONUNCIARE MESCUIUN)

In qualsiasi momento durante il gioco della dichiarazione, ogni giocatore è libero di « mesciunare » (mechouner) la dichiarazione fatta da un altro giocatore. Per fare questo si deve dire « io mesciuno » battendo un colpo sul tavolo prima che un nuovo atout sia proposto.

Il fatto di « mesciunare » ha due effetti :

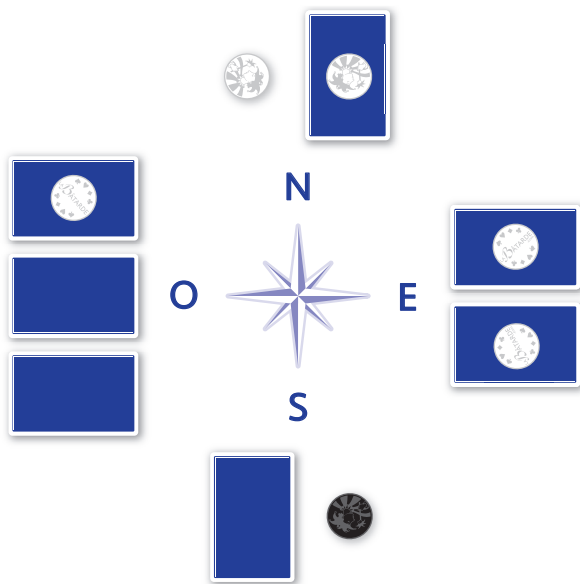
- Blocca le dichiarazioni, quindi nessun altro giocatore non può più cambiare l'atout, anche se dichiara un contratto più alto.
- Radoppia i punti di tutti i giocatori alla fine della distribuzione. Vedremo più in là il conteggio dei punti.

Il giocatore che ha fatto per prima la dichiarazione che è stata « mesciunata » da uno dei suoi avversari può, se lo vuole, dire che « sciuna » battendo sul tavolo anche egli, prima che la prima carta sia calata. Ma questo non influisce sul gioco, invece quadruplica i punti anziché raddoppiargli alla fine della distribuzione.

## L'UTILIZZAZIONE DEGLI GETTONI

I gettoni sono semplici promemoria. Al momento delle dichiarazioni, ogni giocatore riceve tanti gettoni bianchi quante prese ha dichiarato, oppure un gettone nero se ha dichiarato che non ne vince uno. Nel corso della partita, i giocatori mettono questi gettoni sulle prese che hanno vinto. Ognuno può vedere quello che fanno i avversari rispetto alle loro dichiarazioni. Alla fine della partita, i gettoni facilitano il conteggio dei punti.

Esempio:



## IL CONTO DEI PUNTI

Quando tutte le carte sono state giocate, ciascuno conta il numero delle prese che ha vinto, sperando che questo corrisponda a quello che aveva dichiarato al inizio della distribuzione, nel momento del gioco della dichiarazione.

Se è il caso marca 0 punto. Se no, marca tanti punti quanto c'è differenza tra la dichiarazione e il risultato. Si ricorda del numero dei punti raddoppiati se la partita è stata « mesciunata » al momento delle dichiarazioni, e anche quadruplicata se essa è stata « sciunata ».

Esempio: Nella schema a fianco, il giocatore al Nord ha dichiarato che farebbe 2 prese mentre ne ha fatto soltanto una : ottiene un punto negativo. Est ha dichiarato che farebbe 2 prese, e ne ha fatto 2, non segna punti negativi, ha vinto il suo impegno di contratto. Sud non aveva dichiarato nessuna presa, pertanto ne ha fatto 1 : si prende 1 punto. Ovest aveva dichiarato 3 prese, invece ne ha vinto 1 : si ottiene 2 punti. Se la distribuzione fosse stata « mesciunata », Nord avrebbe vinto 2 punti, Est 0, Sud 2 e Ovest 4. Se la distribuzione fosse stata « sciunata », Nord avrebbe vinto 4 punti, Est 0, Sud 4 e Ovest 8.

Alla fine della partita, il più piccolo punteggio vince.

## LA BÂTARDE A 5 O 6 GIOCATORI

Da 5 giocatori in su, si utilizza i due mazzi di 36 carte. I due mazzi hanno lo stesso rovescio, però le face sono diverse. Su uno dei due mazzi, lettere o simboli negli angoli sono sottolineati da una riga : si chiama il gioco marcato, e l'altro si chiama il gioco semplice. In questa variante, si gioca con i due mazzi mescolati sia 72 carte. Tutte le regole rimangono valide, un Ré più forte di una Donna e un Buffone più forte di un Musicista. D'ora in poi ci sono 18 carte per colore, e quindi mentre un colore è scelto come atout, 18 atout. L'unico problema è di sapere, quando 2 carte simile sono giocate, quale delle due vince. Al momento solo delle dichiarazioni, il giocatore che fa una nuova dichiarazione deve precisare se preferisce il gioco marcato oppure il gioco semplice. La dichiarazione può essere per esempio « 4 picche marcato » oppure « 3 senza atout semplice ». Sapiamo quindi, secondo la dichiarazione, quale delle 2 carte simile vince sull'altra.

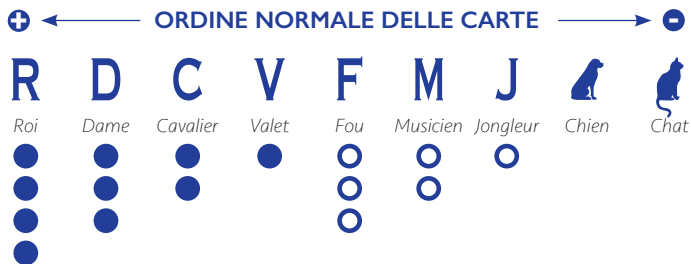
Queste regole possono sembrare complesse, pero sono molto semplice nel corso del gioco e permettono partite senza battuta d'arresto. Ci vuole qualche minuto per assuefarsi con La Bâtarde ma ci vuole parecchi anni per scoprire tutte le sue sfumature.

Potrete allora confrontarvi con i migliori giocatori e, come no, partecipare ai campionati del mondo !





I codici originali sono situati sui margini delle carte  
sara facile di ricordarvi il loro valore.



Per saperne di più su La Bâtarde (info, consigli di gioco, contatti, campionati)  
[www.labatarde.com](http://www.labatarde.com)