

Sticheln

3-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Die meisten Punkte erzielen, indem man Stiche klug gewinnt und Karten in der eigenen Schmerzfarbe vermeidet.

AUFBAU

- 3-6 Spieler; Deck an die Spielerzahl angepasst.
- Alle Karten gleichmässig an alle Spieler verteilen.
- Jeder Spieler wählt geheim eine Schmerzfarbe, indem er eine Karte verdeckt ablegt.

WERTUNG

- Jede gewonnene Nicht-Schmerzfarben-Karte bringt +1 Punkt.
- Jede gewonnene Schmerzfarben-Karte bringt negative Punkte in Höhe ihres Kartenwerts.
- Nettörgebnis ist die Summe aus positiven und negativen Punkten.

Tipps: Wähle eine Schmerzfarbe, von der du wenige Karten hältst, um die Chance zu verringern, diese Karten zu gewinnen.

AM ZUG

- Beliebige Karte ausspielen; andere Spieler dürfen jede Karte spielen (keine Bedienpflicht).
- Die höchste Karte einer nicht ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, nur Karten der ausgespielten Farbe wurden gespielt.
- Alle Karten aus gewonnenen Stichen sammeln.

Sticheln ist ein deutsches Stichkartenspiel mit einer Wendung: Stiche in der eigenen gewählten 'Schmerzfarbe' zu gewinnen kostet Punkte, was jeden Stich zu einer potenziellen Belastung macht.

Ziel

Über mehrere Runden die meisten Punkte erzielen, indem man Stiche klug gewinnt und Karten in der eigenen angesagten Schmerzfarbe vermeidet.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** Ein spezielles Deck, das an die Spielerzahl angepasst ist (ca. 8-10 Karten pro Farbe pro Spieler).
3. **Austeilen:** Alle Karten werden gleichmässig an alle Spieler verteilt.
4. **Schmerzfarbe:** Vor dem Spiel wählt jeder Spieler geheim eine Farbe als Schmerzfarbe, indem er eine Karte dieser Farbe verdeckt ablegt.

Spielablauf

1. **Kein Trumpf:** Es gibt keine Trumpffarbe. Allerdings kann jede Karte einer anderen Farbe als der ausgespielten die ausgespielte Farbe schlagen.
2. **Stichauswertung:** Die höchste Karte einer nicht ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, es wurden nur Karten der ausgespielten Farbe gespielt; dann gewinnt die höchste dieser Farbe.
3. **Freies Spiel:** Spieler dürfen jede beliebige Karte spielen, es gibt keine Bedienpflicht.
4. **Stiche sammeln:** Spieler sammeln alle Karten, die sie in Stichen gewinnen, für die Wertung.

Punktewertung

- **Positive Punkte:** Jede gewonnene Karte in einer Nicht-Schmerzfarbe bringt +1 Punkt.
- **Negative Punkte:** Jede gewonnene Karte in der eigenen Schmerzfarbe bringt negative Punkte in Höhe ihres Kartenwerts.
- **Nettörgebnis:** Die Rundenpunktzahl ist die Summe aus positiven und negativen Punkten aller gewonnenen Karten.

Varianten

- **Offene Schmerzfarbe:** Manche Gruppen decken die Schmerzfarben vor dem Spiel auf, um eine zusätzliche Deduktionsebene hinzuzufügen.
- **Feste Rundenzahl:** Eine festgelegte Anzahl Runden spielen (z.B. 5) statt auf eine Zielpunktzahl.

Tipps und Strategien

- Wähle eine Schmerzfarbe, von der du wenige Karten hältst, damit du weniger wahrscheinlich Stiche mit diesen Karten gewinnst.
- Wirf hohe Schmerzfarben-Karten in Stiche ab, die Gegner wahrscheinlich gewinnen werden.

Tipps & Strategie

Wähle eine Schmerzfarbe, von der du nur niedrigwertige Karten hältst. Entlade deine hohen Schmerzfarben-Karten in die Stiche deiner Gegner.

Beobachte, welche Farben Gegner meiden. Ihre Schmerzfarbe ist wahrscheinlich eine, die sie nie ausspielen und immer abzuwerfen versuchen.