

Regelwerk

Das Kartenspiel für 2 bis 6 Personen – alle Regeln in einem Dokument.

Version 0.8.0 · <https://willi-stich.de>

Regeln

Worum geht es?

Wer seine Ansage trifft, sammelt Punkte. Wer sich verschätzt, verliert Punkte. Die Zahl der Handkarten ändert sich über 19 Runden: erst bekommt jeder immer mehr Karten, dann wieder weniger. Einige Runden ändern zusätzlich die Regeln für Trumpf oder Ansage.

Genau das macht das Spiel spannend: Manchmal ist es klug, einen Stich zu gewinnen. Ein anderes Mal will man ihn um jeden Preis vermeiden, weil man sonst über die eigene Ansage hinausschießt.

Das Ziel

Nach 19 Runden gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Punkte gibt es nicht für viele Stiche, sondern für treffsichere Ansagen. Haben mehrere die höchste Punktzahl, gewinnen sie gemeinsam.

Was wird benötigt?

Zwei vollständige Kartenspiele mit je 32 Karten, ohne Joker – zusammen 64 Karten –, ein Spielplan und ein Stift. Jede Karte gibt es zweimal, deshalb können zwei identische Karten im selben Stich liegen.

Rangfolge der Karten, von hoch nach niedrig

A

K

D

B

10

9

8

7

Die 19 Runden

Runde	Karten je Person	Besonderheit
1	1	Standardrunde
2	2	Standardrunde
3	3	Standardrunde
4	4	Standardrunde
5	5	Trumpfwahl
6	6	Standardrunde
7	7	Ohne Trumpf
8	8	Standardrunde
9	9	Standardrunde
10	10	Blindansage
11	9	Standardrunde
12	8	Standardrunde
13	7	Ohne Trumpf
14	6	Standardrunde
15	5	Trumpfwahl
16	4	Standardrunde

Runde	Karten je Person	Besonderheit
17	3	Standardrunde
18	2	Standardrunde
19	1	Stirnrunde

Bei sechs Personen werden in Runde 10 genau 60 Karten ausgeteilt; vom Rest wird anschließend die Trumpfkarte aufgedeckt.

So läuft eine Runde ab

1. Mischen und austeilen

Vor jeder Runde werden alle 64 Karten neu gemischt. Der Geber teilt jeder Person so viele Karten aus, wie die Runde vorgibt.

2. Trumpf aufdecken

Nach dem Austeilen wird eine weitere Karte vom Reststapel offen hingelegt. Ihre Farbe ist in dieser Runde Trumpf. Die Karte bleibt sichtbar liegen und spielt nicht mit. In den Sonderrunden wird Trumpf anders bestimmt oder entfällt.

Beispiel: Wird eine Herz 9 aufgedeckt, sind alle Herzkarten Trumpf – nicht nur die Herz 9.

3. Stiche ansagen

Die Person links vom Geber beginnt und sagt an, wie viele Stiche sie in dieser Runde machen wird. Im Uhrzeigersinn folgen alle anderen, der Geber sagt zuletzt an. Erlaubt ist jede Zahl von 0 bis zur Zahl der Handkarten. Die Ansagen kommen auf den Spielplan.

Eine Ansage gilt, sobald sie ausgesprochen ist – nachträglich ändern darf sie niemand.

Die Geberregel

Der Geber darf keine Zahl ansagen, mit der die Summe aller Ansagen genau der Zahl der Stiche entspricht. So können nie alle gleichzeitig richtig liegen. Die Regel gilt in jeder Runde, auch in den Sonderrunden.

Beispiel mit 5 Karten: Die ersten drei sagen 1, 2 und 0 an, zusammen 3. Der Geber darf nicht 2 ansagen, sonst ergäbe sich genau 5.

4. Karten ausspielen

Die Person links vom Geber spielt den ersten Stich an, mit einer beliebigen Karte. Danach legt jede Person im Uhrzeigersinn genau eine Karte.

- Wer die ausgespielte Farbe hat, muss sie bedienen. Welche Karte dieser Farbe, ist frei.
- Wer sie nicht hat, darf jede Karte legen – auch Trumpf, muss aber nicht.
- Es gibt keinen Trumpfzwang und keinen Stichzwang.
- Wer bedienen kann, darf nicht stattdessen trumpfen.

Über die eigenen Karten darf am Tisch geredet werden („ich habe kein Herz mehr“). Nur in der Stirnrunde sind Hinweise verboten.

