

von Klaus Palesch

Sticheln

Ein bestechend gutes Kartenspiel



Inhalt:
120 Spielkarten in sechs Farben
1 Spielanleitung

Spieler: 3–8 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

SPIELIDEE

Jeder Spieler hat Karten auf der Hand. Eine von diesen Karten wählt er aus und legt damit seine persönliche „Ärgerfarbe“ fest. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Stiche zu erhalten. Jeder Spieler sollte vermeiden, Stiche mit Karten in seiner „Ärgerfarbe“ zu bekommen. Karten in der „Ärgerfarbe“ bringen Minuspunkte. Die anderen Farben bringen Pluspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG FÜR STICHELN „CLASSIC“

Je nach Anzahl der Spieler werden die folgenden Karten benötigt. Die restlichen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Drei Spieler:	Karten 0 - 8	in Grün, Braun, Rot, Blau und Gelb
Vier Spieler:	Karten 0 - 11	in Grün, Braun, Rot, Blau und Gelb
Fünf Spieler:	Karten 0 - 14	in Grün, Braun, Rot, Blau und Gelb
Sechs Spieler:	Karten 0 - 14	in Grün, Braun, Rot, Blau, Gelb und Violett
Sieben Spieler:	Karten 0 - 17	in Grün, Braun, Rot, Blau, Gelb und Violett
Acht Spieler:	Karten 0 - 18	in Grün, Braun, Rot, Blau, Gelb und Violett

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 15 Karten (bei acht Spielern 14 Karten) auf die Hand.

Achtung: Bei sieben Spielern bleiben drei Karten übrig, bei acht Spielern bleiben zwei Karten übrig. Diese Karten werden verdeckt beiseite gelegt.

Wahl der persönlichen „Ärgerfarbe“

Aus seinen Karten wählt jeder Spieler seine persönliche „Ärgerfarbe“ und legt eine Karte in dieser Farbe verdeckt vor sich ab. Haben alle Spieler eine Karte vor sich abgelegt, werden diese Karten gleichzeitig aufgedeckt. Sie bleiben bis zum Ende einer Spielrunde aufgedeckt vor den Spielern liegen. Somit kennt jeder die „Ärgerfarbe“ seiner Mitspieler. Es kann durchaus passieren, dass mehrere Spieler dieselbe „Ärgerfarbe“ gewählt haben.

Jede Karte in der „Ärgerfarbe“, die der Spieler in seinen Stichen erhält, bringt Minuspunkte entsprechend ihrem Zahlenwert. Der Ärger beginnt schon bei der Auswahl der „Ärgerfarbe“, weil jeder Spieler das Spiel bereits mit Minuspunkten beginnt. Es sei denn, er hat die Karte mit der „0“ in der „Ärgerfarbe“ gewählt.

Tipp: Bei der Auswahl der „Ärgerfarbe“ sollte sich ein Spieler weder für eine Farbe entscheiden, von der er nur 1-3 Karten hat, noch für eine Farbe, von der er sehr viele Karten hat. Auch die Zahlenwerte spielen bei der Auswahl eine Rolle. Der Spieler sollte auch niedrige Zahlenwerte in seiner „Ärgerfarbe“ haben, um unangenehme Stiche zu vermeiden. Denn nur mit hohen Zahlenwerten erhält der Spieler eventuell Stiche in seiner „Ärgerfarbe“.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Er spielt eine Karte aus der Hand in die Tischmitte. Danach muss reihum jeder Mitspieler eine Karte seiner Wahl aus seiner Hand dazulegen. Kein Spieler muss irgendeine Farbe bedienen. Jede Karte kann ausgespielt werden.

Die Karten, die die Spieler reihum in die Tischmitte gelegt haben, sind der Stich. Die Farbe der ersten Karte im Stich ist die Startfarbe. Jede andere Farbe der Karten, die danach in den Stich gelegt wurden, ist eine Trumpffarbe. Jede Karte in einer Trumpffarbe ist eine Trumpfkarte.

