



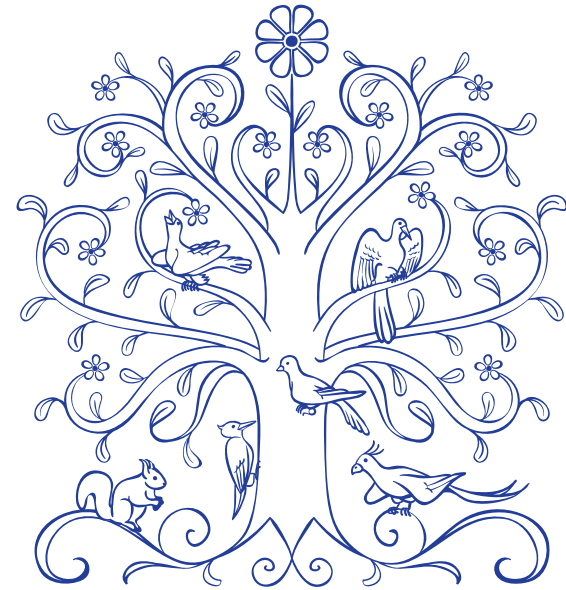
LA *B*ÂTARDE



RÈGLES DU JEU

SOMMAIRE

L'histoire du jeu	5
Le matériel	6
La distribution des cartes	6
Le principe du jeu	7
Le Jeu de la carte	8
Le jeu de l'annonce	9
Cas du dernier joueur dans un tour d'annonce	10
La méchoune	11
L'utilisation des jetons	12
Le compte des points	13
La Bâtarde à 5 ou 6 joueurs	13



L'HISTOIRE DU JEU

La *B*âtarde est un jeu de cartes passionnant et mystérieux.

Certains prétendent qu'une version primitive aurait été retrouvée au nord de l'Inde et qu'il serait arrivé, via l'Asie Mineure, jusqu'à Venise, d'où il aurait essaimé en Europe. On raconte aussi qu'il doit son nom à la fille naturelle d'un prince Syldave qui l'aurait introduit à la cour de son père.

D'autres soutiennent qu'il aurait été ramené de beaucoup plus loin par trois marins portugais. Mais rien n'est moins sûr...

LE MATÉRIEL

Cette boîte contient :

2 paquets de 36 cartes de Bâtarde, 30 jetons et ce livret de règles.

Dans ce jeu, il n'y a pas d'équipe, c'est chacun pour soi. On peut jouer de 3 à 8 joueurs. À 3 ou 4 on utilise l'un des deux paquets de 36 cartes. De 5 à 8 joueurs on utilise les 2 paquets en même temps. À 6, 7 ou 8 joueurs, vous pouvez aussi organiser un mini-tournoi et faire simultanément deux tables de 3 ou 4 joueurs.

LA DISTRIBUTION DES CARTES

On tire au sort pour désigner le joueur qui distribuera les cartes pour la première donne. Pour choisir le distributeur suivant, comme pour distribuer les cartes, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

En compétition, on tire aussi au sort la place des joueurs autour de la table.

Le nombre de cartes distribuées à chaque joueur varie d'une donne à l'autre :

- **À 3 joueurs**, on distribue d'abord 7 cartes par joueur, puis 8, 9, 10, 11 et 12 cartes par joueur. Là, toutes les cartes sont distribuées. Puis on recommence une donne de 12 cartes, puis 11, 10, 9, 8 et 7. La partie est alors terminée.
- **À 4 joueurs**, on distribue 5 à 9 cartes puis de 9 à 5.
- **À partir de 5 joueurs, on utilise les deux paquets** (72 cartes en tout) :
- **À 5**, on distribue de 9 à 14 cartes puis de 14 à 9.
- **À 6**, on distribue de 7 à 12 puis de 12 à 7.
- **À 7**, on distribue de 5 à 10 puis de 10 à 5.
- **À 8**, faites donc deux tables de 4, ça sera bien mieux.

On distribue les cartes faces cachées, une par une.

Une partie se décompose donc en plusieurs donnes qui se déroulent toutes de la même façon.

LE PRINCIPE DU JEU

Après chaque distribution, les joueurs regardent leurs cartes et doivent annoncer à l'avance le nombre de plis qu'ils pensent remporter.

