

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**
(4x4 in 4 Farben)



64 **Spielkarten:**

48 Würzkarten
(4x12 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** angefächert 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 Gewürzschrankes. Niemand darf die Vorderseiten der Gewürzschrank-Karten kennen!

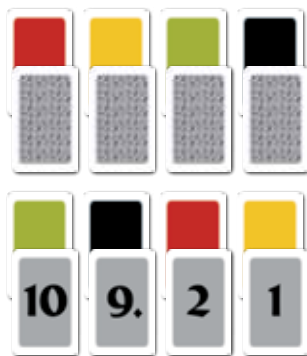
2) Was ist Trumpf?

Die Rangfolge der Supertrümpfe 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 Supertrümpfe und Farben.

Die vier Supertrümpfe 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.

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

siehe Beispiel auf Seite 6

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 Supertrumpfe 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 Supertrumpfe 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 leergeräumt, 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:

1. Die Wette:



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:



2. Die Wette:



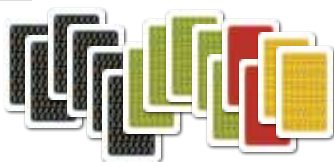
Die Punkte:

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:



3. Die Wette:



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
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Scharfe Schoten

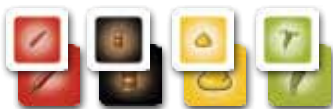


A red-hot trick-taking game
by Arve D. Fühler

Some like it hot! For taking a trick in *Scharfe Schoten*, you should sharpen your senses. It's not the amount of tricks that matters but the fulfillment of your predictions: The backs of the cards tell you which spices your opponents want to mess up your menu with. If you guess correctly which tricks you will collect and which you can avoid, you score points. And if you are able to top off the menu perfectly with a hot seasoning, you can force your opponents to eat their hearts out at the end of the last course.

Game Materials

16 prediction tiles
(4 tiles in each of 4 colors)



64 game cards:
48 spice cards
(12 cards in each of 4 colors)



12 number cards
(super trump)



4 color cards
(trump color)



Object of the Game

Before each trick-taking game round, players make predictions as to which color they will collect more cards of and which color they will collect fewer cards of than any other color. Anyone who is right with his predictions at the end of a round scores points. The player who has made the most points after the final round wins.

Course of a Game Round

1) Distributing the cards and tiles

- Before the game, each player gets **4 prediction tiles**—one tile in each color. He keeps these tiles for the entire game.
- The **spice cards** are shuffled and dealt at the beginning of each trick-taking game round: In the 3-player game, each player gets 12 cards as his hand; with 4 players, each player gets 10 cards.

Sort the remaining spice cards by color and lay them out **with the backside facing up**, fanned out. They form the “**spice cupboard**”.

Example:



Important! The colored backs of the spice cards always have to be well visible to all players. This applies to the players' hand cards as well as to the cards of the spice cupboard. Nobody is allowed to see the fronts of the spice cupboard cards!

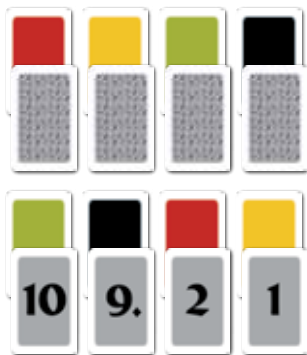
2) What's trump?

The ranking of the super trumps and colors

First, what colors and numbers are more valuable than others is determined by the cards. To this end, place one of the well-shuffled **number cards** face down next to each of the **four color cards** on the table.

Now turn over the number cards and sort the four color-number pairs according to the numbers, highest number first:

This determines the ranking of the super trumps and colors, going from left to right. The four super trumps are the most valuable cards in the game. The highest-ranking super trump is the color and number of the card furthest left.



In our example, “green 10” is the highest super trump, “black 9” is the second highest super trump ... and “yellow 1”, the lowest super trump. Green is the highest color and yellow the lowest; so, green cards trump all cards of any other color that are not super trumps.

- Super trumps trump all other cards in the game.
- Higher super trumps trump lower super trumps.
- Cards of a higher color trump cards of a lower color (except for the super trumps).

See example on page 14

3) The predictions

Players take the spice cards that have been dealt to them into their hand in such a way that the other players can easily see the backs of the cards (on request, you have to show the backs). This way, each player knows the color distribution of all hand cards.

