

STICH-MEISTER

Von Friedemann Frieze

Spieler: 3-5 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

INHALT

60 Stichkarten

(4 Farben – Fächer, Münze, Koi und Torii – mit Werten 1 bis 15)



60 Regelkarten

(21 Trumpfregeln, 19 Grundregeln, 20 Wertungsregeln – nummeriert von 1 bis 60)



SPIELIDEE

Zu Beginn jeder Runde bestimmen die Spieler mit ihren Regelkarten die Spielregeln neu. Trumpfe werden festgelegt und Wertungsregeln entscheiden über den Wert eines Stichs. Auch an den Grundregeln wird durch die Regelkarten gerüttelt. Stehen die Regeln fest, werden so viele Stiche gespielt, wie die Spieler Handkarten haben. Am Ende der Runde werden alle gewonnenen Stiche ausgewertet. Wer nach mehreren Runden die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

„Stich“:
Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte. Diese Karten sind zusammen der „Stich“.

DIE REGELKARTEN

Jede einzelne Regelkarte verändert die Regeln in einem Punkt. Trumpf wird definiert und die Wertung gewonnener Stiche verändert. Auch die Grundregeln des Spiels werden beeinflusst.

Die Trumpfregelkarten

Die Trumpfregelkarten bestimmen die Trumpffarbe und damit die Trumpfkarten (siehe „2. Trumpf ermitteln“).

Die Grundregelkarten

Eine ausgespielte Grundregelkarte ergänzt oder ersetzt die entsprechende Grundregel für die ganze Runde. Sind mehrere Grundregelkarten in einer Runde im Spiel, werden sie ihrer Nummerierung nach betrachtet.

Die Wertungsregelkarten

Ohne Wertungsregelkarten ist ein Stich am Ende einer Runde 1 Punkt wert. Gespielte Wertungsregeln verändern den Wert eines Stichs oder bringen zusätzliche Plus- oder Minuspunkte für einzelne Karten ein.



SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler wird zum Kartengeber der ersten Runde ernannt. Dieses Amt wechselt in den folgenden Runden im Uhrzeigersinn. Die Regel- und Stichkarten werden getrennt voneinander gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **drei Regelkarten** auf die Hand, der Rest kommt als verdeckter Stapel griffbereit zur Seite. Der Kartengeber verteilt **alle Stichkarten** gleichmäßig an die Spieler.

Spiel mit 3 Spielern: Vor dem Spiel werden die Karten mit den Werten 1, 10 und 13 (Samurai) aussortiert, sie werden im Spiel zu dritt nicht verwendet.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Es werden so viele Runden gespielt wie Spieler teilnehmen. Jede Runde läuft in vier Schritten ab:

1. Auswählen der Regelkarten
2. Trumpf ermitteln
3. Stichspiel
4. Wertung der Stiche

1. AUSWÄHLEN DER REGELKARTEN

Nachdem sich die Spieler ihre Stichkarten angesehen haben, muss jeder **eine** seiner Regelkarten auswählen und diese **verdeckt** in die Tischmitte legen. Die ausgewählten Regelkarten werden gemischt, aufgedeckt und vorgelesen. Nicht ausgewählte Regelkarten behalten die Spieler für die nächste Runde.

Spiel mit 3 Spielern: Es wird zusätzlich die oberste Regelkarte vom Stapel in die ausgewählten Karten eingemischt und mit vorgelesen.

Spiel mit 5 Spielern: Der Spieler links vom Kartengeber wählt keine Regelkarte aus.

Tip: Es empfiehlt sich, die aufgedeckten Karten in der Tischmitte nach Nummern zu sortieren.

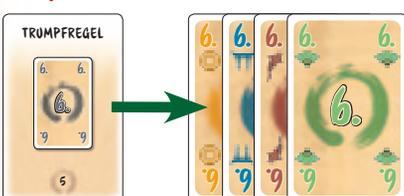
Die ausgewählten Regelkarten gelten für die **gesamte Spielrunde** einschließlich der Wertung.

2. TRUMPF ERMITTELN

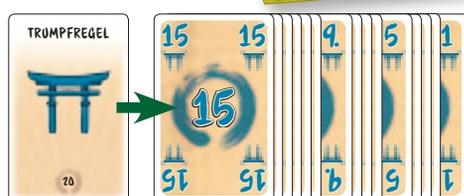
Die **Trumpfkarten** werden über die Trumpfregeln festgelegt. Das können **Kartenfarben** und **Kartenwerte** sein. Wurden keine Trumpfregelkarten gespielt, gibt es in der laufenden Runde keine Trumpffarbe.

Achtung: Alle Trumpfkarten bilden zusammen die Trumpffarbe.

Beispiele:



Alle 6er-Karten bilden zusammen die Trumpffarbe.



Alle Torii-Karten bilden zusammen die Trumpffarbe, die Reihenfolge ist dabei von 15 (hoch) bis 1 (niedrig).

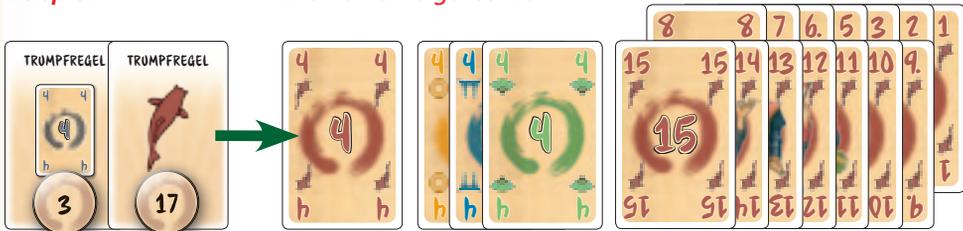
„Trumpffarbe“:
Alle Trumpfkarten bilden zusammen die Trumpffarbe. Diese gewinnt gegen alle anderen Kartenfarben.

