

STICH

für STICH



10+



3-4



30



SCAN ME



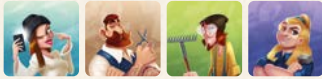
Ein höchst verdächtiges Spiel für
Mitwisser und Spürnasen
von Markus W. Leon

Keiner war dabei. Und niemand hat's gesehen... oder doch?!... Alle Spürnasen stochern noch im Nebel. Doch ein Mitwisser unter euch weiß längst, hinter welchen Trümpfen sich Tatwaffe und Täter verbergen. Aber ausplaudern wird er nichts. Viel lieber führt er jeden hinters Licht, um alle Ermittlungserfolge alleine einzustreichen. Nur wer seine falschen Fährten durchschaut, kommt Täter und Tatwaffe auf die Spur. Wem wird das gelingen?

Das Material für eure Ermittlungen

16 Plättchen zeigen 4 Verdächtige:

Influencerin, Friseur, Gärtner, Handwerkerin



28 Plättchen zeigen die 7 Waffen:

Revolver, Statue, Spaten, Messer, Kissen, Gift, Axt



**1 Ermittlungs-
block**



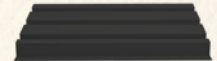
52 Stichkarten zeigen Personen:



3 Stichkarten zeigen Phantome:



4 Aufsteller



Die Vorbereitung eurer Ermittlungen

Wer zuletzt ein Messer in der Hand hatte, wird **Mitwisser** des ersten Kriminalfalls. Alle anderen Spieler betätigen sich als **Spürnasen**. Jeder bekommt **1 Aufsteller** und **11 Plättchen** gleicher Rückseitenfarbe: **7 Waffen** und **4 Verdächtige**. Mischt **alle** 55 Karten.

Der Mitwisser...

... mischt seine 11 Plättchen verdeckt und zieht geheim 1 Tatwaffe und 1 Täter.

Diese schaut er an und legt sie verdeckt vor sich ab. Er darf sie jederzeit ansehen aber niemandem zeigen.

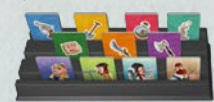
...erhält 10 Karten.



Die Spürnasen...

... verbergen ihre 11 Plättchen im eigenen Aufsteller vor den Mitspielern.

...erhalten je 7 Karten.



Haltet eure Karten verdeckt auf der Hand. Legt überzählige Karten **unbesehen** beiseite.

Schreibt in den **Ermittlungsblock oben links** den Namen des **Mitwissers** des ersten Kriminalfalls. Daneben notiert ihr die übrigen Mitspieler im Uhrzeigersinn eurer Sitzpositionen.

Der Ablauf eurer Ermittlungen

Ihr spielt **mehrere Kriminalfälle nacheinander**. Jeder einzelne Kriminalfall ist ein Stichspiel und ...

- besteht aus **7 Stichen**.
- hat **eine Tatwaffe** und **einen Täter**.

Pro Kriminalfall ist ein (anderer) Spieler **Mitwisser**. Nur er **kennt Tatwaffe** und **Täter**, die **immer beide Trumpf** sind. Die übrigen von euch versuchen als **Spürnasen** **Tatwaffe und Täter zu ermitteln**.

Das Ziel eurer Ermittlungen

Sammelt möglichst viele Ermittlungs- und Stichpunkte, um **STICH FÜR STICH** zu gewinnen!

Ermittlungspunkte

Je länger der **Mitwisser** die **Spürnasen** davon abhält, Täter und Tatwaffe zu ermitteln, desto mehr Ermittlungspunkte bekommt er.

Je früher eine **Spürnase** Täter und Tatwaffe ermittelt, desto mehr Ermittlungspunkte bekommt sie.

Stichpunkte

Mitwisser und **Spürnasen** bekommen für jeden gewonnenen Stich einen Stichpunkt.

Der Ablauf eurer Stiche

Aus diesen **4** Schritten besteht jeder Stich, den ihr spielt:

- I. Karte ausspielen
- II. Stichgewinner ermitteln
- III. Nach Täter und Tatwaffe fahnden
- IV. Der Stichgewinner stapelt den Stich vor sich

I. Karte ausspielen

Den 1. Stich jedes Kriminalfalls eröffnet der **linke Nachbar des Mitwissers**. Es gibt keinerlei „Farb- oder Bedienzwänge“.

- **Wer** einen Stich **eröffnet**, spielt eine **beliebige** Karte aus seiner Hand offen vor sich ab.
- **Nachfolgend** spielen alle übrigen Spieler reihum eine **beliebige** Karte offen aus.
- Wer einen Stich **gewinnt**, eröffnet den **nächsten Stich**.


Schlaue Tipps zum Ausspielen der Karten findet ihr auf dem Übersichtsblatt „Alles auf einem Blick“.

II. Stichgewinner ermitteln

Hat jeder eine Karte ausgespielt, **gibt der Mitwisser bekannt**, wer die **wertvollste Karte** vor sich liegen hat und damit **Stichgewinner** ist. Der **Mitwisser** verrät aber **nie, warum** der Stichgewinner diesen Stich gewonnen hat. Dabei gelten immer die folgenden **5 Trumpf- und Stichregeln**:

1. Tatwaffe und Täter sind Trumpf!

 Jede **Karte**, die **Täter und Tatwaffe** zeigt, ist ein **Volltrumpf**.

 Jede **Karte mit Tatwaffe** ist ein **Waffentrumpf**.

 Jede **Karte mit Täter** ist ein **Tätertrumpf**.

Beispiel:

Mitwiserin Fiona zieht die **Influencerin** als Täterin und das **Kopfkissen** als Tatwaffe.
Deshalb ist für diesen Kriminalfall jede Karte ...



... mit Influencerin
UND Kopfkissen ein
VOLLTRUMPF.



... mit Kopfkissen ein
WAFFENTRUMPF.





... mit Influencerin ein
TÄTERTRUMPF.



... ohne Influencerin
und Kopfkissen ein
NICHTTRUMPF.

2. Volltrumpf sticht Waffentrumpf sticht Tätertrumpf sticht Nichttrumpf

 Jede Volltrumpf-Karte sticht jeden anderen Waffen- oder Tätertrumpf.

 Alle Waffentrumpfe sind wertvoller als alle Tätertrumpfe.

 Nichttrumpfe gewinnen nur dann einen Stich, wenn keine Trumpfkarte gespielt wurde.