Now, before the trick-taking game begins, **each** player makes **two** predictions:

He predicts ...

1) which card color he will take **more** cards of than any other color;
and

2) which card color he will take **fewer** cards of than any other color.

To this end, each player “secretly“ takes the two prediction tiles in the colors of his choice into his hand, turns them to the side he wants—at the same time as the other players—and lays them down in front of him, well visible to everybody. The two unused tiles are put aside; they are no longer needed in this round.

Example:

The player wants to collect more cards in red than in any other color. He wants to have fewer yellow cards than any other color.



The big symbol on the full-colored side means:

*“The **most** cards of my collection will be this color.”*



The small symbol on the white-framed side means:

*“The **fewest** cards of my collection will be this color.”*

4) The trick-taking game

The player with the hottest haircut is the starting player. He plays one spice card from his hand face up onto the middle of the table. Now each of the other players, in turn, plays one card as well. The following possibilities and restrictions apply:

- **If you have a card of the color played in your hand, you have to “show your colors“ by playing one card of the same color (you must follow suit).**

- If you have no card in the just-played color in your hand, you play a card of any color.



Important! Super trumps must “show your colors” too.

Who takes the trick?

When everybody has played one card, the player who has played the **highest-ranking card** takes the trick (all cards played). The value of the cards depends on the **ranking** of color and number (with the super trumps always taking priority).

You take the trick if

- **you have played the only or the highest super trump**

or

- **you have played the highest number card of the highest-ranking color.**

The spice cupboard

Each winner of a trick additionally takes any **one** card from the **spice cupboard**, **without** looking at the front (the number value) of this card. He sorts, by colors, all these cards with the backs up and lays them down in front of him as his **personal collection**. The backs of all cards of his collection have to be well visible to all players at all times.

In the 4-player game: If the spice cupboard has been emptied, the winner collects only the cards of the trick.

In this example, the first player lays down the red 9 as the trick.

The next player has no red cards in his hand. He plays the black 8 and, with this, trumps the red 9 (black ranks higher

than red). Since the two next players have at least one red card, they have to follow suit (red). A red 11 follows, which has a lower value than the black 8. The last player plays a super trump, "red 2". Since this is the most valuable card in the trick, he takes the trick. He puts the three red and one black card plus one more card from the spice cupboard in front of him, face down, easily visible to everyone.

If the second player had played the super trump "black 9" instead of the black 8, he would have taken the trick, since his super trump would have exceeded the value of the "red 2".

The player who has taken the trick plays the next card.



5) End of the round and scoring

When all spice cards have been played, the round ends with the taking of the final trick. The players receive points if their predictions were completely or partly correct. To this end, each player compares the cards he has collected against his two predictions.

- Each correct prediction is scored **5 points**.
- If the prediction is not uniquely correct (it is **tied** with another color), it is scored **3 points**.
This applies also if a player has not collected any cards.
- If both predictions of a player are correct, he additionally scores for the difference between the numbers of cards of his two predicted colors.

Write down the points on a piece of paper.

Scoring examples:

1. The bet:



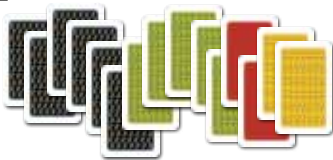
The points:

The prediction "The most cards will be black" is fulfilled: **5 points**.

The prediction "The fewest cards will be green" is not fulfilled: **0 points**.

Total: 5 points.

The result:



2. The bet:



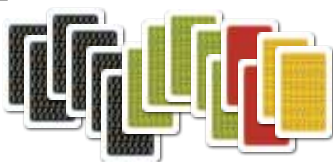
The points:

The prediction "The most cards will be red" is not fulfilled: **0 points**.

The prediction "The fewest cards will be yellow" is fulfilled as a **tie: 3 points**.

Total: 3 points.

The result:



3. The bet:



The points:

The prediction "The most cards will be red" is fulfilled: **5 points**.

The prediction "The fewest cards will be yellow" is fulfilled: **3 points** (tie: yellow and black cards = none).

Both predictions are fulfilled ($5 + 3 = 8$ points), therefore the player also gets the **difference** between his red and his yellow cards (here, **6 points**).

Total: (8 + 6) 14 points.

The result:



A player who has taken absolutely no tricks receives **6 points** (3 points for the least of a color and 3 points for the most of a color, plus the difference of 0).