Achtung: Die „0“ ist keine Trumpfkarte.

WER GEWINNT EINEN STICH?

- Wurden nur Karten in der Startfarbe ausgespielt, erhält der Spieler den Stich, der die Karte mit der höchsten Zahl ausgespielt hat.

Axel beginnt



Startfarbe

Lore



Startfarbe

Uli



Startfarbe

Doris



Startfarbe

Erhält den Stich

- Wurden neben Karten in der Startfarbe noch Karten mit der „0“ ausgespielt, egal in welcher Farbe, erhält der Spieler den Stich, der die Karte mit der höchsten Zahl in der Startfarbe ausgespielt hat.

Doris beginnt



Startfarbe

Axel



Startfarbe

Lore



Kein Trumpf

Uli



Startfarbe

Erhält den Stich

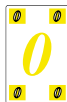
- Wurden neben der Startfarbe mindestens eine Trumpffarbe ausgespielt, erhält der Spieler den Stich, der die Trumpfkarte mit der höchsten Zahl ausgespielt hat. Karten in der Startfarbe oder mit einer „0“ können diesen Stich nicht gewinnen.

Uli beginnt



Startfarbe

Doris



Kein Trumpf

Axel



Trumpffarbe
Erhält den Stich

Lore



Startfarbe

- Wurden mehrere höchste Trumpfkarten ausgespielt, erhält der Spieler den Stich, der den höchsten Trumpf **zuerst** gespielt hat.

Axel beginnt



Startfarbe

Lore



Trumpffarbe

Uli



Trumpffarbe

Doris



Trumpffarbe

Erhält den Stich

- Wurden in einem Stich nur Karten mit der „0“ ausgespielt, dann erhält der Spieler den Stich, der die erste „0“ ausgespielt hat.

Wer einen Stich erhalten hat, legt ihn verdeckt als Stapel neben der Karte mit seiner „Ärgerfarbe“ ab. Dieser Spieler beginnt den nächsten Stich, indem er aus der Hand eine Karte seiner Wahl ausspielt. Die Farbe dieser Karte ist die Startfarbe des neuen Stiches.

Ende einer Spielrunde und Wertung

Nach dem 14. Stich (nach dem 13. Stich bei acht Spielern) ist eine Spielrunde zu Ende. Jeder Spieler hat jetzt mindestens eine Karte in seiner „Ärgerfarbe“ und eventuell Karten in anderen Farben vor sich liegen.

Jede Karte in der eigenen „Ärgerfarbe“ bringt ihrem Zahlenwert entsprechend Minuspunkte. Jede Karte in einer anderen Farbe bringt unabhängig vom Zahlenwert immer einen Pluspunkt.

Um die Punkte einer Spielrunde zu ermitteln, werden die Minuspunkte in der „Ärgerfarbe“ von den Pluspunkten für die andersfarbigen Karten abgezogen.

Beispiel: *Axel hat in seiner „Ärgerfarbe“ eine rote „4“ vor sich liegen. In seinen Stichen sind eine rote „2“ und eine rote „5“, sowie 14 andersfarbige Karten. Für die 14 andersfarbigen Karten erhält Axel 14 Pluspunkte, von denen er die roten Zahlenwerte: $4 + 2 + 5 = 11$, also elf Minuspunkte abziehen muss. Axel erhält drei Pluspunkte.*

Die nächste Spielrunde

Nachdem die Punkte für jeden Spieler notiert worden sind, beginnt die nächste Spielrunde. Ein Spieler mischt alle Karten (auch die bei 7 + 8 Spielern beiseite gelegten) und verteilt sie an die Spieler. Danach wird wieder die persönliche „Ärgerfarbe“ ausgewählt. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt die neue Spielrunde. Sie verläuft so wie bereits beschrieben.

