

Stichling - KSR

Man spielt 3 Durchgänge. Je nach Spielerzahl werden bestimmte Karten aussortiert. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt, unabhängig davon, wer einen Stich gewinnt. Jeder Spieler erhält 12 Karten.
Je nach Durchgang (1 - 3) gibt es je Spieler bestimmte Siegpunkt-Kärtchen:
D1: 1, 2, 3 D2: 2, 4, 6 D3: 3, 6, 9

Ablauf eines Durchganges:

1) Neue Karten sichten:

- ◇ Nachdem jeder Spieler 12 Karten erhalten hat, betrachtet er diese und entscheidet die Reihenfolge, in der er seine 3 SP-Kärtchen auslegt.
- ◇ Dazu legt er diese verdeckt von links nach rechts in einer beliebigen - sinnvollen - (siehe weitere Regeln) Reihenfolge vor sich ab.

2) Das Stichspiel:

- ◇ Der aktive Spieler spielt 1 Karte aus.
Generell können gleichzeitig bis zu 4 unvollständige Stiche ausliegen.
Die Karten sollten überlappend auf jedem Stich ausliegen.
- ◇ Wer in der angespielten Farbe eines Stiches die höchste Karte gespielt hat, markiert am Stich diese Tatsache mit einem Marker.
- ◇ Wer an der Reihe ist, muss
 - ⇒ 1 Karte an einen eröffneten Stich legen
 - ⇒ ODER 1 neuen Stich eröffnen (u.U. in gleicher Farbe wie ausliegend)
- ◇ Die 1. Karte eines Stiches bestimmt die Farbe, mit der dieser gewonnen werden kann. Der Spieler der 1. Karte legt einen Marker zum Stich.
Der Marker zeigt an, wer momentan den Stich besitzt (gewinnt).
- ◇ Sobald eine höhere Karte in der an einem Stich angespielten Farbe angelegt wird, wechselt der Marker (falls Stichbesitzer wechselt).
Man darf auch erneut an einem Stich weiteranlegen, wo man schon führt.
- ◇ Man muss aber nicht zwingend bedienen, auch wenn man es könnte.
Es darf auch bewusst eine andere Farbe gespielt werden, als ausliegt.
- ➔ **Fall A: Es sind noch keine 4 Stiche eröffnet:**
Spielt man 1 Karte in einer schon angespielten Farbe, kann man diese bedienen (auf einen Stich der angespielten Farbe) ODER einen weiteren Stich in einer schon angespielten Farbe eröffnen.
Spielt man eine noch nicht angespielte Farbe, muss man 1 Stich eröffnen.
- ➔ **Fall B: Es sind schon 4 Stiche eröffnet:**
Spielt man 1 Karte in einer schon angespielten Farbe, muss man einen der Stiche in dieser Farbe bedienen.
Spielt man aber 1 Karte in einer nicht angespielten Farbe, darf man die Karte zu irgendeinem Stich legen.

- ◇ Sobald 4 Karten in einem Stich liegen, wird er abgeräumt. Höchste Karte in der angespielten Karte gewinnt den Stich. Marker an Spieler zurück.
Sofort muss der Gewinner das SP-Plättchen links vor ihm aufdecken.
- ◇ Gewinnt er 1 weiteren Stich, wird das nächste SP-Plättchen aufgedeckt und das bisherige wieder verdeckt. Bei einem 4. Stich ist wieder das 1. SP-Plättchen aufzudecken usw.. Es ist immer nur 1 Plättchen offen.

Durchgangs- Unkomplette Stiche werden abgeräumt.
Ende (nach Alle Karten mischen und neu verteilen.
Ausspiel aller Karten): Jeder Spieler legt sein offenes SP-Plättchen offen beiseite.
U.U. wertet auch gar kein SP-Plättchen (0 Stiche).
Startspieler wird linker Sitznachbar des alten Startspielers.

Spielende: Nach 3 Durchgängen addiert jeder seine Siegpunkte.
Höchste Gesamtpunktzahl (max. 18) gewinnt.
Patt: Der Beteiligte, der im 3. bzw. danach 2. Durchgang mehr SP erzielte. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.08.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de