

Das Batok-Spiel

von Torben Schröder

Das **Batok**-Spiel wird auf einem sechseckigen Spielbrett oder -tuch gespielt, das seinerseits in 37 kleine Sechsecke unterteilt ist. Ziel des Spieles ist es, mit einem **Kara** (Turm) aus mindestens zwei der eigenen neun **Doki** (Spielsteine) die gegnerische **Arak** (Burg) zu besetzen. Die **Araki** – oder auch **Erestai** (Städte) – sind besonders gekennzeichnete Spielfelder an zwei sich gegenüberliegenden Ecken des Spielbrettes. Die allgemein anerkannte und am weitesten verbreitete Version ist die nach der Stadt Kekunt benannte „Kekunter Spielart“, es gibt jedoch noch eine Reihe von Variationen der Spielregeln, wie z. B. das „Gramanen-Batok“ oder das „Erweiterte Batok“.

Der Ursprung des Batok liegt weitestgehend im Dunkel der Geschichte. Bekannt ist jedoch, daß es schon vor der Finsternis in Wes- und Est-Hazzon ein ähnliches Spiel gegeben hat, das als der Vorgänger des heutigen Batok angesehen wird. Es gibt auch Gerüchte die besagen, daß das Spiel von den Mythanen, jenem uralten Zaubervolk, das einst Magira beherrschte, erfunden wurde, diese konnten aber in keiner Weise bewiesen werden.

Der Name Batok hat sich höchstwahrscheinlich aus der Zusammensetzung der beiden ranabarischen Worte **Bat** (Schlag) und **Dok** (Stein) entwickelt, so daß aus

Bat-Dok Batok wurde und daher mit „Schlagstein“ zu übersetzen ist.

Heute ist Batok in allen Provinzen Ranabars bekannt, seine größte Verbreitung erreicht es allerdings in den ranabari-schen Zentralprovinzen Nagar, Hazzon, Ferschima und Attikarafar. Dort kann man zu jeder Tages- und Nachtzeit die Männer sitzen sehen, wie sie beim Reiswein in der Taverne, im Ruheraum des Badehauses, bei Festen oder am Straßenrand, um Geld oder nur um des Späßes willen, Batok spielen. Batok ist eine Art Volkssport der Denker, und es bedeutet schon einen gewissen Verlust an Prestige, ein Spiel gegen einen schlechten Spieler zu verlieren.

Es gibt allerdings eine große Anzahl von Berufsspielern, die ihren Lebensunterhalt mit Batok-Spielen verdienen. Diese professionellen Spieler sind mit ihren Spielbrettern in nahezu jeder größeren Ortschaft in Zentralranabar anzutreffen, wo sie lauthals Spielpartien um Geld anbieten. Sie laufen entweder ziellos durch die Stadt und spielen dort, wo sie einen Gegner finden, oder aber sie haben feste Plätze z. B. vor Tempeln oder am Marktplatz, die sie nur dann aufgeben, wenn es jemandem, der ihnen diesen Platz streitig macht, gelingt, sie im Spiel zu besiegen. Dabei gilt es allgemein als unmöglich,

eine solche Herausforderung abzulehnen. Andere Batok-Spieler wiederum haben Verträge mit Schänkenbesitzern und Tavernenwirten, so daß sie für freie Kost ihren Platz in einer Schänke einnehmen, denn wo immer ein Batok stattfindet, dauert es nicht lange, bis sich eine Traube von wettenden (und trinkenden) Zuschauern eingefunden hat.

Da die Berufsspieler meist wesentlich besser spielen als die Amateure, setzen die Berufsspieler oft die ersten Züge aus oder sie geben den Gegnern andere Vorteile. Auf diese Weise bleibt der Ausgang des Spieles selbst bei einem ungleichen Spielerpaar stets ungewiß. Einige Berufsspieler verlieren Spiele mit geringem Einsatz sogar absichtlich, um überhaupt noch Gegner zu finden, wobei es für einen Amateur einen ungeheuren Prestigeerfolg bedeutet, wenn es ihm gelingt einen Profi zu schlagen.

Die unumstrittene Metropole des Batok ist die hazzonische Stadt Kekunt am Ufer des Strivoi. Nirgendwo sonst findet man im Verhältnis so viele Berufs- und auch Amateurspieler. In Kekunt findet auch einmal im Jahr das große Batok-Turnier statt, bei dem es um den Titel des **Schandrakabatok**, den Meister des Batok, geht. Aus diesem Grund zieht es sämtliche Batok-Spieler, die etwas auf sich halten, zur Jahreswende nach Kekunt. Der Sieger darf sich bis zum nächsten Fest Schandrakabatok nennen und erhält außer einer Siegesprämie das Recht, ein Jahr lang

Gast des Schtanika zu sein und im Palast in einer fürstlichen Wohnung bei freier Kost zu logieren.

Der amtierende Schandrakabatok ist **Rajandar**, ein etwa 70 Jahre alter Nagari aus Arakossum. Er hat den Titel nun schon zum zweiten Mal erringen können. Beim letzten Fest kam es beim Finale zwischen ihm und dem Diplomaten Tazzar zu drei unentschiedenen Partien, bevor Rajandar endlich das vierte Spiel für sich entscheiden konnte.

Er ist ca. 1,70m groß, hat weißes Haar und einen weißen Vollbart. Seit seiner Jugend hat Rajandar ein steifes rechtes Bein, kann sich mit Hilfe seiner Krücken allerdings erstaunlich schnell fortbewegen.

In Kekunt hat sich seit seinem letzten Sieg das Gerücht herumgesprochen, er sei in Wahrheit ein mächtiger Magier, der die Gedanken seiner Gegner lese und so schon im Voraus wisse, was der Gegner plane. Andere wiederum behaupten, daß der abgerichtete Affe, der Rajandar ständig auf der Schulter sitzt, ein Dämon sei, der ihm die Züge zuflüstere.

Rajandar

KO: o ST: - GE: +

B: 16 SB: -1 GB: +1

3 Menschenkenntnis	SDM 5
3 Gauklertricks	SDM 3
3 Taschendiebstahl	SDM 2
- Schauspielerei	
- Geschichten erzählen	
- Gassenwissen	