

Sticheln

De Klaus Palesh

Pour 3 à 8 joueurs à partir de 10 ans

Durée de la partie: environ 30 minutes

Contenu

120 cartes de 6 couleurs numérotées de 0 à 20 (rouge, bleu et vertes) ou de 0 à 18 (marron, violette et jaune).
1 règle de jeu (en allemand)

But du jeu

On distribue les cartes puis chaque joueur choisit une de ses cartes pour désigner sa *couleur maudite*. Le but du jeu est de remporter un maximum de plis tout en évitant de ramasser les cartes de sa *couleur maudite*. Ces dernières feront perdre des points au joueur, alors que les autres cartes lui en rapporteront. Le joueur qui possède le plus de points à la fin du jeu gagne la partie.

Préparation pour le jeu de base

Les cartes utilisées dépendent du nombre de joueurs.

Les cartes sont mélangées et distribuées. Chaque joueur doit avoir 15 cartes (ou 14 lorsqu'il y a 8 joueurs).

Note : à 7 et 8 joueurs, il y aura 3 ou 2 cartes de trop. Celles-ci doivent être montrées à tous les joueurs, puis mises de côté.

Joueurs	Cartes utilisées	
	Numéros	Couleurs
3	de 0 à 8	vert, marron, rouge, bleu et jaune
4	de 0 à 11	vert, marron, rouge, bleu et jaune
5	de 0 à 14	vert, marron, rouge, bleu et jaune
6	de 0 à 14	vert, marron, rouge, bleu, jaune et violet
7	de 0 à 17	vert, marron, rouge, bleu, jaune et violet
8	de 0 à 18	vert, marron, rouge, bleu, jaune et violet

Choisir sa *couleur maudite*

Chaque joueur regarde sa main et choisit sa *couleur maudite* pour cette manche. Il prend alors une carte de cette couleur dans son jeu et la pose devant lui, face cachée. Une fois que tous les joueurs ont placé une carte devant eux, ils révèlent simultanément leur *couleur maudite*. La carte restera devant eux, face visible, jusqu'à la fin de la manche, de façon à ce que chacun puisse voir la *couleur maudite* des autres joueurs. Plusieurs joueurs peuvent avoir la même *couleur maudite*. Chaque carte de sa propre *couleur maudite* remportée lors d'un pli fera perdre des points au joueur. La *malédiction* commence dès la sélection de la *couleur maudite*, puisque la carte utilisée pour révéler cette couleur sera comptée avec les autres cartes remportées par le joueur à la fin de la manche.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence en posant une carte au centre de la table. Puis chaque joueur, à son tour, doit jouer une carte. N'importe quelle carte peut être jouée, sans contrainte de couleur ni de chiffre. La couleur d'un pli est déterminée par la couleur de la première carte posée dans ce pli. Toutes les cartes d'une autre couleur sont des atouts lors de ce pli, à l'exception des 0.

Qui gagne le pli ?

- Si toutes les cartes jouées sont de la même couleur, le joueur qui a posé le chiffre le plus haut gagne le pli
- Si plusieurs couleurs ont été jouées, c'est l'atout (donc la carte d'une autre couleur que la première carte jouée dans ce pli) le plus fort qui l'emporte. Attention, les cartes 0 ne sont pas des atouts, elles ne peuvent **en aucun cas** remporter un pli, sauf si seuls des 0 sont joués.
- En cas d'égalité, la priorité va au joueur qui a joué en premier

Le vainqueur du pli ramasse les cartes et les empile face cachée devant lui. C'est alors à ce joueur de commencer un nouveau pli, de la couleur qu'il souhaite.

Fin de la manche & marque

Après 14 plis, (ou 13 à 8 joueurs), la manche prend fin. À cet instant, chaque joueur a au moins une carte de sa *couleur maudite* (celle utilisée en début de manche pour déterminer cette couleur) et éventuellement d'autres cartes gagnées lors de la manche. Chaque carte de la couleur maudite vaut autant de points négatifs que le chiffre inscrit sur cette carte. Toutes les cartes des autres couleurs valent 1 point positif, quelque soit leur chiffre. Pour obtenir la marque d'un joueur pour cette manche, additionnez ses points positifs, puis soustrayez-en ses points négatifs.

Exemple : Alain a utilisé un 4 rouge pour révéler sa couleur maudite. Lors de la manche, il a remporté un 2 rouge et un 5 rouge, ainsi que 14 cartes d'autre couleur. Pour ces 14 cartes, Alain reçoit 14 points. Pour les cartes rouges, il reçoit 4 + 2 + 5, soit 11 points négatifs. Sa marque est donc de 14 - 11, soit 3 points.

Manche suivante

Après avoir noté la marque de chaque joueur, on commence une nouvelle manche. Les cartes sont à nouveau mélangées (sans oublier d'y inclure celles mises de côté au début de la manche précédente, si on joue à 7 ou 8) et distribuées. Chaque joueur choisit une nouvelle couleur maudite, qui peut être identique ou différente de celle choisie dans la manche précédente.

Le joueur situé à gauche du donneur commence le premier pli, et le jeu reprend comme décrit précédemment.

Fin de la partie

La partie prend fin après 5 manches. Le joueur qui a la plus grande marque (ou la moins négative) est le gagnant.