Now a new round begins. After the spice cards are dealt out and the new trump has been determined, all players make their new predictions.
The player sitting to the left of the starting player of the previous round plays the first card of this next round.

Ending and Winning the Game

Players play as many rounds as there are participants. Therefore, the game ends after each player has been the starting player once. The player who was able to score the most points wins.



Designer: Arve D. Fühler
Artist: Victor Boden
English translation: Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

Art. Nr: 60 110 5058

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Scharfe Schoten



Un jeu de plis qui ne manque pas de piquant
de Arve D. Fühler

Certains l'aiment chaud ! Celui qui souhaite faire un pli à **Scharfe Schoten** va devoir aiguïser ses sens. Ça n'est pas la quantité de plis qui compte mais respecter ses contrats de départ : Le dos des cartes dévoile avec quelles épices chacun a l'intention de corser la tâche de ses adversaires. Le joueur qui aura correctement anticipé quels ingrédients il récupérera ou évitera dans ses plis marquera des points. Et qui saura parfaitement assaisonner son menu par un subtil dosage viendra à bout de ses adversaires dans cette compétition très relevée.

Contenu

16 tuiles Contrat

(4x4 de chaque couleur)



64 cartes :

48 cartes Épices

(4x12 cartes de chaque couleur)



12 cartes Valeur

(Super-atout)



4 cartes Couleur

(Couleur d'atout)



But du jeu

Avant chaque manche, les joueurs indiquent les deux couleurs dans lesquelles ils ont l'intention de récupérer respectivement le plus et le moins de cartes. Chaque joueur qui aura respecté ses contrats à la fin de la manche marquera des points. Celui qui en totalisera le plus à l'issue de la dernière manche remportera la partie.

Déroulement d'une manche

1) Distribution des cartes et des tuiles

- Avant de commencer à jouer, chaque joueur reçoit **4 tuiles Contrat** : 1 de chaque couleur. Il les garde tout au long de la partie.
- Au début de chaque manche, les **cartes Épices** sont mélangées et distribuées :
À 3 joueurs, chacun reçoit 12 cartes qui composent sa main ; à 4 joueurs, 10 cartes.

Les cartes Épices restantes sont triées par couleur puis étalées en colonnes, **face cachée**. Elles forment « l'étagère à épices ».

Exemple :



Important : La couleur du dos des cartes Épices doit toujours rester bien visible pour tous les joueurs. Ceci est valable aussi bien pour les cartes en main que pour les cartes de l'étagère. Personne ne doit connaître le recto des cartes de l'étagère à épices.

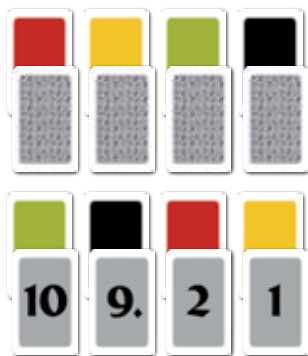
2) Quel est l'atout ?

Ordre des Super-atouts et des couleurs

Les joueurs commencent par établir quelles couleurs et quelles valeurs sont plus fortes que les autres : Bien mélanger les **cartes Valeur**, puis en placer une, face cachée, sur chacune des **4 cartes Couleurs** alignées sur la table.

Les 4 cartes Valeur sont ensuite dévoilées, puis les paires « Couleur + Valeur » classées dans l'ordre décroissant : elles indiquent, de gauche à droite, l'ordre des Super-atouts et des couleurs.

Les 4 Super-atouts sont les cartes les plus fortes du jeu. Le Super-atout le plus fort est la carte correspondant à la valeur et la couleur les plus à gauche de la rangée.



Dans notre exemple, le « 10 vert » est le Super-atout le plus fort, le « 9 noir » le deuxième plus fort... le « 1 jaune » le Super-atout le plus faible. Vert est la couleur la plus forte, jaune la plus faible. Ainsi, toutes les cartes vertes battent toutes les cartes des autres couleurs exceptés les Super-atouts etc.

- Les Super-atouts battent toutes les autres cartes du jeu.
- Un Super-atout plus élevé bat un Super-atout moins élevé.
- Une carte d'une couleur plus élevée bat une carte d'une couleur moins élevée (à l'exception des Super-atouts).

Voir exemple, page 22.

