

# Stichling

## Das außergewöhnliche Stich-Ansage-Spiel für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Ralf zur Linde

Illustration: Charlotte Wagner · Design: DE Ravensburger

Redaktion: Stefan Brück

### Spielidee

Stich-Ansage-Spiele gibt es viele, doch keines, in dem bis zu vier Stiche *gleichzeitig* bedient werden müssen. Da heißt es, sehr gut planen und die Mitspieler beobachten, um weder zu wenige noch zu viele Stiche zu machen. Einmal nicht aufgepasst, und schon stimmt die eigene Ansage nicht mehr und die Siegpunkte schwinden dahin ...  
**Es gewinnt, wer nach drei Durchgängen die meisten Siegpunkte hat.**

### Spielmaterial

- 60 Spielkarten (je 1 – 15 in 4 Farben)
- 20 Anzeigesteine (je 4 in den 5 Spielerfarben)
- 45 Siegpunkte-Kärtchen (je 9 in den 5 Spielerfarben)



Anzeigesteine



# Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:

- die **4 Anzeigesteine** in der Farbe seiner Wahl, die er vor sich bereitstellt;
- die **9 Siegpunkte-Kärtchen** derselben Farbe, die er vor sich bereitlegt.

Nehmen weniger als 5 Spieler teil, werden die restlichen Steine und Kärtchen in die Schachtel gelegt.

Je nachdem, wie viele Spieler teilnehmen, müssen **Spielkarten** vor dem Spiel aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt werden:

- **5 Spieler:** Es werden keine Karten aussortiert, d.h. die 5 Spieler spielen mit allen 60 Karten.
- **4 Spieler:** Es werden die Werte 13 – 15 in allen vier Farben aussortiert, d.h. die 4 Spieler spielen mit 48 Karten ( $1 - 12 \times 4$ ).
- **3 Spieler:** Es werden die Werte 10 – 15 in allen vier Farben aussortiert, d.h. die 3 Spieler spielen mit 36 Karten ( $1 - 9 \times 4$ ).
- **2 Spieler:** Es werden die Werte 7 – 15 in allen vier Farben aussortiert, d.h. die 2 Spieler spielen mit 24 Karten ( $1 - 6 \times 4$ ).

# Spielverlauf

Das Spiel geht über genau drei Durchgänge. Jeder Durchgang verläuft auf dieselbe Weise:

**1.** Zuerst müssen die Spielkarten (je nach Spieleranzahl also 24, 36, 48 oder alle 60 Karten) gut gemischt werden. Dann werden sie reihum einzeln verdeckt an die Spieler verteilt, so dass schließlich jeder 12 Handkarten hat.

**2.** Jeder Spieler schaut sich seine 12 Handkarten an und entscheidet dann, in welcher Reihenfolge er seine Siegpunkte-Kärtchen vor sich auslegt.

- Für den ersten Durchgang stehen jedem Spieler die drei Siegpunkte-Kärtchen zur Verfügung, auf deren Vorderseite eine Reißzwecke und die Werte 1, 2 und 3 abgebildet sind;
- für den zweiten Durchgang die drei Kärtchen mit zwei Reißzwecken und den Werten 2, 4 und 6;



- für den dritten Durchgang die drei Kärtchen mit *drei* Reißzwecken und den Werten 3, 6 und 9.



Die drei Siegpunkte-Kärtchen eines Durchgangs legt jeder Spieler *verdeckt* vor sich aus, von links nach rechts so sortiert, wie es am ehesten seiner Vermutung entspricht, wie viele Stiche er in diesem Durchgang zu machen glaubt (s.u.).

3. Danach spielen die Spieler reihum ihre Handkarten nach den Regeln aus, die nachfolgend unter „Das Stichspiel“ erklärt werden.
4. Nach 12 Runden ist ein Durchgang beendet und die Spieler legen ihr gewonnenes Siegpunkte-Kärtchen offen zur Seite und bereiten den nächsten Durchgang vor (s.u.).