Beispiel:

Diesen Stich gewinnt Niklas. Seine Influencerin mit Kopfkissen ist Volltrumpf und sticht damit Joshuas Kopfkissen (Waffentrumpf) ebenso wie Lindas und Fionas Influencerin (Tätertrumpf).



Niklas ✓



Joshua



Linda



Fiona

Beispiel:

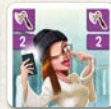
Lindas Tätertrumpf (Influencerin) sticht die übrigen Karten, die alle keine Trumpfkarten sind, weil sie weder Tatwaffe noch Täter zeigen.



Niklas



Joshua





Linda ✓



Fiona

3. Bei gleicher Trumpfsorte sticht die Karte mit der höchsten Zahl.

 Höhere Zahlen auf einer Karte stechen niedrigere Zahlen derselben Trumpfsorte.

 Ist gar kein Trumpf im Stich enthalten, sticht die Karte mit der höchsten Zahl.

Beispiel:

Dieser Stich geht an Niklas. Mit der höheren Zahl sticht sein Waffentrumpf (Kopfkissen) Fionas Waffentrumpf. Dagegen machen Joshuas und Lindas Tätertrümpe (trotz höherer Zahlen) keinen Stich – denn: Waffentrumpf sticht Tätertrumpf.



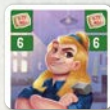
Niklas ✓



Joshua



Linda





Fiona

4. Jede Phantomkarte ist Tätertrumpf- und nie Waffentrumpf.



 Jedes Phantom **steht für den Täter** und sticht jede Nichttrumpfkarte.

 Jede Phantomkarte (Zahl NULL) wird von allen anderen Tätertrümpfen gestochen.

 Jede Phantomkarte wird von jedem Waffentrumpf und Volltrumpf gestochen.

Beispiel:

Der Stich geht an Linda, weil ihr Tätertrumpf (Influencerin) die höhere Zahl aufweist, als Joshuas Tätertrumpf (Phantom). Die Karten von Niklas und Fiona sind Nichttrümpe und werden ebenfalls von Lindas Tätertrumpf gestochen.



Niklas



Joshua




Linda ✓



Fiona

5. Bei völlig gleichwertigen Karten sticht die zuerst gespielte.

 Es gibt keine Trumpfkarten (außer den Phantomkarten) mit derselben Zahl.

 Nur Nichttrümpe können die gleiche Zahl zeigen.

Beispiel:

Nacheinander haben zunächst Niklas, dann Joshua, Linda und zuletzt Fiona weder Täter noch Tatwaffen ausgespielt. Weil nur Nichttrümpe ausliegen, sticht die höchste Zahl. Dies ist die 10, die allerdings gleich auf zwei Karten (Linda und Niklas) zu sehen ist. Den Stich gewinnt Niklas, weil er seine 10 vor Linda ausgespielt hat.



Niklas ✓



Joshua



Linda



Fiona

Beispiel:

Gleich zwei Phantomkarten – und keine weiteren Trümpe – liegen in diesem Stich. Weil Niklas sein Phantom vor Linda ausgespielt hat, geht der Stich an ihn.



Niklas ✓



Joshua



Linda



Fiona

III. Fahndung: Täter und Tatwaffe gesucht ...

Nachdem der Gewinner des laufenden Stichs ermittelt wurde, findet eine **Fahndung** statt:

- **Lasst die Karten des Stichs noch liegen!** Das erlaubt allen **Spürnasen** „detektivische Rückschlüsse“ auf Tatwaffe und Täter zu ziehen.
- Alle **Spürnasen** geben die beiden Plättchen, die sie für Tatwaffe und Täter halten verdeckt dem **Mitwisser**, der diese Tipps – streng geheim (!) – ansieht.
- Wer Tatwaffe und Täter des aktuellen Falls bereits ermittelt hat, nimmt an der Fahndung nicht teil.

Der **Mitwisser** gibt bekannt, wer den Fall gelöst hat:

Nur wer ihm die **korrekten Plättchen** von Täter **und** Tatwaffe zugeschoben hat ...

erhält die Auskunft: „Fall gelöst“ und kassiert dafür sofort **Ermittlungspunkte** (wie unten beschrieben).

Wer ihm **nicht beide korrekten Plättchen** (Täter **und** Tatwaffe) zugeschoben hat ...

erhält die Auskunft: „Falscher Verdacht“. Der **Mitwisser** verrät **nicht**, ob nur der Täter, nur die Tatwaffe oder beides falsch gelöst wurde.

Ermittlungspunkte

... notiert ihr beim Symbol mit der Lupe



Der **Mitwisser** erhält erst dann Ermittlungspunkte, wenn **alle Spürnasen** Tatwaffe und Täter **ermittelt** haben. Die Anzahl der Punkte entspricht der **Anzahl der Stiche**, die ihr bereits gespielt habt. (Zählt den aktuellen Stich mit.)

Beispiel:

In der Fahndung des 5. Stichs gelingt es der letzten Spürnase Tatwaffe und Täter zu ermitteln. Der Mitwisser erhält 5 Punkte.

Gelingt es im letzten (7.) Stich noch nicht allen **Spürnasen** Täter und Tatwaffe zu ermitteln, erhält der **Mitwisser** 8 Ermittlungspunkte.

Eine **Spürnase** erhält Ermittlungspunkte, sobald **sie selbst** Tatwaffe und Täter ermittelt hat. Die Anzahl der Punkte entspricht der **Anzahl der eigenen Handkarten + 1**.

Beispiel:

Wer den Fall nach dem 2. Stich löst, hat noch 5 Karten auf der Hand. Er bekommt $5 + 1 = 6$ Ermittlungspunkte.

Im letzten (7.) Stich gibt es also noch 1 Ermittlungspunkt für das Lösen des Falls.

NULL Punkte erhalten nur Spürnasen, die Täter und Tatwaffe auch im letzten Stich noch nicht ermitteln konnten.

Der **Mitwisser** schiebt alle Plättchen verdeckt zurück zu ihren Besitzern, die sie erneut in ihren Aufstellern platzieren. Damit ist die Fahndung für diesen Stich abgeschlossen.

