



Spielidee + Gestaltung:  
Schöbel & Wollinsky

© 1989 F. X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in West Germany



BATMAN:  
TM & © 1989 DC Comics, Inc.  
All rights reserved

No. 55520.0



# BATMAN™ POKER GEGEN JOKER



Die unterschiedlichen Werte pro Karte sind für die Endwertung von Bedeutung, eroberte fremde Citykarten bringen zusätzlich einen Extrapunkt.



Die verbleibenden 8 Citykarten werden in einer Reihe offen in die Tischmitte zwischen die beiden Spieler gelegt. Die Reihenfolge ist beliebig, aber jede Karte schaut in Richtung ihres Herrschers.

Die kleinen Powerkarten sind auf der Rückseite jeweils mit dem Symbol von Batman bzw. Joker versehen und können so sortiert werden. Vor Spielbeginn mischt jeder seinen Stapel gut und legt ihn dann verdeckt vor sich.



## SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Die beiden Spieler lösen ihre Identitäten jeweils die dazugehörigen Powerkarten.
- ◆ als Batman oder Joker aus und erhalten jeweils die dazugehörigen Powerkarten.
- ◆ Die kleinen Powerkarten sind auf der Rückseite jeweils mit dem Symbol von Batman bzw. Joker versehen und können so sortiert werden. Vor Spielbeginn mischt jeder seinen Stapel gut und legt ihn dann verdeckt vor sich.
- ◆ **Je 5 grobe Citykarten** mit den Werten 0, 1, 2, 3 und 4 gehören zur Einflussphäre von Batman und von Joker. Die beiden Karten mit dem Wert Null werden aussortiert – sie werden nur für die Glücksspielvariante benötigt.

- ◆ **Pro Citykarte** gewinnt die jeweils höhere Summe der angelegten Powerkarten. Bei Punktegleichstand gewinnt keiner diese Citykarte.
- ◆ **Eroberte fremde Citykarten** zählen den aufgedruckten Wert + 1 Extrapunkt.

## DIE WERTUNG

- ◆ **Die ATTACK-Karte** wird auf der gegnerischen Seite eingesetzt – im Austausch gegen eine dort bereits liegende Karte. Auf diese Weise darf man aber nur die jeweils erste Powerkarte pro Reihe erobern und dann bei sich an beliebiger Stelle anlegen. Kommt diese Karte sofort zu Spielbeginn, wird sie ohne Austausch nur angelegt.
- ◆ **Die CHANGE-Karte** bedeutet Nervenkitzel; jetzt werden nämlich die Identitäten getauscht: Batman wird Joker und Joker wird Batman. Dafür müssen die Spieler ihre Plätze tauschen und spielen nun mit der neuen Identität weiter. Der Spieler kommt also gleich noch einmal dran.
- ◆ Keiner weiß, ob die gegnerische CHANGE-Karte noch kommt bzw. abgelegt werden muß. Wer hofft, seine alte Identität zurückzubekommen, spielt gegen seine neue Identität – doch das kann übel ausgehen. Wer wagt, gewinnt! Oder auch nicht!



# BATMAN™ POKER GEGEN JOKER

Dieses **Spiel für 2 Personen** besteht aus 36 Powerkarten und 12 Actionkarten für Batman, 36 Powerkarten und 12 Actionkarten für Joker und 2 x 5 Citykarten.

**Ziel dieses Zweikampfes ist es, möglichst viele Citykarten für sich zu erobern. Dafür schlüpft jeder der beiden Spieler in die Haut eines der beiden Erzrivalen und versucht, den anderen mit Powerkarten zu übertrumpfen. Die Summe auf den Powerkarten entscheidet über den Sieg pro Citykarte; die Summe der eroberten Citykarten mit ihren Werten entscheidet über den Gesamtsieg.**



◆ Erfolgreich verteidigte **eigene Citykarten** zählen nur ihren aufgedruckten Wert.

◆ Die Werte der jeweils eroberten Citykarten werden addiert und so der **Sieger** in Gotham-City ermittelt. Die Revanche wird nicht lange auf sich warten lassen.

## VARIATIONEN ZUM SPIEL

1 **Die coole Taktikvariante:** Es werden lediglich die beiden CHANGE-Karten aussortiert. So bleibt der Einsatz der Powerkarten berechenbar bis zum Schluß. Allerdings fehlt der gewisse Nervenkitzel.

2 **Die Glücksvariante:** Alle 10 Citykarten incl. der beiden Null-Werte werden **verdeckt** in die Tischmitte gelegt. Die Begrenzung von 4 Powerkarten pro Citykarte entfällt. Die neue Grenze heißt jetzt jeweils: Tischkante! Das Spiel endet in der Runde, in der ein Spieler seine letzte Powerkarte ausgespielt hat. Jetzt wird ausgerechnet, aufgedeckt und so der Überraschungssieger ermittelt.

◆ **Das Spiel endet** in der Runde, in der ein Spieler keine Karten mehr anlegen kann. Bis dahin herrscht Zugzwang.



◆ **Vor jedem Anlegen** sollte man schon ein bißchen kopfrechnen, wo man Mehrheiten erobern kann, welche gegnerischen Reihen man ggf. zerstören sollte und welche Reihe für das Ablegen niedriger Werte geeignet ist.

◆ **Pro Citykarte** darf auf jeder Seite nur eine Reihe von **maximal 4 Powerkarten** liegen. Dies läßt sich taktisch sehr schön ausnutzen.

◆ **Joker greift an** und beginnt das Spiel. Er zieht die oberste Powerkarte von seinem Stapel und legt sie an eine beliebige Citykarte auf seiner Seite an. Anschließend ist Batman an der Reihe usw.

◆ **Die zwei TCHOMB-Karten** werden ebenfalls auf der gegnerischen Seite angelegt, um alle in dieser Reihe liegenden Werte zu sprengen. Diese Reihe zählt dann bis zur TCHOMB-Karte Null. Es darf aber wieder neu angelegt werden, wenn die 4-er-Reihe noch nicht voll ist.

◆ **Die STOP-Karte** wird auf der gegnerischen Seite angelegt, um den Rivalen zu behindern. Er kann dann in dieser Reihe nur mit einer 1-er-Powerkarte weitermachen.

◆ **Die sieben K. O.-Karten** werden jeweils abgelegt und zwingen den Rivalen seine nächste Karte ebenfalls abzulegen, die so ihre Bedeutung verliert. Beide Karten scheiden also aus dem Spiel aus. Anschließend ist der erste Spieler wieder an der Reihe.

◆ **Die 36 Powerkarten** entscheiden mit ihrer Gesamtsumme über Sieg oder Niederlage pro Citykarte. In jedem Kartensatz gibt es je dreifach die Werte 1-12.

◆ Beide Spieler haben die gleiche Anzahl der folgenden Karten zur Verfügung.



## DIE POWER- UND ACTIONKARTEN

## DAS SPIEL