

- ▲ [Index](#)
- ▲ [Récapitulatif par type](#)
- ◀ [Scandinavia](#)
- ▶ [Störtebeker](#)

Sticheln

Cartes spéciales

Auteur :	Klaus Palesh
Editeur :	Amigo Spiele
Date de sortie :	1993
Durée :	30 mn
Nombre de joueurs :	3 à 8

● Confidentiel

Description du jeu

Préparation

Sticheln se joue avec un jeu de 114 cartes de 6 couleurs numérotées de 0 à 18.

- A 3 joueurs, utiliser les cartes de 0 à 8 dans 5 couleurs uniquement .
- A 4 joueurs, utiliser les cartes de 0 à 11 dans 5 couleurs uniquement.
- A 5 joueurs, utiliser les cartes de 0 à 14 dans 5 couleurs uniquement.
- A 6 joueurs, utiliser les cartes de 0 à 14 dans les 6 couleurs.
- A 7 joueurs, utiliser les cartes de 0 à 17 dans les 6 couleurs.
- A 8 joueurs, utiliser les cartes de 0 à 18 dans les 6 couleurs.

Il y a également des cartes 19 et 20 en Bleu, Rouge et Vert qui ne servent que pour une des variantes (Note : dans la première édition de *Sticheln*, le jeu ne se jouait qu'à 6).

But du jeu

Accumuler un maximum de points en remportant des plis tout en évitant de récupérer des cartes de sa propre couleur maudite. Chaque carte gagnée d'une couleur différente de sa couleur maudite rapporte +1pt quelque soit sa valeur. Chaque carte gagnée de sa couleur maudite rapporte des points négatifs à hauteur de sa valeur. Une partie se fait en 5 manches.

Après avoir été désigné au hasard, le premier joueur distribue 15 cartes à chacun (14 cartes à 8 joueurs). A chaque nouveau pli, le premier joueur change en suivant le sens horaire. Les joueurs déterminent ensuite leur couleur maudite, ils choisissent une carte de leur main et la place face cachée devant eux. Le choix est délicat d'autant plus que cette carte sera également comptabilisée en fin de partie (points négatifs). Les joueurs révèlent simultanément leur carte maudite.

Les plis

Le premier joueur pose une carte qui détermine la couleur de départ pour le pli en cours. Dans ce jeu, toutes les cartes des autres couleurs sont des atouts.

Un pli est attribué en fonction des règles suivantes :

- Si tous les joueurs ont joué dans la couleur de départ, c'est le joueur qui a joué la carte la plus forte qui remporte le pli,
- Autrement le pli est remporté par le joueur qui a posé la carte la plus forte dans une des couleurs d'atouts. Mais attention, une carte d'atout de valeur 0 est toujours ignorée, celui qui la joue ne peut en aucun cas gagner le pli.
- En cas d'égalité c'est le premier joueur dans l'ordre du tour qui prend le pli.

La manche se termine quand toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur fait le total de ses points (qui peut très bien être négatif) et on passe à la manche suivante.

Les variantes

Sticheln inversé

Règle identique, mais ici chaque joueur choisit une couleur porte bonheur où chaque carte gagnée rapporte des points positifs au hauteur de sa valeur. Toutes les autres cartes rapportent -1pt. Dans cette variante les cartes d'atout de valeur 0 sont prises en compte dans l'attribution des plis.

Sticheln mild

Règle identique, mais ici chaque carte dans la couleur maudite rapportent -5 pts quelque soit sa valeur.

Sticheln dans le brouillard

Règle identique, mais ici les joueurs ne dévoilent leur carte maudite qu'à la fin de la manche.

Sticheln aggravé

Règle identique, mais ici les joueurs choisissent deux couleurs maudites.

Sticheln en retard

Règle identique, mais ici les joueurs ne choisissent leur couleur maudite qu'à la fin de la manche. Ils ne peuvent pas choisir une couleur qui n'est pas présente dans leurs plis.

Sticheln Hatrick (4 à 7 joueurs)

Ce n'est pas une variante, mais un autre jeu de l'auteur également édité par Amigo sous le nom de Hatrick. L'éditeur a eu la gentillesse de fournir la règle et les quelques cartes manquantes. Vous avez donc deux jeux pour le prix d'un.

De 4 à 6 joueurs, les cartes de 1 à 20 en Bleu, Rouge et Vert sont utilisées. A 7 joueurs, les cartes de 0 à 20 en Bleu, Rouge et Vert sont utilisées. Toutes les cartes sont distribuées en début de manche.

Idée générale : si dans un pli 2 des 3 couleurs ont été jouées, il y a aussi 2 gagnants qui se partagent le pli.

Le premier joueur abat une carte qui impose une couleur du pli, le joueur suivant peut jouer une carte de cette couleur ou bien une carte d'une seconde couleur. Les 2 premières couleurs posées sont les couleurs gagnantes pour le pli. Dès que ces 2 couleurs sont connues les joueurs suivants peuvent par choix ou par nécessité se défausser d'une carte dans la troisième couleur. Le joueur qui a joué la plus forte carte dans la première couleur remporte toutes les cartes de cette couleur. Le gagnant dans la seconde couleur est déterminé de la même manière. Il peut bien sûr n'y avoir qu'une couleur unique dans un pli.

Les joueurs trient leurs cartes gagnées par couleur et les posent faces visibles, ils donc devant eux jusqu'à 3 tas

de cartes plus un tas pour leur défausse personnelle. Le premier joueur pour le pli suivant est le joueur qui vient de remporter des cartes avec la carte de valeur la plus élevée. En cas d'égalité, il y a une hiérarchie décroissante des couleurs: Rouge, Bleu et Vert.

Attention ! dans cette variante, la dernière carte en main n'est pas jouée.

A la fin de la manche les joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils ont dans chacune des 3 couleurs. Pour chaque carte de la couleur majoritaire ils ont +1 pt, pour chaque carte des deux autres couleurs ils ont -1 pt et pour chaque carte défaussée -2 pts.

Une partie se fait en 5 manches.

Opinions de joueu(r)(se)

Une fois de plus Amigo réussi à nous étonner avec un jeu de levées qui renouvelle agréablement le genre. Klaus Palesh a concocté un jeu à la fois simple, dynamique, et d'une durée de vie conséquente. Le fait de déclarer ses propres contraintes (comme à *Wizard*) apporte cette petite touche supplémentaire qui rend le jeu si vivant.

Sticheln c'est d'abord un jeu de mot intraduisible - die Stichen : les plis et sticheln : piquer, mordre - qui illustre bien le coté agressif du jeu; les joueurs sont souvent partagés entre engranger quelques points positifs ou distribuer des points négatifs à un adversaire. Animation garantie autour de la table !

Comme dans tous les jeux de levées ou la totalité des cartes est distribuée dès le début, on s'aperçoit qu'une bonne mémoire est un facteur de réussite déterminant.

On regrettera le design des cartes qui est d'une pauvreté affligeante, d'autant plus que c'est inhabituel de la part de cet éditeur. Mais ce défaut est vite oublié face à l'intérêt du jeu et de ses multiples variantes.

J'aime ce genre de jeu sans prétention, facile à expliquer, comportant de nombreux choix, sans temps mort et qui rassemble tous les publics.

[Didier](#)



[Introduction - Récapitulatif](#)