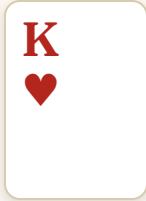
5. Wer gewinnt den Stich?

- Liegt Trumpf im Stich, gewinnt der höchste Trumpf.
- Liegt kein Trumpf, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe. Andere Farben können ohne Trumpf nicht gewinnen.
- Sind zwei gewinnberechtigten Karten gleich hoch, gewinnt die zuerst gelegte.

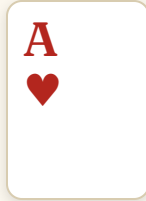
Wer den Stich gewinnt, spielt den nächsten an – bis alle Karten gespielt sind.

Gewonnene Stiche legt jede Person vor sich ab. Alle gespielten Stiche dürfen jederzeit angesehen werden.

Herz wird ausgespielt, Pik ist Trumpf, niemand trumpft.



spielt aus



gewinnt



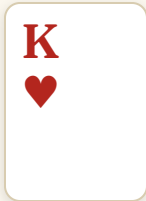
abgeworfen



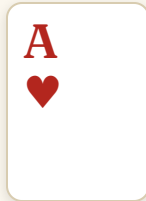
bedient

Das Herz-Ass gewinnt.

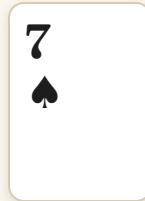
Herz wird ausgespielt, Pik ist Trumpf.



spielt aus



bedient



gewinnt



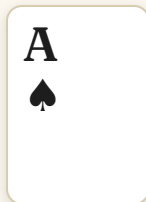
abgeworfen

Die Pik 7 gewinnt: Auch der niedrigste Trumpf schlägt das Herz-Ass. Das setzt voraus, dass die Personen mit Pik 7 und Kreuz 9 kein Herz mehr hatten.

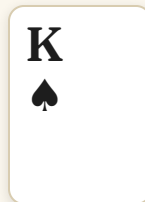
Zwei gleiche Karten, Pik ist Trumpf.



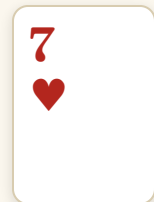
spielt aus · gewinnt



später gelegt



bedient



abgeworfen

Das zuerst gelegte Pik-Ass gewinnt gegen das später gelegte.

Wer gibt?

Wer in der ersten Runde gibt, bestimmt ihr frei. Danach wechselt der Geber jede Runde im Uhrzeigersinn – auch über die Partie hinaus: In Runde 1 der nächsten Partie gibt, wer links vom letzten Geber sitzt.

Wenn etwas schiefgeht

- Falsch ausgeteilt – zu viele oder zu wenige Karten, oder eine Karte fällt offen: Alle Karten kommen zurück, werden neu gemischt, und derselbe Geber gibt noch einmal.
 - Jemand bedient nicht, obwohl er die Farbe hat, und es fällt im laufenden Stich auf: Die Karte wird zurückgenommen und richtig bedient. Danach gilt der Stich.
 - Fällt es erst auf, nachdem der Stich eingesammelt ist: Die Runde wird abgebrochen und zählt nicht. Derselbe Geber gibt neu, alle sagen neu an.
-

Dazukommen und aufhören

Wer während einer Partie dazukommt, steigt erst mit der nächsten Partie ein.

Wer mitten in der Partie aufhören muss, spielt nicht weiter; sein Stand wird eingefroren und zählt am Ende mit. Die anderen spielen weiter, der Geber wechselt unter ihnen. Bleibt nur eine Person übrig, endet die Partie mit den aktuellen Ständen.

Das Ende der Partie

Nach der Stirnrunde werden die Gesamtstände verglichen. Die höchste Punktzahl gewinnt; bei Gleichstand an der Spitze gewinnen die Betreffenden gemeinsam. Ein Entscheidungsspiel gibt es nicht.

Willi Stich ist eine Hausvariante aus der Spielfamilie „Oh Hell!“. Diese Regeln beschreiben die Variante, wie sie in der Familie gespielt wird – sie sind kein Regelwerk eines Verlags.

Sonderrunden

RUNDEN 5 UND 15

Trumpfwahl

Hier bestimmt keine zufällige Karte den Trumpf, sondern eine Person. Eine Trumpfkarte wird in diesen Runden nicht aufgedeckt.