3) Les contrats

Chaque joueur tient ses cartes Épices de manière à ce que ses adversaires voient bien leur dos (un joueur doit montrer leur dos si un adversaire le lui demande). Ainsi, tout le monde connaît la répartition des couleurs chez chacun des autres joueurs. Avant d'entamer les levées, **chaque** joueur donne **2** informations :

Il indique ...

- 1) la couleur dans laquelle il a l'intention de récupérer **le plus** de cartes ;
et
- 2) la couleur dans laquelle il a l'intention de récupérer **le moins** de cartes.

Pour cela, chaque joueur prend « secrètement » en main les deux tuiles Contrat correspondant aux couleurs qu'il a choisies, les retourne sur la bonne face et les pose, en même temps que les autres joueurs, bien en évidence sur la table. Il laisse les deux tuiles inutilisées de côté ; elles ne serviront plus lors de cette manche.

Exemple :

Le joueur souhaite récupérer plus de cartes rouges que des autres couleurs.

Par contre, il souhaite avoir le moins de cartes jaunes possibles.



Le grand symbole sur la face entièrement colorée signifie :

*« La couleur dont je veux **récupérer le plus de cartes** est celle-ci. »*



Le petit symbole sur la face avec une bordure blanche signifie :

*« La couleur dont je veux **récupérer le moins de cartes** est celle-là. »*

4) Les levées

Le joueur avec les cheveux les plus dressés entame la partie. Il joue une carte Épices de sa main, face visible, au milieu de la table. À tour de rôle, chacun des autres joueurs joue également une carte. Les règles sont les suivantes :

- **Celui qui a dans sa main une carte de la couleur jouée est obligé de respecter la couleur et donc de jouer une autre carte de cette couleur (obligation de fournir).**

- Celui qui n'a aucune carte de la couleur jouée en main peut jouer la carte de son choix.



Important : Même les Super-atouts doivent respecter la couleur !

Qui gagne le pli ?

Une fois que tout le monde a joué une carte, celui qui a joué **la plus forte** remporte le pli (= toutes les cartes jouées). La force des cartes est déterminée par **l'ordre** des couleurs et des valeurs (sachant que les Super-atouts l'emportent toujours).

Le pli est remporté par :

- **celui qui a joué un Super-atout ou le Super-atout le plus fort ;**
ou, s'il n'y en a pas
- **celui qui a joué la carte la plus élevée de la couleur la plus forte.**

L'étagère à épices

Le joueur qui remporte un pli gagne en plus une carte au choix de **l'étagère à épices, sans** regarder le recto de cette carte (sa valeur). Il la pose, face cachée, devant lui avec les cartes qu'il vient de récupérer, en les triant par couleur : c'est son **stock personnel**. Le dos de toutes les cartes qu'il a ainsi récupérées doit toujours être bien visible par tous les joueurs.

Partie à 4 joueurs : Si l'étagère à épices est vide, le vainqueur du pli ne gagne pas de carte supplémentaire.

Dans cet exemple, le joueur a ouvert avec le 9 rouge.

Le joueur suivant n'a pas de carte rouge en main. Il joue le 8 noir et bat ainsi le 9 rouge (la couleur noire est plus forte que la rouge).



Comme les deux joueurs d'après possèdent encore au moins une carte rouge en main, ils sont obligés de fournir. La carte suivante est un 11 rouge, dont la force reste inférieure au 8 noir. Le dernier joueur du tour joue le Super-atout « 2 rouge ». Il joue ainsi la plus forte carte de cette levée et remporte le pli. Il place les trois cartes rouges, la noire et une carte supplémentaire de l'étagère à épices, face cachée devant lui, les couleurs des dos bien en évidence pour tout le monde. Si le deuxième joueur avait joué le 9 noir (Super-atout) au lieu du 8 noir, il aurait remporté le pli car son Super-atout aurait été plus fort que le « 2 rouge ».

Le joueur qui remporte le pli entame le tour suivant.


5) Fin de la manche et décompte

Une fois que toutes les cartes Épices ont été jouées, la manche s'arrête avec le gain du dernier pli. Les joueurs marquent des points s'ils ont respecté (tout ou en partie) leurs contrats. Pour cela, chacun compare les cartes qu'il a récupérées avec ses deux tuiles Contrat.

