

Sticheln

Di Klaus Palesh
Per 3 - 8 giocatori da 10 anni in su
Durata della partita: circa 30 minuti

Contenuto
120 carte in 6 colori numerate da 0 a 20.
1 regolamento

Scopo del gioco

Si distribuiscono le carte ad ogni giocatore che poi sceglie una delle sue carte per indicare il suo colore maledetto. Lo scopo del gioco è di ottenere il massimo di prese e evitare di raccogliere le carte del suo colore maledetto. Queste ultime faranno perdere dei punti al giocatore, mentre le altre carte gliene faranno guadagnare. Il giocatore che possiede più punti alla fine del gioco vince la partita.

Preparazione per il gioco base

Le carte utilizzate dipendono dal numero di giocatori.

Le carte sono mescolate e poi distribuite. Ogni giocatore deve avere 15 carte, o 14 quando ci sono 8 giocatori.

Giocatori	Carte utilizzate	
	Numeri	Colori
3	da 0 a 8	verde, marrone, rosso, blu e giallo
4	da 0 a 11	verde, marrone, rosso, blu e giallo
5	da 0 a 14	verde, marrone, rosso, blu e giallo
6	da 0 a 14	verde, marrone, rosso, blu, giallo e viola
7	da 0 a 17	verde, marrone, rosso, blu, giallo e viola
8	da 0 a 18	verde, marrone, rosso, blu, giallo e viola

Nota: con 7 e 8 giocatori, ci saranno 3 o 2 carte di troppo. Queste devono essere mostrate a tutti i giocatori, poi messi da parte.

Scegliere il proprio colore maledetto

Ogni giocatore guarda la sua mano di carte, e sceglie il suo colore maledetto per questa manche. Prende allora una carta di questo colore e la posa davanti a se, coperta. Una volta che tutti i giocatori hanno posto una carta davanti a loro, rivelano simultaneamente il loro colore maledetto. La carta resterà davanti a loro, scoperta, fino alla fine della manche, in modo che ciascuno possa vedere il colore maledetto degli altri giocatori. Parecchi giocatori possono avere lo stesso colore maledetto. Ogni carta del proprio colore maledetto ottenuto al momento di una presa farà perdere dei punti al giocatore. La maledizione comincia fin dalla selezione del colore maledetto, poiché la carta utilizzata per rivelare questo colore sarà contata con le altre carte ottenute dal giocatore alla fine della manche.

Suggerimento: quando si seleziona il colore maledetto, non si dovrebbe scegliere il colore del quale si hanno solo 1-3 carte, né un colore nel quale si hanno molte carte. E' meglio scegliere un colore del quale si posseggono valori bassi, per evitare di fare prese con il colore maledetto con valori alti.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane comincia ponendo una carta al centro del tavolo. Poi ogni giocatore, al suo turno, deve giocare una carta. Non importa quale carta è giocata, non si è obbligati a seguire né colore né il valore. Il colore di una presa è determinato dal colore della prima carta posata in questa presa. Tutte le carte di un altro colore sono delle carte vincenti (briscola) in questa presa, eccetto gli 0.

Chi ha vinto la presa?

- Se tutte le carte giocate sono dello stesso colore, il giocatore che ha giocato la carta più alta vince la presa
- Se più colori sono stati giocati, è la carta vincente (briscola) più forte che la vince la presa. Cioè la carta di un altro colore giocata per prima in questa presa,. Attenzione, le carte 0 non sono delle carte vincenti, non possono ottenere in nessun caso una presa, salvo così soli dei 0 sono giocati.
- In caso di parità, la precedenza va al giocatore che ha giocato per primo

Il vincitore della presa prende le carte e le impila coperte davanti a se. E' questo giocatore che dovrà cominciare una nuova presa, del colore che desidera.

Fine della manche & punteggio

Dopo 14 prese (o 13 a 8 giocatori), la manche si conclude. Ora, ogni giocatore ha almeno una carta del suo colore maledetto (quella utilizzata all'inizio della manche per determinare questo colore), ed eventualmente altre carte vinte nella manche. **Ogni** carta del colore maledetto vale altrettanti punti negativi quanti scritti su questa carta. Tutte le carte degli altri colori valgono 1 punto positivo, qualunque sia la cifra. Per ottenere il punteggio di un giocatore per questa manche, sommate i suoi punti positivi, e sottraete i suoi punti negativi.

Esempio: Alain ha utilizzato un 4 rosso per rivelare il suo colore maledetto. Nella manche, ha ottenuto un 2 rosso ed un 5 rosso, così come 14 carte di altri colori. Per queste 14 carte, Alain riceve 14 punti. Per le carte rosse, riceve 4 + 2 + 5, o 11 punti negativi. Il suo punteggio è di 14 - 11, o 3 punti.

Manche seguente

Dopo avere annotato il punteggio di ogni giocatore, si comincia una nuova manche. Le carte sono mescolate di nuovo, senza dimenticare di includere quelle messe da parte all'inizio della manche precedente (se si gioca a 7 o 8), e distribuite. Ogni giocatore sceglie un nuovo colore maledetto che può essere identico o differente da quello scelto nella manche precedente. Il giocatore alla sinistra del mazziniere comincia la prima presa, ed il gioco riprende come descritto precedentemente.

