

Sticheln

Egy dermesztően jó kártyajáték Klaus Palesch-től.

Tartozékok: 120 kártya hat színben és 1 szabálykönyv.
3-8 játékos részére, 10 éves kortól, játékidő kb. 30 perc.

JÁTÉKÖTLET

Minden játékosnak osztunk kártyákat. Valamennyien kiválasztanak ezek közül egy lapot maguknak, mellyel meghatározzák az ő büntetősínüket". A játék célja, hogy annyi ütést szerezzünk, amennyi csak lehetséges, elkerülve azonban a büntetősínű kártyákat, mivel a büntetősínű kártyák negatív pontokat hoznak, míg a többi színű kártyáért pluszpontok járnak. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer.

"KLASSZIKUS" STICHELN ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékban használt kártyák száma attól függ, hány játékos van. A nem felsorolt kártyákat nem használjuk a játékban.

Játékosok száma	Felhasználható kártyák
Három	0-8 tartományban, 5 színben
Négy	0-11 tartományban, 5 színben
Öt	0-14 tartományban, 5 színben
Hat	0-14 tartományban, 6 színben
Hét	0-17 tartományban, 6 színben
Nyolc	0-18 tartományban, 6 színben

A kártyákat összekeverjük és kiosztjuk a játékosoknak. Minden játékos 15 darab kártyát kap (14 darabot, ha nyolcan játszanak).

Figyelem: Hét játékos esetén három darab kártya nem kerül kiosztásra, míg nyolc játékos esetén kettő darab. Ezeket a kártyákat minden játékosnak megmutatjuk és felfelé fordítva kitesszük őket az asztalra.

BÜNTETŐSÍN KIVÁLASZTÁSA

Minden játékos megnézi a kártyáit és kiválasztja a saját büntetősínét ehhez a leosztáshoz ill. fordulóhoz. Ezután kiválaszt egy ilyen színű lapot a saját kártyáiból, majd lefelé fordítva maga elé helyezi az asztalra. Miután valamennyi játékos letett egy lefelé fordított kártyát, minden játékos felfedi a saját lapját, megmutatja azt a többi játékosnak. Ezeket a lapokat a forduló végéig felfordítva, maguk előtt hagyják a játékosok. Ily módon minden játékos tudja, hogy a többieknek mi a büntetősíne. Megtörténhet, hogy több játékos ugyanazt a büntetősínt választja.

Minden egyes elvitt kártya, ami büntetősínű, annyi negatív pontszámot fog jelenteni a játékosnak, amekkora a kártya értéke, azaz a rajta lévő szám. A büntetés a büntetősín kiválasztásával történik, ugyanis az a kártya, amely meghatározza a játékos büntetősínét, az a forduló végén a játékos ellen lesz felszámítva.

Tipp: Amikor a játékos kiválasztja a büntetősínét, akkor nem célszerű olyan sínt választania, amiből csak 1-3 kártyája, vagy éppen sok olyan színű kártyája van. Ezenfelül érdemes olyan sínt választania, amiből a játékosnak alacsony pontszámú kártyái vannak, annak érdekében, hogy elkerülje az olyan ütéseket, amelyekben büntetősínű lapok vannak.

JÁTÉKMENET

A legfiatalabb játékos kezd, kijátszva egy kártyát az asztal közepére. Ezután sorban, az óramutató járása szerint minden egyes játékosnak ki kell játszania egy kártyáját a kezéből. Nem szükséges színre szint rakni, bármelyik kártya kijátszható.

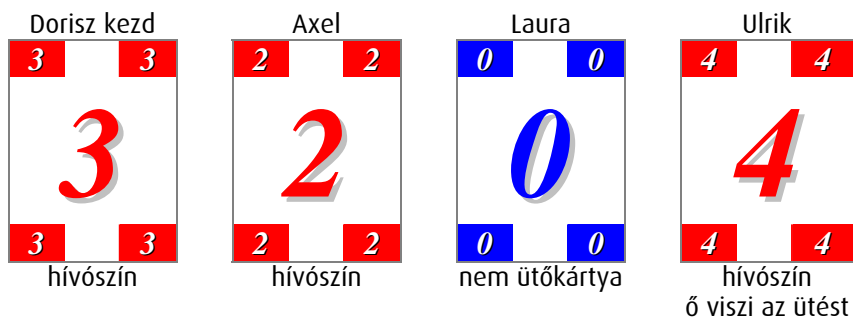
Az asztal közepére kijátszott kártyák maguk az „ütés”. Az elsőnek kijátszott kártya színe a „hívósín”. Minden más kijátszott szín egy ütésben adusínnek minősül. Minden kártya, ami adusínű az egyben ütőkártya is, kivéve a „0” értékű kártyát. A „0” értékű kártya nem ütőkártya.