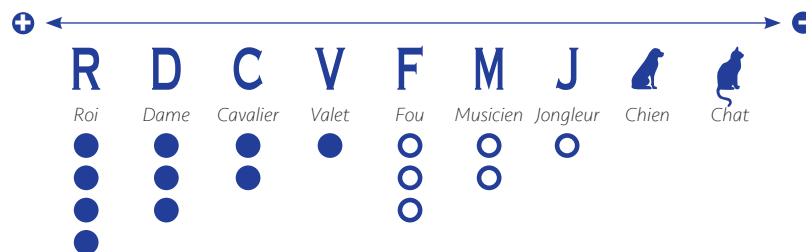
Dans ce jeu on ne passe pas, chaque joueur fait un pari à chaque donne.

Un système d'enchère permet à l'ensemble des joueurs de choisir un atout.

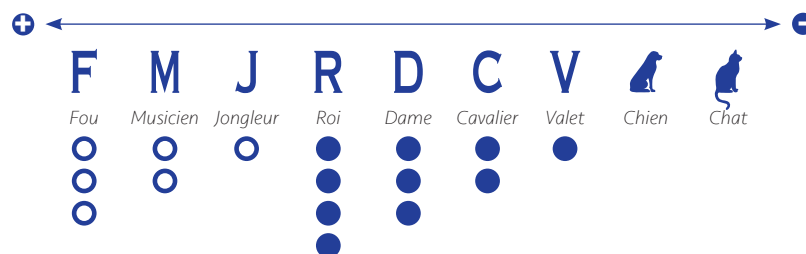
Il y a 6 possibilités : tout atout, atout pique, atout cœur, atout carreau, atout trèfle et sans atout.

À l'atout l'ordre des cartes est différent.

- L'ordre normal des cartes, de la plus forte à la plus faible est :



- À l'atout c'est carnaval, les artistes prennent le pouvoir et l'ordre devient :



LE JEU DE LA CARTE

Après les annonces, c'est le joueur qui est à gauche de celui qui a distribué la donne qui joue la première carte. Chacun, dans le sens des aiguilles d'une montre, joue une carte à son tour. Cette carte doit être, si son jeu lui permet, de la même couleur que la première carte.

Si tous les joueurs jouent des cartes de la même couleur, celui qui a mis la plus forte remporte le pli. Après avoir ramassé les cartes jouées, il pose ce pli devant lui, à l'envers, puis il joue à son tour la carte de son choix.

Lorsque cette première carte est un atout, chaque joueur doit non seulement jouer aussi un atout, si son jeu lui permet, mais il est aussi obligé de monter, c'est à dire de jouer, s'il le peut, une carte supérieure à celles déjà jouées. Rappelez-vous que l'ordre des cartes est spécial à l'atout. S'il ne peut pas monter, il doit jouer un autre atout s'il en a dans sa main ou, dans le cas contraire, n'importe quelle carte. On dit alors qu'il se défausse et il ne ramassera pas le pli.

De la même façon, lorsque la première carte est d'une couleur normale (pas un atout) et qu'un joueur n'a ni carte de cette couleur ni carte d'atout, il se défausse de la carte de son choix.

Au contraire, lorsque la première carte est d'une couleur normale et qu'un joueur n'a pas dans sa main une carte de cette couleur mais qu'il a un ou plusieurs atouts, il doit couper, c'est à dire jouer un atout. C'est lui qui gagnera le pli à priori.

Enfin, si un autre joueur coupe à son tour, il doit, s'il le peut, jouer un atout plus fort, selon le principe qu'on monte à l'atout. Et c'est alors lui qui remportera le pli. S'il ne peut pas, il doit jouer un atout quand même. On n'a le droit de se défausser que lorsqu'on n'a ni la couleur demandée ni atout.

- **À sans atout**, aucune des couleurs n'est atout, les 4 sont dans l'ordre normal. Les règles du jeu restent les mêmes. On ne peut jamais couper.

- **À tout atout**, les 4 couleurs sont des atouts. L'ordre des cartes est donc celui de l'atout à chaque couleur et il faudra aussi « monter à l'atout » comme nous avons vu plus haut. À tout atout non plus, on ne peut pas couper et, lorsqu'on ne peut fournir la couleur demandée, on ne peut que se défausser.

En résumé :

- On doit toujours fournir, si possible, la couleur demandée.
- Si on n'a pas la couleur demandée et si on a de l'atout, on est obligé de couper.
- On monte à l'atout.
- On ne se défausse que lorsqu'on n'a ni couleur demandée ni atout.
- La carte d'atout la plus forte ou, en l'absence d'atout, la carte la plus forte à la couleur demandée l'emporte.

À la fin de chaque donne, ceux qui se sont trompés par rapport à leur prévision marquent des mauvais points. À la fin de la partie celui qui a le moins de points a gagné.

LE JEU DE L'ANNONCE

Comment les joueurs choisissent-ils ensemble l'atout au début de la donne ?

On utilise un système d'enchère.