Fine della partita

La partita si conclude dopo 5 manche. Il giocatore che ha il punteggio più alto, o meno negativo, è il vincitore.



Varianti

Sticheln "Al contrario" (Reverse)

I giocatori scelgono un colore portafortuna al posto del loro colore maledetto. Ogni carta di questo colore guadagnato in questa manche otterrà altrettanti punti quanti sono scritti sulla cifra su questa carta, ivi compreso la carta utilizzata per indicare questo colore. Invece, tutte le carte di un altro colore valgono 1 punto negativo.

Nota: in questa variante, è **La briscola più debole** (ad eccezione dello 0) che vince la presa.

Sticheln "mite"

Ogni carta del colore maledetto, ivi compreso lo 0, vale 5 punti negativi, qualunque sia la cifra scritta su questa carta. Le altre carte valgono sempre 1 punto positivo.

Sticheln "Intenso"

Ogni giocatore sceglie 2 colori maledetti dalla sua mano. Con questo si ridurranno il numero di prese, con 3-7 giocatori 13 prese, con 8 12 prese.

Sticheln "Al buio"

Le carte che indicano i colori maledetti di ogni giocatore restano coperte fino alla fine della manche.

Sticheln "In ritardo" (Delayed)

I giocatori scelgono il loro colore maledetto alla fine della manche, nel momento del calcolo dei punti. Si può scegliere solamente un colore per la quale si è ottenuto almeno una carta in questa manche, *esempio: se un giocatore non ha ottenuto carte verdi in questa manche, non può scegliere il colore verde come colore maledetto. Il numero di prese in una manche sarà perciò aumentato.*

Sticheln "coup du chapeau" (Hat Trick)

Si scelgono le carte secondo il numero di giocatori (vedere il riquadro a lato). Le carte utilizzate sono mescolate e sono distribuite.

Scopo del gioco

Ogni giocatore prova a raccogliere il massimo di carte di un solo colore, pure evitando di recuperare delle carte degli altri 2 colori. Le carte di un colore valgono 1 punto, mentre ogni carta degli altri 2 colori ne fa perdere 1. Il giocatore con più punti alla fine della partita è il vincitore.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane comincia piazzando una carta dalla sua mano al centro del tavolo, iniziando così una presa. Il seguente giocatore può porre una carta dello stesso colore, o di un colore differente. Nel secondo caso, è creata una doppio presa.

Importante: non si possono giocare mai più di 2 colori in una doppio presa.

Il giocatore che gioca la carta più alta di un colore ottiene la presa di questo colore. I 2 vincitori prendono le carte ottenute e le posano scoperte davanti a loro. In seguito, il giocatore forma una pila per colore con le carte che ottiene. Così, ciascuno vede i colori che gli altri giocatori hanno già ottenuto. Il vincitore della presa comincia la presa seguente. Dopo una doppio presa, è il giocatore che ha giocato la carta più alta su una delle 2 prese che comincia; in caso di parità, quello che ha giocato la 2° (o 3, o 4, ecc.) carta più elevata comincia la presa seguente. Se c'è sempre parità, si utilizza la regola dei seguente colori: il rosso batte il blu che batte il verde.

Le regole della presa

- non si possono giocare mai più di 2 colori in una doppio presa
- il 20, carta più elevata, vince sempre la presa
- una carta sola basta per costituire una presa
- un giocatore non è obbligato a giocare su una presa



Traduzione curata da Morpheus – ver. 1.0 – maggio 2005

Giocatori	Carte utilizzate		Carte Per giocatore
	Numeri	Colori	
4	da 1 a 20	rosso, blu e verde	15
5	da 1 a 20	rosso, blu e verde	12
6	da 1 a 20	rosso, blu e verde	10
7	da 0 a 20	rosso, blu e verde	9

Passare

Se un giocatore non può o non vuole giocare uno dei 2 colori in gioco in una doppio presa, passa. Mostra allora a tutti gli altri giocatori una carta del 3 colore, poi lo piazza coperto davanti a se. Si può passare solamente se 2 colori sono già stati giocati.

I Punti

I giocatori giocano tutte le loro carte tranne l'ultima. Questa è messa e non contato nel punteggio. Ogni giocatore deve avere fino a 3 mazzi di carte, scoperti, davanti a lui, ed eventualmente un altro, coperto, se è passato durante la manche. Ogni giocatore conta le sue carte di ogni colore. Il colore nella quale un giocatore ha più carte vale 1 punto per carta. In caso di parità tra 2 o 3 colori, il giocatore è libero di scegliere il colore positivo. Tutte le altre carte valgono 1 punto negativo. Le carte coperte, messe da parte passando durante la manche, valgono 2 punti negativi, qualunque sia il loro colore. Esempio: Alain ha 9 carte rosse, 2 blu, 4 grige e 1 carta girata. Il suo punteggio è di 1 (9-2-4-2).

Manche seguente

Dopo avere annotato i punteggi di ogni giocatore, una nuova manche comincia. Un giocatore mescola di nuovo le carte e le distribuisce come prima. Il giocatore alla sua sinistra comincia la prima presa, ed il gioco riprende come descritto più in alto.

Fine della partita

La partita si conclude dopo 5 manche. Il giocatore che ha il punteggio più alto, o meno negativo, è il vincitore.

Traduzione francese :
mattintheweb @club-internet.fr