KIÉ LESZ AZ ÜTÉS?

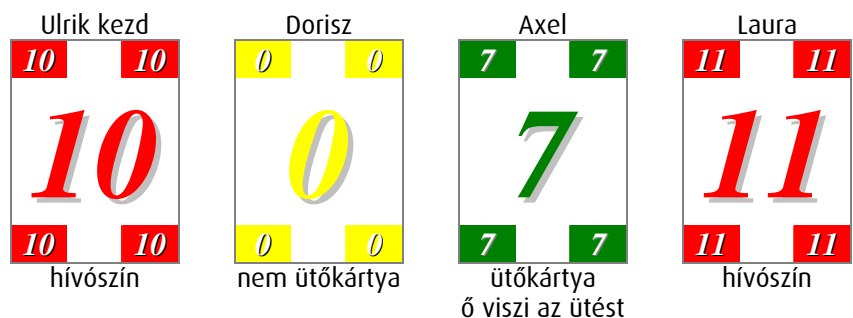
Ha csak olyan színű kártyákat játszottak ki a játékosok, amilyen a hívószínű kártya volt, akkor az ütés azé a játékosé, aki a legmagasabb értékű kártyát rakta.



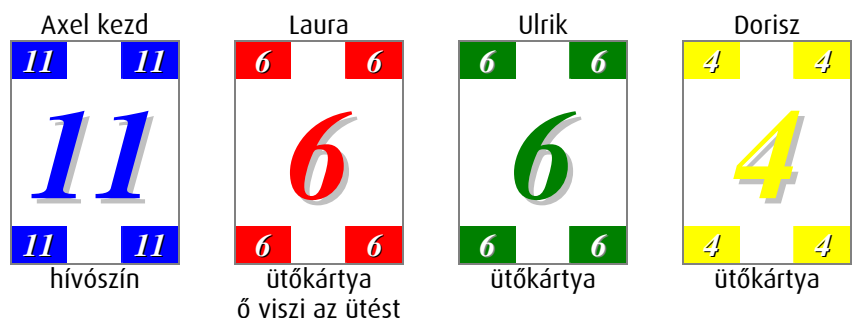
Ha a hívószínű kártyákon kívül más színű, de „0” értékű kártya is kijátszásra került, akkor szintén az a játékos viszi el az ütést, aki a legmagasabb értékű, hívószínű kártyát rakta, mert a „0” értékű kártya nem ütőkártya.



Ha a hívószínű kártyákon kívül legalább egy, más színű kártya is kijátszásra került, akkor az a játékos viszi el az ütést, aki a legmagasabb ütőkártyát rakta le. A „0” értékű kártya nem viheti el az ütést.



Ha a hívószínű kártyákon kívül legalább egy más színű kártya is kijátszásra került, akkor az a játékos viszi el az ütést, aki a legmagasabb ütőkártyát rakta le. A „0” értékű kártya nem viheti el az ütést. Ha az ütőkártyák közül a legmagasabb értékűből több, mint egyet raktak le a játékosok, akkor az a játékos viszi el az ütést, aki először rakta le a legmagasabb értékű ütőkártyát.



Egy csak „0” értékű kártyákat tartalmazó ütést az viszi el, aki először rakta le a „0” értékű kártyát, azaz a hívó játékos.

A játékos, aki elviszi az ütést, az elvitt lapokat képpel lefelé maga elé rakja, egy paklit képezve. Ezután ez a játékos kezdi az új kört, ő esz a hívó. Az általa kirakott kártya színe lesz az új hívószín.

FORDULÓ VÉGE ÉS PONTOZÁS

14 ütés után (nyolc játékos esetén 13 után) a forduló véget ér. Valamennyi játékosnak legalább egy darab büntetősínű kártyája lesz (az, amellyel kiválasztotta ezt a szint) és esetleg további kártyák, amelyeket ütésekkel szerzett. Minden egyes büntetősínű kártya annyi negatív pontot jelent a játékosnak, amennyi az adott kártya értéke. Az összes többi színű kártya egy pluszpontot jelent a játékosnak, függetlenül a rajta lévő értéktől. A játékos pontszámainak meghatározásához adjuk össze ezeket a pluszpontokat, majd vonjunk le annyi pontot tőle, ahány negatív pontja van.