Sind mehrere Trumpfregeln in einer Runde im Spiel, ergibt sich die Reihenfolge der Trumpfkarten folgendermaßen:

1. Trumpfkarten, auf die sich **mehr** ausliegende Trumpfregeln beziehen, sind **höher**.
2. Trägt die Trumpfregelkarte eine **niedrigere** Zahl am unteren Rand, sind die Trumpfkarten, auf die sich die Regel bezieht, **höher**.

Beispiel:

Die Reihenfolge ist hier:



Die Karte Koi-4 ist die höchste im Spiel, weil sich zwei Trumpfregeln auf sie beziehen. Darauf folgen gleichwertig die anderen 4er-Karten, weil die Trumpfregel, die sich auf diese bezieht, eine niedrigere Nummer hat. Schließlich folgen die übrigen Koi-Karten von 15 bis 1.

3. STICHSPIEL

Wurden zu Beginn der Runde keine Grundregelkarten ausgespielt, gelten die folgenden Regeln für das Stichspiel. Mit ausgespielten Grundregelkarten verändern sich die Spielregeln entsprechend.

Der Spieler links vom Kartengeber spielt zum ersten Stich aus. Im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler **offen** eine Karte in den Stich, wobei die **zuerst gespielte Farbe bedient** werden muss, d. h. ein Spieler muss eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe der zuerst gespielten Karte hat. Handelt es sich bei der zuerst gespielten Farbe um die Trumpffarbe, kann mit einer beliebigen Trumpfkarte bedient werden. Kann ein Spieler nicht bedienen, muss er eine **beliebige** andere Karte legen. Das kann auch eine Trumpfkarte sein.

„Bedienen“:
Der Spieler muss eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe der ersten Karte des Stichs hat.

Achtung: Karten der Trumpffarbe können niemals dazu verwendet werden, andere Kartenfarben zu bedienen.

Beispiel: Alle 4er sind Trumpf in dieser Runde. Anna spielt Fächer-6 als erste Karte in den Stich. Bernd als nächster Spieler hat Fächer-4 auf der Hand. Mit dieser Karte kann er nicht bedienen, da es sich um eine Trumpfkarte handelt.

WER GEWINNT DEN STICH?

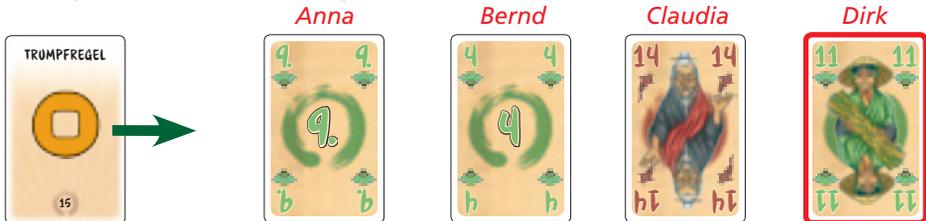
Einen Stich **mit** Trumpfkarten gewinnt die **höchste Trumpfkarte**, einen Stich **ohne** Trumpfkarten gewinnt die **höchste Karte in der zuerst gespielten Farbe**.

Achtung: Sind zwei oder mehr Karten den Regeln nach gleich hoch, gilt die **zuletzt** gespielte als höher.

Beispiele:

1. Es gilt die Trumpfregel Nr. 15 (alle Münz-Karten).

Die folgenden Karten wurden gespielt:



Es wurde keine Trumpfkarte gespielt. Somit gewinnt Dirk den Stich mit der höchsten Karte in der zuerst angespielten Farbe, mit der Fächer-11.

2. Es gelten die Trumpfregeln Nr. 5 (alle 6er) und Nr. 20 (alle Torii-Karten).

Die folgenden Karten wurden gespielt:



Die 6er-Karten sind höher als die Torii-Karten, weil die entsprechende Trumpfregelkarte eine niedrigere Nummer hat.

Claudia gewinnt den Stich mit der Koi-6. Die Karte Fächer-6 von Anna ist gleich hoch, doch Claudia spielte ihre Karte zuletzt.

Der Spieler, der die höchste Karte in den Stich gespielt hat, legt den Stich verdeckt vor sich ab. Die gewonnenen Stiche müssen getrennt voneinander abgelegt werden, damit immer erkennbar ist, wie viele Stiche ein Spieler schon hat.

Der Gewinner des letzten Stichs spielt die erste Karte für den nächsten Stich aus.

4. WERTUNG DER STICHE

Sind alle Stiche gespielt und verteilt, kommt es zur Wertung. Ohne weitere Wertungsregeln zählt jeder Stich **1 Punkt**. Wurden für diese Runde Wertungsregeln gespielt, werden diese **in der Reihenfolge ihrer Nummerierung** (niedrige zuerst) abgehandelt. Die Punkte für jeden Spieler werden notiert.

Die nächste Runde

Die in dieser Runde verwendeten Regelkarten kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler füllt seine Regelkarten auf drei auf. Der Kartengeber wechselt im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler, die neue Runde beginnt mit dem Verteilen der Stichkarten.

SPIELENDE

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

Tipp: Weitere Beispiele für das Zusammenspiel verschiedener Regelkarten finden Sie auf unserer Homepage www.amigo-spiele.de unter dem Produkt **Stich-Meister**.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de