



Sticheln

Spielanleitung – kurz erklärt

ab 10

JAHREN

Sticheln ist ein Kartenspiel von Klaus Palesch für Familien ab 10 Jahren. Es ist ein Stichspiel mit einem Dreh: Jeder legt zu Beginn eine eigene Ärgerfarbe fest, und Karten dieser Farbe bringen am Ende Minuspunkte. Ihr müsst also gut abwägen, welche Stiche ihr überhaupt haben wollt.

Spielziel

Ihr sammelt Karten in fremden Farben und meidet eure eigene Ärgerfarbe. Wer am Ende die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Vorbereitung

Je nach Spielerzahl kommen nur bestimmte Farben und Zahlenwerte ins Spiel, der Rest bleibt in der Schachtel. Bei vier Personen spielt ihr mit 5 Farben und den Werten 0 bis 11. Die Karten werden gemischt, jeder nimmt 15 Karten auf die Hand. Danach wählt jeder verdeckt eine Karte, alle decken gleichzeitig auf: Diese Farbe ist die persönliche Ärgerfarbe und bleibt offen liegen.

So spielt ihr

- 1 Ein Spieler eröffnet den Stich und legt eine beliebige Handkarte offen in die Tischmitte.
- 2 Reihum legt jeder ebenfalls eine Karte seiner Wahl dazu, ein Farbzwang besteht nicht.
- 3 Liegen nur Karten der zuerst gespielten Farbe, gewinnt die höchste Zahl.
- 4 Kam eine andere Farbe dazu, gewinnt die höchste Zahl dieser abweichenden Farbe.
- 5 Der Gewinner legt den Stich verdeckt vor sich ab und eröffnet den nächsten.
- 6 So geht es weiter, bis alle Handkarten gespielt sind.

So gewinnt ihr

Jede Karte in eurer Ärgerfarbe zieht ihren Zahlenwert als Minuspunkte ab, jede andere Karte bringt 1 Pluspunkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt möglichst viele Karten gewinnen, die nicht in eurer persönlichen Ärgerfarbe liegen. Denn jede Karte in einer fremden Farbe bringt einen Pluspunkt, während Karten der eigenen Ärgerfarbe ihren vollen Zahlenwert als Minuspunkte kosten. Anders als in klassischen Stichspielen ist deshalb nicht jeder Stich ein guter Stich. Gewonnen hat, wer nach der Auswertung das höchste Ergebnis vorweist.

Spielmaterial

Farbkarten mit Zahlenwerten

Spielaufbau

- Legt abhängig von der Spielerzahl fest, welche Farben und Zahlenwerte ihr braucht. In einer Partie zu viert sind es 5 Farben mit den Werten 0 bis 11.
- Alle übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.
- Mischt die verwendeten Karten gut durch.
- Jeder Spieler nimmt 15 Karten auf die Hand.
- Jeder sortiert seine Hand und wählt eine Karte aus, die er verdeckt vor sich ablegt.
- Alle decken diese Karte gleichzeitig auf. Ihre Farbe ist die persönliche Ärgerfarbe des jeweiligen Spielers.
- Die aufgedeckte Karte bleibt bis zum Spielende offen liegen.

Spielbeginn

Nachdem alle ihre Ärgerfarbe aufgedeckt haben, eröffnet ein Spieler den ersten Stich. Er legt eine Karte seiner Wahl offen in die Tischmitte, danach folgen die anderen reihum.

Spielablauf

Die Ärgerfarbe

Jeder Spieler bestimmt zu Beginn eine eigene Ärgerfarbe, indem er eine Handkarte verdeckt ablegt und sie zusammen mit allen anderen aufdeckt. Es ist ausdrücklich möglich, dass mehrere Spieler dieselbe Ärgerfarbe haben. Die offen liegende Karte zählt am Ende mit ihrem Zahlenwert als Minuspunkte.

Ein Stich

- 1 Der Startspieler legt eine beliebige Karte offen in die Tischmitte.
- 2 Reihum legt jeder andere Spieler ebenfalls eine Karte seiner Wahl aus.
- 3 Sind alle Karten gespielt, wird der Stich ausgewertet.

Wer den Stich bekommt

- Wurden ausschließlich Karten in der zuerst gespielten Farbe gelegt, gewinnt die höchste Zahl.
- Kam mindestens eine abweichende Farbe ins Spiel, gewinnt die höchste Zahl dieser anderen Farbe.
- Sind mehrere gleich hohe Karten im Rennen, entscheidet die zuerst gespielte Karte.
- Eine Null gewinnt niemals einen Stich.