SPIELEND

Das Spiel ist nach fünf Spielrunden beendet. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten hat gewonnen. Wenn alle Spieler Minuspunkte haben, hat der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewonnen.

Sticheln „verkehrt“

Die Spieler wählen aus ihren Karten auf der Hand eine persönliche „Glücksfarbe“ aus. Dies bedeutet, jede Karte in dieser Farbe in seinen Stichen zählt Pluspunkte entsprechend ihrem Zahlenwert. Natürlich zählt auch die zu Beginn ausgewählte Karte schon positiv. Jeder Spieler startet also mit Pluspunkten.

Allerdings zählt jetzt jede Karte in einer anderen Farbe einen Minuspunkt, unabhängig von ihrem Zahlenwert.

Achtung: Jetzt erhält die **niedrigste** Trumpfkarte den Stich (die „0“ sticht auch hier nicht). Haben mehrere Spieler die niedrigste Trumpfkarte gespielt, erhält der Spieler den Stich, der seine niedrigste Trumpfkarte zuerst ausgespielt hat.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie zuvor in „Sticheln Classic“ beschrieben.

Sticheln „mild“

Jede Karte in der eigenen „Ärgerfarbe“ zählt am Ende einer Spielrunde immer fünf Minuspunkte, unabhängig von ihrem Zahlenwert. Dies gilt auch für die „0“. Jede Karte in einer der anderen Farben zählt wie gehabt einen Pluspunkt.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie zuvor in „Sticheln Classic“ beschrieben.

Sticheln „verschärft“

Jeder Spieler wählt aus seinen Karten auf der Hand **zwei** persönliche „Ärgerfarben“ aus. Daher werden bei 3-7 Spielern nur 13 Stiche und bei acht Spielern 12 Stiche gespielt. Jede Karte in den beiden Ärgerfarben bringt am Ende einer Spielrunde ihrem Zahlenwert entsprechend Minuspunkte.

Jede Karte in einer der anderen Farben bringt wie gehabt einen Pluspunkt.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie zuvor in „Sticheln Classic“ beschrieben.

Sticheln „im Nebel“

Die Karte in der persönlichen „Ärgerfarbe“ bleibt verdeckt vor jedem Spieler liegen. Sie wird erst am Ende der Spielrunde aufgedeckt.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie zuvor in „Sticheln Classic“ beschrieben.

Sticheln „verspätet“

Die Spieler wählen ihre persönliche „Ärgerfarbe“ nicht zu Beginn einer Spielrunde aus, sondern erst am Ende und zwar aus den Karten, die sie in den Stichen erhalten haben.

Sie müssen eine Farbe wählen, die mindestens einmal in ihren Stichen enthalten ist. Sie dürfen keine Farbe auswählen, die nicht in ihren Stichen vorhanden ist.

In dieser Variante werden 15 Stiche (bei acht Spielern 14 Stiche) gespielt. Spieler ohne einen Stich, erhalten Null Punkte.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie zuvor in „Sticheln Classic“ beschrieben.

STICHELN (DER) „HATTRICK“

Bei 4-6 Spielern werden Karten von 1 – 20 in Rot, Blau und Grün benötigt. Ein Spieler mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig verdeckt an jeden Spieler: Bei vier Spielern 15 Karten, bei fünf Spielern 12 Karten und bei sechs Spielern 10 Karten.

Bei sieben Spielern werden die Karten von 0 – 20 in Rot, Blau und Grün benötigt. Ein Spieler mischt die Karten und teilt an jeden Spieler verdeckt 9 Karten aus. Die Spieler nehmen die Karte auf die Hand.

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht, möglichst viele Karten in nur einer Farbe zu sammeln und die Karten anderer Farben zu meiden. Karten einer Farbe bringen Pluspunkte. Karten in anderen Farben bringen Minuspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Er spielt eine Karte aus der Hand in die Tischmitte. Mit dieser Karte wird ein Stich eröffnet. Reihum legt nun jeder eine Karte dazu, entweder in der angespielten Farbe, oder in einer zweiten Farbe. Mit der zweiten Farbe wird ein zweiter Stich eröffnet. Dadurch entsteht ein Doppelstich.