Példa: Axel egy piros 4-est használt a büntetősínének kiválasztásához. Ütéseivel megszerzett egy piros 2-es és 5-ös értékű kártyát, továbbá 14 darab egyéb színű kártyát. Ezért a 14 darab kártyáért 14 pluszpontot kap Axel, amiből a piros kártyák miatt levonunk 4+2+5-öt, azaz 11-et. Így módon Axel 3 pontot kapott ebben a fordulóban.

KÖVETKEZŐ FORDULÓ

Miután valamennyi játékos pontszámát feljegyeztük, elkezdődik a következő forduló. Egy játékos összekeveri a kártyákat (azokkal együtt, amelyek esetleg megmaradtak 7 vagy 8 játékos esetén), majd újra kiosztja őket (7 és 8 játékos esetén ugyanúgy felfordítva az asztal közepére helyezi a megmaradt lapokat). A játékosok újra kiválasztják a büntetősínüket a fentebb említett módon, amely nem feltétlenül egyezik meg az előző fordulóban választott színnel. Az osztótól balra ülő játékos kezdi a játékot, amely a már leírt szabályok szerint folytatódik tovább.

JÁTÉK VÉGE

A játék öt forduló után véget ér. A legmagasabb pozitív pontszám tulajdonosa nyeri a játékot. Ha az összes játékosnak negatív pontszáma van, akkor legkevesebb negatív pontszámmal rendelkező játékos a nyertes.

ÚJ JÁTÉKVÁLTOZATOK

"FORDÍTOTT" STICHELN

A játékosok nem büntetősínt, hanem „szerencseszínt” választanak. Minden egyes ilyen színű kártya, amelyet a játékos elvisz, annyi pluszpontot jelent a számára, amennyi ezen kártyák összértéke. Természetesen a forduló elején választott, szerencseszín meghatározó kártyáért is a rajta lévő értéknek megfelelő pluszpontszámot kapja. Azonban most minden egyes más színű kártyáért egy negatív pontot kap, függetlenül a rajta lévő értéktől.

Figyelem: a legalacsonyabb értékű ütőkártya viszi el az ütést a legmagasabb helyett. A „0” értékű kártyával továbbra sem lehet ütést elvinni ilyen módon. Ha több játékos is azonos értékű legalacsonyabb ütőkártyát rak le, akkor az viszi az ütést, aki legelőször rakta ki a legkisebb kártyát. A többi szabály megegyezik a klasszikus Stichel-nével.

"SZELÍD" STICHELN

Minden egyes büntetősínű kártya öt negatív pontot jelent a játékosnak, függetlenül a rajta lévő értéktől. Ez vonatkozik a „0” értékű kártyára is az adott színben. Az egyéb színű kártyák továbbra is csak egy pluszpontot jelentenek a játékosoknak. Más tekintetben a klasszikus Stichel-n szabályai az irányadóak.

"HEVES" STICHELN

Valamennyi játékos két büntetősínt választ a fordulók elején, két kártyával. Következésképpen 3-7 játékos esetén csak 13 ütés, míg 8 játékos esetén 12 ütés lesz. Minden egyes büntetősínű kártya a két színből annyi negatív pontot jelent a játékosnak, amennyi a rajta lévő érték. Az egyéb színű kártyák továbbra is egy pluszpontot jelentenek a játékosoknak. Más tekintetben a klasszikus Stichel-n szabályai az irányadóak.

"KÖDÖS" STICHELN

A büntetősínt meghatározó kártyák lefordítva maradnak minden játékos előtt. A forduló végéig a játékosok nem fedik fel, hogy milyen színű kártyát választottak büntetősíntnek. Más tekintetben a klasszikus Stichel-n szabályai az irányadóak.

"KÉSLELTETETT" STICHELN

A játékosok a forduló végén választják ki a büntetősínüket, az elvitt ütések közül. Minden játékosnak az ütések közül kell kiválasztania egy olyan szint, amely szerepel benne. Ha egy játékos egyetlen kártyát sem szerzett egy színből, akkor a játékos nem választhatja az adott szint büntetősíntnek. Ebben a változatban 15 ütést játszanak ki a játékosok (8 játékos esetén csak 14-et). Azok a játékosok, akiknek egyetlen ütésük sem volt, nulla pontot kapnak. Más tekintetben a klasszikus Stichel-n szabályai az irányadóak.