1. Jede Person bekommt zunächst eine Karte, die offen aufgedeckt wird.
2. Die höchste Karte bekommt das Recht, Trumpf zu wählen. Es zählt nur der Kartenwert, nicht die Farbe – ein Herz-Ass und ein Pik-Ass sind gleich hoch.
3. Haben mehrere gleich hoch die höchste, ziehen nur diese je eine weitere Karte vom Stapel – ohne die gezogenen zurückzumischen. Bei erneutem Gleichstand ziehen die noch Gleichstehenden wieder.
4. Dann werden alle 64 Karten neu gemischt, und jede Person bekommt fünf Karten.
5. Erst wenn alle ihre Karten angesehen haben, wählt die berechtigte Person eine der vier Farben als Trumpf. „Ohne Trumpf“ ist nicht erlaubt.
6. Ansagen und Stichspiel laufen wie gewohnt.

Beispiel: Vier Personen ziehen Ass, König, Ass und 10. Die beiden mit dem Ass ziehen je eine weitere Karte; wer davon die höhere zieht, wählt Trumpf.

RUNDEN 7 UND 13

Ohne Trumpf

Es wird keine Trumpfkarte aufgedeckt, keine Farbe ist Trumpf. Den Stich gewinnt immer die höchste Karte der ausgespielten Farbe; bei Gleichstand die zuerst gelegte. Bedienen muss man wie immer.

Karo wird ausgespielt.



spielt aus



abgeworfen



gewinnt



bedient

Der Karo-König gewinnt, obwohl ein Pik-Ass im Stich liegt – es gibt keinen Trumpf.

RUNDE 10

Blindansage

In der Mitte der Partie wird angesagt, bevor die Karten verteilt sind. Niemand kennt dabei seine Karten oder den Trumpf.

1. Alle 64 Karten werden gemischt.
2. Links vom Geber beginnend sagen alle an, erlaubt ist jede Zahl von 0 bis 10; der Geber zuletzt, und er darf die Summe nicht auf zehn bringen.
3. Erst dann bekommt jede Person zehn Karten.
4. Danach wird die Trumpfkarte vom Rest aufgedeckt.
5. Jetzt dürfen alle ihre Karten ansehen. Die Ansagen gelten; gespielt und gewertet wird wie gewohnt.

RUNDE 19

Stirnrunde

Die letzte Runde ist wieder ein Ein-Karten-Spiel – mit einem Twist: Jeder sieht die Karten der anderen, aber nicht die eigene.

1. Jede Person bekommt eine Karte und hält sie sofort ungesehen an die eigene Stirn.

- 2.** Eine weitere Karte wird aufgedeckt und bestimmt wie gewohnt den Trumpf.
- 3.** Links vom Geber beginnend sagen alle 0 oder 1 an. Der Geber darf die Summe nicht auf genau 1 bringen.
- 4.** Hinweise auf die sichtbaren Karten sind verboten.
- 5.** Die Person links vom Geber spielt an; alle spielen ihre Karte, ohne sie vorher anzusehen.

Punkte

Die Wertung

0 angesagt, 0 gemacht

+5

Genau getroffen, ab 1
Stich

**+10 je
angesagtem Stich**

Daneben

**-10 je Stich
Abstand**

Ob zu viele oder zu wenige Stiche: Abzug gibt es für jeden Stich Abstand. Der Gesamtstand kann auch negativ werden.

Beispiele

Angesagt	Gemacht	Punkte
0	0	+5
1	1	+10
3	3	+30
2	1	-10
2	4	-20
0	1	-10
3	0	-30

Beispiel: Du stehst bei 25 Punkten, sagst 3 an und machst 2: -10 Rundenpunkte, danach stehst du bei 15.

In der Stirnrunde ist nur ein Stich möglich: 0 angesagt und 0 gemacht gibt +5, 1 angesagt und 1 gemacht gibt +10, daneben -10.

Hilfe

Häufige Fragen

Muss ich trumpfen, wenn ich nicht bedienen kann?

Nein. Ohne die ausgespielte Farbe darfst du jede Karte legen, auch eine andere Farbe als Trumpf.

Muss ich höher spielen, wenn ich kann?

Nein. Es gibt keinen Stichzwang. Du musst nur die ausgespielte Farbe bedienen, falls du sie hast.

Darf ich mit Trumpf anspielen?

Ja. Wer einen Stich anspielt, darf jede Karte ausspielen.

Was passiert, wenn zwei gleiche Karten im Stich liegen?

Können beide gewinnen, gewinnt die zuerst gelegte.

