

eine 5er-Karte gespielt, hast du folgende Optionen, wenn du den Stich gewonnen hast:

**Du wählst die 5er-Karte als Prämie:** Du bekommst einen Punkt (Perle links). Wer die 5 gespielt hat, bekommt keinen Bonus.

**Du wählst NICHT die 5er-Karte als Prämie:** Punkte und Bonus werden wie in Punkt 4) angegeben verteilt. Allerdings wird nicht automatisch die Person, die den Stich gewonnen hat, die neue Runde beginnen.

Denn jetzt gilt: **Wer die 5 gespielt hat, darf bestimmen, wer die Runde beginnt!**

**Wurden mehrere 5er-Karten gespielt und nicht gewählt, darf die Person, die die erste davon ausgespielt hat, bestimmen, wer die nächste Runde beginnt.**

6) **So macht ihr die nächsten 7 Runden weiter, bis alle Karten gespielt sind.** Zähle dann die Karten in deinem Punktestapel. Für jeweils 2 Bonuskarten, die du am Ende der letzten Runde nicht genutzt hast und die noch vor dir liegen, bekommst du jeweils 1 Zusatzpunkt.

**Beispiel:** Jan hat 7 Karten gesammelt. Außerdem hat er noch 3 Karten vor sich liegen, deren Bonus er nicht genutzt hat. Jeweils 2 übrige Karten entsprechen 1 Punkt. Er erhält also in diesem Durchgang  $7 + 1 = 8$  Punkte.

7) Tragt eure Punkte in den Wertungsblock ein. **Spiele so viele Durchgänge, bis jemand von euch insgesamt 30 oder mehr Punkte hat und so das Spiel gewinnt!** Bei Gleichstand spielt ihr so lange weiter, bis es ein eindeutiges Ergebnis gibt.

**Beispielrunde:**



In dieser Runde liegt der Trumpfmarker mit der 1 nach oben auf dem Blauwal. Blauwal ist also Trumpf, die niedrigste Karte gewinnt.



Tim ist als Nächster am Zug. Er setzt seine Bonuskarte mit den Pfeilen ein.



Damit dreht er den Trumpfmarker auf die Seite mit der 9, jetzt gewinnt die höchste Karte. Er muss – sofern er kann – auch einen Narwal spielen. Er spielt den 6er-Narwal.



Andreas beginnt in dieser Runde. Er spielt den 2er-Narwal.



Lina ist als Nächste am Zug. Sie hat keinen Narwal auf der Hand und darf deshalb jede beliebige Walkarte spielen. Sie spielt den Blauwal mit der 9. Sie hat Trumpf gespielt, deshalb gehört der Stich momentan ihr.



Jan ist zuletzt am Zug. Er hat zwar einen Narwal auf der Hand, entscheidet sich aber, eine 5 zu spielen.



Lina gewinnt den Stich. Sie muss eine Prämienkarte wählen, dies darf aber nicht die von ihr gespielte Karte sein. Sie wählt Andreas' 2er-Karte. Damit bekommt sie 3 Punkte.



Dafür nimmt sie sich ihre eigene Karte sowie Tims und Jans Karte und legt alle drei Karten mit der Perlenseite nach oben vor sich ab.



Andreas lässt seine gespielte Karte als Bonuskarte vor sich liegen. Er darf sie ab jetzt einsetzen, sobald er am Zug ist. Weil Jan eine 5 gespielt hat und diese nicht von der Stichgewinnerin gewählt wurde, darf Jan sofort bestimmen, wer in der nächsten Runde beginnt.

**VARIANTE FÜR 2 PERSONEN**

Stichwahl spielt man am besten zu dritt oder zu viert. Aber ihr könnt auch zu zweit spielen. Dazu nehmt ihr einfach die 5er-Karte aus dem Spiel. Ansonsten spielt ihr wie oben in den Regeln erklärt. Ihr werdet bald merken, dass ihr ganz andere Taktiken zu zweit anwenden könnt als im „normalen“ Spiel!

© 2024 HUCH!