IV. Der Stichgewinner stapelt den Stich vor sich

Ist die Fahndung abgeschlossen, **stapelt** der Stichgewinner die Karten seines **gewonnenen** Stichts vor sich. Dabei muss die **eigene Karte** – mit der er diesen Stich gewonnen hat – **sichtbar obenauf** liegen. Die Karten darunter darf (bis zum Ende des aktuellen Kriminalfalls) niemand mehr einsehen – auch der Stichgewinner selbst nicht.

Wer im Verlauf eines Kriminalfalls mehrere Stiche macht, stapelt diese **nebeneinander vor sich**, so dass die oberste Karte jedes Stichts sichtbar bleibt. So können alle Spieler jederzeit sehen, mit welcher Karte einzelne Stiche gewonnen wurden.

Damit endet der Stich. Jetzt eröffnet der Stichgewinner den nächsten Stich (im laufenden Kriminalfall).

Der Kriminalfall endet

Jeder Kriminalfall endet nach dem 7. Stich – auch wenn alle **Spürnasen** den Fall schon vorher gelöst haben. Der **Mitwisser** hat noch 3 Karten auf der Hand.

Stichpunkte

...notiert ihr beim Symbol mit den Karten.



Jetzt erhalten **Mitwisser** und **Spürnasen** für **jeden gewonnenen** Stich **einen** Stichpunkt.

Der nächste Kriminalfall folgt ...

Der **linke Nachbar** des bisherigen **Mitwissers** wird **Mitwisser des nächsten Kriminalfalls**. Mischt wieder alle 55 Karten und führt erneut die Vorbereitung eurer Ermittlungen durch (wie auf Seite 1 beschrieben).

Das Ende aller Ermittlungen... und wer gewonnen hat

Hat jeder von euch einen Kriminalfall als **Mitwisser** verbracht, endet STICH FÜR STICH. Wer die meisten Ermittlungs- und Stichpunkte errungen hat, ist Sieger. Es kann mehrere Gewinner geben.

Art.Nr.: 60 110 5183

Autor: Markus W. Leon

Illustration: Felix Wermke

Satz & Layout: Stephanie Geßler

Agentur: White Castle Games



2023 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, 90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com



STICH

für STICH



10+



3-4



30



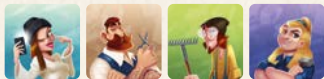
A highly suspicious game for confidants and sleuths
by Markus W. Leon

Nobody was there. And nobody saw it... or did they?!... All sleuths are still poking around in the dark. There is only one confidant among you who, for a long time, has known the trump cards that conceal the weapon and the culprit. But he won't divulge anything. Instead, he likes to dupe all the others in order to credit any success in the investigation to himself alone. Only those who see through his false leads will track down the weapon and the culprit. Who will succeed in doing that?

The material for your investigations

16 tiles show the 4 suspects:

Influencer, hairdresser, gardener, mechanic



28 tiles show the 7 weapons:

Revolver, statue, spade, knife, pillow, poison, ax



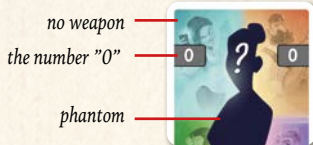
1 investigation pad



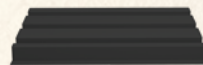
52 trick-taking cards showing one of the characters:



3 trick-taking cards show phantoms:



4 racks



How to prepare your investigations

The player who last had a knife in his or her hand becomes the **confidant** in the first criminal case. All the other players act as **sleuths**. Everybody gets **1 rack** and **11 tiles** with the same color on the back: **7 weapons** and **4 suspects**. Shuffle **all 55 cards**.

The confidant...

... shuffles his 11 tiles, face down, and secretly draws 1 weapon and 1 culprit.

He looks at these tiles and puts them down in front of him, face down. He may look at them anytime, but may not show them to anybody else.

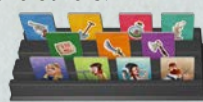
... gets **10 cards**.



The sleuths...

... set up 11 tiles on their own rack so that they are hidden from the others.

... get **7 cards each**.



Hold your cards in your hand, so that the others can't see them. Put any surplus cards aside, unseen.

In the **upper left-hand space on the investigation pad**, write the name of the **confidant** in the first criminal case. In the spaces to the right of this, write the other players' names, in clockwise order according to their seating positions.

How to conduct your investigations

You play **several criminal cases in a row**. Each individual case is a trick-taking game and ...

- consists of **7 tricks**.
- has **1 weapon** and **1 culprit**.

In each case, a different player becomes the **confidant**. Only he **knows the weapon** and the **culprit, both of which are always trumps**. The other players are the **sleuths**, trying to **deduce the weapon and the culprit**.

The objective of your investigations

Collect as many investigation points and trick-taking points as possible in order to win STICH FÜR STICH!

Investigation points

The longer the **confidant** keeps the **sleuths** from figuring out the culprit and the weapon, the more investigation points he gets.

The earlier a **sleuth** finds out the culprit and the weapon, the more investigation points he gets.

Trick-taking points

The **confidant** and the **sleuths** get one trick-taking point for every trick they win.

The course of a trick

Each trick you play consists of these **4** steps:

- I. Play a card
- II. Determine the winner of the trick
- III. Search for the culprit and the weapon
- IV. The winner of the trick piles up the cards of the trick in front of him

I. Play a card

The **1st trick** of each criminal case is led by the **player seated left of the confidant**. In this game, there is no compulsion to play a specific color or follow suit.




- The player **who leads** a trick plays **any one** card from his hand and puts it face up in front of him.
- **After that**, all the others, in turn, play **any one** card and put it face up in front of them.
- The player who **takes** the trick **leads the next** one.

On the "overview" sheet, you can find clever tips for how to play the cards.

II. Determine the winner of the trick

Once everybody has played a card, the **confidant** announces who has the **most valuable card** in front of him and thus **wins the trick**. However, the **confidant** never discloses **why** the winner gets this trick. The following **5 trump rules and trick-taking rules** apply:

1. The weapon and the culprit are trumps!

-  Every card showing the **culprit** and the **weapon** is a **full trump**.
-  Every card with the **weapon** is a **weapon trump**.
-  Every card with the **culprit** is a **culprit trump**.

Example:

Fiona, as the confidant, draws the **influencer** as the culprit and the **pillow** as the weapon.
Consequently, in this criminal case, every card ...



... with an influencer
AND a pillow is a
FULL TRUMP.



... with a pillow is a
WEAPON TRUMP.






... with an influencer is
a CULPRIT TRUMP.