Kann ich null Stiche ansagen?

Ja. Machst du tatsächlich keinen Stich, bekommst du +5 Punkte; machst du doch welche, −10 je Stich.

Gilt die Geberregel auch in den Sonderrunden?

Ja, in jeder Runde: Die Summe aller Ansagen darf nie der Zahl der Stiche entsprechen.

Kann man ins Minus rutschen?

Ja. Der Gesamtstand kann negativ werden.

Wer gibt in der ersten Runde?

Das bestimmt ihr frei. Danach wechselt der Geber jede Runde im Uhrzeigersinn, auch in die nächste Partie hinein.

Darf ich meine Ansage ändern?

Nein. Eine Ansage gilt, sobald sie ausgesprochen ist.

Darf ich mir gespielte Stiche ansehen?

Ja, alle und jederzeit.

Was passiert, wenn jemand falsch bedient?

Fällt es im laufenden Stich auf, wird die Karte zurückgenommen und richtig bedient. Ist der Stich schon eingesammelt, wird die Runde abgebrochen und vom selben Geber neu gegeben; sie zählt nicht.

Kann jemand mitten in der Partie einsteigen?

Nein. Wer dazukommt, spielt ab der nächsten Partie mit.

Was, wenn jemand vorzeitig aufhört?

Sein Stand wird eingefroren und zählt am Ende mit; die anderen spielen die Partie zu Ende.

Darf man am Tisch über seine Karten reden?

Ja, in allen Runden außer der Stirnrunde. Dort sind Hinweise auf die sichtbaren Karten verboten.

Glossar

Geber

Die Person, die in der aktuellen Runde die Karten verteilt. Die Rolle wandert nach jeder Runde im Uhrzeigersinn weiter.

Trumpf

Die besonders starke Farbe einer Runde. Jede Trumpfkarte schlägt jede Karte einer anderen Farbe.

Bedienen

Eine Karte in der Farbe legen, die zuerst ausgespielt wurde. Wer kann, muss.

Stich

Je eine ausgespielte Karte pro Person; eine Person gewinnt alle Karten dieses Stichs.

Ansage

Die vorab geschätzte Zahl der eigenen Stiche in einer Runde.

Geberregel

Die Summe aller Ansagen darf nie der Zahl der Stiche einer Runde entsprechen. Der Geber sagt zuletzt an und muss das sicherstellen.

Trumpfzwang

Gibt es bei Willi Stich nicht: Wer nicht bedienen kann, muss nicht trumpfen.

Stichzwang

Gibt es bei Willi Stich nicht: Niemand muss höher spielen, um den Stich zu gewinnen.

Sonderrunde

Eine der sechs Runden mit eigener Regel: Trumpfwahl (5, 15), ohne Trumpf (7, 13), Blindansage (10), Stirnrunde (19).

Spickzettel

Ablauf: Alle 64 Karten mischen → austeilen → Trumpf aufdecken → ansagen ab links vom Geber, Geber zuletzt → ausspielen ab links vom Geber → Punkte eintragen → der Geber wechselt im Uhrzeigersinn.

Geberregel: Die Summe aller Ansagen darf nie der Stichzahl der Runde entsprechen – in jeder Runde.

Bedienen: Ausgespielte Farbe bedienen, falls vorhanden; sonst jede Karte. Kein Trumpfzwang, kein Stichzwang.

Stich: Höchster Trumpf gewinnt; ohne Trumpf die höchste Karte der ausgespielten Farbe; gleich hohe Karten: die zuerst gelegte. Der Gewinner spielt den nächsten Stich an.

Punkte: 0 angesagt und 0 gemacht: +5 · genau getroffen: +10 je Stich · daneben: –10 je Stich Abstand.

Sonderrunden: 5 und 15 Trumpfwahl (höchster Kartenwert wählt nach dem Austeilen eine Farbe) · 7 und 13 ohne Trumpf · 10 Blindansage (erst ansagen, dann austeilen, dann Trumpf) · 19 Stirnrunde (Karte ungesehen an die Stirn, keine Hinweise).

Fehler: Falsch ausgeteilt: derselbe Geber gibt neu · falsch bedient im Stich: Karte zurück · erst nach dem Einsammeln bemerkt: Runde neu, zählt nicht.

Personen: Einstieg nur zur nächsten Partie · wer aufhört, behält seinen eingefrorenen Stand.

Ende: Nach Runde 19 gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl; Gleichstand heißt gemeinsamer Sieg.
