



STICHTAG

— Das Kartenspiel mit —

365

— Varianten —

DEIN TAG, DEIN SPIEL

365 verschiedene Stichspiele für 3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Emely, Inka & Markus Brand
Design: Schwarzschild, C. Pomnitz, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Matthias Karl

Ravensburger

SPIELIDEE

Stichtag ist ein Stichspiel, das an jedem Tag im Jahr mit anderen Spielregeln gespielt wird. Auf dem Tischkalender stellt ihr das Tagesdatum ein und bestimmt dadurch die Regeln für das heutige Spiel. Wer nach einer bestimmten Anzahl an Runden (meistens 3) die vorgegebene Siegbedingung erfüllt, gewinnt das Spiel.



①

②

SPIELMATERIAL

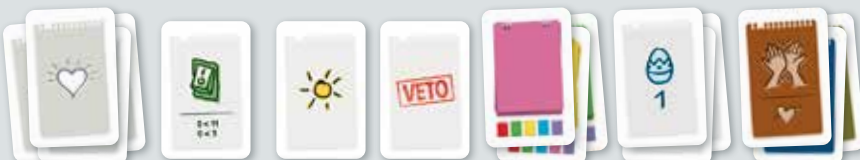
- ① 1 Kalender mit 26 Kalenderblättern und Halterung
- ② 1 Zusatzheft „Das Jahrbuch“
- ③ 72 Spielkarten mit den Zahlen von 0 bis 11 in 6 Farben
- ④ 30 Sonderkarten:
 - 10 Herz-Karten
 - 1 On-Off-Schalter-Karte
 - 1 Sonnenstich-Karte
 - 1 Veto-Karte
 - 6 Trumpffarben-Karten
 - 6 Ostereier-Karten und
 - 5 Teampartner-Karten

③



Ihr könnt die sechs Farben der Spielkarten auch ganz einfach durch die sechs verschiedenen Kalenderformen auf den Karten unterscheiden.

④



Herz-Karten

On-Off-Schalter-Karte

Sonnenstich-Karte

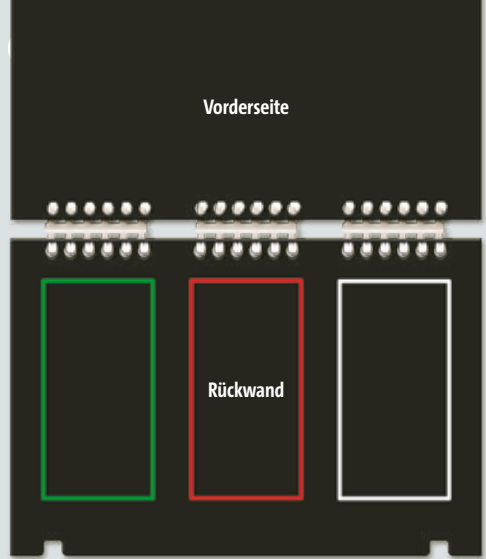
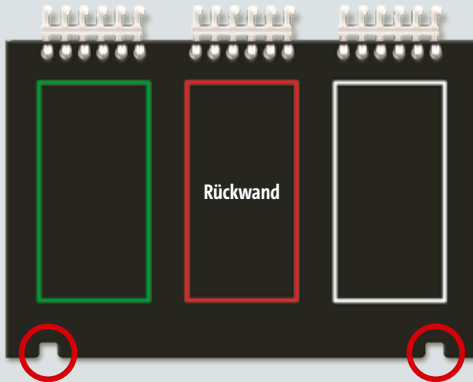
Veto-Karte

Trumpffarben-Karten

Ostereier-Karten

Teampartner-Karten

Vor dem ersten Spiel muss zunächst der Kalender zusammengebaut werden:



1. Nimm die Rückwand des Kalenders mit den zwei Öffnungen und lege sie vor dir aus. Führe die drei 6er-Klammern in die 18 Löcher ein.

2. Führe die Vorderseite des Kalenders durch die 18 Löcher ein und lass die Klammern noch offen.



Links:
4 Kalenderblätter
(grüne Zahlen)

Mitte:
10 Kalenderblätter
(rote Zahlen)

Rechts:
12 Kalenderblätter
(Monate)

3. Sortiere die Kalenderblätter nun in der richtigen Reihenfolge. Die höchste Zahl kommt dabei nach unten, die jeweils niedrigste Zahl nach oben. Beziehungsweise kommt erst Dezember, dann November usw. ...

