

Sticheln

3-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Marquer le plus de points en remportant les levées judicieusement et en évitant les cartes de votre couleur maudite.

MISE EN PLACE

- 3 à 6 joueurs ; jeu adapté au nombre de joueurs.
- Distribuer toutes les cartes équitablement à tous les joueurs.
- Chaque joueur choisit secrètement une couleur maudite en plaçant une carte face cachée.

SCORE

- Chaque carte non maudite remportée rapporte +1 point.
- Chaque carte maudite remportée rapporte des points négatifs égaux à sa valeur nominale.
- Le score net est la somme des points positifs et négatifs.

Conseil: Choisissez une couleur maudite dont vous avez peu de cartes pour réduire vos chances de remporter ces cartes.

À VOTRE TOUR

- Attaquer n'importe quelle carte ; les autres joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte (pas d'obligation de fournir la couleur).
- La carte la plus haute d'une couleur non entamée l'emporte, sauf si seules des cartes de la couleur entamée ont été jouées.
- Ramassez toutes les cartes des levées que vous remportez.

Sticheln est un jeu de levées allemand avec une particularité : remporter des levées dans sa couleur maudite choisie vous coûte des points, faisant de chaque levée une source de risque potentiel.

Objectif

Marquer le plus de points sur plusieurs manches en remportant des levées judicieusement et en évitant les cartes de votre couleur maudite déclarée.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu personnalisé adapté au nombre de joueurs (environ 8 à 10 cartes par couleur et par joueur).
3. **Distribution** : Toutes les cartes sont distribuées équitablement à tous les joueurs.
4. **Couleur maudite** : Avant le jeu, chaque joueur choisit secrètement une couleur maudite en plaçant une carte de cette couleur face cachée.

Déroulement du jeu

1. **Pas d'atout** : Il n'y a pas de couleur d'atout. Cependant, toute carte d'une couleur différente de celle entamée peut battre la couleur entamée.
2. **Résolution de la levée** : La carte la plus haute d'une couleur non entamée remporte la levée, à moins que seules des cartes de la couleur entamée aient été jouées, auquel cas la plus haute de cette couleur l'emporte.
3. **Jeu libre** : Les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte — il n'y a aucune obligation de fournir la couleur.
4. **Collecte des levées** : Les joueurs rassemblent toutes les cartes des levées qu'ils remportent pour le décompte.

Décompte des points

- **Points positifs** : Chaque carte remportée dans une couleur non maudite rapporte +1 point.
- **Points négatifs** : Chaque carte remportée dans votre couleur maudite rapporte des points négatifs égaux à sa valeur nominale.
- **Score net** : Votre score de manche est la somme des points positifs et négatifs de toutes vos cartes remportées.

Variantes

- **Couleur maudite révélée** : Certains groupes révèlent les couleurs maudites avant le jeu pour ajouter une couche de déduction.
- **Manches fixes** : Jouez un nombre défini de manches (par exemple 5) plutôt qu'en visant un score cible.

Conseils et stratégies

- Choisissez une couleur maudite dont vous avez peu de cartes, afin d'être moins susceptible de remporter des levées contenant ces cartes.
- Débarrassez-vous de vos cartes maudites de haute valeur sur les levées que les adversaires sont susceptibles de remporter.

Conseils et stratégie

Choisissez une couleur maudite dont vous ne détenez que des cartes de faible valeur. Défaussez vos cartes maudites de haute valeur sur les levées remportées par les adversaires.

Observez les couleurs que les adversaires évitent — leur couleur maudite est probablement celle qu'ils n'attaquent jamais et tentent toujours de défausser.