



Klaus Palesch
Sticheln



Spieler: 3-6 Personen Alter: ab 10 Jahren Dauer: ca. 30 Minuten

Jeder Spieler legt vor Beginn eines Durchgangs seine persönliche „Ärgerfarbe“ fest und sollte im Spielverlauf dann versuchen, möglichst wenige Karten dieser Farbe zu bekommen, denn jede dieser Karten zählt **entsprechend des abgebildeten Wertes** Minuspunkte. Hat ein Spieler z.B. Grün als Ärgerfarbe gewählt, dann zählt die grüne 5 für ihn fünf Minuspunkte, die grüne 9 zählt neun Minuspunkte, usw. Jede Karte in einer anderen Farbe zählt für ihn stets einen Pluspunkt, unabhängig vom Zahlenwert.

SPIELVORBEREITUNG

Je nach Spieleranzahl werden folgende Karten und Farben benötigt:

Drei Spieler: 0-8 Rot, Gelb, Grün, Blau und Lila

Vier Spieler: 0-11 Rot, Gelb, Grün, Blau und Lila

Fünf Spieler: 0-14 Rot, Gelb, Grün, Blau und Lila

Sechs Spieler: 0-14 Rot, Gelb, Grün, Blau, Lila und Grau (alle 90 Karten)

Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel. Die benötigten Karten werden gemischt und restlos ausgeteilt. Jeder erhält 15 Karten, die er auf die Hand nimmt.

WAHL DER PERSÖNLICHEN ÄRGERFARBE

Jeder Spieler wählt nun eine beliebige seiner 15 Handkarten aus und legt sie zunächst verdeckt vor sich ab. Haben das alle Spieler getan, deckt jeder seine Karte auf. Diese Karte bestimmt die **persönliche Ärgerfarbe** des jeweiligen Spielers und bleibt während des gesamten Durchgangs bis zur Wertung **offen** vor ihm liegen. Es ist erlaubt und kann durchaus passieren, dass mehrere Spieler die gleiche Ärgerfarbe gewählt haben.

Hinweis: Auch die Karte, die die Ärgerfarbe eines Spielers festlegt, bringt ihm am Ende eines Durchgangs entsprechend des Zahlenwertes Minuspunkte ein.



Mia hat die gelbe 2 ausgewählt. Ihre Ärgerfarbe ist somit Gelb. Jakobs Ärgerfarbe ist Rot. Greta und Linus haben beide Blau als Ärgerfarbe gewählt. Alle legen ihre Karte offen vor sich ab.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und eröffnet den ersten Stich. Hierzu wählt er eine beliebige Handkarte seiner Wahl aus und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Reihum im Uhrzeigersinn kommen nun die anderen Spieler einzeln nacheinander dran und spielen ebenfalls **genau eine** beliebige Handkarte ihrer Wahl offen aus.

Beachte: Beim Ausspielen einer Karte gibt es keinerlei Einschränkung, **jede** Farbe und Zahl kann gespielt werden.

Nachdem jeder genau eine Karte offen ausgespielt hat, wird nun überprüft, wer „den Stich gewinnt“.

- ➔ Wurden ausschließlich Karten in der zuerst gespielten Farbe (= Startfarbe) gespielt, dann bekommt die höchste Zahl den Stich.
- ➔ Wurden nach der Startfarbe noch eine oder mehrere Karten in einer oder mehreren anderen Farben ausgespielt, gewinnt die höchste Zahl **der anderen Farben** den Stich. **Beachte:** Sollten mehrere Spieler gleichermaßen die höchste Zahl in anderen Farben spielen, dann gewinnt hiervon die zuerst gespielte Karte den Stich.

Ganz wichtig: Eine Null kann **niemals** einen Stich gewinnen! Eine Null ist (egal, welche Farbe sie zeigt) sozusagen neutral und wird bei der Ermittlung des Stichgewinners einfach nicht berücksichtigt, als wäre sie gar nicht da.