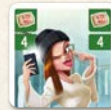
... without an influencer
and without a pillow is a
NON-TRUMP.

2. Full trump beats weapon trump beats culprit trump beats non-trump

-  Any full trump card beats any other weapon trump or culprit trump.
-  All the weapon trumps are more valuable than all the culprit trumps.
-  Non-trumps take the trick only if no trump card was played.

Example:

This trick is taken by Nicolas. His influencer with a pillow is a full trump and thus beats Joshua's pillow (weapon trump) as well as Linda's and Fiona's influencers (culprit trump).



Nicolas ✓



Joshua



Linda



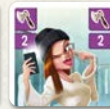
Fiona



Nicolas



Joshua



Linda ✓



Fiona

3. With the same kind of trump, the card with the higher number prevails.

- Higher numbers on a card beat lower numbers on the same kind of trump.
- If the trick does not contain any trump at all, the card with the highest number prevails.

Example:

This trick goes to Nicolas. With the higher number, his weapon (pillow) beats Fiona's weapon trump. Despite the higher numbers, Joshua's and Linda's culprit trumps don't take the trick—since the weapon trump beats the culprit trump.



Nicolas ✓



Joshua



Linda



Fiona

4. Every phantom card is a culprit trump—and never a weapon trump.



- Every phantom **stands for the culprit** and beats any non-trump card.
- Any phantom card (number „0“) is beaten by any other culprit trumps.
- Any phantom card is beaten by any weapon trump and any full trump.

Example:

This trick goes to Linda, since her culprit trump (influencer) shows a higher number than Joshua's culprit trump (phantom). Nicolas' and Fiona's cards are non-trumps and are also beaten by Linda's culprit trump.



Nicolas



Joshua



Linda ✓



Fiona

5. With completely equivalent cards, the one that has been played first trumps.

- There are no trump cards (except for the phantom cards) with the same number.
- Only non-trumps can show the same number.

Example:

One after another, Nicolas, then Joshua, Linda and finally Fiona have played cards, but neither culprits nor weapons. Since only non-trumps have been laid out, the highest number trumps. This is the „10“—a number that is shown on two cards (Linda and Nicolas). Nicolas wins the trick, since he played his „10“ before Linda did.



Nicolas ✓



Joshua



Linda



Fiona

Example:

Two phantom cards—and no other trumps—are lying in this trick. Since Nicolas played his phantom before Linda did, he takes the trick.



Nicolas ✓



Joshua



Linda



Fiona

III. Search for the culprit and the weapon

After the winner of the current trick has been determined, a search takes place:

- **Leave the cards of the trick still in place!** This allows all **sleuths** to draw „deductive conclusions“ regarding the weapon and the culprit.
- All **sleuths** hand the **confidant** the two tiles that they consider the weapon and the culprit, face down; the **confidant** looks at these clues – top secret (!).
- Players who have already figured out the weapon and the culprit of the current case don't participate in the search.

The **confidant** announces who has solved the case:

Only **those** who have given him the **correct** culprit tile **and** weapon tile ...

... obtain the information: „**Case solved**,“ and immediately get **investigation points** for that (as described below).

Whoever has not given him the two correct tiles (culprit **and** weapon) ...

... obtains the information: „**False suspicion**.“ The **confidant** does not disclose whether only the culprit, only the weapon or both were guessed incorrectly.

Investigation points

... are noted down at the magnifier symbol!



The **confidant** gets investigation points only when all **sleuths** have figured out the weapon and the culprit. The number of points corresponds to the **number of tricks you have already played**. (The current trick is included in the count.)

Example:

In the search during the 5th trick, the last sleuth manages to figure out the weapon and the culprit. The confidant gets 5 points.

If not all **sleuths** have managed to deduce the culprit and the weapon by the end of the last (7th) trick, the **confidant** gets 8 investigation points.

A **sleuth** gets investigation points as soon as he **himself** has figured out the weapon and the culprit. The number of points corresponds to the **number of his own hand cards + 1**.

Example:

If a player solves the case after the 2nd trick, he still has 5 cards left in his hand. He gets $5 + 1 = 6$ investigation points.

So, with the last (7th) trick, a player still gets 1 investigation point for solving the case.

Only those sleuths who have not even been able to find out the culprit and the weapon with the last trick get ZERO points.

The **confidant** gives all tiles face down back to their owners, and they place them anew in their racks. This completes the search in this trick.

IV. The winner of the trick piles up the cards of the trick in front of him

Once the search has been completed, the winner of the trick **piles up** the cards of **that trick** in front of him. In doing so, he has to place his **own card** – the one that made him win this trick – **on top, visible** to everybody. Until the end of the current criminal case, nobody – not even the winner of the trick – may look at the cards underneath it any more.

A player who takes several tricks during the course of a criminal case piles up the cards of each trick next to one another in front of him, so that the top card of each trick remains visible. This way, all players can see anytime which card allowed somebody to win the individual tricks. This ends the trick. Now the winner of this trick leads the next trick (in the current criminal case).

The criminal case ends

Each criminal case ends after the 7th trick – even if all **sleuths** have already solved the case before that. The **confidant** still has 3 cards in his hand.

Trick-taking points

... are noted down at the cards symbol!



Now the **confidant** and the **sleuths** get **one trick-taking point** for **each trick** they have won.

The next criminal case follows...

The player to the **left** of the current **confidant** becomes the **confidant** in the **next criminal case**. Reshuffle all 55 cards and prepare your investigations again (as described on page 7).

The end of all investigations... and who wins

Once each of you has been the **confidant** in one criminal case, STICH FÜR STICH ends. The player who has accumulated the most investigation points and trick-taking points wins the game. There can be more than one winner.

Art.no.: 60 110 5183

Author: Markus W. Leon

Illustrator: Felix Wermke

Setting & layout: Stephanie Geßler

English translation: Sybille & Bruce Whitehill



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



STICH

für STICH



10+



3-4



30



Un jeu au-dessus de tout soupçon
pour indics et fins limiers
de Markus W. Leon

Personne n'était là. Personne n'a rien vu... à moins que... Tous les détectives avancent à tâtons. Seul un indic parmi vous connaît, depuis le début, l'arme du crime et le coupable qui se cachent derrière les différents atouts. Mais pas question de tout dévoiler. Il préfère duper tout le monde pour tirer tous les bénéfices de l'enquête. Qui ne se laissera pas entraîner sur de fausses pistes et découvrira le coupable et l'arme du crime... ?

