

# Bartok

3-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

## Als Erster alle Karten ablegen. Der Gewinner erfindet eine neue Regel.

### AUFBAU

- 3-8 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- 7 Karten an jeden austeilen. Eine Karte aufdecken, um den Ablagestapel zu starten.

### WERTUNG

- Wer als Erster die Hand leert, gewinnt die Runde.
- Der Gewinner erstellt eine neue Regel für alle zukünftigen Runden.

*Tip: Regeln erfinden, die man sich leicht merken kann, das gibt einen Vorteil, wenn sich Regeln anhäufen.*

### AM ZUG

- Eine Karte spielen, die den Ablagestapel nach Rang oder Farbe bedient.
- Eine Karte ziehen, wenn man nicht spielen kann.
- Alle angesammelten erfundenen Regeln befolgen oder Strafkarten ziehen.

*Bartok (auch Bartog geschrieben) ist ein Ablegespiel ähnlich Mau-Mau, mit einem revolutionären Twist: Der Gewinner jeder Runde darf eine neue Regel erfinden, die für den Rest des Spiels gilt. Während die Runden fortschreiten, machen die sich anhäufenden Schichten spielererfundener Regeln das Spiel zunehmend chaotisch, urkomisch und herausfordernd. Es ist ein beliebtes Partyspiel, das Gedächtnis, Anpassungsfähigkeit und Kreativität testet.*

## Ziel

Als Erster alle Karten ablegen. Der Gewinner jeder Runde erfindet eine neue Regel für nachfolgende Runden.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 8 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck (zwei Decks für 6+ Spieler).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 5 bis 7 Karten (typischerweise 7). Der Rest bildet einen Ziehstapel, wobei die oberste Karte offen den Ablagestapel startet.

## Spielablauf

1. **Grundregeln:** In deinem Zug eine Karte spielen, die den Ablagestapel nach Rang oder Farbe bedient. Wenn man nicht spielen kann, eine Karte vom Ziehstapel ziehen.
2. **Ablegen:** Weiterspielen, bis ein Spieler keine Karten mehr hat. Dieser Spieler gewinnt die Runde.
3. **Regel erfinden:** Der Gewinner jeder Runde verkündet eine neue Regel, die in allen zukünftigen Runden gilt. Die neue Regel muss klar formuliert und konsistent durchsetzbar sein.
4. **Strafen:** Das Brechen jeder Regel (einschliesslich erfundener) führt zu einer Strafe: eine oder mehrere Karten vom Ziehstapel ziehen. Strafen werden von der Gruppe durchgesetzt.
5. **Geheime-Regeln-Variante:** In manchen Versionen verkündet der Gewinner die neue Regel nicht. Andere Spieler müssen sie durch Beobachtung von Strafen herausfinden.

## Punktewertung

1. **Rundengewinn:** Der erste Spieler, der seine Hand leert, gewinnt die Runde und erhält das Recht, eine neue Regel zu erstellen.
2. **Spielende:** Es wird eine festgelegte Anzahl Runden gespielt, oder bis die Regeln zu zahlreich und chaotisch werden, um fortzufahren. Dann ist der Spieler mit den meisten Rundensiegen der Gesamtgewinner.

## Beispielregeln, die Spieler erfinden könnten

---

- **Klopf-Regel:** Man muss auf den Tisch klopfen, bevor man eine Bildkarte spielt, oder eine Strafkarte ziehen.
- **Stille-Regel:** Man darf nicht sprechen, solange eine rote Karte oben auf dem Ablagestapel liegt.
- **Namens-Regel:** Beim Spielen einer 7 muss man den Namen eines anderen Spielers sagen. Dieser Spieler zieht eine Karte.
- **Richtungs-Regel:** Das Spielen eines Buben kehrt die Spielrichtung um.
- **Danke-Regel:** Man muss Danke sagen, nachdem man eine Karte gezogen hat, oder eine weitere ziehen.

## Varianten

---

- **Mao:** Ein eng verwandtes Spiel, bei dem die Regeln neün Spielern nie erklärt werden, die sie durch Versuch und Irrtum sowie Strafen lernen müssen.
- **Geheimes Bartok:** Neue Regeln werden nicht angekündigt; Spieler müssen sie aus den vom Regelersteller verhängten Strafen ableiten.
- **Kooperatives Bartok:** Spieler einigen sich gemeinsam auf neue Regeln, anstatt dass der Gewinner allein entscheidet.

## Tipps und Strategien

---

- Regeln erstellen, die einprägsam und lustig sind, nicht Regeln, die nur darauf abzielen, andere zu bestrafen.
- Alle angesammelten Regeln im Kopf behalten; eine alte Regel zu vergessen ist ein häufiger Weg, Strafkarten zu ziehen.
- Beim Erfinden einer Regel bedenken, wie sie mit bestehenden Regeln interagiert, um Widersprüche zu vermeiden.

### Tipps & Strategie

---

Regeln erfinden, die lustig und einprägsam sind statt strafend. Alle angesammelten Regeln sorgfältig verfolgen. Karten spielen, die Optionen für zukünftige Züge offen halten. Darauf achten, ob andere Spieler Regeln brechen, die man sich merkt.

Die Meta-Strategie bei Bartok besteht darin, Regeln zu erstellen, die man persönlich leicht merken und befolgen kann, was einem einen Vorteil gegenüber Gegnern gibt, die mit dem wachsenden Regelwerk kämpfen.