Der **Stichgewinner** muss **alle** gerade ausgespielten Karten nehmen und verdeckt als Stapel neben sich ablegen. Der Stichgewinner eröffnet nun den nächsten Stich. Er spielt eine beliebige Handkarte seiner Wahl aus; ihre Farbe ist in diesem Stich die Startfarbe.



Mia eröffnet den ersten Stich und spielt eine blaue 3 aus (= Startfarbe). Jakob spielt eine blaue 10, Greta eine gelbe 0 und Linus eine blaue 7.

Da die gelbe 0 neutral ist und nicht berücksichtigt wird, wurden ausschließlich Karten der Startfarbe ausgespielt. Jakobs blaue 10 ist die höchste Zahl. Jakob nimmt die vier Karten und legt sie verdeckt neben sich ab.



Jakob eröffnet den zweiten Stich und spielt eine gelbe 9 aus (= Startfarbe). Greta spielt eine grüne 5, Linus eine rote 6 und Mia eine blaue 4.

Linus hat die höchste Zahl in einer anderen Farbe und macht den Stich. Er legt die vier Karten verdeckt neben sich ab.



Linus eröffnet den dritten Stich mit einer grünen 11 (= Startfarbe). Mia spielt eine rote 5, Jakob eine gelbe 5 und Greta eine grüne 8.

Mia und Jakob haben beide die höchste Zahl in einer anderen Farbe gespielt. Da Mia ihre rote 5 vor Jakobs gelber 5 ausgespielt hat, macht sie den Stich und legt die vier Karten verdeckt neben sich ab.

Sonderfall: Sollte der seltene Fall eintreten, dass **alle** Spieler eine Null gespielt haben, dann bekommt niemand diesen Stich. Die Karten werden beiseite gelegt und derselbe Spieler, der den Null-Stich eröffnet hat, eröffnet nun den nächsten Stich.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend Stich für Stich gespielt, bis alle Handkarten gespielt sind. Nun wird gewertet.

WERTUNG UND WEITERE DURCHGÄNGE

Jeder Spieler wertet alle von ihm gesammelten Karten.

- Jede Karte in seiner persönlichen Ärgerfarbe zählt entsprechend ihres Zahlenwertes Minuspunkte, auch die vor Spielbeginn offen abgelegte Ärgerkarte.
- Jede Karte in einer anderen Farbe zählt (egal, welchen Wert sie zeigt) einen Pluspunkt.



Mia hatte zu Beginn des Durchgangs mit der gelben 2 ihre Ärgerfarbe festgelegt. In ihrer Ärgerfarbe bekommt sie **11 Minuspunkte** (2+5+4). Für die sechs anderen Karten bekommt sie jeweils einen Pluspunkt, also **insgesamt 6 Pluspunkte**.

Mias Ergebnis: -5



Jakob hatte zu Beginn des Durchgangs mit der roten 0 seine Ärgerfarbe festgelegt. In seiner Ärgerfarbe bekommt er **7 Minuspunkte** (0+2+4+1). Für die neun anderen Karten bekommt er jeweils einen Pluspunkt, also **insgesamt 9 Pluspunkte**.

Jakobs Ergebnis: +2

Die Ergebnisse der Spieler werden auf einem Zettel notiert. Sie können positiv oder negativ sein. Es werden so viele Durchgänge in der beschriebenen Weise gespielt, wie Spieler teilnehmen, so dass jeder einmal Startspieler ist. Die Punkte der einzelnen Durchgänge werden addiert. Wer zum Schluss insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Der Autor: Klaus Palesch lebt im schwäbischen Sachsenheim und erfreut die Spieler seit 1993 mit seinen hinter sinnigen Spielideen. Ob Sticheln, Mit List und Tücke, Hattrick oder Beim Zeus – einfache Regeln und jede Menge Spaß sind garantiert.

Der Illustrator: Oliver Freudenreich hat für fast alle deutschen und viele internationale Verlage Spiele illustriert. Weitere Infos auf: www.freudenreich-grafik.de