Matériel disponible pour votre enquête

16 tuiles montrant 4 suspects :
l'influenceuse, le coiffeur, le jardinier et l'artisan



28 tuiles montrant 7 armes :
revolver, statue, bêche, couteau, oreiller, poison, hache



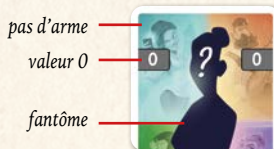
**1 bloc
d'enquête**



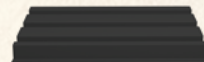
52 cartes montrant des personnages :



3 cartes montrant un fantôme :



4 chevalets



Préparatifs de l'enquête

Le dernier à avoir tenu un couteau entre les mains tiendra le rôle de **l'indic** pour la première affaire. Tous les autres joueurs seront les **détectives**. Chacun reçoit **1 chevalet et 11 tuiles** de même couleur au verso : **7 armes et 4 suspects**. Mélangez **les 55 cartes**.

L'indic...

... mélange ses 11 tuiles, face cachée et tire secrètement 1 arme et 1 suspect.

Il en prend connaissance, puis les pose devant lui, face cachée. Il pourra les consulter à tout moment, mais sans les divulguer aux autres joueurs.

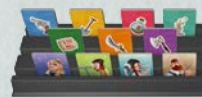
...reçoit **10 cartes**.



Les détectives...

... placent leurs 11 tuiles sur leur chevalet, à l'abri du regard des autres.

...reçoivent **7 cartes**.



Chacun tient ses cartes en main, sans les montrer aux autres. Les cartes restantes sont mises de côté, **sans que personne ne les voie**.

Inscrivez **en haut à gauche du bloc d'enquête** le nom de **l'indic** de la première affaire. Notez à côté le nom des autres joueurs, dans le sens horaire de leur place autour de la table.

Déroulement de l'enquête

Vous allez enchaîner les affaires. Chacune d'elles consiste en un jeu de plis et...

- ... comporte **7 plis** ;
- ... implique **une arme du crime et un coupable**.

À chaque nouvelle affaire, un nouveau joueur tient le rôle de **l'indic**. Il est le seul à **connaître l'arme du crime et le coupable**, qui sont **toujours tous les deux des atouts**. Tous les autres joueurs, les **détectives**, tentent de découvrir cette arme du crime et ce coupable.

But de votre enquête

Pour gagner à STICH FÜR STICH, il s'agit d'accumuler le maximum de Points d'Enquête et de Points de Pli.

Points d'Enquête

Plus **l'indic** parviendra à retarder la découverte du coupable et de l'arme du crime par les **détectives**, plus il marquera de Points d'Enquête.

Plus un **détective** découvrira rapidement le coupable et l'arme du crime, plus il marquera de Points d'Enquête.

Points de Pli

L'indic et les **détectives** marqueront 1 Point de Pli par pli gagné.

Déroulement d'un pli

Un pli se déroule en 4 phases :

- I. Jouer 1 carte ;
- II. Déterminer le vainqueur du pli ;
- III. Rechercher le coupable et l'arme du crime ;
- IV. Empiler le pli gagné devant soi.

I. Jouer 1 carte

Le joueur assis à gauche de l'indic entame le **1^{er} pli** de cette affaire.

Il n'est jamais obligatoire de « fournir » (= respecter la couleur ou la valeur).


- **Le joueur** qui **entame** un pli joue une carte **au choix** de sa main, face visible devant lui.
- **Puis**, à tour de rôle, chacun des autres joueurs joue une carte **au choix** de sa main.
- Celui qui **gagne** un pli, entame le **pli suivant**.

Vous trouverez de précieux conseils sur le choix des cartes à jouer sur le feuillet annexe « Aide de jeu ».

II. Déterminer le vainqueur du pli

Une fois que chaque joueur a joué une carte, **l'indic annonce** qui a joué **la carte la plus forte** et **gagne ainsi le pli**. Cependant, il ne dévoile **jamais pourquoi** ce joueur a gagné le pli. **Les règles concernant les atouts et les plis** sont les suivantes :

1. L'arme du crime et le coupable sont des atouts !

 Chaque **carte** montrant le **coupable** et l'**arme du crime** est un **super-atout**.

 Chaque **carte** montrant l'**arme du crime** est un **atout Arme**.

 Chaque **carte** montrant le **coupable** est un **atout Coupable**.

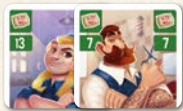
Exemple :

L'indic Fiona a tiré l'**influenceuse** comme coupable et l'**oreiller** comme arme du crime.

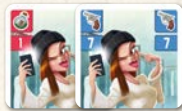
Donc, dans cette affaire, chaque carte montrant ...



... l'influenceuse ET l'oreiller est un SUPER-ATOUT.



... l'oreiller est un ATOUT ARME.




... l'influenceuse est un ATOUT COUPABLE.




... ni l'influenceuse, ni l'oreiller est SANS ATOUT.

2. Un super-atout est plus fort qu'un atout Arme qui est plus fort qu'un atout Coupable qui est plus fort qu'un sans atout.

 Chaque super-atout l'emporte sur n'importe quel atout Arme ou Coupable.

 Tous les atouts Arme l'emportent sur tous les atouts Coupable.

 Les cartes sans atout ne gagnent de plis que si aucun atout n'a été joué.

Exemple :

Nico gagne ce pli. Son influenceuse avec un oreiller est un super-atout et l'emporte sur l'oreiller de Joshua (atout Arme), ainsi que sur l'influenceuse de Linda et Fiona (atout Coupable).



Nico ✓



Joshua



Linda



Fiona

Exemple :

L'atout Coupable de Linda l'emporte sur les autres cartes qui ne sont pas des atouts puisqu'ils ne montrent ni l'arme du crime, ni la coupable.



Nico



Joshua




Linda ✓



Fiona

3. En cas d'atout de même type, la carte de plus forte valeur l'emporte.

 Une carte de valeur plus élevée l'emporte sur une carte de valeur moins élevée montrant le même type d'atout.

 Si aucun atout n'a été joué, la carte de plus forte valeur l'emporte.

