

Stiche-Raten,

auch bekannt als **Cravallo**, **Wist** oder **(Stiche-)Ansagen**, ist ein Kartenspiel für drei bis sechs Personen. Es wird mit zwei 32 Karten (also 64 Karten) gespielt.

Spielablauf

In diesem Spiel geht es darum, das eigene Blatt möglichst gut einzuschätzen. Die Punkteverteilung basiert auf gewonnenen Stichen.

Vorbereitung

Vor dem Spiel wird eine Tabelle zum Notieren der Punkte angelegt. Diese Tabelle muss pro Spieler zwei Spalten haben. In der rechten Spalte werden die Ansagen notiert, in der linken nach jeder Runde der Gesamtpunktestand des Spielers.

Geben

Die Rolle des Gebers wandert nach jeder Runde im Uhrzeigersinn. Der Geber mischt und gibt so viele Karten aus, wie die Runde es erfordert: In der ersten Runde 5, in der zweiten 4 und so weiter, bis in der letzten Runde 1 Karte ausgegeben wird. Dann legt er den Stapel Restkarten in die Mitte und deckt die oberste Karte auf. Die Farbe dieser Karte bestimmt für die Runde den Trumpf.

Ansagen

Alle Spieler, angefangen beim Spieler links vom Geber, sagen nun reihum an, wie viele Stiche sie mit den Karten auf ihrer Hand gewinnen können. Es ist erlaubt, null anzusagen. Die Ansagen werden in der Tabelle notiert. Hierbei ist darauf zu achten, dass die Gesamtzahl angesagter Stiche nicht mit der Anzahl Karten auf der Hand übereinstimmen soll. Wenn zum Beispiel bei drei Spielern in der dritten Runde die ersten beiden Spieler je einen Stich angesagt haben, muss also der Geber null oder zwei oder mehr ansagen.

Stechen

Der Spieler links vom Geber kommt heraus. Alle anderen Spieler müssen nun reihum die Farbe bedienen. Können sie nicht bedienen, können sie entweder eine Karte der Trumpf-Farbe spielen oder eine Karte einer anderen Farbe abwerfen. Die höchste Karte der angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sind Trümpfe im Stich, gewinnt der höchste Trumpf. Spielen zwei Spieler die gleiche Karte aus, zählt die Karte, die zuerst gespielt wurde, höher. Karten anderer Farben sind für den Stich nichts wert. Nach dem ersten Stich der Runde kommt der Spieler, der den letzten Stich genommen hat, heraus.

Punkte

Am Ende einer Runde wird die Anzahl der gewonnenen Stiche mit der Anzahl der angesagten verglichen. Jeder Spieler, dem es gelungen ist, seine Ansage einzuhalten, bekommt zwei Punkte für die korrekte Ansage und einen weiteren für jeden Stich, den er genommen hat. Spieler, die ihre Ansage nicht erfüllen konnten, bekommen einen Minuspunkt für jeden Stich mehr oder weniger, als sie angesagt hatten.

Spielende

Das Spiel endet nach der letzten Runde, in der 1 Karte an die Spieler ausgegeben wurde. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl hat gewonnen.