Verteile die Kalenderblätter gleichmäßig auf Vorderseite und Rückwand, da sich so die Klammern leichter schließen lassen (auf die Rückwand mit den Texten nach oben, auf der Vorderseite mit den Texten nach unten).

4. Sobald du alle Kalenderblätter mit den Löchern durch die Klammern eingeführt hast, drückst du die Klammern vorsichtig zusammen.

5. Nun kannst du den Kalender auf die Halterung stellen.



SPIELVORBEREITUNG

Stellt den Tischkalender für alle Spieler* gut sichtbar am Rand des Tisches auf. Legt die Sonderkarten neben dem Kalender bereit. Sie kommen nur an bestimmten Daten zum Einsatz. Aus den 72 Spielkarten werden im **Spiel zu dritt und zu viert alle Karten mit den Werten 10 und 11 aussortiert**. Sie kommen zurück in die Schachtel und werden nur für das Spiel mit fünf Spielern benötigt.

Anschließend werden die Spielkarten gemischt und **jeder Spieler erhält 12 Karten**. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben der Spielfläche bereitgelegt. Zum Notieren der Punkte werden Papier und Stift benötigt. Und schon kann es losgehen!

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

DATUM

Stellt das heutige Tagesdatum (oder den Geburtstag eines Spielers) auf dem Kalender ein. Das Datum setzt sich aus zwei Ziffern (01 – 31) und dem Monat zusammen.

BEISPIEL:

*Heute ist der **4. Juli**. Also verwendet ihr auf dem linken Kalenderblatt die **grüne 0**, in der Mitte blättert ihr auf die **rote 4** und rechts sucht ihr den Monat Juli auf dem Kalenderblatt.*

Jetzt liest der älteste Spieler die **Regeln auf allen drei Kalenderblättern** laut vor.

Diese Regeln **ersetzen** und/oder **ergänzen die Grundregeln** des Spiels.

Wenn die Symbole auf den Spielkarten eine Rolle spielen, ist auf dem jeweiligen Kalenderblatt (im unteren Bereich) angegeben, auf welchen Karten sich diese Symbole befinden. Die anderen Symbole auf den Spielkarten werden nicht beachtet.

Sind auf einem Kalenderblatt ganz **unten grüne oder rote Ziffern** abgedruckt, die im aktuellen Tagesdatum enthalten sind, findest du im **Jahrbuch** für dieses Datum weitere wichtige Hinweise.

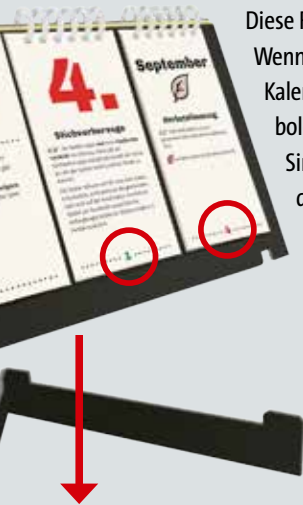
BEISPIEL:

*Ihr spielt am **14. September**. Das Kalenderblatt zur **roten 4** verweist auf eine Regelergänzung, weil die **grüne 1** im Spiel ist.*

*Lest dazu im Jahrbuch bei der **roten 4** auch die dort abgedruckte Regelergänzung für die **grüne 1**.*

*Außerdem weist der Monat September auf eine Regelergänzung hin, wenn die **rote 4** im Datum enthalten ist.*

*Lest dazu im Jahrbuch bei der Erklärung für den September auch die dort abgedruckte Regelergänzung für die **rote 4**.*



Die einzelnen Kalenderblätter geben dir folgende Informationen (siehe Abbildung rechts):

TIPP: Lest euch nur die Grundregel und den Spielverlauf des Spiels sowie die für euer aktuelles Tagesdatum gültigen ergänzenden Spielregeln im Jahrbuch durch.
Damit seid ihr in 2 – 3 Minuten startklar!



GRUNDREGELN UND SPIELVERLAUF

Symbole

Sämtliche Symbole auf den Spielkarten könnt ihr ignorieren, es sei denn die Spielregeln für euer aktuelles Tagesdatum weisen darauf hin. Je nach Datum müsst ihr daher nur auf 1 – 2 Symbole auf den Karten achten.

TIPP: Sollten Spieler am Tisch sitzen, die noch nie zuvor ein Stichspiel gespielt haben, empfiehlt sich eine erste Probepartie mit 2 Runden ausschließlich nach den Grundregeln. Ignoriert dabei die Regeln des Kalenders und die Symbole auf den Spielkarten. Erst danach spielt ihr nach den Regeln für euer aktuelles Tagesdatum und notiert die Punkte.

