

SCHICKI MICKI



Ein kunterbuntes Verwirrspiel für 2-7 gut betuchte Fasane ab 7 Jahren

Was soll Farah Fasan nur zu dieser verdammten Gala anziehen? Das rote oder das blaue Halstuch? Passt da der gelbe Hut dazu? Rouge auf den Schnabel oder doch eher pink? Und wenn es regnet? Der grüne Regenschirm??? Soll Wurgl, der Hauswurm mit? Dann möchte aber seine Schwester Ringel auch dabei sein!

Bei Geschmacksfragen dieser Art richtig zu liegen, ist die Kunst echter Aristokratie...

...und wenn nun diese neureiche Schnepfe Flora auch ein blaues Halstuch trägt?? Und den gelben Hut?! Das wäre eine Katastrophe...

Material:

64 Spielkarten

(46 Fasanendamen mit einem Regenwurm,

6 Fasanendamen mit zwei Regenwürmern, 12 Bildausschnitte)



4 Schnappfiguren (3x blau, 1x rot)
diese Spielregel



Spielvorbereitung

- Die rote Schnappfigur wird in die Tischmitte gestellt.
- Die drei blauen Figuren werden darum herum platziert (vgl. Abb. 2).

Spielen nur drei Spieler, werden zur roten Figur nur zwei blaue Figuren gestellt; im Spiel zu zweit nur eine blaue Figur.

- Alle 64 Spielkarten werden gut gemischt.

Spielziel

Die Spieler betätigen sich als Türsteher bei der großen Fasanengala. Fasanendamen erhalten keinen Eintritt, wenn sich ihre Aufmachung nicht ausreichend voneinander unterscheidet. Auch Damen, die gleich zwei Regenwürmer mit

sich führen, erhalten keinen Einlass. Der Spieler, der die meisten Verstöße gegen die Kleider- und Regenwurmordnung ahndet und somit **die meisten Karten** sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Der Spieler mit der buntesten Kleidung nimmt die gemischten Karten verdeckt in die Hand und legt dann **langsam** eine Karte nach der anderen offen nebeneinander auf dem Tisch aus. Alle Spieler (auch der Kartenaufdecker) suchen dabei gleichzeitig nach **gleichfarbigen** Schirmen, Hüten, Halstüchern, Schnäbeln, Schwanzfedern oder Begleitwürmern. Außerdem wird nach Fasanendamen gesucht, die **zwei** Regenwürmer spazieren führen.

Der übrige Fasanenkörper (der auf allen Karten dieselbe Farbe aufweist), wird dabei nicht beachtet. Die 12 Karten "Bildausschnitte" zeigen folglich immer nur **ein** farbiges Merkmal (z.B. Hut).

Sobald ein Spieler doppelte Regenwürmer auf einer Karte entdeckt, versucht er der Erste zu sein, der **klopft**.

Sobald ein Spieler gleichfarbige Merkmale auf verschiedenen Karten entdeckt, versucht er der Erste zu sein, der **ruft oder zuschnappt**.

Spiele, die dabei am schnellsten das Richtige tun, erhalten die ausliegenden Karten.

Anschließend gibt der Spieler, der die Karten aufgedeckt hat, den restlichen Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter, der nun an der Reihe ist, die Karten aufzudecken usw...

ACHTUNG: Damit der Spieler, der die Karten aufdeckt, keinen Vorteil hat, muss er die Karten immer "von sich weg" aufdecken, d.h. seine Mitspieler sehen das Kartenmotiv bereits, bevor er es sieht. Damit der kartenauslegende Spieler keinen Nachteil hat, halten sich seine Mitspieler während des Aufdeckens mit beiden Händen am Tischrand fest, bis gerufen, zugeschnappt oder geklopft wird.

Rufen, zuschnappen, klopfen

Die Tabelle auf Seite 8 zeigt auf einen Blick alle Fälle, die im Spiel auftreten können.



1. Rufen: Ein gleichfarbiges Merkmal
Wer auf verschiedenen Karten ein gleichfarbiges Merkmal entdeckt, ruft sofort den Namen des Merkmals. Wer dies als Erster tut, erhält alle bis dahin aufgedeckt ausliegenden Karten und legt sie vor sich ab (vgl. Abb. 3).

Aber: Befinden sich auf einer der ausliegenden Karten **zwei Regenwürmer**, gehen die Spieler, die das richtige Merkmal gerufen haben, leer aus (vgl. Abb. 8).

Falsch rufen

Wer ein Merkmal ruft, das gar nicht gleichfarbig ausliegt, erhält keine Karten. Er muss eine bereits gesammelte Karte abgeben (vgl. Abb. 3).

Karten, die abgegeben werden, wandern immer verdeckt unter den Kartenstapel zurück. Wer noch keine Karten besitzt, muss auch keine abgeben.

Abb. 3: Zwei Fasanendamen haben einen roten Hut auf. Daniela und Tamara rufen "Hut". Weil Daniela schneller war, erhält sie alle ausliegenden Karten. Tamara geht leer aus.



Manuel, der versehentlich „Tuch“ gerufen hat, muss eine seiner Karten zurück unter den Stapel legen.