Exemple :

Nico gagne ce pli. Son atout Arme (oreiller) de plus forte valeur l'emporte sur celui de Fiona. En revanche, les atouts Coupable de Joshua et Linda (bien que de valeurs supérieures) ne leur permettent pas de gagner le pli car un atout Arme l'emporte sur un atout Coupable.



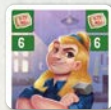
Nico ✓



Joshua



Linda





Fiona

4. Chaque carte Fantôme est un atout Coupable, jamais un atout Arme.



 Chaque fantôme **remplace le coupable** et l'emporte sur chaque carte sans atout.

 Chaque carte Fantôme (VALEUR 0) est plus faible que n'importe quel autre atout Coupable.

 Chaque carte Fantôme est plus faible que n'importe quel atout Arme ou super-atout.

Exemple :

Linda gagne le pli car la valeur de son atout Coupable (influenceuse) est supérieure à celle de l'atout Coupable de Joshua (fantôme). Les cartes de Nico et Fiona sont sans atout et sont également plus faibles que l'atout Coupable de Linda.



Nico



Joshua





Linda ✓



Fiona

5. En cas d'égalité parfaite entre des cartes, la première carte jouée l'emporte.

 Les cartes Atout ont toutes des valeurs différentes (sauf les fantômes).

 Seules les cartes sans atout peuvent avoir la même valeur.

Exemple :

L'un après l'autre, dans l'ordre suivant, Nico, Joshua, Linda, puis Fiona n'ont joué aucun atout Coupable ni Arme. Comme seules des cartes sans atout ont été jouées, celle de plus forte valeur l'emporte. Il s'agit du 10, qui figure sur deux cartes (celles de Linda et Nico). Nico gagne le pli car il a joué son 10 avant Linda.



Nico ✓



Joshua



Linda



Fiona

Exemple :

Deux cartes Fantôme ont été jouées et aucun atout. Nico ayant joué son fantôme avant Linda, c'est lui qui gagne le pli.



Nico ✓



Joshua



Linda



Fiona

III. Rechercher le coupable et l'arme du crime

Une fois le vainqueur du pli déterminé, chacun entame ses **recherches** :

- **Ne touchez pas aux cartes jouées pour l'instant !** Cela permet aux **détectives** de faire des déductions sur l'arme du crime et le coupable.
- Chaque **détective** glisse secrètement à **l'indic** les deux tuiles correspondant, selon lui, à l'arme du crime et au coupable. Celui-ci en prend connaissance sans rien dire !
- Les joueurs qui ont déjà trouvé ne participent plus à cette phase de recherches.

L'indic annonce qui a résolu l'affaire :

Seul celui qui a glissé à **l'indic** les **deux bonnes tuiles** Coupable **et** Arme du crime ...

... reçoit l'information : « Affaire résolue » et marque immédiatement des **Points d'Enquête** (comme expliqué ci-dessous).

Celui qui n'a **pas** glissé les **deux bonnes tuiles** à **l'indic** (Coupable **et** Arme du crime) ...

... reçoit l'information : « Fausse piste ». **L'indic** ne dévoile cependant **pas** si c'est l'arme, le coupable ou les deux qui sont faux.

Points d'Enquête



... à noter dans la colonne avec le symbole Loupe.

Lorsque **tous les détectives** ont trouvé le coupable et l'arme du crime, **l'indic** marque alors autant de Points d'Enquête que le **nombre total de plis joués** (en comptant le pli actuel).

Exemple :

Au cours de la phase de recherches du 5^e pli, le dernier détective parvient à découvrir l'arme du crime et le coupable. L'indic marque 5 Points d'Enquête.

Si tous les **détectives** ne parviennent pas à découvrir le coupable et l'arme du crime à l'issue du 7^e et dernier pli, **l'indic** marque 8 Points d'Enquête.

Un **détective** marque des Points d'Enquête dès qu'il a trouvé le coupable et l'arme du crime. Il marque **1 Point d'Enquête par carte encore dans sa main + 1**.

Exemple :

Le joueur qui résout l'affaire dès le 2^e pli possède encore 5 cartes en main. Il marque $5 + 1 = 6$ Points d'Enquête.

Au 7^e et dernier pli, il y a encore 1 Point d'Enquête à gagner pour avoir résolu l'affaire.

*Les détectives qui n'ont pas réussi à trouver le coupable et l'arme du crime à l'issue du dernier pli ne marquent **aucun Point d'Enquête**.*

À la fin de la phase de recherches, **l'indic** rend toutes les tuiles à leurs propriétaires respectifs, toujours face cachée, qui les replacent sur les chevalets.

IV. Empiler le pli gagné devant soi

Une fois la phase de recherches terminée, le vainqueur du pli **empile** les cartes devant lui, en laissant **la sienne** (qui lui a permis de le gagner) **bien visible sur le dessus**. Plus personne n'a le droit de consulter les cartes en dessous (jusqu'à la fin de l'affaire), y compris le joueur ayant gagné le pli.

Les plis gagnés par un même joueur au cours d'une même affaire sont alignés les uns à côté des autres, de manière à ce que la carte supérieure de chacun d'eux reste visible. Tout le monde peut ainsi savoir à tout moment quelle carte a permis de remporter chaque pli.

Ensuite le vainqueur du pli précédent entame le suivant (de l'affaire en cours).

Fin de l'affaire

Chaque affaire prend fin à l'issue du 7^e pli, même si tous les **détectives** l'ont résolue avant. **L'indic** doit encore avoir 3 cartes en main.

Points de Pli

... à noter dans la colonne avec le symbole Cartes.



L'indic et les **détectives** marquent 1 Point de Pli par pli gagné.

Affaire suivante ...

Le joueur assis à gauche de **l'indic** devient à son tour **l'indic** de l'affaire suivante. Remélangez les 55 cartes et recommencez les préparatifs de votre enquête (comme décrit page 13).

Conclusion de toutes les affaires... et vainqueur

Lorsque chacun d'entre vous a tenu le rôle **d'indic** une fois, STICH FÜR STICH est terminé. Le joueur qui totalise le plus de Points d'Enquête et de Pli remporte la partie. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Code art. : 60 110 5183

Auteur : Markus W. Leon

Illustrateurs : Felix Wermke

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Éric Bouret



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



STICH

für STICH



10+



3-4



30



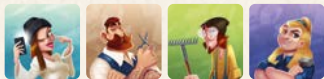
Un gioco altamente sospetto... sia per i testimoni sia per gli investigatori di Markus W. Leon

Nessuno era presente. E nessuno l'ha visto... o forse sì?! ...Gli investigatori si trovano ancora in alto mare. Ma tra voi c'è un testimone che è al corrente di tutto... e sa dietro a quale carta si nascondono l'arma del delitto e l'assassino. Ma di certo non ve lo dirà. Piuttosto vi ingannerà per appropriarsi lui stesso dei successi delle indagini. Solo se riuscite a fiutare i suoi inganni potrete scoprire l'arma del delitto e l'assassino. Chi di voi ce la farà per primo?