## Das Stichspiel

Der älteste Spieler spielt die erste Karte aus, danach wird reihum im Uhrzeigersinn so lange weitergespielt, bis nach 12 Runden jeder alle seine Karten ausgespielt hat. Anschließend wird der Durchgang ausgewertet und der nächste vorbereitet. Nach dem dritten Durchgang endet das Spiel.

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er *genau eine* Karte aus seiner Hand ausspielen. Dabei hat er stets die Wahl, ob er die Karte zu einem bereits eröffneten Stich dazulegt oder ob er mit ihr einen neuen Stich eröffnet. Mehr als vier eröffnete Stiche gleichzeitig sind aber nicht erlaubt.

Die Stiche sollten stets deutlich getrennt voneinander und alle Karten immer leicht versetzt aufeinander gelegt werden, so dass ihre Werte weiterhin erkennbar sind. Wer einen Stich eröffnet, platziert einen seiner Anzeigesteine daneben, um so zu markieren, dass es (zurzeit) „sein“ Stich ist. Sobald jemand anderes eine höherwertige Karte (*der angespielten Farbe!*) auf einen Stich spielt, gibt dieser Spieler den Anzeigestein an dessen Besitzer zurück und platziert stattdessen einen eigenen Anzeigestein daneben.

**Achtung!** Im Unterschied zu allen anderen bekannten Stichspielen wird bei „Stichling“ nicht nur ein laufender Stich gespielt, sondern *bis zu vier Stiche gleichzeitig!*



### Beispiel:

Momentan sind 3 von 4 möglichen Stiche eröffnet.  
Den linken Stich hat Spieler Orange mit der 8 begonnen,  
danach folgten dort nur niedrigere Karten,  
weswegen sein Anzeigstein noch immer  
dort steht. Den oberen Stich hat Spieler  
Rot mit der 7 begonnen und noch  
niemand sonst hat etwas dazu gelegt.  
Den unteren Stich hat Spieler Grau  
mit seiner 4 von dem übernommen,  
der die 1 gespielt hat.  
Es könnte noch ein weiterer Stich eröffnet werden,  
und zwar mit jeder beliebigen Farbe ...



### Aufgrund dieser besonderen Spielmöglichkeit ergeben sich folgende Stichregeln:

- In jedem Stich muss stets die dort mit der ersten Karte angespielte Farbe bedient werden. Eine farblich nicht passende Karte darf zu einem Stich nur dann dazu gelegt (= „abgeworfen“) werden, wenn *keine* andere Möglichkeit besteht, diese Karte farblich passend abzuspielen.

*Im obigen Beispiel könnte also eine grüne Karte auf den linken, den oberen und den freien Stich gespielt werden, nicht aber auf den unteren. Eine gelbe Karte könnte auf den unteren oder den freien Stich gespielt werden. Mit einer violetten bzw. einer blauen Karte müsste der freie Stich eröffnet werden, sie dürften zurzeit nicht auf einen der anderen drei Stiche „abgeworfen“ werden!*

- Allerdings muss ein Spieler nicht zwangsläufig einen Stich bedienen, obwohl er dies könnte, sondern darf stattdessen auch bewusst – *immer mit jeder beliebigen Farbe* – einen neuen Stich eröffnen, sofern noch keine vier Stiche offen ausliegen. Dabei darf er auch ganz bewusst mit einer Farbe einen Stich eröffnen, die bereits offen ausliegt. (Siehe obiges Beispiel: Mehrere offene „grüne“ Stiche.)

Ebenso darf ein Spieler eine Karte „abwerfen“ (sofern erlaubt), obwohl er einen anderen Stich bedienen könnte.

