

A red line-art illustration of a forest scene. In the upper right, a person wearing a hat and a long coat is looking down. In the lower right, a bear is visible. The background is filled with various trees and foliage, all rendered in a simple, sketchy style with red lines on a white background.

La mèn'che

*Das beste Kartenspiel
(jetzt noch schwieriger)*

Spielregeln

1. Ziel des spiels

Die Spielerpartei, die zuerst alle ihre Sorgenchips loswird, hat gewonnen.

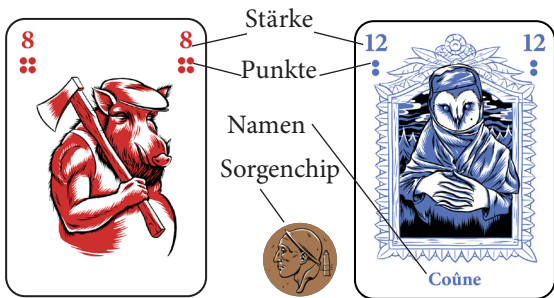
2. Spielinhalt

32 Spielkarten + 1 Memokarte

16 Chips (Sorgen)

1 Spielanleitung

1 Infoblatt zur Geschichte



Kartenbeschreibung

Alle Karten haben eine Stärke (von 1 bis 13).

Sie bringen Punkte (0 bis 4), die durch die • unterhalb der Ziffer angegeben sind. Hat eine Karte kein Punktzeichen, bringt sie keinen Punkt.

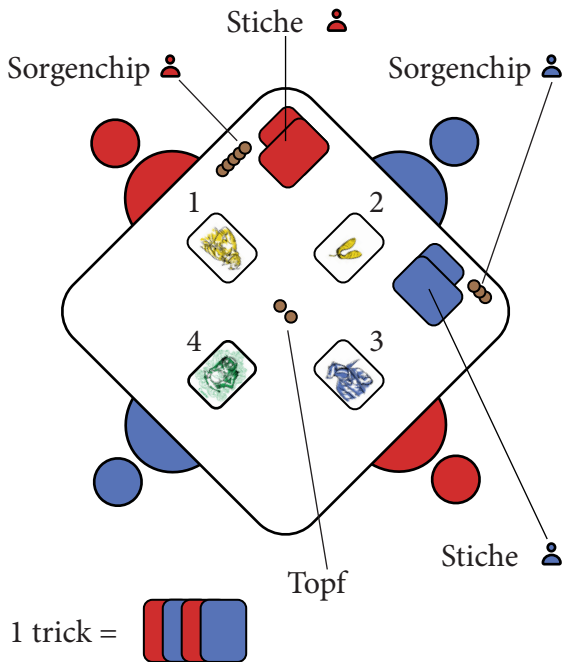
Die fünf Karten mit einem Namen sind die Triyonfes: Mite (rot), Coûne (blau), Canète (grün), Mac Mahon (schwarz) und Zè (rot).

Die Triyonfes haben die größte Stärke (9 bis 13), aber sie bringen nicht zwangsläufig mehr Punkte.



Gruppe 

Gruppe 



3. Spielverlauf einer partie mit 4 Spielern

Die Spieler bilden 2 Zweiergruppen. Je nach der gewünschten Spieldauer einer Partie erhält jede Spielerpartei 3, 5 oder 7 Sorgen (Chips). Je mehr Sorgenchips im Umlauf sind, desto länger ist die Partie.

Das Spiel kann mehrere Runden dauern, bis eine Partei all ihre Sorgen los ist.

Verlauf einer Runde

1. Kartenausgabe

Der älteste Spieler ist in der ersten Runde der Geber. Der Geber mischt die Karten und lässt den Spieler rechts neben sich abheben. Dann teilt er einzeln im Uhrzeigersinn jedem Spieler insgesamt 4 Karten aus.

Alle Spieler schauen ihre Karten an. Dann sagt der Spieler links neben dem Geber, ohne sich mit seinem Mitspieler abzusprechen, die Mèn'che-Farbe (Trumpffarbe) für die Runde an: Rot, Blau, Grün oder Gelb. Diese Farbe ist in der Runde dann die stärkste Farbe nach den Triyonfes.

Der Geber gibt dann weitere 4 Karten einzeln an jeden Spieler aus.

Bevor der erste Stich angespielt wird, und nur dann,

sagen die Spieler die Triyonfes auf ihrer Hand an. Ausnahme ist hier der Zè, der nie preisgegeben wird. Wenn ein Spieler im Laufe einer Partie darauf hinweist, wer welche Triyonfes hat, legt die Gegenpartei einen Sorgenchip ab.

2. Die Stiche

Der Spieler, der die Mèn'che-Farbe (Trumpffarbe) ausgewählt hat, legt eine Karte seiner Wahl sichtbar vor sich ab.

Die anderen Spieler müssen in derselben Farbe mitziehen.

ES SEI DENN, sie spielen eine Trumpfkarte oder eine Triyonfe aus; oder sie haben keine Karte in der besagten Farbe; oder der Stich beginnt mit dem Mac Mahon: In diesen Fällen legen sie die Karte ihrer Wahl ab.

Nachdem alle Spieler ihre Karten abgelegt haben, geht der Stich an die Partei, die:

- den stärksten Triyonfe (Stärke von 9 bis 13)
- oder die stärkste Karte in der Mèn'che-Farbe (Trumpffarbe)
- oder die stärkste Karte in der angesagten Farbe abgelegt hat.

