Siegpunktsammler

Der sympathische Spieleshop

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.