

Reich der Spiele

Sticheln



Sticheln © NSV

Ich liebe **Stichspiele**. Meistens sind die Regeln schön kurz und eine Partie lässt sich mal so zwischendurch oder auch als Absacker nach einem Spieleabend einwerfen. Sticheln ist grundsätzlich genau so ein Spiel. Nur ist es auch ganz anders. Als erfahrener Stichspieler vertut man sich bei Sticheln sehr schnell. Spieler ohne Stichspielerfahrung sind da bei manchen Stichen durchaus im Vorteil... Aber mal von vorne: Bei Sticheln bekommt jeder Spieler die gleiche Anzahl Karten und es wird reihum je eine Karte auf den Stich gelegt.

So weit, so gut. Zu Spielbeginn muss jeder Spieler eine Karte verdeckt vor sich ablegen, die dann alle gleichzeitig aufdecken. Die jeweilige Farbe ist für diese Partie die Ärgerfarbe des entsprechenden Spielers. Man muss versuchen, möglichst wenige Karten der eigenen Ärgerfarbe in seinen Stichen zu haben und möglichst viele andere Karten, denn: Karten der Ärgerfarbe zählen gemäß ihrer Augenzahl als Minuspunkte (autsch) und die anderen Karten zählen je Karte einen Pluspunkt.

Aber wie kommt man denn an Stiche? Da kommt jetzt der Clou. Es gibt keinen Trumpf und es muss auch nicht bedient werden. Sind am Ende des Stichs alle Karten von derselben Farbe, so gewinnt die höchste Karte den Stich, sollten aber irgendwelche anderen Farben gespielt werden als die mit dem Stich angespielte Farbe, so bekommt die höchste Karte den Stich, die nicht von der Anspielfarbe ist. Dadurch **wird das Spiel sehr interessant** und schwierig zu berechnen. In den ersten Partien von Sticheln haben wir, die wir uns alle als erfahrene Stichspieler bezeichnet hatten, erst einmal ordentlich Miese gemacht. Nur allzu schnell hat man plötzlich eine hohe Karte der eigenen Ärgerfarbe in einem Stich, der eben noch völlig harmlos ausgesehen hatte. Erst nach einigen Spielen kam so langsam die Erfahrung: Auch hier kann man taktisch spielen ... Nur eben nicht so wie in anderen Stichspielen.

Sticheln ist bereits 1993 bei NSV und 2001 bei Amigo erschienen. Die hier vorliegende **Neuaufgabe** aus der Serie „Modern Classics“ ist **von den Regeln grundsätzlich gleichgeblieben und hat nur ein aktuelleres Design der Karten bekommen.**

Sticheln hat mich überzeugt, nicht nur durch den Aha-Effekt, den man bei Stichspielern damit erzeugen kann.

Quelle: www.reich-der-spiele.de

Autor: Herr Stephan Kurschat