Weiterspielen

Der Gewinner nimmt alle Karten des Stichs und legt sie verdeckt vor sich ab. Er eröffnet anschließend den nächsten Stich. So läuft die Runde weiter, bis alle Handkarten ausgespielt sind.

Die Wertung

Am Ende schaut sich jeder seine gesammelten Karten an. Karten in der eigenen Ärgerfarbe zählen ihren Zahlenwert als Minuspunkte. Jede Karte in einer anderen Farbe bringt genau 1 Pluspunkt.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe und wählst eine Karte aus deiner Hand.
- 2 Du legst sie offen in die Tischmitte zu den bereits gespielten Karten.
- 3 Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- 4 Sind alle Karten gelegt, wird der Stichgewinner ermittelt.
- 5 Der Gewinner legt den Stich verdeckt vor sich ab und eröffnet den nächsten Stich.

Sonderregeln

- Eine Null kann keinen Stich gewinnen.
- Bei mehreren gleich hohen Karten entscheidet die zuerst gespielte.
- Mehrere Spieler dürfen dieselbe Ärgerfarbe haben.
- Die aufgedeckte Ärgerfarben-Karte bleibt bis zum Spielende offen liegen und zählt als Minuspunkte.
- Je nach Spielerzahl werden nicht alle Farben und Zahlenwerte benutzt.

Spielende und Gewinn

Sobald niemand mehr Handkarten besitzt, ist die Partie vorbei. Nun geht es an die Abrechnung: Jede Karte in deiner eigenen Ärgerfarbe bringt dir Minuspunkte in Höhe ihres Zahlenwerts, während jede übrige Karte mit einem einzelnen Punkt zu deinen Gunsten zählt. Den Sieg holt sich, wer nach dieser Rechnung die höchste Punktzahl vorweisen kann. Wie bei Punktgleichheit zu verfahren ist, geht aus der Quelle nicht hervor.

Tipps

- Achte beim Auslegen darauf, welche Ärgerfarben die anderen offen vor sich liegen haben. So kannst du ihnen gezielt unangenehme Karten zuschieben.
- Hohe Karten in deiner eigenen Ärgerfarbe sind besonders teuer, weil der Zahlenwert voll als Minus zählt.
- Da eine Null nie einen Stich gewinnt, eignet sie sich, um eine Runde gefahrlos abzuwerfen.
- Wer eine abweichende Farbe legt, kann die zuerst gespielte Farbe komplett aus dem Rennen nehmen. Das lässt sich nutzen, um einen Stich an sich zu ziehen oder abzugeben.
- Ein Stich mit vielen fremden Farben bringt viele Pluspunkte. Rechne vor dem Zugriff nach, ob keine Karten deiner Ärgerfarbe dabei sind.

Häufige Fragen

Muss ich die angespielte Farbe bedienen?

Nein. Die Quelle beschreibt, dass jeder Spieler eine Karte seiner Wahl ablegt. Ein Farbzwang wird nicht genannt.

Wer gewinnt den Stich, wenn mehrere Farben gespielt wurden?

Dann gewinnt die höchste Zahl in einer Farbe, die nicht die zuerst gespielte ist. Die angespielte Farbe kommt in diesem Fall nicht mehr zum Zug.

Was passiert bei zwei gleich hohen Karten?

Von den gleich hohen Karten gewinnt diejenige, die zuerst gespielt wurde.

Kann eine Null einen Stich gewinnen?

Nein. Eine Null gewinnt nie einen Stich, unabhängig davon, welche Karten sonst liegen.

Dürfen zwei Spieler dieselbe Ärgerfarbe haben?

Ja. Da alle ihre Karte gleichzeitig aufdecken, können durchaus mehrere Spieler dieselbe Ärgerfarbe erhalten.

Zählt die offen liegende Ärgerfarben-Karte mit?

Ja. Sie bleibt bis Spielende offen liegen und bringt Minuspunkte entsprechend ihrem Zahlenwert.

Wie viele Punkte bringt eine Karte in einer fremden Farbe?

Jede Karte, die nicht in deiner persönlichen Ärgerfarbe ist, zählt genau 1 Pluspunkt. Der Zahlenwert spielt dabei keine Rolle.

Wer eröffnet den nächsten Stich?

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat. Er legt die Karten verdeckt vor sich ab und beginnt die neue Runde.

Mit wie vielen Karten spiele ich?

Jeder Spieler nimmt 15 Karten auf die Hand. Welche Farben und Zahlenwerte überhaupt ins Spiel kommen, hängt von der Spielerzahl ab.

Informationen zum Spiel

Autor	Klaus Palesch
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 25.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/sticheln/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/sticheln/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026