Derjenige, der den Stich macht, legt die Karten umgedreht vor sich auf seinen Stapel. Im Laufe einer

einer Partie können die Parteien nur ihre letzten „erbeuteten Karten“ anschauen.

Der Spieler, der den Stich gemacht hat, beginnt die nächste Runde, indem er eine Karte seiner Wahl ablegt. So geht es weiter, bis kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat.

3. Ende einer Runde

Nach 8 Stichen zählt jede Spielerpartei ihre Punkte (•). Die Partei, die 21 oder mehr Punkte hat, gewinnt die Runde.

- Wenn die Partei, die die Mèn'che-Farbe ausgerufen hat, die Runde gewinnt, legt sie einen Sorgenchip in den Topf in der Tischmitte.
- Wenn die Spielerpartei, die die Farbe angesagt hat, verliert, erhält sie einen Sorgenchip von der Gegenpartei.
- Wenn eine Spielerpartei alle Runden gewinnt, werden die Sorgenchips, die abgelegt oder abgegeben werden, verdoppelt.
- Wenn beide Spielerparteien 20 Punkte erreichen, wird die Runde erneut gespielt und die Sorgenchips, die abgelegt oder abgegeben werden, werden verdoppelt.

Der letzte Spieler, der die Mèn'che-Farbe angesagt hat, ist der Geber in der nächsten Runde, usw.

Spielende

Die Spielerpartei, die zuerst alle ihre Sorgenchips loswird, hat gewonnen.

Ein paar Ratschläge für den Anfang

- Normalerweise gilt beim Mèn'che striktes Stillschweigen, damit Sie nicht preisgeben, welche Karten Sie auf der Hand haben, und sich auf die Stiche konzentrieren.
- Um sich mit dem Spielablauf vertraut zu machen, können Sie die erste Runde mit offenen Karten spielen und die Spielzüge kommentieren. Die Sorgenchips lassen Sie dann erst einmal beiseite.
- Die Triyonfes können jederzeit, aber entsprechend der Farbenregel, ausgespielt werden. Wenn Sie keine andere Wahl haben, müssen Sie sie ablegen. Der Mac Mahon ist die einzige Karte, die nicht unter die Farbenregel fällt (sie ist schwarz).
- Die Triyonfes haben zwar eine große Stärke, bringen aber nur 0 oder 2 Punkte. Werden sie im richtigen Moment ausgespielt, können sie Karten mit höherer Punktzahl schlagen.

4. Variante für 2 Spieler

Wird zu zweit gespielt, besteht jede Runde aus 2 Abschnitten:

1. Die Karten werden genauso verteilt wie beim Spiel mit 4 Spielern. Nach den ersten Ausgaberrunde (4 Karten), wählt der Spieler, der nicht ausgibt, die Mèn'che-Farbe aus. Jeder Spieler erhält weitere 4 Karten. Jeder sagt seine Triyonfes (außer Zè) an. Alle 8 Stiche werden gespielt.
2. Der Geber gibt die restlichen Karten einzeln aus. Bei diesem zweiten Abschnitt sagen die Spieler ihre Triyonfes nicht an. Es werden 8 Stiche gespielt.

Am Ende der beiden Spielabschnitte zählt jeder Spieler seine Punkte und legt oder gibt seine Sorgenchips ab, wie beim Spiel mit 4 Spielern.

Der Spieler, der zuletzt die Mèn'che-Farbe angesagt hat, ist der Geber in der nächsten Runde, usw.

5. Variante für 3 Spieler

In dieser Variante spielt jeder für sich.

Vor dem Austeilen nimmt der Geber die ersten zwei Karten verdeckt und ohne sie vorher anzuschauen vom Stapel.

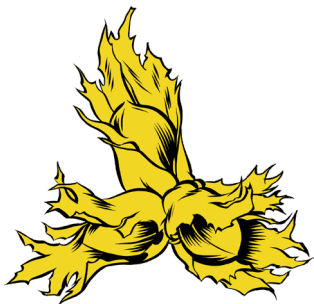
Dann verteilt er einzeln und der Reihe nach 5 Karten pro Spieler. Der Spieler links neben dem Geber wählt die Mèn'che-Farbe aus. Dann gibt der Geber einzeln und der Reihe nach weitere 5 Karten pro Spieler aus. Jeder sagt seine Triyonfes (außer Zè) an. In jeder Runde werden 10 Stiche gespielt.

Nach den ersten 5 Stichen deckt der Geber die 2 beiseitegelegten Karten auf und das Spiel geht weiter.

- Wenn der Spieler, der die Mèn'che-Farbe angesagt hat, die Runde gewinnt, legt er einen Sorgenchip in den Topf in der Tischmitte.
- Wenn der Spieler, der die Farbe angesagt hat, verliert, erhält er einen Sorgenchip von seinen Gegnern.
- Wenn ein Spieler alle Stiche macht, werden die Sorgenchips, die abgelegt oder abgegeben werden, verdoppelt.

- If two or more players are in an equal position, the round is replayed and the number of tokens to be discarded or given is doubled.

The last player who selected the colour of the mèn'che becomes the dealer for the following round, and so on.



La Mèn'che, das beste Kartenspiel (jetzt noch schwieriger)

Ein Spiel von
Matthieu COLLARD & Mélanie DE GROOTE

Zeichnungen
François D'ALCAMO

Unterstützung bei Entwicklung & Vertrieb durch
Zébulon édition - 5100 Wépion (B)

Herausgeber
Mad Cat Studio - 5000 Namur (B)

Mit der Unterstützung von



PICONRUE
Musée
de la Grande
Ardenne