Il materiale per le vostre investigazioni

16 tessere con 4 persone sospette:

Influencer, barbiere, giardiniere, operaia



28 tessere rappresentano le 7 armi:

pistola, statua, pala, coltello, cuscino, veleno, ascia



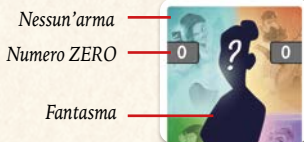
1 blocco per le investigazioni



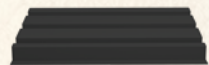
52 carte a presa rappresentano delle persone:



3 carte a presa rappresentano dei fantasmi:



4 supporti per tessere



La preparazione delle vostre investigazioni

Chi per ultimo ha avuto in mano un coltello diventa **testimone** del primo caso criminale. Tutti gli altri giocatori sono **investigatori**. Ognuno riceve **1 supporto per tessere** e **11 tessere** con il retro dello stesso colore: **7 armi** e **4 persone sospette**. Mescolate **tutte** e 55 le carte.

Il testimone...

...mescola le sue 11 tessere a faccia in giù e tira di nascosto 1 arma del delitto e 1 assassino.

Il testimone li guarda e in seguito li dispone a faccia in giù davanti a sé. Può guardarli in qualsiasi momento ma non può mostrarli a nessuno.

...riceve **10 carte**.



Gli investigatori...

...tengono nascoste le loro 11 tessere dagli altri giocatori mettendole nel supporto per tessere.

...ricevono **7 carte ciascuno**.



Tenete le vostre carte in mano a faccia in giù. Mettete da parte le carte di troppo **senza guardarle**.

Scrivete nel **blocco delle investigazioni in alto a sinistra** il nome del **testimone** del primo caso. Accanto annotare gli altri giocatori seguendo in senso orario l'ordine in cui sono seduti.

Lo svolgimento delle vostre investigazioni

Vanno giocati diversi casi criminali uno dopo all'altro. Ogni singolo caso è un gioco a prese e...

- consiste di **7 mani**.
- ha un'**arma del delitto** e un **assassino**.

Durante ogni caso criminale, un giocatore (diverso) è **testimone**. Solo questo conosce **l'arma del delitto** e **l'assassino**, che sono **sempre entrambi carte vincenti**. Gli altri giocatori sono **investigatori** e cercano di **scoprire l'arma del delitto e l'assassino**.

Lo scopo delle vostre indagini

Per vincere a STICH FÜR STICH dovrete collezionare più punti indagine e più punti presa possibili!

Punti indagine

Più a lungo il **testimone** riesce a impedire che gli **investigatori** scoprano l'assassino e l'arma del delitto, e più punti indagine riceve.

Prima un **investigatore** scopre l'assassino e l'arma del delitto e più punti indagine riceve.

Punti presa

Testimone e **investigatori** ricevono un punto presa per ogni mano vinta.

Lo svolgimento delle vostre mani

Ogni mano che si gioca è composta da questi **4** passi:

- I. Giocare una carta
- II. Individuare il vincitore della mano
- III. Investigare l'assassino e l'arma del delitto
- IV. Il vincitore della mano impila la vincita davanti a sé

I. Giocare una carta

Il **giocatore a sinistra del testimone** apre la **1° mano** di ogni caso. Non ci sono obblighi legati a colore e servizio.




- **Chi avvia** una mano, gioca una delle sue carte **a scelta**, disponendola a faccia in su davanti a sé.
- **In seguito** tutti gli altri giocatori giocano a turno una carta **a scelta** a faccia in su.
- Il giocatore che **vince** una mano, **comincerà la prossima**.

Troverete dei consigli interessanti su come giocare le carte sul „foglio riassuntivo“.

II. Individuare il vincitore della mano

Quando tutti hanno giocato una carta, il **testimone** **comunica** quale giocatore ha davanti a sé la **carta che vale di più**, e quindi **vince la mano**. Tuttavia, il **testimone** non rivela mai il motivo della vincita. Qui valgono sempre le seguenti **5 regole di presa**:

1. L'arma del delitto e l'assassino sono le carte vincenti!

-  Ogni **carta** che mostra l'**assassino** e l'**arma del delitto** è una **presa completa**.
-  Ogni **carta con l'arma del delitto** è una **presa d'arma**.
-  Ogni **carta con l'assassino** è una **presa d'assassino**.

Esempio:

La testimone Fiona tira l'**influencer** come assassino e il **cuscino** come arma del delitto. Quindi in questo caso ogni carta ...



... con l'**influencer** e il **cuscino** è una **PRESA COMPLETA**.



... con il **cuscino** è una **PRESA D'ARMA**.






... con l'**influencer** è una **PRESA D'ASSASSINO**.



... senza **influencer** e **cuscino** è una **NON-PRESA**.

2. Presa completa vince su presa d'arma, che vince su presa d'assassino, che vince su non-presa

-  Una **presa completa** vince sulle prese d'arma o d'assassino.
-  Le **prese d'arma** sono più forti delle prese d'assassino.
-  Una **non-presa** vince una mano solo se non sono state giocate prese.

Esempio:

Nicola vince questa mano. La sua **influencer** con **cuscino** è una **presa completa** e vince sul **cuscino** di Joshua (**presa d'arma**) e sull'**influencer** di Linda e Fiona (**presa d'assassino**).

Esempio:

La **presa d'assassino** di Linda vince sulle altre carte, che sono **non-prese**, perché non mostrano né l'**arma del delitto** né l'**assassino**.



Nicola ✓



Joshua



Linda



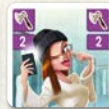
Fiona



Nicola



Joshua




Linda ✓



Fiona

3. Con lo stesso tipo di presa, vince la carta con il numero più alto.

 Le carte dai numeri più alti vincono sulle carte dai numeri più bassi dello stesso tipo di presa.