Après la distribution du jeu par le donneur, c'est au joueur qui se trouve à sa gauche d'entamer le jeu de l'annonce, sachant que c'est lui aussi qui jouera la première carte.

Il demande aux autres joueurs s'ils sont prêts et, quand ils sont prêts, il annonce le nombre de plis qu'il veut faire et quel atout il souhaite.

Le joueur suivant a 2 possibilités :

- **L'atout choisi lui convient.** Il annonce librement le nombre de plis qu'il va essayer de faire de son côté. Il peut aussi bien demander plus de plis que le joueur précédent, moins de plis ou même aucun pli du tout.
- **Il veut changer l'atout.** Il doit alors faire une annonce plus forte que l'annonce initiale.

Une annonce est plus forte quand on parie sur un plus grand nombre de plis. À nombre de plis égal, il est possible de proposer une annonce supérieure à condition que la couleur proposée comme atout soit plus forte. Il existe pour cela une hiérarchie arbitraire des couleurs – dans l'ordre décroissant :



Exemple : Si le joueur avant vous annonce « 2, carreau », il faudra, si vous voulez que l'atout soit trèfle, annoncez au moins « 3, trèfle ». Par contre, si vous voulez que l'atout soit pique, vous pouvez annoncer seulement « 2, pique ».

Ce système est donc un système d'enchères et chaque enchère qui impose un nouvel atout efface les enchères précédentes. On continue les annonces jusqu'à ce que chaque joueur ait fini par faire une annonce à un même atout que tous les autres. Le jeu de l'annonce est alors terminé et l'atout est choisi pour cette donne.

CAS DU DERNIER JOUEUR DANS UN TOUR D'ANNONCE

Pour faire un pli, chaque joueur pose une carte et il y a donc autant de plis à remporter que de cartes par joueur. Pour éviter qu'à la fin de la donne chacun ait fait le nombre de plis qu'il avait prédit, le joueur qui fait la

dernière annonce doit faire en sorte que la somme des annonces ne corresponde pas au nombre de cartes distribuées à chaque joueur.

Exemple : on joue à 4 personnes et chacun a reçu 5 cartes ; le premier joueur annonce « 2, sans atout », le suivant « 0, sans atout », le troisième annonce « 1 sans atout » dans ce cas le dernier n'a pas le droit d'annoncer « 2, sans atout » puisque $2+0+1+2 = 5$, le nombre de cartes distribuées. Il peut, par contre, annoncer un autre chiffre à sans atout et ce sera la fin du jeu de l'annonce : la donne se jouera à sans atout et chacun tentera de remporter le nombre de plis qu'il a annoncé. Il peut aussi, comme nous l'avons déjà vu, faire une annonce plus forte que « 3, sans atout », par exemple « 3, cœur » et obliger les autres joueurs à parler à nouveau.

Cette contrainte n'est qu'un léger handicap pour celui qui la subit et n'empêche pas les bons joueurs de gagner la donne.

LA MÉCHOUNE

À tout moment, pendant le jeu de l'annonce, chacun des joueurs est libre de « méchouner » l'annonce que fait un autre joueur. Pour cela, il doit dire « **je méchoune** » en tapant un coup sur la table avant qu'un nouvel atout ne soit proposé.

Le fait de « méchouner » a deux effets :

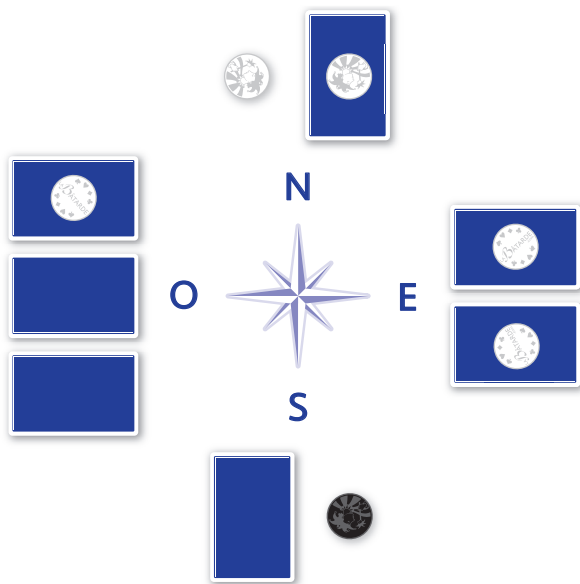
- **Il bloque les annonces**, c'est-à-dire qu'aucun autre joueur ne peut plus changer l'atout même s'il fait une annonce plus forte.
- **Il double les points de tous les joueurs** à la fin de la donne. Nous verrons plus loin le décompte des points.