- Chaque contrat respecté lui rapporte **5 points**.
- Un contrat presque rempli (égalité avec une autre couleur) lui rapporte **3 points**. Ceci est également valable si un joueur n'a récupéré aucune carte.
- Si le joueur a rempli ses deux contrats, il gagne en plus un nombre de points égal à la différence entre le nombre de cartes des deux couleurs de ses contrats

Les points sont notés sur une feuille.


Exemples de décompte :

1. Les contrats : 

Les points :
Le contrat « Ma plus grande couleur est NOIR » est rempli : **5 points**.
Le contrat « Ma plus petite couleur est VERT » n'est pas rempli : **0 point**.
Total : 5 points.

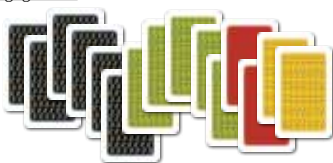
Les cartes gagnées :




2. Les contrats : 

Les points :
Le contrat « Ma plus grande couleur est ROUGE » n'est pas rempli : **0 point**.
Le contrat « Ma plus petite couleur est JAUNE » est presque rempli (égalité) : **3 points**.
Total : 3 points.

Les cartes gagnées :



3. Les contrats : 

Les points :
Le contrat « Ma plus grande couleur est ROUGE » est rempli : **5 points**.
Le contrat « Ma plus petite couleur est JAUNE » est presque rempli (égalité : aucune carte jaune ou noire) : **3 points**.
Les deux contrats sont remplis ($5 + 3 = 8$ points) ; le joueur marque donc autant de points supplémentaires que la différence entre son nombre de cartes rouges et jaunes (ici, **6 points**).
Total : (8 + 6) 14 points.

Les cartes gagnées :



Un joueur qui ne remporte aucun pli marque **6 points** (3 points pour la plus petite couleur, 3 points pour la plus grande couleur, plus la différence de 0).

Une nouvelle manche commence. Après que les cartes Épices ont été redistribuées et les atouts redéfinis, les joueurs choisissent leurs nouveaux contrats. Le joueur assis à gauche du Premier joueur de la manche précédente entame la manche suivante.

Fin de la partie et vainqueur

La partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs. Une fois que chacun a été Premier joueur, le jeu s'arrête. Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.



Auteur : Arve D. Fühler
Illustrations : Victor Boden
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5058

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Scharfe Schoten



Un infuocato gioco di prese
di Arve D. Fühler

A qualcuno piace caldo! Per aggiudicarvi una partita a **Scharfe Schoten**, dovete aguzzare l'ingegno. Non conta tanto quante prese si vincono, conta azzeccare le proprie dichiarazioni: il retro delle carte vi dice con quali spezie i vostri avversari possono scombinarvi i piani. Se siete in grado di prevedere quali prese vincerete e quali perderete, il gioco è fatto. Con un piano perfetto e un buon condimento di spezie piccanti, potrete costringere i vostri avversari a rodersi il fegato alla fine dell'ultimo round.

Materiale del Gioco

16 tessere dichiarazione

(4 tessere per ciascuno
dei 4 colori)



64 carte:

48 carte spezia
(12 carte per ciascuno
dei 4 colori)



12 carte numero
(super briscola)



4 carte colore
(colore di briscola)



Scopo del Gioco

Prima di ogni round, i giocatori dichiarano quale sarà il colore di cui raccoglieranno più carte e quello di cui ne raccoglieranno meno. Chi alla fine del round azzecca le sue predizioni guadagna punti vittoria. Il giocatore con più punti vittoria alla fine dell'ultimo round vince la partita.

Svolgimento di un Round

1) Distribuire carte e tessere

- All'inizio del gioco ogni giocatore prende **4 tessere dichiarazione** – una per ciascun colore. Le userà per tutta la partita.
- Mescolate e distribuite le **carte spezia** all'inizio di ogni round: in una partita a 3 giocatori, ogni giocatore riceve una mano di 12 carte; con 4 giocatori, ogni giocatore riceve 10 carte.

Dividete le carte spezia rimaste per colore e disponetele ben visibili **a faccia in giù** a lato dell'area di gioco. Queste carte fanno parte della „**dispensa delle spezie.**“

Esempio:



Importante! Il dorso colorato delle carte spezia deve sempre essere ben visibile a tutti i giocatori, in modo da poterle contare. Questa regola vale sia per la mano di ciascun giocatore che per le carte nella dispensa delle spezie. È sempre vietato guardare il fronte delle carte nella dispensa!

