

## 12er Stich

Auteur: Ritter Kunibert

Uitgegeven door Hexagames, 1987

Een vlot rekenspel met kaarten.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

### 1. Spelmateriaal

- 46 speelkaarten
- 1 speciale dobbelsteen (2-3-3-4-4-5)
- 1 balpen en 1 schrijfblokje
- 1 spelregel

### 2. Spelbeschrijving

Door het uitspelen van kaarten proberen de spelers 'slagen' te halen en als eerste de laatste kaart uit te spelen. Wie er als eerste in slaagt om het, door de speciale dobbelsteen bepaalde, puntenaantal te overtreffen, wint het spel.

### 3. De kaarten

Het spel bestaat uit:

- A) 23 kaarten met zwarte getallen.  
Zwarte getallen worden, steeds als men die uitspeelt, bij de vorige som opgeteld (+).
- B) 23 kaarten met rode getallen.  
Rode getallen worden, steeds als men die uitspeelt, van de vorige som afgetrokken (-).

De verdeling van de kaartenwaarde:

waarde	#zwarte	#rode
1	4	4
2	3	3
3-9	telkens 2	telkens 2
12	2	2

### 4. Spelvoorbereiding

Voor elke ronde worden alle kaarten goed geschud. De geveer deelt aan iedereen verdeckt 6 kaarten uit. De kaarten worden in de hand genomen. De rest van de kaarten komt als verdeckte stapel op tafel.

### 5. Spelverloop

- Er wordt in uurwijzerzin om beurt gespeeld. De speler naast de geveer start.
- De eerst uitgespeelde kaart moet een zwarte zijn. Na elke uitgespeelde kaart wordt steeds de nieuwe som berekend. De gespeelde kaarten vormen een open aflegstapel.
- De som mag echter nooit meer dan 12 worden of kleiner dan nul.
- De nieuwe som moet, na het uitspelen van een nieuwe kaart, luidop gezegd worden.
- Wordt de nieuwe som, na het uitspelen van een kaart, exact '12' of '0', dan bekommt die speler de slag (Stich). Hij krijgt dan alle openliggende kaarten van de aflegstapel.

- Enkel als een speler aan beurt geen eigen kaart kan spelen, mag hij één nieuwe kaart van de voorraadstapel nemen. Kan hij ook deze kaart niet uitspelen, dan komt de volgende speler aan beurt.

*Voorbeeld voor drie spelers*

*Speler A speelt een zwarte '8' uit.*

*Speler B volgt met een rode '5' en zegt luidop '3' (van  $8-5=3$ ).*

*Speler C bezit in zijn hand een rode '3' en een zwarte '9'. Met beide kaarten kan hij een slag slaan. Hij kiest voor de '9' en zegt luidop '12' en bekommt zo de slag. Nu moet speler C nog uitspelen. Hij neemt een zwarte '5', legt deze open op tafel en spreekt ze uit.*

*Speler A is terug aan de beurt. Hij bezit de volgende kaarten in zijn hand: een zwarte '12' en rode '6-7-8-9'. Hij kan hiermee geen kaarten uitspelen die niet boven de 12 of onder de nul uitkomen. Hij moet dus een kaart van de stapel nemen. Hij trekt een zwarte '8' die hem helaas ook geen speelmogelijkheid geeft. Dat betekent dat speler B nu aan de beurt komt.*

Overzicht van de speelmogelijkheden:

- uitspelen -

Ligt er geen kaart open op tafel, dan moet de eerst uitgespeelde kaart een zwarte kaart zijn. Deze situatie komt steeds voor bij aanvang van een ronde of na een slag.

- bedienen -

Legt een speler een kaart op de open aflegstapel, dan moet hij de nieuwe som (of verschil) luidop uitspreken.  
Pas op! Geen enkel tussenresultaat mag boven de '12' gaan of onder de '0' duiken.

- slag slaan -

Brengt een speler, door het uitspelen van een kaart, de lopende som exact op '12' of '0', dan bekommt deze speler de slag (hij neemt alle open liggende kaarten).  
De speler die een slag sloeg, speelt een nieuwe zwarte startkaart uit.

- trekken -

Kan een speler geen kaart uitspelen, dan neemt hij de bovenste kaart van de verdeckte stapel. Kan hij hiermee spelen of een slag slaan, dan is hem dit toegelaten.

- passen -

Kan de speler met deze nieuwe kaart niet spelen, dan neemt hij de kaart in zijn hand en de volgende speler komt aan de beurt.

## **6. Einde van een ronde**

Een ronde eindigt op het moment dat een speler zijn laatste kaart uitspeelt (door te bedienen of door een slag te slaan). Deze speler krijgt een bonus van 30 punten.

Een ronde eindigt ook als de verdeckte voorraadstapel opgebruikt is en niemand nog een kaart kan uitspelen. De kaarten van de openliggende stapel worden opzij gelegd en tellen niet meer mee. In dit geval is er geen bonus voor het stoppen van het spel.

## **7. Puntenwaardering**

Alle kaarten die een speler verzamelde door behaalde skagen, tellen als pluspunten:

- 1 tot 5 (rood of zwart): 5p
- 6 tot 9 (rood of zwart): 10p
- 12 zwart: 15p
- 12 rood: 20p
- laatst gespeelde kaart: 30p

Kaarten die spelers nog bezitten, nadat een speler zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, worden opzij gelegd en tellen niet meer mee.

Het best worden de punten van elke speler op een blaadje genoteerd.

## **8. Speleinde**

Voor aanvang van het spel wordt bepaald om hoeveel punten gespeeld zal worden. De speciale dobbelsteen wordt gegooid en het resultaat wordt met 100 vermenigvuldigd. Dat betekent dat er gespeeld zal worden totdat iemand 200, 300, 400 of 500 punten bereikt of overschrijdt. Deze speler wint dan ook het spel.

Indien toevallig meerdere personen in dezelfde ronde het doelgetal bereiken, wint hij die de hoogste score behaalt.

## **9. Opmerking**

- Wie een zwarte '12' als startkaart uitspeelt, behaalt geen slag.
- De rode '12' dient enkel om een zwarte '12' te slaan.

## **10. Variante**

Kaarten, die speler na een ronde nog in de hand hebben, worden als negatieve punten van de score afgetrokken.

## **11. Prof-regel**

De speler die een slag behaalt, kan beslissen om de positieve en negatieve kleuren om te wisselen. In dat geval worden de zwarte kaarten gebruikt om af te trekken en de rode cijfers worden bij het vorige tussenresultaat opgeteld.



Date Last Modified: 12-09-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief