

# Sticheln

3-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Marca la mayoría de los puntos ganando trucos sabiamente y evitando cartas en tu palo de dolor.

## PREPARACIÓN

- 3-6 jugadores; baraja escalada al número de jugadores.
- Reparte todas las cartas equitativamente a todos los jugadores.
- Cada jugador selecciona secretamente un palo de dolor colocando una carta boca abajo.

## PUNTUACIÓN

- Cada carta de palo que no es de dolor ganada marca +1 punto.
- Cada carta de palo de dolor ganada marca puntos negativos igual al valor facial.
- La puntuación neta es la suma de puntos positivos y negativos.

Consejo: Elige un palo de dolor del que tengas pocas cartas para reducir tu probabilidad de ganar esas cartas.

## EN TU TURNO

- Lidera cualquier carta; otros jugadores pueden jugar cualquier carta (sin obligación de seguir el palo).
- La carta más alta de un palo no jugado gana, a menos que solo se jugaron cartas del palo jugado.
- Colecciona todas las cartas de los trucos que ganas.

Sticheln es un juego de trucos alemán con un giro: ganar trucos en tu 'palo de dolor' elegido te cuesta puntos, haciendo cada truco una responsabilidad potencial.

## Objetivo

Marca la mayoría de los puntos en múltiples rondas ganando trucos sabiamente y evitando cartas en tu palo de dolor declarado.

## Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 6 jugadores.
2. **Baraja:** Una baraja personalizada escalada al número de jugadores (aproximadamente 8-10 cartas por palo por jugador).
3. **Reparto:** Todas las cartas se reparten equitativamente a todos los jugadores.
4. **Palo de dolor:** Antes del juego, cada jugador selecciona secretamente un palo como su palo de dolor colocando una carta de ese palo boca abajo.

## Juego

1. **Sin triunfos:** No hay palo de triunfo. Sin embargo, cualquier carta de un palo diferente al jugado puede vencer al palo jugado.
2. **Resolución de trucos:** La carta más alta de un palo no jugado gana, a menos que solo se jugaron cartas del palo jugado, en cuyo caso la más alta de ese palo gana.
3. **Seguimiento forzado:** Los jugadores pueden jugar cualquier carta — no hay obligación de seguir el palo.
4. **Coleccionar trucos:** Los jugadores reúnen todas las cartas que ganan en trucos para puntuar.

## Puntuación

- **Puntos positivos:** Cada carta ganada en un palo que no es de dolor marca +1 punto.
- **Puntos negativos:** Cada carta ganada en tu palo de dolor marca puntos negativos igual al valor facial.
- **Puntuación neta:** Tu puntuación de ronda es la suma de puntos positivos y negativos de todas tus cartas ganadas.

## Variaciones

- **Palo de dolor abierto:** Algunos grupos revelan palos de dolor antes del juego para añadir una capa de deducción.
- **Rondas fijas:** Juega un número establecido de rondas (como 5) en lugar de a una puntuación objetivo.

## Consejos y Estrategias

---

- Elige un palo de dolor del que tengas pocas cartas, para que sea menos probable que ganes trucos que contengan esas cartas.
- Descarta cartas altas de palo de dolor en trucos que es probable que ganen los oponentes.

## Consejos y estrategia

---

Selecciona un palo de dolor donde tengas solo cartas de bajo valor. Descarta tus cartas altas de palo de dolor en trucos de oponentes.

Observa qué palos los oponentes están evitando — su palo de dolor es probablemente uno que nunca lideran e intenten siempre descartar.