Bedienzwang

Der Spieler links vom Kartengeber ist der **Startspieler** dieser Runde. Er legt eine beliebige **Handkarte in die Tischmitte**. Reihum im Uhrzeigersinn kommen nun die übrigen Spieler an die Reihe und müssen die ausgespielte Farbe „bedienen“. Das heißt sie **müssen eine weitere Karte in der zuerst ausgespielten Farbe** auslegen, solange sie diese Farbe auf der Hand haben. Hat ein Spieler keine Karte mit der zuerst gespielten Farbe auf der Hand, kann er nicht bedienen. **Nur in diesem Fall** darf dieser Spieler eine Karte beliebiger Farbe ausspielen. Sobald jeder Spieler eine Karte in die Tischmitte gespielt hat, gewinnt der Spieler den Stich, der die höchste Zahl in der zuerst ausgespielten Farbe abgelegt hat.

Was ist ein Stich?

Mit einem Stich wird ein Durchgang bezeichnet, in dem jeder Mitspieler (normalerweise) eine Karte ausspielt. Den Stich gewinnt der Spieler, der die höchste Zahl gespielt hat.

Trumpf



Rote Karten sind – solange das Tagesdatum nichts anderes vorgibt – **Trumpfkarten** und damit in ihrer Wertigkeit **höher als jede andere Farbe** im Spiel. Wer eine **Farbe nicht bedienen kann**, darf **stattdessen** auch immer eine Trumpfkarte ausspielen. Wurde nur eine Trumpfkarte ausgespielt, gewinnt diese automatisch den Stich. Liegen mehrere Trumpfkarten im Stich, gewinnt die Trumpfkarte mit der höchsten Zahl.

Auch Trumpfkarten dürft ihr als erste Karte eines Stichs ausspielen. Alle übrigen Spieler müssen dann mit roten Trumpfkarten bedienen, sofern sie welche auf der Hand haben. Falls das nicht der Fall ist, müssen sie stattdessen eine Karte in einer beliebigen anderen Farbe ausspielen.

Stiche

Legt die gewonnenen Karten verdeckt vor euch ab. So kann am Ende der Runde (wenn alle Spieler ihre komplette Kartenhand ausgespielt haben) nachgezählt werden, wie viele Stiche jeder Spieler gewonnen hat. Es empfiehlt sich, die Stiche als einzelne Stapel im Wechsel in horizontaler und vertikaler Ausrichtung abzulegen. Abgelegte Stiche dürfen während einer Runde nicht mehr angesehen werden. **Der Gewinner eines Stichs spielt stets – solange das Tagesdatum nichts anderes vorgibt – die erste Karte des nächsten Stichs aus.**

BEISPIEL:

In einem Spiel mit 3 Spielern ist Peter der Startspieler und spielt eine **blaue 1** aus. Paul muss die Farbe Blau bedienen und spielt eine **blaue 8** aus. Marie hat keine blauen Karten und darf deshalb eine beliebige Farbe ausspielen. Sie spielt eine **gelbe 9** aus. Der Stich geht an Paul, da er die höchste blaue Karte gespielt hat. Obwohl Marias **gelbe 9** einen höheren Wert hat, konnte sie den Stich nicht gewinnen, da Blau die zuerst gespielte Farbe war. Paul nimmt die drei Karten und legt sie als Stapel vor sich ab und hat damit einen Stich gewonnen. Er hat nun das Ausspielrecht und muss eine seiner Handkarten ausspielen.



Nach dem Ende einer Runde (also nach maximal 12 Durchgängen (Stichen), wenn jeder Spieler alle seine Karten ausgespielt hat), wechselt der Geber im Uhrzeigersinn weiter und damit auch das Ausspielrecht für den jeweils ersten Stich einer neuen Runde.

Punkte

Ein **Stich** ist immer **1 Punkt wert**. Es gibt allerdings noch weitere Möglichkeiten, Punkte zu erhalten. Diese werden auf den jeweiligen Kalenderblättern erklärt. Eure gewonnenen Punkte notiert ihr immer am Ende einer Runde.

SPIELEND

Wer nach der vorgegebenen Anzahl an Runden die Siegbedingungen erfüllt hat, gewinnt das Spiel.

Die Autoren und die Redaktion bedanken sich herzlich bei allen Spieletestern und Korrekturlesern.

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
ravensburger.com