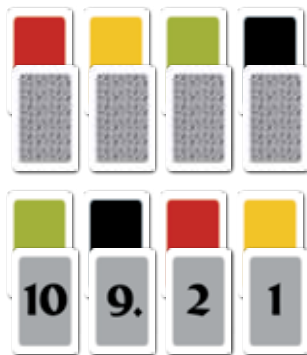
2) Qual'è la briscola?

La classifica delle super briscole e dei colori

Quali colori e numeri comandano il gioco viene determinato con le carte. Per prima cosa mescolate bene le **carte numero** e disponetene una vicino a ciascuna delle **quattro carte colore** in mezzo al tavolo.

Quindi scoprite le carte numero e ordinate le coppie colore-numero in base ai numeri, dal più alto al più basso: Così si determina la classifica delle super briscole e dei colori, da sinistra a destra.

Le quattro super briscole sono le carte più forti del gioco. La super briscola più forte è la carta identificata dalla accoppiata colore-numero più a sinistra.



Nel nostro esempio, il „10 verde“ è la super briscola più forte, „9 nero“ è la seconda super briscola... e „1 giallo“ la super briscola più bassa. Il verde è il colore più forte e il giallo il più debole; quindi le carte verdi battono le carte di tutti gli altri colori, ad eccezione delle super briscole.

- Le super briscole battono ogni altra carta.
- Fra super briscole la più alta vince.
- Le carte di un colore più forte battono le carte di uno più debole (ad eccezione della super briscola).

Vedi esempio a pagina 30

3) Le dichiarazioni

I giocatori prendono in mano le carte spezia che hanno ricevuto e le esaminano, avendo l'accortezza di tenerle in modo che il dorso di ogni carta sia sempre visibile a tutti (a richiesta si deve sempre mostrare il dorso delle proprie carte). In questo modo ogni giocatore sa quante carte per ogni colore sono in mano a ciascun giocatore.

Ora, prima di iniziare a giocare le prese, **ogni** giocatore deve fare **due** dichiarazioni: deve dichiarare...

1) quale sarà il colore di cui avrà più carte alla fine del round nella sua raccolta;
e

2) quale sarà il colore di cui avrà **meno** carte alla fine del round nella sua raccolta. Le dichiarazioni si fanno segretamente, prendendo in mano le tessere dichiarazione, e ponendo davanti a se quelle dei due colori prescelti dal lato che rappresenta la dichiarazione che si vuole fare. Quando tutti hanno piazzato le proprie dichiarazioni rivelatele simultaneamente, lasciandole ben visibili per il resto del round. Le due tessere inutilizzate non servono per il resto del round e vanno accantonate.

Esempio:

Il giocatore vuole dichiarare che alla fine del round avrà più carte rosse di quante ne avrà di ciascun altro colore. E che avrà meno carte gialle.



Il simbolo grosso su sfondo completamente colorato indica:

*„Avrò **raccolto più carte** di questo colore.“*



Il simbolo piccolo su sfondo con contorno bianco indica:

*„Avrò **raccolto meno carte** di questo colore.“*

4) Le prese

Il giocatore col taglio più alla moda inizia giocando una carta spezia dalla propria mano, e la pone a faccia in su al centro dell'area di gioco. Ora a turno in senso orario, tutti gli altri giocatori, devono giocare una carta. La carta da giocare deve essere:

- **Una carta dello stesso colore di quella giocata all'inizio della presa se ne avete (bisogna rispondere a colore quando si può).**

- Una carta di qualsiasi colore se non si hanno carte di quel colore.



Importante! Le Super briscole hanno un colore e seguono anche loro questa regola.

Chi si aggiudica la presa?

Quando tutti hanno giocato una carta, il giocatore che ha giocato la **carta più alta** vince la presa e prende le carte giocate. Il valore delle carte è stabilito dalla classifica dei colori e dai numeri (le super briscole sono sempre le più forti).

Vince la presa chi

- **ha giocato la super briscola più alta (o l'unica)**

o

- **ha giocato la carta più alta del colore più alto in classifica fra quelli giocati.**

La dispensa delle spezie

Il vincitore della presa prende **una** carta in più a sua scelta **dalla dispensa, senza** guardarne il fronte (il valore). Le carte prese vanno ordinate e raggruppate per colore, assieme alle eventuali altre prese già vinte, nella **propria raccolta**. Il retro di tutte le carte di una raccolta deve sempre restare ben visibile per tutti.