 Se nella mano non ci sono prese, vince la carta con il numero più alto.

Esempio:

Nicola vince questa mano. Grazie al suo numero più alto, la sua arma del delitto (cuscino) vince sulla presa d'arma di Fiona. Invece, le prese d'assassino di Joshua e Linda non vincono (nonostante il loro numero più alto) perché la presa d'arma vince sulla presa d'assassino.



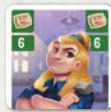
Nicola ✓



Joshua



Linda





Fiona

4. Ogni carta fantasma è presa d'assassino, e mai presa d'arma



 Ogni fantasma **rappresenta l'assassino**, e vince su ogni carta non-presa.

 Ogni carta fantasma (numero ZERO) perde contro tutte le altre prese d'assassino.

 Ogni carta fantasma perde contro ogni presa d'arma e presa completa.

Esempio:

La mano è vinta da Linda, perché la sua presa d'assassino (influencer) ha un numero più alto della presa d'assassino di Joshua (fantasma). Le carte di Nicola e Fiona sono non-prese e quindi perdono contro la presa d'assassino di Linda.



Nicola



Joshua




Linda ✓



Fiona

5. Con carte dello stesso identico valore, vince quella giocata per prima.

 Non esistono carte presa con lo stesso numero (salvo le carte fantasma).

 Solo non-prese possono avere lo stesso numero.

Esempio:

Uno dopo l'altro Nicola, Joshua, Linda e infine Fiona hanno giocato carte che non sono né prese d'assassino né prese d'arma. Dato che sono tutte non-prese, vince la carta col numero più alto. Questo è il 10, che compare su due carte (Linda e Nicola). Vince Nicola perché ha giocato il suo 10 prima di Linda.



Nicola ✓



Joshua



Linda



Fiona

Esempio:

In questa mano ci sono due carte fantasma e nessun'altra presa. Dato che Nicola ha giocato il suo fantasma prima di Linda, la vincita va a lui.



Nicola ✓



Joshua



Linda



Fiona

III. Investigazione: ricercato l'assassino e l'arma del delitto...

Dopo avere individuato il vincitore della mano attuale, ha luogo un'investigazione:

- **Lasciate le carte della mano sul tavolo!** Questo permette a tutti gli **investigatori** di trarre le loro "deduzioni investigative" riguardo all'arma del delitto e all'assassino.
- Tutti gli **investigatori** danno al **testimone** le due tessere che credono corrispondere all'arma del delitto e all'assassino. Questo guarda le informazioni, tenendole strettamente confidenziali (!).
- Chi ha già individuato l'arma del delitto e l'assassino, non prenderà parte all'investigazione.

Il **testimone** annuncia chi ha chiarito il caso:

Solo chi gli ha dato le **tessere corrette** d'assassino e arma del delitto ...

riceve l'informazione: "Caso chiarito" e incassa immediatamente **punti indagine** (come descritto sotto).

Chi **non** gli ha dato **entrambe le tessere corrette** (assassino e arma del delitto) ...

riceve l'informazione: "sospetti sbagliati". Il **testimone** non svela se è sbagliato solo l'assassino, solo l'arma del delitto o se sono sbagliati entrambi.

Punti indagine

... vanno annotati accanto al simbolo della lente



Il **testimone** riceve punti indagine solo quando **tutti gli investigatori** hanno individuato l'arma del delitto e l'assassino. Il numero di punti corrisponde al **numero di mani** che avete già giocato. (Includete la mano attuale.)

Esempio:

Durante l'indagine della 5° mano, l'ultimo investigatore riesce a individuare l'arma del delitto e l'assassino. Il testimone riceve 5 punti.

Se nell'ultima (7°) mano non ancora tutti gli **investigatori** sono riusciti a individuare l'assassino e l'arma del delitto, il **testimone** riceve 8 punti indagine.

Un **investigatore** riceve punti indagine non appena **lui stesso** ha individuato l'assassino e l'arma del delitto. La quantità di punti corrisponde al **numero di carte che ha in mano +1**.

Esempio:

Chi risolve il caso dopo la 2° mano, ha ancora 5 carte in mano. Riceverà $5+1=6$ punti indagine. Nell'ultima mano (7°) si riceve solo ancora 1 punto indagine per risolvere il caso. ZERO punti vanno solo a investigatori che non sono riusciti a identificare l'assassino e l'arma del delitto nemmeno durante l'ultima mano.

Il **testimone** restituisce le tessere ai loro proprietari, tenendole sempre a faccia in giù. Questi le ridispongono sui loro supporti. Così termina l'investigazione di questa mano.

IV. Il vincitore della mano impila la vincita davanti a sé

Quando l'investigazione è terminata, il vincitore della mano **impila** le carte della mano vinta davanti a sé. La **propria carta** con cui ha vinto deve essere **visibile in cima alla pila**. Le carte che si trovano sotto non possono più essere guardate da nessuno (fino alla fine dell'attuale caso criminale), nemmeno dal vincitore stesso della mano.

Chi nel corso di un caso criminale vince diverse mani, le impila **una accanto all'altra davanti** a sé, in modo tale che la prima carta della mano resti visibile. In questo modo tutti i giocatori possono sempre vedere con quale carta sono state vinte le singole mani. La mano termina in questo modo. Ora il vincitore di questa mano comincia la prossima (del corrente caso criminale).

Il caso criminale termina

Ogni caso criminale termina dopo la 7° mano, anche se tutti gli **investigatori** hanno già risolto il caso prima. Al **testimone** rimangono ancora 3 carte in mano.

I punti presa

... vanno annotati accanto al simbolo delle carte.



Ora **testimone** e **investigatori** ricevono **un** punto presa per **ogni** mano **vinta**.

Segue il prossimo caso criminale...

Il **giocatore seduto alla sinistra** dell'ultimo **testimone** diventa **testimone del prossimo caso**. Mescolate di nuovo le 55 carte ed eseguite di nuovo le preparazioni delle vostre indagini (come descritto a pagina 19).

La fine delle indagini... e il vincitore

Quando ognuno di voi ha passato un caso criminale come **testimone**, STICH FÜR STICH finisce. Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti indagine e punti presa. Può esserci più di un vincitore.

N. art.: 60 110 5183

Autore: Markus W. Leon

Illustrazioni: Felix Wermke

Impaginazione: Stephanie Geßler

Traduzione: Sara Pirovino



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

