

# Scharfe Schoten



Ein gestochen scharfes Stichspiel  
von Arve D. Fühler

**Manche mögen's heiß!** Wer bei **Scharfe Schoten** einen Stich machen will, sollte seine Sinne schärfen. Nicht auf die Menge der Stiche kommt es an, sondern auf die Erfüllung seiner Vorhersagen: Die Kartenrückseiten verraten, mit welchen Gewürzen die Konkurrenz einem die Suppe versalzen möchte. Wer richtig tippt, welche Scharfmacher man mit Hilfe seiner Stiche einsammeln oder meiden wird, erhält Punkte. Und wer es versteht mit einer scharfen Mischung das Menü perfekt abzuschmecken, wird am Ende des letzten Ganges seine Mitspieler von der Platte putzen.

## Spielmaterial

16 Tippkärtchen  
(4 x 4 in 4 Farben)



### 64 Spielkarten:

48 Würzkarten  
(4 x 12 Karten in 4 Farben)



12 Zahlenkarten  
(Supertrumpf)



4 Farbkarten  
(Trumpffarbe)



## Spielziel

Vor jeder Stichspielrunde geben die Spieler Tipps ab, von welcher Farbe sie mehr und von welcher Farbe sie weniger Karten als von jeder anderen Farbe sammeln werden. Wer am Ende einer Runde mit seinen Vorhersagen richtig liegt, bekommt Punkte. Wer nach der letzten Runde die meisten Punkte gemacht hat, gewinnt.

## Ablauf einer Spielrunde

### 1) Verteilung der Karten und Kärtchen

- Vor dem Spiel erhält jeder Spieler **4 Tippkärtchen** – je Farbe ein Kärtchen. Diese behält er für die Dauer des gesamten Spiels.
- Die **Würzkarten** werden zu Beginn jeder Stichspielrunde neu gemischt und verteilt: Bei drei Spielern erhält jeder 12, bei vier Spielern jeder 10 Karten auf die Hand.

Die restlichen Würzkarten werden nach Farben sortiert und **mit der Rückseite nach oben** aufgefächert ausgelegt. Sie bilden den „Gewürzschrank“.

Beispiel:



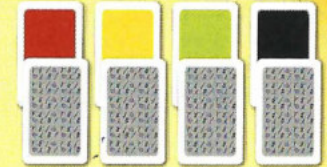
**Wichtig!** Die farbigen Rückseiten der Würzkarten müssen stets für alle gut sichtbar sein. Dies gilt sowohl für die Handkarten der Spieler als auch für die Karten des Gewürzschrank. Niemand darf die Vorderseiten der Gewürzschrank-Karten kennen!

2

## 2) Was ist Trumpf?

### Die Rangfolge der Supertrumpfe und Farben

Zunächst wird ermittelt, welche Farben und Zahlen wertvoller sind als andere. Dazu wird an die **vier Farbkarten** auf dem Tisch jeweils eine der gut gemischten **Zahlenkarten** verdeckt angelegt.



Jetzt werden die Zahlenkarten aufgedeckt und die vier Farb-Zahlen-Paare nach der Höhe der ausliegenden Zahlen sortiert: So ergibt sich von links nach rechts die Rangfolge der Supertrumpfe und Farben.



Die vier Supertrumpfe sind die wertvollsten Karten im Spiel. Der höchste Supertrumpf ist die Karte, die der Zahl und der Farbe in der Rangfolge ganz links entspricht.

In unserem Beispiel ist die „Grüne 10“ der höchste Supertrumpf, die „Schwarze 9“ der zweithöchste Supertrumpf... die „Gelbe 1“ der niedrigste Supertrumpf. Grün ist die höchste und gelb die niedrigste Farbe. Grüne Karten stechen somit alle Karten anderer Farbe, die nicht Supertrumpf sind usw.