"HATTRICK" STICHELN

4-6 játékos esetén az 1-20 értékű piros, kék és zöld kártyákat kell használni. Egy játékos összekeveri a lapokat és egyenlően elosztja a játékosok között: 4 játékosnál 15-15 kártyát, 5 játékosnál 12-12 kártyát, 6 játékosnál 10-10 kártyát. 7 játékos esetén a 0-20 értékű piros, kék és zöld kártyákat kell használni. Ez esetben minden játékos 9 kártyát fog kapni.

JÁTÉKÖTLET

Minden játékos megpróbál a lehető legtöbbet összegyűjteni egy adott színű kártyából, elkerülve a többi színű kártyát. Az egyik színű kártyák egy pluszpontot érnek, míg az egyéb színű kártyák egy negatív pontot érnek. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer.

JÁTÉKMENET

A legfiatalabb játékos kezd egy kártya az asztal közepére való kijátszásával, ezzel kezdi meg a kört. A második játékos is kijátszik egy kártyát, az előzővel azonos színűt vagy különbözőt. Ekképpen egy kettős ütés jön létre.

Fontos: maximum két különböző szín játszható ki egy kettős ütésben.

Például:



Ulrik viszi el a piros ütést és megkapja a három darab piros kártyát. Brigitta viszi el a kék ütést és megkapja a két darab kék kártyát.

Az a játékos viszi el az adott színű ütést, aki a legmagasabb értékű kártyát játszotta ki az adott színből. Az ütéseket elvivő mindkét játékos maga elé helyezi az elvitt lapokat, oly módon, hogy minden egyes színt egy külön felfordított pakliba rendezve raknak maguk elé. Így mindenki látja, hogy ki melyik színt gyűjti.

Amelyik játékos elvitte a legmagasabb értékű kártyát az előző kettős ütésben, az kezdi a következő kört. Döntetlennél az ütések második, harmadik, majd negyedik legmagasabb értékű lapjait kell összehasonlítani. Ha ezután még mindig döntetlen lenne, akkor szín szerint, a következő sorrendben kell dönteni: piros, kék és zöld.

ÜTÉSEK

Egy kettős ütésben maximum két szín lehet. A 20-as, mint legmagasabb értékű kártya, mindig visz egy ütést. Egy egyedi színű kártya is egy ütésnek számít. Nem kötelező felülütni.

PASSZOLÁS

Ha egy játékos nem tud vagy nem akar kijátszani egy kártyát a kettős ütésbe, akkor passzolnia kell. Fel kell mutatnia egy kártyát a harmadik színből úgy, hogy mindenki lássa, majd lefordítva maga elé kell helyeznie. Csak akkor passzolhat, ha már legalább két különböző szín van az ütésben.

PONTOZÁS

Minden kártyát ki kell játszani, kivéve az utolsó kártyát. Az utolsó kártyát nem játsszák ki a játékosok, azt félre kell rakni, mert nem számít bele a pontozásba. Egy játékosnak maximum három felfordított paklija lehet maga előtt és esetleg egy lefelé fordított pakli, ha valamikor passzolt a fordulóban. Minden játékos megszámlolja a felfordított paklikban lévő kártyákat. Amelyik színből a legtöbb kártyát számolta, annál egy pluszpontot kap kártyánként. Ha döntetlen alakul ki két vagy a három szín között, akkor a játékos választja ki azt a paklit, amelyikért kártyánként egy pluszpontot kap. A másik két színből számolt kártyák egy negatív pontot fognak jelenteni a játékosnak kártyánként. A passzolásból származó, lefelé fordított kártyák két negatív pontot jelentenek kártyánként a játékosnak, függetlenül a színüktől.

Példa: Axelnek kilenc piros kártyája van, két kék, négy zöld, valamint egy lefordított kártyája. Ezzel 1 pontot szerez (9-2-4-2=1).

A KÖVETKEZŐ FORDULÓ

Miután valamennyi játékos pontszámát feljegyeztük, elkezdődik a következő forduló. Egy játékos összekeveri a lapokat, majd egyenlő arányban kiosztja őket a játékosok között, ahogyan az előbb is. Az osztótól balra ülő játékos kezdi a játékot, amely a már leírt módon folytatódik tovább.

A JÁTÉK VÉGE

A játék öt forduló után véget ér. A legmagasabb pozitív pontszám tulajdonosa nyeri a játékot. Ha az összes játékosnak negatív pontszáma van, akkor legkevesebb negatív pontszámmal rendelkező játékos a nyertes.