Autor: Jochen Knittel

Illustration: Stefan Sonnberger

Redaktion: Joseph Weidl

Grafik: Sabine Kondirulli

Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

www.hutter-trade.com

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



**STICHWAHL**



Ein Stichspiel für 3 oder 4 Personen ab 10 Jahren. Mit Wahlmöglichkeiten. Und Wal-Möglichkeiten.

**INHALT:**

1 Trumpf-Wa(h)lkarte

1 Trumpfmarker (doppelseitig)

36 Walkarten



WALFAMILIE  
Orcawal, Pottwal, Narwal, Blauwal

ZAHL



SIEGPUNKTE bei Stichgewinn  
BONUS-SYMBOL für gewählte KARTE

1 Wertungsblock



## ZIEL DES SPIELS

Ihr spielt gegeneinander. Wenn du am Zug bist, spielst du eine Karte aus deiner Hand. Du versuchst möglichst, die für diese Runde beste Karte zu spielen und **den Stich zu gewinnen**. Hast du das geschafft, hast du **den Wal** die Wahl: Entscheide dich für eine der gespielten Karten im Stich. **Du bekommst die Punkte auf der linken Seite. Die Person, deren Karte du gewählt hast, bekommt den Bonus auf der rechten Seite, den sie jederzeit in ihrem Zug einsetzen darf.** Sind alle Karten gespielt, werden die Punkte gezählt. Ihr spielt so lange, bis jemand 30 oder mehr Punkte hat.

## SPIELVORBEREITUNG

- 1) Legt die **Trumpf-Wa(h)lkarte** für alle sichtbar auf den Tisch. Legt den **Trumpfmarker** daneben bereit.
- 2) Jemand von euch zieht aus allen Walkarten eine beliebige. Die **Walfamilie**, die dort abgebildet ist, ist die erste Trumpffarbe. Die Zahl auf der Karte entscheidet, ob die höchste (9) oder niedrigste (1) gespielte Karte gewinnt:

Gezogene Karte hat **Höhe 1-4**: Niedrigste Karte gewinnt.  
Gezogene Karte hat **Höhe 6-9**: Höchste Karte gewinnt.  
Gezogene Karte hat **Höhe 5**: Neue Karte ziehen!

Ihr markiert beides mit dem Trumpfmarker auf der Trumpf-Wa(h)lkarte.

*Beispiel: Lina hat diese Karte gezogen: Sie legt deshalb den Marker mit der 9 nach oben auf den Narwal auf der Trumpf-Wa(h)lkarte. Zu Beginn der kommenden Runde ist also Narwal Trumpf und die höchste Karte gewinnt den Stich.*



- 3) Steckt die gezogene Karte zurück in den Stapel und mischt diesen gut. Teilt jetzt **an alle Mitspielenden Personen 9 Karten aus. Nehmt diese auf die Hand.** Spielt ihr mit 3 Personen, legt ihr die übrigen Karten als verdeckten Stapel bereit.
- 4) **Alle wählen jetzt eine ihrer Walkarten aus und legen diese offen vor sich ab.** Sie ist eure erste **Bonuskarte**. Die Bonus-Symbole findet ihr unten erklärt.
- 5) Wer zuletzt einen Wal gesehen hat, beginnt.

## SPIELABLAUF

- 1) Wenn du beginnst, spielst du eine beliebige Karte aus der Hand. **Optional kannst du auch eine (oder in späteren Runden mehrere) der vor dir offen liegenden Bonuskarten nutzen**, bevor du eine Karte aus der Hand spielst.

## Übersicht Bonus-Symbole – du hast die WAHL!



Du darfst in der laufenden Runde sofort die **Trumpffarbe auf eine im Bonusfeld gezeigte Walfamilie ändern!** Setze den Trumpfmarker auf die gewählte Walfamilie. Lege die genutzte Bonuskarte sofort auf einen gemeinsamen Ablagestapel.