Partita a 4 giocatori: Se la dispensa delle spezie è esaurita, il vincitore raccoglie solo le carte della presa.

In questo esempio, il primo giocatore gioca come prima carta il 9 rosso.

Il secondo non ha carte rosse in mano. Gioca quindi l'8 nero, che batte il 9 rosso

(il nero è più alto in classifica del

rosso). I due giocatori che devono ancora giocare hanno carte rosse, quindi devono rispondere a colore (rosso). Il primo dei due gioca l'11 rosso, che non batte l'8 nero. L'altro, da ultimo, gioca una super briscola, il „2 rosso.“ poiché questa è la carta più forte, si aggiudica la presa. Mette le tre carte rosse e quella nera e una ulteriore carta presa dalla dispensa delle spezie davanti a lui, ben ordinate e visibili a tutti.

Se il secondo giocatore avesse giocato la super briscola „9 nero“ al posto dell'8 nero, avrebbe vinto la presa, poiché la sua super briscola sarebbe stata più forte del „2 rosso.“

Chi vince una presa gioca la carta iniziale della presa successiva.



5) Fine di un round e punteggio

Quando tutte le carte spezia sono state giocate ed è stata vinta l'ultima presa, il round finisce.

I giocatori fanno punti se le loro predizioni sono state esattamente o parzialmente corrette. Per stabilire ciò, ciascun giocatore mette a confronto le proprie dichiarazioni con la sua raccolta:

- Ogni dichiarazione strettamente corretta vale **5 punti**.
- Se la dichiarazione non è strettamente corretta (ma comunque valida a parità con uno o più altri colori), vale **3 punti**.
Notare che questo succede anche se un giocatore non ha fatto prese.
- Se un giocatore azzecca entrambe le dichiarazioni (strettamente o meno), aggiunge al proprio punteggio la differenza fra il numero di carte dei due colori scelti.

Segnate il punteggio su un foglio di carta.

Esempio di punteggio:



I punti:

La dichiarazione „Avrò raccolto più carte nere“ è azzeccata: **5 punti**.

La dichiarazione „Avrò raccolto meno carte verdi“ è sbagliata: **0 punti**.

Totale: **5 punti**.

La raccolta:



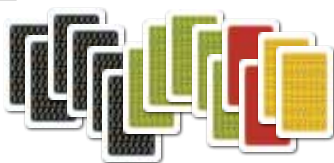
I punti:

La dichiarazione „Avrò raccolto più carte rosse“ è sbagliata: **0 punti**.

La dichiarazione „Avrò raccolto meno carte verdi“ è azzeccata con **pareggio: 3 punti**.

Totale: **3 punti**.

La raccolta:



I punti:

La dichiarazione „Avrò raccolto più carte rosse“ è azzeccata: **5 punti**.

La dichiarazione „Avrò raccolto meno carte gialle“ è azzeccata con **pareggio** (nessuna carta gialla e nessuna carta nera): **3 punti**.

Entrambe le dichiarazioni sono state azzeccate ($5 + 3 = 8$ punti), quindi il giocatore ottiene come bonus anche la **differenza** fra il numero delle carte rosse e quello delle gialle (in questo caso **6 punti**).

Totale: **(8 + 6) 14 punti**.

La raccolta:



Un giocatore che non fa nemmeno una presa ottiene **6 punti** (3 + 3 per le due dichiarazioni azzeccate con pareggio, e 0 come bonus sulla differenza).

A questo punto si comincia un nuovo round: si distribuiscono nuovamente le carte e si determina la nuova classifica e le nuove super briscole, quindi i giocatori fanno delle nuove dichiarazioni.

Il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale nella prima presa del round precedente, giocherà la carta iniziale nella prima presa di questo round.

Fine del Gioco e Vittoria

Si giocano tanti round quanti sono i giocatori. Il gioco termina quindi dopo che ogni giocatore è stato per una volta il giocatore iniziale della prima presa. Il giocatore che ha più punti vince.



Autore: Arve D. Fühler
Illustrazioni: Victor Boden
Traduzione italiana: Alifenorm

Art. Nr: 60 110 5058

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

