

Sticheln

von Klaus Palesch

Ein Kartenspiel mit ungewöhnlichen Bedienregeln

Spieler: 3 - 6 Spieler **Alter:** ab 10 Jahren

15 rote	Karten mit den Werten 0 - 14
15 orangefarbene	Karten mit den Werten 0 - 14
15 gelbe	Karten mit den Werten 0 - 14
15 grüne	Karten mit den Werten 0 - 14
15 blaue	Karten mit den Werten 0 - 14
15 violettfarbene	Karten mit den Werten 0 - 14

90 Karten insgesamt

Kurzbeschreibung

Jeder Spieler erhält 15 Karten, aus denen er eine auswählt und dadurch seine persönliche "Ärgerfarbe" festlegt. Die restlichen Karten werden in 14 Stichen von den Spielern vereinnahmt.

Jeder Spieler versucht einerseits möglichst viele Karten zu erhalten andererseits keine Karten in seiner Ärgerfarbe zu bekommen.

- C) Ulli:** blau-14 (Startfarbe)
 Doris: violett-6 (Trumpffarbe und -karte)
 Axel: grün-6 (Trumpffarbe und -karte)
 Lore: grün-4 (Trumpffarbe und -karte)

Doris erhält den Stich. Es wurde mindestens eine von blau verschiedene Farbe mit einem Wert ungleich Null gespielt, es "zählt" also die höchste nicht blaue Karte und das ist violett-6. Die gleichhohe grün-6 ist niedriger, da sie später gespielt wurde. Insgesamt zählt der Stich 8 Minuspunkte.

- D) Doris:** grün-3 (Startfarbe)
 Axel: gelb-0 (Trumpffarbe, aber keine Trumpfkarte)
 Lore: grün-2 (Startfarbe)
 Ulli: orange-0 (Trumpffarbe, aber keine Trumpfkarte)

Doris erhält auch diesen Stich und bekommt 3 Minuspunkte (3+2=5 Minuspunkte. Die gelbe und die orangene "0" bringen je einen Pluspunkt).

- D) Doris** hat als Ärgerkarte eine grüne 4 aufgedeckt und in ihren Stichen lediglich vier andersfarbige Karten. Sie bekommt zwar keinen Punkt (4-4=0 Punkte), aber das ist immer noch besser als Minuspunkte zu erhalten.

Beispiele für Stiche

Für alle folgenden Beispiele gilt:
 Ulli - Ärgerfarbe: rot
 Lore - Ärgerfarbe: blau
 Doris - Ärgerfarbe: grün
 Die Angabe der jeweils gemachten Plus- oder Minuspunkte dient zur Bewertung der Beispiele. In einer tatsächlichen Partie werden die Punkte nicht nach jedem Stich berechnet, sondern - wie beschrieben - erst am Ende einer Runde.

- A) Axel:** gelb-6 (Startfarbe)
 Lore: gelb-5 (Startfarbe)
 Ulli: gelb-2 (Startfarbe)
 Doris: gelb-14 (Startfarbe)
 Doris erhält den Stich und macht somit 4 Pluspunkte.

- B) Doris:** rot-3 (Startfarbe)
 Axel: rot-2 (Startfarbe)
 Lore: blau-0 (Trumpffarbe, aber keine Trumpfkarte)
 Ulli: rot-4 (Startfarbe)

Ulli erhält den Stich (die blaue Null "zählt nicht") und macht 8 Minuspunkte (3+2+4=9, 9 Minuspunkte für rot und einen Pluspunkt für eine andersfarbige Karte)

- Als Startspieler eines Stiches sollte man zu Spielbeginn das Anspielen hoher Karten seiner Ärgerfarbe vermeiden. Gegen Spielende wird das Auspielen von Karten der eigenen Ärgerfarbe immer ungefählicher, da nicht mehr jeder Spieler Karten dieser Farbe besitzen dürfte und jede andere Farbe sticht.

- Beim Stechen muß man darauf achten, daß man nicht zu hoch einsteicht wenn noch andere Spieler folgen, da sonst Karten der eigenen Ärgerfarbe hineingeworfen werden können.

- Die Ärgerfarbe wird von jedem Spieler selbst bestimmt. Sie gilt für eine ganze Runde.

- Die Startfarbe wird durch das Ausspielen der ersten Karte für jeden Stich neu bestimmt. Die Trumpffarben sind von der Startfarbe abhängig und werden ebenfalls von Stich zu Stich neu bestimmt.

Beispiele einer Wertung

- A) Axel** hat als Ärgerkarte eine rote 4 aufgedeckt. In seinen Stichen sind eine rote 2 und 5 sowie 14 an ders farbige Karten. Für die 14 andersfarbigen Karten erhält Axel 14 Pluspunkte, von denen er die roten Werte: 4+2+5=11, also 11 Minuspunkte abziehen muß. Er erhält also 3 Pluspunkte.

B) Lore hat als Ärgerkarte eine blaue 1 aufgedeckt und keinen Stich gemacht, sie erhält also 1 Minuspunkt.

C) Ulli hat eine rote 0 als Ärgerkarte aufgedeckt und in seinen Stichen befinden sich drei rote Karten 1, 3 und 14, sowie 5 andersfarbige Karten. Er zählt von den 5 Pluspunkten seine 18 Minuspunkte (0+1+3+14=18) ab und erhält somit 13 Minuspunkte.

Was man vor dem Spiel tun muß!

Je nach Anzahl der Spieler müssen eventuell einige Karten aussortiert und beiseite gelegt werden.

