

Sticheln – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Folgende Karten werden aussortiert: alle grauen (3-5 Sp.) und 9-14 (3 Sp.), 12-14 (4 Sp.)
- Die übrigen Karten werden gemischt und 15 an jeden Spieler verteilt.

Beginn des Durchgangs: Jeder Spieler legt eine **Handkarte verdeckt** vor sich aus, alle werden gleichzeitig aufgedeckt. Diese Karte bestimmt die **Ärgerfarbe** der jeweiligen Spieler.

Spielablauf:

Jeder Durchgang besteht aus 14 Stichen:

- Der **Startspieler spielt** eine **beliebige Karte** aus. Diese legt die Stichfarbe fest.
- Im Uhrzeigersinn legt **jeder Spieler** genau eine **beliebige Karte** in den Stich. Es herrscht keine Bedienpflicht. Aber jede andere Farbe als die Stichfarbe zählt als Trumpf.
- Die **höchste Trumpfkarte gewinnt** den Stich (bei mehreren die zuerst gespielte). Wurde keine Trumpfkarte gespielt, dann die höchste Karte der Stichfarbe. **Nullen können keine Stiche gewinnen.** Der Spieler der den Stich gewinnt, spielt den neuen Stich an. (Sonderfall: Es wurden nur Nullen gespielt: Keiner bekommt den Stich, derselbe Spieler der den Stich angespielt hat, eröffnet den nächsten Stich.)

Ende eines Durchgangs:

- Für jeden Spieler werden **Punkte notiert**: Gehört eine Karte
 - **nicht zur Ärgerfarbe**, zählt sie einen **Pluspunkt**.
 - zur **Ärgerfarbe**, zählt **Minuspunkte entsprechend** ihres **Zahlenwerts** (**Auch** die zu Beginn **herausgelegte Karte zählt Minuspunkte**.)
- Die Karten werden gemischt und neu verteilt, ein **neuer Durchgang** beginnt.

Spielende:

Es werden **so viele Durchgänge** gespielt, **wie Spieler** teilnehmen. Der Spieler mit den **meisten Punkten** gewinnt.

Sticheln – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Karten werden aussortiert: alle grauen (3-5 Sp.) und 9-14 (3 Sp.), 12-14 (4 Sp.)
- 15 Karten pro Spieler

Beginn des Durchgangs: Spieler legen verdeckt Karte aus und decken diese gleichzeitig auf, herausgelegte Karten legen Ärgerfarbe fest.

Spielablauf:

Durchgang besteht aus 14 Stichen:

- Startspieler spielt beliebige Karte aus.
- Jeder Spieler legt beliebige Karte in den Stich. (keine Bedienpflicht. Jede Nicht-Stichfarbe ist Trumpf)
- Höchste Trumpfkarte gewinnt Stich (bei mehreren, zuerst gespielte) sonst höchste Stichfarbencarte, Nullen gewinnen keine Stiche
- Gewinner des Stiches, spielt neuen Stich an. (Sonderfall: Nur Nullen gespielt: Keiner bekommt Stich, derselbe Spieler eröffnet den neuen Stich)

Ende eines Durchgangs:

- **Punkte werden notiert:** Pro Karte
 - **Nicht-Ärgerfarbe:** 1 Pluspunkt
 - **Ärgerfarbe:** Minuspunkte nach Zahlenwert (auch herausgelegte Karte!)
- Karten werden gemischt und neu verteilt, neuer Durchgang beginnt

Spielende:

1 Durchgang pro Spieler, Spieler mit den meisten Punkten gewinnt