- Supertrumpfe stechen alle anderen Karten im Spiel.
- Höhere Supertrumpfe stechen kleinere Supertrumpfe.
- Karten höherer Farbe stechen Karten minderer Farbe (mit Ausnahme der Supertrumpfe).

siehe Beispiel auf Seite 6

3

### 3) Die Vorhersagen

Die Spieler nehmen die ausgeteilten Würzkarten so in die Hand, dass alle Mitspieler die Kartenrückseiten gut erkennen können (auf Wunsch sind die Rückseiten zu zeigen). Somit kennt jeder Spieler die Farbverteilung aller Handkarten. Bevor das Stichspiel beginnt, gibt nun **jeder** Spieler **zwei** Tipps ab:

Er tippt darauf ...

- 1) von welcher Kartenfarbe er **mehr** Karten gewinnen wird als von jeder anderen Farbe. und
- 2) von welcher Kartenfarbe er **weniger** Karten gewinnen wird als von jeder anderen Farbe.

Dazu nimmt jeder Spieler „geheim“ die beiden Tippkärtchen in den Farben seiner Wahl in die Hände, dreht sie auf die gewünschte Seite und legt sie – zeitgleich mit den Mitspielern – für alle gut sichtbar vor sich ab. Die beiden ungenutzten Kärtchen kommen zur Seite und werden in dieser Runde nicht mehr gebraucht.

Beispiel:

Der Spieler möchte von den roten Karten mehr sammeln, als von jeder anderen Farbe. Gelbe Karten möchte er weniger haben als von jeder anderen Farbe.



Das große Symbol auf der vollfarbigen Seite bedeutet:  
„Die **meisten** Karten **meiner Sammlung** werden diese Farbe haben.“



Das kleine Symbol auf der Seite mit dem weißen Rand bedeutet:  
„Die **wenigsten** Karten“ **meiner Sammlung** werden diese Farbe haben.“

### 4) Das Stichspiel

Der Spieler mit der schärfsten Frisur ist Startspieler. Er spielt eine Würzkarte von seiner Hand offen in die Tischmitte aus. Reihum spielt jeder Mitspieler nun ebenfalls eine Karte aus. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten und Einschränkungen:

- Wer eine Karte der ausgespielten Farbe auf der Hand hat, muss „Farbe bekennen“ und eine Karte dieser Farbe ausspielen (Bedienpflicht).

- Wer keine Karte der ausgespielten Farbe auf der Hand hat, spielt eine beliebige Karte aus.



**Wichtig! Auch Supertrümpfe müssen „Farbe bekennen“.**

### Wer bekommt den Stich?

Hat jeder eine Karte gespielt, erhält derjenige den Stich (alle ausgespielten Karten), der die **ranghöchste Karte** gespielt hat. Die Wertigkeit der Karten richtet sich nach der **Rangfolge** von Farbe und Zahlenwert (wobei die Supertrümpfe stets Vorrang haben).

Den Stich bekommt:

- wer **einen oder den höchsten Supertrumpf** gespielt hat. bzw.
- wer die **höchste Zahlenkarte der ranghöchsten Farbe** gespielt hat.

### Der Gewürzschrank

Jeder Gewinner eines Stichs ergänzt diesen dann noch um **eine** beliebige Karte aus dem **Gewürzschrank**, **ohne** dabei die Vorderseite (den Zahlenwert) dieser Karte anzusehen. Diese Karte legt er verdeckt zusammen mit den Rückseiten der eben gestochenen Karten nach Farben sortiert als **persönliche Sammlung** vor sich ab. Die Kartenrückseiten aller Karten seiner Sammlung sollen stets für alle Spieler gut sichtbar sein.

**Im Spiel zu viert:** Ist der Gewürzschrank leerräumt, sammelt der Gewinner nur noch die Karten des Stichs.

Im Beispiel wurde mit der roten 9 zum Stich angespielt. Der nachfolgende Spieler hat keine roten Karten auf der Hand. Er spielt die schwarze 8 und sticht damit die rote 9 (schwarz ist ranghöher als rot).

Da beide nachfolgenden Spieler noch mindestens eine rote Karte haben, müssen sie rot bedienen. Es folgt eine rote 11, die im Wert unter der schwarzen 8 bleibt. Der letzte Spieler des Stichs spielt den Supertrumpf „Rote 2“. Da er damit die wertvollste Karte im Stich hat, gewinnt er diesen. Er legt die drei roten, die eine schwarze und eine weitere Karte aus dem Gewürzschrank verdeckt und gut sichtbar für alle vor sich ab.