6 Spieler: 90 Karten: Keine Karte aussortieren

5 Spieler: 75 Karten: Alle violettfarbenen Karten aussortieren

4 Spieler: 60 Karten: Alle violettfarbenen Karten und alle 12er, 13er und 14er Karten aussortieren

3 Spieler: 45 Karten: Alle violettfarbenen Karten und alle 9er, 10er, 11er, 12er, 13er und 14er Karten aussortieren

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt, und jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler mit der höchsten Karte wird zum Geber. Der Geber mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler, so daß jeder verdeckt 15 Karten erhält. Die Spieler nehmen die Karten auf und wählen eine sogenannte **persönliche "Ärgerfarbe"** aus den Farben in der Hand. Eine Karte dieser Ärgerfarbe legt man verdeckt vor sich auf den Tisch. Zur Auswahl der Ärgerfarbe werden später noch einige Hinweise gegeben.

Warum heißt die gewählte Farbe Ärgerfarbe?

Nun ganz einfach, jede Karte in dieser Farbe, die man später in seinen Stichen erhält, zählt **Minuspunkte** entsprechend ihrem Zahlenwert. Der Ärger beginnt schon

bei der Auswahl der Ärgerkarte, denn deren Punkte zählen bereits negativ. Jeder Spieler beginnt also das Spiel bereits mit Minuspunkten, es sei denn, es wurde eine Ärgerkarte mit dem Wert "0" gewählt.

Die Ärgerkarte wird aufgedeckt!

Nachdem jeder seine Ärgerkarte verdeckt vor sich hingelegt hat, werden alle Ärgerkarten **aufgedeckt**. Jeder kennt somit die Ärgerfarben der anderen Spieler. Es kann durchaus passieren, daß mehrere Spieler die selbe Ärgerfarbe gewählt haben.

Spielbeginn

Der links vom Geber sitzende Spieler spielt nun eine beliebige seiner 14 in der Hand befindlichen Karten aus. Mit dieser Karte wird ein Stich eröffnet, sie heißt deshalb auch **Starkarte** und ihre Farbe heißt **Startfarbe**.

Jede andere Farbe heißt Trumpffarbe und jede Karte in einer Trumpffarbe außer der "0" heißt Trumpfkarte.

Reihum legt nun jeder Spieler eine beliebige Karte aus seiner Hand dazu, als letzter der Geber. Man muß weder die ausgespielte Farbe bedienen noch ist man zum Stechen verpflichtet.

Der Gewinner eines Stiches wird nach den folgenden Regeln bestimmt:

- Wenn alle Spieler eine Karte in der Startfarbe spielen, erhält der Spieler den Stich, der die **höchste Karte** ausgespielt hat.

- Wurden außer Karten in der Startfarbe nur noch Karten mit dem Zahlenwert "0" in beliebigen Farben gespielt, erhält ebenfalls der Spieler den Stich, der die **höchste Karte** in der Startfarbe ausgespielt hat.

- In allen anderen Fällen, wenn also mindestens eine Trumpfkarte gespielt wurde, erhält derjenige den Stich, der die **höchste Trumpfkarte** gespielt hat. Man berücksichtigt also keine Karte in der Startfarbe, sondern nur noch Karten in Trumpffarben außer der "0".

- Haben mehrere Spieler gleichhohe Trumpfkarten gespielt, erhält derjenige den Stich, der seine Karte **zuerst** gespielt hat.

Die Spieler legen die Stiche auf einen Stapel verdeckt vor sich hin.

Der Gewinner eines Stiches spielt jeweils eine neue beliebige Startkarte für den nächsten Stich aus.

Ende einer Runde

Nach dem 14. Stich ist eine Runde zu Ende. Jeder Spieler hat jetzt mindestens eine Karte, nämlich seine Ärgerkarte, und mehr oder weniger Karten aus den gewonnenen Stichen.

Um die Punkte einer Runde zu ermitteln, werden die Minuspunkte der Ärgerkarten zusammengezählt und mit den Pluspunkten für die andersfarbigen Karten verrechnet.

Wertung

Minuspunkte - Jede Karte in der eigenen Ärgerfarbe zählt ihrem Wert entsprechend negativ.

Pluspunkte - Jede Karte in einer anderen Farbe zählt stets 1 Punkt, unabhängig von ihrem aufgedruckten Wert.

Auf zur nächsten Runde

Nachdem alle Punkte notiert worden sind, beginnt die zweite Runde. Neuer Geber wird der links vom vorherigen Geber sitzende Spieler. Nach dem Kartenverteilen bestimmen die Spieler wieder ihre persönliche Ärgerfarbe durch eine Karte und das Spiel verläuft so wie bereits beschrieben.

Spielende

Man spielt entweder eine feste Zahl von Runden oder solange, bis eine vorher vereinbarte Punktzahl von einem der Spieler erreicht oder überschritten wird. Empfohlen werden 10 Runden bzw. **100 Punkte**.

Tips und Hinweise

- Bei der Entscheidung für eine Ärgerfarbe sollte man weder eine Farbe nehmen, von der man nur 2-3 Karten hat, noch eine Farbe, von der man sehr viele Karten hat, sondern die goldene Mitte wählen. Natürlich spielen auch die Werte eine Rolle, denn mit nur hohen Karten macht man eventuell Stiche in seiner Ärgerfarbe.

Bei der Auswahl der Ärgerkarte sollte man daran denken, daß der Wert der Karte auf jedenfall Minuspunkte einbringt aber auch, daß man niedrige Karten braucht, um unangenehme Stiche zu umgehen.