



Sticheln

"...und wenn ein Bösewicht,
was Ungezog'nes spricht,
dann hol' ich meinen Kaktus
und der sticht, sticht, sticht...."

Es stechen aber auch kleine und putzige Igel. Und genau die hat der Illustrator in verschiedenen Lebenslagen auf die Karten gezeichnet. Sie stechen mit einer Spritze, einem Degen, einem Stachel, einem Wurf Pfeil und die Igel auf den grünen Karten stechen mit einem Kaktus.

Doppel gemoppelt, sozusagen.

Die 90 Karten, in sechs Farben und jeweils 15 Stück von 0 bis 14 nummeriert, sind wenig spektakulär. Der Reiz, der legendäre und bereits 1993 von der Zeitschrift FAIRPLAY prämierte, muss also in der Spielanleitung liegen. Und genau dort steckt er auch. Kurz und knackig formuliert braucht die Spielregel nur sehr wenige Worte.

Ein wenig Vorarbeit ist vor jeder Partie nötig, weil die verwendeten Farben und die Kartenanzahl an die Spielerzahl angepasst werden müssen. Dann wird gut gemischt, alle Karten werden verteilt und jeder Spieler hat dann 15 Stück. Alles noch Standard.

Mit Bestimmung der persönlichen Ärgerfarbe verlassen wir die ausgetretenen Pfade "normaler" Stichspiele. Jeder Spieler legt dazu eine seiner Handkarten verdeckt vor sich ab. Alle Karten dieser Farbe, die der Spieler im Lauf der Partie in den Stichen ansammelt, zählen mit ihrem Wert als Minuspunkte. Auch die verdeckt abgelegte Karte. Es gilt also, die Ärgerfarbe mit einer Karte kleinen Werts zu bestimmen. Welche Analyseschritte gemacht werden müssen, um aus der gegebenen Kartenhand die günstigste Ärgerfarbe zu ermitteln, ist hier nicht ernsthaft beschreibbar. Aber nicht nur Gefühle spielen eine Rolle.

Ein Startspieler wird ermittelt und spielt eine beliebige Karte aus. Alle anderen spielen reihum ebenso eine beliebige Karte, regeltechnisch gibt es dabei keine Einschränkungen. Es gibt weder Farbzwang noch Stichzwang. Für eingefleischte "Schnapser", "Tarockierer" oder "Preferanzer" mag das problematisch sein. Aber: Es gibt einen Stich.

Den Stich macht jener Spieler, der die höchste Karte gespielt hat, allerdings nur, wenn alle die Farbe der Karte des Startspielers bedienen. Sonst bekommt ihn jener Spieler, der die höchste Karte einer anderen Farbe gespielt hat. Sobald eine zweite Farbe im Stich liegt, ist die erstgespielte Farbe ohne jede Stichkraft.

Wie oben erwähnt zählt jede Karte der Ärgerfarbe mit ihrem Wert als Minuspunkte. Jede andere bringt, ungeachtet ihres Werts, genau einen Pluspunkt.

Stechen oder nicht stechen? Das ist stets die Frage. Je weiter "hinten" man in der Reihenfolge sitzt, desto leichter ist diese Frage zu beantworten. Sind Karten der eigenen Ärgerfarbe gespielt, sticht man eben nicht. Sonst vielleicht. Womöglich werfen die Spieler nach mir noch böse Karten in den Stich. Selbst als vorletzter Spieler in der aktuellen Reihenfolge riskiert man noch immer etwas. Aber natürlich macht kalkuliertes Risiko auch den Reiz dieser Stichelei aus.

Gar keinen Stich zu machen ist zwar prinzipiell OK, zumeist gewinnt ein Spieler jedoch nur, wenn er Pluspunkte hat. Das geht aber nur mit Stich.

Blöde Zwickmühle.

Fazit:

Für mich ist dieses Ärgerspiel in einem Atemzug mit **6 nimmt** zu nennen. Viel Genialität steckt in wenigen Regeln. Das Spiel ist einfach zu vermitteln und schwer zu gewinnen.

Danke an den bei NSV zuständigen Redakteur Reinhard Staube, der uns mit dieser Neuauflage einen alten Klassiker (**Sticheln**) wieder mundgerecht serviert.