

Sticheln

3-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Segnare il maggior numero di punti vincendo prese saggiamente ed evitando le carte nel proprio seme del dolore.

PREPARAZIONE

- Da 3 a 6 giocatori; mazzo adattato al numero di giocatori.
- Distribuire tutte le carte equamente a tutti i giocatori.
- Ogni giocatore seleziona segretamente un seme del dolore posizionando una carta coperta.

PUNTEGGIO

- Ogni carta del seme non del dolore vinta segna +1 punto.
- Ogni carta del seme del dolore vinta segna punti negativi pari al suo valore nominale.
- Il punteggio netto è la somma dei punti positivi e negativi.

Consiglio: Scegli un seme del dolore di cui possiedi poche carte per ridurre la possibilità di vincere quelle carte.

AL TUO TURNO

- Guidare qualsiasi carta; gli altri giocatori possono giocare qualsiasi carta (nessun obbligo di seguire il seme).
- La carta più alta di un seme non guidato vince, a meno che non siano state giocate solo carte del seme guidato.
- Raccogliere tutte le carte dalle prese vinte.

Sticheln è un gioco di carte tedesco di prese con un colpo di scena: vincere prese nel proprio 'seme del dolore' scelto costa punti, rendendo ogni presa una potenziale passività.

Obiettivo

Segnare il maggior numero di punti su più turni vincendo prese saggiamente ed evitando le carte nel proprio seme del dolore dichiarato.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Un mazzo personalizzato adattato al numero di giocatori (circa 8-10 carte per seme per giocatore).
3. **Distribuzione:** Tutte le carte vengono distribuite equamente a tutti i giocatori.
4. **Seme del dolore:** Prima del gioco, ogni giocatore seleziona segretamente un seme come seme del dolore posizionando una carta di quel seme coperta.

Svolgimento del gioco

1. **Nessuna briscola:** Non esiste un seme di briscola. Tuttavia, qualsiasi carta di un seme diverso da quello guidato può battere il seme guidato.
2. **Risoluzione della presa:** La carta più alta di un seme non guidato vince, a meno che non siano state giocate solo carte del seme guidato, nel qual caso la più alta di quel seme vince.
3. **Libertà di gioco:** I giocatori possono giocare qualsiasi carta: non c'è obbligo di seguire il seme.
4. **Raccolta delle prese:** I giocatori raccolgono tutte le carte che vincono nelle prese per il punteggio.

Punteggio

- **Punti positivi:** Ogni carta vinta in un seme non del dolore segna +1 punto.
- **Punti negativi:** Ogni carta vinta nel proprio seme del dolore segna punti negativi pari al suo valore nominale.
- **Punteggio netto:** Il punteggio del turno è la somma dei punti positivi e negativi di tutte le carte vinte.

Varianti

- **Seme del dolore aperto:** Alcuni gruppi rivelano i semi del dolore prima del gioco per aggiungere un livello di deduzione.
- **Turni fissi:** Giocare un numero prestabilito di turni (ad esempio 5) piuttosto che fino a un punteggio obiettivo.

Consigli e strategie

- Scegli un seme del dolore di cui possiedi poche carte, in modo da avere meno probabilità di vincere prese che contengono quelle carte.
- Scarica le carte alte del seme del dolore su prese che gli avversari probabilmente vinceranno.

Consigli e strategia

Seleziona un seme del dolore in cui possiedi solo carte di basso valore. Scarica le tue carte alte del seme del dolore sulle prese degli avversari.

Osserva quali semi gli avversari evitano: il loro seme del dolore è probabilmente uno che non guidano mai e cercano sempre di scaricare.