Hätte der zweite Spieler anstelle der schwarzen 8 die schwarze 9 (Supertrumpf) gespielt, hätte er den Stich erhalten, weil sein Supertrumpf die „rote 2“ im Wert noch übertrifft.

Wer den Stich gemacht hat, spielt die nächste Karte aus.



### 5) Rundenende und Wertung

Sind alle Würzkarten gespielt, endet die Runde mit der Vergabe des letzten Stichs. Die Spieler erhalten Punkte, wenn ihre Vorhersagen (teilweise) korrekt waren. Dazu vergleicht jeder Spieler **seine** gesammelten Karten mit seinen beiden Tipps.

- Für jede richtige Vorhersage gibt es **5 Punkte**.
- Ist die Vorhersage nur von der Tendenz her richtig (**Gleichstand** mit einer anderen Farbe), gibt es **3 Punkte**. Das gilt auch, wenn ein Spieler keine einzige Karte eingesammelt hat.
- Sind beide Vorhersagen eines Spielers richtig, bekommt er zusätzlich die Differenz der Kartenanzahl seiner beiden vorhergesagten Farben als Punkte gutgeschrieben.

Die Punkte werden auf einem Zettel notiert.

Wertungsbeispiele:



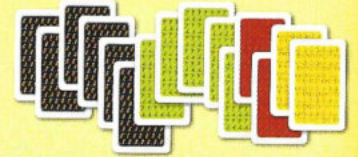
Die Punkte:  
Die Vorhersage „Die meisten Karten sind schwarz“, trifft zu: **5 Punkte**.  
Die Vorhersage „Die wenigsten Karten sind grün“, trifft nicht zu: **0 Punkte**.  
**Gesamt: 5 Punkte.**

Das Ergebnis:



Die Punkte:  
Die Vorhersage „Die meisten Karten sind rot“, trifft nicht zu: **0 Punkte**.  
Die Vorhersage „Die wenigsten Karten sind gelb“, trifft als **Gleichstand** zu: **3 Punkte**.  
**Gesamt: 3 Punkte.**

Das Ergebnis:



Die Punkte:  
Die Vorhersage „Die meisten Karten sind rot“, trifft zu: **5 Punkte**.  
Die Vorhersage „Die wenigsten Karten sind gelb“, trifft zu: **3 Punkte** (**Gleichstand**: gelbe und schwarze Karten = null).  
Beide Vorhersagen treffen zu ( $5 + 3 = 8$  Punkte), deshalb bekommt der Spieler auch noch die **Differenz** seiner roten zu seinen gelben Karten (hier **6 Punkte**) gutgeschrieben.  
**Gesamt: (8 + 6) 14 Punkte.**

Das Ergebnis:

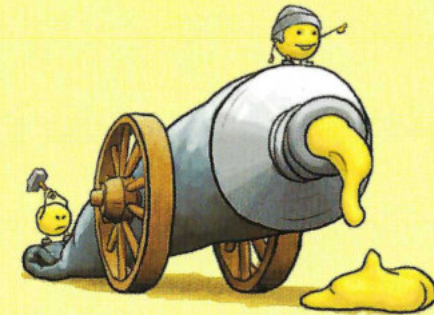


Ein Spieler, der gar keinen Stich macht, bekommt **6 Punkte** (3 Punkte für die wenigsten und 3 Punkte für die meisten Karten, plus die Differenz 0).

Jetzt beginnt eine neue Runde. Nachdem die Würzkarten neu verteilt und die Trümpfe neu bestimmt wurden, treffen alle Spieler ihre neuen Vorhersagen. Der Spieler, der links vom Startspieler der vorherigen Runde sitzt, spielt die erste Karte zur nächsten Runde aus.

### Spielende und Gewinner

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler mitspielen. Folglich endet das Spiel, wenn jeder einmal Startspieler war. Wer die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt.



Autor: Arve D. Fühler  
Illustration: Victor Boden

Art.Nr.: 60 110 5058

© 2014 Zoch GmbH  
Briener Str. 54 a  
D-80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

8