- Es ist ohne jede Einschränkung erlaubt, dass ein Spieler über mehrere Runden hinweg auch mehrfach Karten zum gleichen Stich dazulegt. „Übertrumpft“ er sich dabei selbst, bleibt sein Anzeigestein natürlich unverändert dort stehen.
  - Ein Stich ist „voll“, wenn die **vierte Karte** auf ihn gelegt wird. Wer hier jetzt die höchste Karte der *angespielten* Farbe ausgelegt hat, entfernt umgehend die vier Karten dieses Stiches zusammen mit seinem Anzeigestein aus der Auslage. Die Karten legt er auf einen allgemeinen Ablagestapel, der Anzeigestein steht ihm wieder zur Verfügung.
  - *Direkt anschließend* muss er sein erstes (ganz links ausliegendes) Siegpunkte-Kärtchen aufdecken; dieses ist nun „aktiviert“. Erhält der Spieler später im Durchgang einen weiteren Stich, dreht er dieses Siegpunkte-Kärtchen wieder um und deckt stattdessen das nächste Kärtchen auf, womit dieses nun aktiviert ist usw.
- Wichtig:** Mit seinem vierten Stich aktiviert der Spieler wieder sein erstes Kärtchen, mit seinem fünften Stich wieder sein zweites Kärtchen usw.

**Achtung!** Das weitere Ausspielen der Handkarten (reihum im Uhrzeigersinn) wird durch das Entfernen eines vollen Stiches nur kurz unterbrochen, nicht aber verändert!

#### Beispiel:

Spieler Rot legt die blaue 9 zum linken Stich dazu, womit dieser nun „voll“ ist. Da die 9 hier zwar die höchste Karte ist, aber nicht in der angespielten Farbe, gehört der Stich weiterhin Spieler Orange, der ihn nun zusammen mit seinem Anzeigestein aus der Auslage entfernt. Anschließend steht wieder ein freier Platz für einen 4. Stich zur Verfügung.



Spieler Orange nach seinem  
1. (oder 4.) Stich



Spieler Orange nach seinem  
2. (oder 5.) Stich



## Durchgangsende

Sobald nach 12 Runden alle Karten ausgespielt wurden, endet der Durchgang. Jetzt noch in der Tischmitte ausliegende, nicht „volle“ Stiche werden nicht berücksichtigt.

Jeder Spieler legt sein jetzt offen liegendes Siegpunkte-Kärtchen mit der Vorderseite nach oben auf die zwei verdeckten Kärtchen desselben Durchgangs etwas seitlich vor sich ab. Dies sind die Siegpunkte, die er am Spielende erhalten wird (1 – 3 Siegpunkte im ersten, 2 – 6 im zweiten und 3 – 9 im dritten Durchgang = maximal 18 Siegpunkte). Gewinnt ein Spieler in einem Durchgang keinen einzigen Stich und hat demzufolge keines seiner drei aktuellen Siegpunkte-Kärtchen aufgedeckt, legt er diese drei Kärtchen verdeckt zur Seite und hat damit in diesem Durchgang 0 Siegpunkte gemacht.

Der nächste Durchgang wird vorbereitet: Die Spielkarten werden gut gemischt und wieder gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler schaut sich seine Karten an und legt die nächsten drei Siegpunkte-Kärtchen (2. Durchgang mit 2, 4, 6 / 3. Durchgang mit 3, 6, 9) in von ihm frei zu bestimmender Reihenfolge verdeckt vor sich aus. Den neuen Durchgang beginnt der linke Sitznachbar des Spielers, der den vorherigen Durchgang begonnen hat.

## Spielende

Nach dem dritten Durchgang endet das Spiel. Jeder Spieler addiert die Werte seiner gewonnenen (= offenen) Siegpunkte-Kärtchen. Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Sieger.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der im dritten (bzw. bei erneutem Gleichstand, im zweiten) Durchgang mehr Siegpunkte gewonnen hat. Sind alle drei Werte gleich, gibt es mehrere Sieger.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 24 60 | 88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