Le joueur qui a fait, le premier, l'annonce qui a été « méchounée » par un de ses adversaires peut, s'il le veut, dire qu'il « **choune** » en tapant sur la table à son tour, avant que la première carte n'ait été jouée. Cela n'a pas d'influence sur le jeu, mais quadruple les points au lieu de les doubler à la fin de la donne.

L'UTILISATION DES JETONS

Les jetons sont de simples aide-mémoire. Au moment des annonces, chaque joueur reçoit autant de jetons blancs qu'il a demandé de plis ou un jeton noir s'il a annoncé qu'il n'en ferait aucun. En cours de partie, les joueurs posent ces jetons sur les plis qu'ils ont gagnés. D'un coup d'œil, chacun peut voir où en sont ses adversaires par rapport à leur annonce. À la fin de la partie, les jetons facilitent le compte des points.

Exemple :



LE COMPTE DES POINTS

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun compte le nombre de plis qu'il a gagnés en espérant que ce nombre corresponde à celui qu'il avait annoncé au début de la donne, au moment du jeu de l'annonce. Si c'est le

cas, il marque 0 point. Sinon, il marque autant de points qu'il y a d'écart entre l'annonce et le résultat. On se souvient que le nombre de points est doublé si la partie a été « méchounée » au moment des annonces, et même quadruplé si elle a été « chounée ».

***Exemple :** Dans le schéma ci-contre, le joueur au Nord a annoncé qu'il ferait 2 plis alors qu'il n'en a fait qu'un : Il prend un mauvais point. Est a annoncé qu'il ferait 2 plis et en a fait 2 : il remplit son contrat et ne marque pas de mauvais points. Sud avait demandé aucun pli et en a fait 1 : Il prend 1 point. Ouest avait demandé 3 plis. Il n'en fait qu'un, il prend 2 points. Si la donne avait été « méchounée », Nord aurait pris 2 points, Est 0, Sud 2 et Ouest 4 points. Si la donne avait été en plus « chounée » : Nord aurait pris 4 points, Est 0, Sud 4 et Ouest 8 points.*

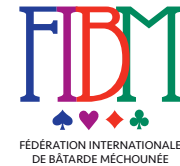
À la fin de la partie, le plus petit score l'emporte.

LA BÂTARDE À 5 OU 6 JOUEURS

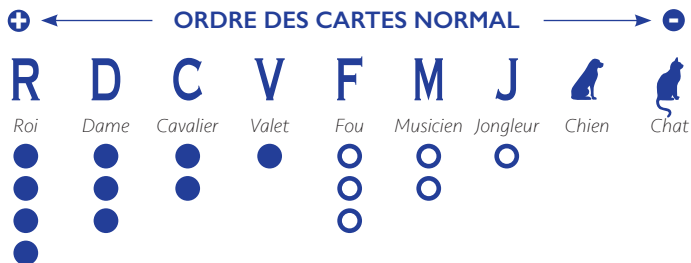
À partir de 5 joueurs, on utilise les 2 jeux de 36 cartes. Les 2 jeux ont le même dos mais ont des faces différenciées. Sur l'un des deux, les lettres ou symboles dans les coins sont soulignés d'un trait : on l'appelle le jeu marqué et on appelle l'autre le jeu simple. Dans cette variante, on joue avec les deux jeux mélangés, soit 72 cartes. Toutes les règles restent valables, un roi reste plus fort qu'une dame et un fou plus fort qu'un musicien. Il y a dorénavant 18 cartes par couleur et donc, lorsqu'une couleur est choisie comme atout, 18 atouts. Le seul problème est de savoir, lorsque deux cartes semblables sont jouées, laquelle l'emporte. C'est au moment des annonces que le joueur qui propose une nouvelle annonce précisera s'il donne l'avantage au jeu marqué ou au jeu simple. Une annonce peut-être, par exemple « 4, pique, marqué » ou « 3, sans atout, simple ». On sait donc, selon l'annonce, laquelle des deux cartes semblables l'emporte sur l'autre.

Ces règles peuvent paraître complexes, mais elles sont très simples dans le cours du jeu et permettent des parties sans temps mort.

Il ne faut que quelques minutes pour se familiariser avec la Bâtarde, mais il faut certainement plusieurs années pour en découvrir toutes les subtilités. Vous pourrez alors vous confronter aux meilleurs joueurs et, pourquoi pas, disputer vos chances au championnat du monde !



Grâce aux codes originaux situés dans la marge des cartes, vous n'aurez aucun mal à vous rappeler leur valeur.



Pour en savoir plus sur la Bâtarde (info, conseils de jeu, championnats, contact)
www.labatarde.com