Variantes

"Reverse" Sticheln

Les joueurs choisissent une couleur porte-bonheur au lieu de leur couleur maudite. Chaque carte de cette couleur gagnée lors de cette manche rapportera autant de points que le chiffre inscrit sur cette carte, y compris la carte utilisée pour désigner cette couleur. Par contre, toutes les cartes d'une autre couleur valent 1 point négatif.

Note : dans cette variante, c'est **l'atout le plus faible** (à l'exception des 0) qui remporte le pli.

Sticheln "gentil" (*mild*)

Chaque carte de la couleur maudite (y compris le 0) vaut 5 points négatifs, quel que soit le chiffre inscrit sur cette carte. Les autres cartes valent toujours 1 point positif.

Sticheln "méchant" (*aggravated*)

Chaque joueur choisit 2 couleurs maudites, désignées par 2 cartes de son jeu. Cela réduira le nombre de plis en conséquence.

Sticheln "caché" (*Hazy*)

Les cartes désignant les couleurs maudites de chaque joueur restent face cachée jusqu'à la fin de la manche.

Sticheln "à retardement" (*Delayed*)

Les joueurs ne choisissent leur couleur maudite qu'à la fin de la manche, lors du calcul des points. On ne peut choisir qu'une couleur pour laquelle on a remporté au moins une carte lors de cette manche (ex. : si un joueur n'a pas gagné de cartes vertes lors de cette manche, il ne peut pas choisir la couleur verte comme couleur maudite). Le nombre de plis lors d'une manche sera augmenté en conséquence.

Sticheln "coup du chapeau" (*Hat Trick*)

On trie les cartes selon le nombre de joueurs (voir tableau ci-contre). Les cartes utilisées sont mélangées et distribuées

But du jeu

Chaque joueur essaie de ramasser le maximum de cartes d'une seule couleur, tout en évitant de récupérer des cartes des 2 autres couleurs. Les cartes d'une couleur valent 1 point, alors que chaque carte des 2 autres couleurs en fait perdre 1. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est le gagnant.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence en posant une carte de sa main au centre de la table, débutant ainsi un pli. Le joueur suivant peut poser une carte de la même couleur, ou d'une couleur différente. Dans le second cas, un *double pli* est créé.

Important : on ne peut jamais jouer plus de 2 couleurs dans un double pli.

Le joueur qui joue la carte la plus forte d'une couleur remporte le pli de cette couleur. Les 2 gagnants ramassent les cartes remportées et les pose face visible devant eux. Par la suite, la joueur forme une pile par couleur avec les cartes qu'ils remportent. Ainsi, chacun voit les couleurs que les autres joueurs ont déjà remportées. Le vainqueur du pli commence le pli suivant. Après un double pli), c'est le joueur qui a posé la carte la plus forte sur un des 2 plis qui commence ; en cas d'égalité, celui qui a posé la 2e (ou 3e, ou 4e, etc.) carte la plus élevée commence le pli suivant. S'il y a toujours égalité, on utilise la règle de couleurs suivante : le rouge bat le bleu, qui bat le vert.

Les règles du pli

- on ne peut jamais jouer plus de 2 couleurs dans un double pli
- le 20, carte la plus élevée, gagne toujours le pli
- une carte seule suffit pour constituer un pli
- un joueur n'est pas obligé de jouer sur un pli

Joueurs	Cartes utilisées		Cartes par joueur
	Numéros	Couleurs	
4	de 1 à 20	rouge, bleu et vert	15
5	de 1 à 20	rouge, bleu et vert	12
6	de 1 à 20	rouge, bleu et vert	10
7	de 0 à 20	rouge, bleu et vert	9

Passer

Si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer une des 2 couleurs déjà en jeu dans un double pli, il passe. Il montre alors à tous les autres joueurs une carte de la 3e couleur, puis la place face cachée devant lui. On ne peut passer que si 2 couleurs ont déjà été posées.

Les points

Les joueurs jouent toutes leurs cartes sauf la dernière. Celle-ci est mise et ne compte pas dans la marque. Chaque joueur doit alors avoir jusqu'à 3 tas de cartes, face visible, devant lui, et éventuellement un autre, face cachée, si il a passé durant la manche. Chaque joueur compte ses cartes de chaque couleur. La couleur dans laquelle un joueur a le plus de cartes vaut 1 point par carte. En cas d'égalité entre 2 ou 3 couleurs, le joueur est libre de choisir la couleur positive. Toutes les autres cartes valent 1 point négatif. Les cartes face cachée, mise de côté en passant pendant la manche, valent 2 points négatifs, quel que soit leur couleur.

Exemple: Alain a 9 cartes rouges, 2 bleues, 4 grises et 1 carte retournée. Sa marque est de 1 (9-2-4-2).

Manche suivante

Après avoir noté les marques de chaque joueur, une nouvelle manche commence. Un joueur mélange à nouveau les cartes et les distribue comme précédemment. Le joueur à sa gauche commence le premier pli, et le jeu reprend comme décrit plus haut.

Fin de la partie

La partie prend fin après 5 manches. Le joueur qui a la marque la plus élevée (ou la moins négative) est le vainqueur.