Du darfst in der laufenden Runde sofort **den Trumpfmarker umdrehen**. Damit ändert sich in der laufenden Runde, ob die höchste oder niedrigste Karte gewinnt. Die Trumpffarbe bleibt gleich! Lege die genutzte Bonuskarte sofort auf einen gemeinsamen Ablagestapel.



Sobald du nach einem Stich eine Karte mit diesem Bonus-Symbol auf der rechten Seite bekommst oder sie zu Rundenbeginn als erste Bonuskarte gewählt hast, **erhältst du sofort einen Punkt**. Dafür legst du diese Karte mit der Perlenseite nach oben zu deinem Punktestapel.

- 2) Alle anderen **müssen im Uhrzeigersinn nacheinander eine Karte der gleichen Walfamilie (Farbe) spielen („bedienen“)**. Wenn du keine Karte der zuerst gespielten Walfamilie hast, darfst du eine beliebige Karte ausspielen. Optional darf jede Person in ihrem Zug eine oder mehrere Bonuskarten nutzen, bevor sie eine Karte aus der Hand spielt. **Achtung:** Der ausgespielte Bonus gilt immer **SOFORT** während der laufenden Runde!

## Ausnahme: Die 5er-Karten!

Die vier Karten mit der 5 gehören zunächst keiner bestimmten Walfamilie an. **Sie sind farblos und dürfen IMMER gespielt werden.** Sie nehmen dann automatisch die Farbe der Karte an, die in dieser Runde zuerst ausgespielt wurde. Wird die 5 zuerst gespielt, erhält sie die Farbe der anschließend gespielten Karte, die keine 5 ist. Werden nur 5er in einer Runde gespielt, gewinnt die zuerst gespielte 5 den Stich.

*Beispiel: Andreas war zuerst am Zug. Er hat den Pottwal mit der 7 gespielt. Tim ist als Nächster am Zug. Er hat zwar auch einen Pottwal auf der Hand, entscheidet sich aber, eine 5 aus der Hand zu spielen. Sie gilt jetzt auch als Pottwal. Hätte Andreas zuerst eine 5 gespielt, hätte Tim sich eine beliebige Karte aus seiner Hand aussuchen dürfen, die er spielt. Andreas' 5 hätte dann automatisch diese Farbe angenommen.*

- 3) Haben alle eine Karte gespielt, wird geprüft, **wer den Stich gewonnen hat**. Seht euch dafür den Marker auf der Trumpf-Wahlkarte an.

## Marker zeigt die 9:

- Die **höchste** gespielte Karte der Trumpffarbe gewinnt.
- Wurde kein Trumpf gespielt, gewinnt die höchste Karte der zuerst ausgespielten Walfamilie.



## Marker zeigt die 1:

- Die **niedrigste** gespielte Karte der Trumpffarbe gewinnt.
- Wurde kein Trumpf gespielt, gewinnt die niedrigste Karte der zuerst ausgespielten Walfamilie.



- 4) Wenn du den Stich gewonnen hast, siehst du dir die Karten an, welche die **anderen** Personen in dieser Runde gespielt haben. Du wählst **eine davon als Prämienkarte**. **Du nimmst dir von den übrigen Karten so viele, wie Perlen auf der gewählten Karte unten links angegeben sind** und legst sie mit der Perlenseite nach oben vor dir ab. Reichen die Karten dafür nicht aus (zum Beispiel im Spiel zu dritt), nimmst du dir vom Nachziehstapel noch eine Karte als Prämienkarte. **Wer die Prämienkarte gespielt hat, die du für deine Punkte gewählt hast, lässt sie vor sich liegen. Sie gehört dieser Person jetzt als Bonuskarte, bis zu ihrem Einsatz.** Der Bonus ist rechts unten auf der Karte abgebildet. Räumt alle anderen Karten ab und legt sie auf den gemeinsamen Ablagestapel.

- 5) Wenn du den Stich gewonnen hast, darfst du die nächste Runde beginnen. Eine Ausnahme gibt es für die 5er-Karte:

## Ausnahme: Die 5er-Karten!

Wurde von einer der anderen Personen