Das Besondere: Innerhalb eines Doppelstiches können bis zu zwei getrennte Stiche gespielt werden.

Beispiel:

Axel	Lore	Uli	Doris	Birgit
				

Uli gewinnt den roten Stich und erhält die drei roten Karten.

Birgit gewinnt den blauen Stich und erhält die beiden blauen Karten.

Der Spieler, der in einer Farbe den höchsten Zahlenwert ausgespielt hat, gewinnt einen Stich. Beide Stichgewinner nehmen ihre Stiche an sich und legen die Karten **offen als Stapel** nach Farben getrennt vor sich ab. So sieht jeder, wer welche Farbe sammelt.

Da es zwei Stichgewinner geben kann, eröffnet derjenige mit dem **höchsten** Zahlenwert den nächsten Stich. Im obigen Beispiel ist dies Birgit. Bei einem Patt gilt der zwei-, dritt- oder vierthöchste Zahlenwert. Gibt es auch da ein Patt, gilt die Farbreihenfolge: Rot, Blau, Grün.

Die Stichregeln

- In einem Doppelstich darf es höchstens zwei Farben geben
- Die „20“ als höchste Karte gewinnt immer einen Stich.
- Eine einzelne Karte gilt auch als Stich.
- Jeder Spieler darf einen Zahlenwert überbieten, oder darunter bleiben.

Das Passen

Will **oder** kann ein Spieler die beiden Farben in dem Doppelstich nicht ausspielen, muss er passen. Er zeigt allen Mitspielern eine **beliebige** Karte in der **dritten** Farbe und legt diese verdeckt vor sich ab. Passen ist nur möglich, wenn es schon zwei Stiche gibt.

Die Wertung

Nacheinander werden alle Karten ausgespielt, bis auf eine Karte.

Die letzte Karte wird nicht mehr ausgespielt. Sie wird offen beiseite gelegt und nicht gewertet.

Ein Spieler kann bis zu drei offene Kartenstapel und verdeckte Karten, falls er gepasst hat, vor sich liegen haben. Jeder Spieler zählt seine Karten in den jeweiligen Farben. Die Farbe, von der er am meisten gesammelt hat, zählt **einen Pluspunkt** pro Karte. Bei

einem Patt zwischen mehreren Farben muss sich der Spieler für eine Farbe entscheiden, die positiv zählen soll. Die anderen Farben zählen je Karte **einen Minuspunkt**. Verdeckte Karten vom Passen zählen je **zwei Minuspunkte**, unabhängig von der Farbe.

Beispiel:

Axel hat neun rote Karten, zwei blaue, vier grüne und eine verdeckte Karte. Insgesamt hat er also einen Pluspunkt ($9 - 2 - 4 - 2 = 1$) erreicht.

Die nächste Partie

Nachdem die Punkte für jeden Spieler notiert worden sind, beginnt die nächste Partie. Ein Spieler mischt alle Karten und verteilt sie an die Spieler. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt die neue Partie.

SPIELEND

Das Spiel ist nach fünf Partien beendet. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten hat gewonnen. Wenn alle Spieler Minuspunkte haben, hat der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewonnen.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstrasse 23-D5

D-63128 Dietzenbach · www.amigo-spiele.de

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach · MCMXCIII



Kennen Sie schon **LiMiTS?**

Soll die rote Karte noch auf den Spielstapel gelegt werden oder nicht? Das ist hier die Frage! Eigentlich wäre das Limit für rote Karten schon überschritten, doch wenn das keiner merkt...

Ein Spiel mit Risiko und Glück, bei dem Sie Ihren Mitspielern auf die Schliche kommen müssen.