Wer ruft, obwohl außer dem gerufenen Merkmal noch **weitere** gleichfarbige Merkmale ausliegen, erhält weder Karten, noch muss er eine abgeben.

Das gleiche gilt für Spieler, die ein gleichfarbiges Merkmal rufen, obwohl sich auf einer Karte **zwei Regenwürmer** befinden. Wer ein richtiges Merkmal gerufen hat, darf danach trotzdem noch schnappen oder klopfen, wenn dies die zutreffendere Lösung ist (vgl. Abb. 4).

2. Blaue Figur schnappen: Mehrere gleichfarbige Merkmale
Wer bei den aufgedeckten Karten **mehr als nur ein** gleichfarbiges Merkmal entdeckt, schnappt sich eine blaue Figur.



Jeder Spieler, der sich zu Recht eine blaue Figur geschnappt hat, erhält eine der ausliegenden Karten und legt sie vor sich ab (vgl. Abb. 4 und 5).

Gibt es dabei überzählige aufgedeckte Karten, wandern diese wieder verdeckt zurück unter den Kartenstapel (vgl. Abb. 4).

Gibt es zu wenig aufgedeckte Karten, werden die fehlenden vom Kartenstapel genommen (vgl. Abb. 5).

Sind im Kartenstapel hierfür nicht genügend Karten vorrätig, endet das Spiel. Wer noch eine Karte bekommen hätte, rechnet sie zu seinem Gesamtergebnis dazu.



Aber: Befinden sich auf einer der ausliegenden Karten **zwei Regenwürmer**, bekommen die Spieler, die eine blaue Figur geschnappt haben,

keine Karte (vgl. Abb. 9).

Alle geschnappten Figuren werden anschließend immer wieder zurück in ihre Ausgangsposition gestellt (bevor die nächste Karte aufgedeckt wird).



Abb. 4: Daniela und Tamara rufen „Tuch“. Jetzt erst bemerkt Daniela auch die gleichfarbigen (grünen) Schwanzfedern. Sie schnappt eine blaue Figur. Auch Manuel

und Clemens tun dies. Daniela, Manuel und Clemens erhalten je eine der ausliegenden Karten.

Da vier Karten ausliegen, wandert die vierte Karte zurück unter den Stapel.

Tamara geht leer aus.

Abb. 5: Diese beiden Fasanendamen haben grüne Schwanzfedern und ein gelbes Tuch. Daniela, Manuel und Clemens bemerken die beiden Gemeinsamkeiten und schnappen sich eine blaue Figur. Dafür erhalten sie je eine Karte. Weil nur zwei Karten ausliegen, erhält einer von ihnen die oberste Karte des verdeckten Stapels.



Falsch schnappen (Blaue Figur)

Wer eine blaue Figur schnappt, obwohl gar kein oder nur ein Merkmal gleichfarbig ist, muss eine seiner Karten abgeben (vgl. Abb. 6).

Als **falsches** Schnappen gilt auch, wenn ein Spieler eine blaue Figur schnappt, obwohl zwei völlig identische Karten ausliegen. Wer dies trotzdem tut, muss ebenfalls eine seiner Karten abgeben (vgl. Abb. 7). Er darf die rote Figur nicht mehr schnappen.

Abb. 6: Die ausliegenden Karten zeigen nur ein gleichfarbiges Merkmal (Schnabel). Trotzdem hat Clemens eine blaue Figur und Tamara sogar eine rote geschnappt. Beide müssen eine Karte abgeben.



3. Rote Figur schnappen: Zwei identische Karten

Wer zwei völlig identische Karten entdeckt, schnappt sich die rote Figur. Dafür erhält er alle aufgedeckt ausliegenden Karten und legt sie vor sich ab (vgl. Abb. 7).





Abb. 7: Zwei ausliegende Karten sind vollkommen gleich. Clemens hat am schnellsten reagiert und die rote Figur geschnappt. Dafür erhält er alle ausliegenden Karten. Manuel und Tamara, die beide eine blaue Figur geschnappt haben, müssen jeweils eine Karte abgeben. Daniela hat fälschlicherweise geklopft und muss ebenfalls eine Karte abgeben.

Falsch schnappen (Rote Figur)

Wer die rote Figur schnappt, obwohl keine identischen Karten ausliegen, muss eine seiner Karten abgeben (vgl. Abb. 6).

4. Klopfen: Zwei Regenwürmer auf einer Karte

Wird eine Karte aufgedeckt, auf der **zwei**

Regenwürmer abgebildet sind, erhält der Spieler,

der **zuerst auf den Tisch klopf** alle ausliegenden Karten - **auch dann, wenn zu diesem Zeitpunkt schon jemand durch Rufen oder Zuschnappen auf farbgleiche Merkmale aufmerksam gemacht hat** (siehe Abb. 8 und 9).



MERKE: RICHTIGES KLOPFEN SCHLÄGT RUFEN UND SCHNAPPEN IMMER!

Abb. 8: Die ausliegenden Karten zeigen ein gleichfarbiges Merkmal. Daniela ruft „Tuch“ und liegt damit richtig. Aber Clemens hat entdeckt, dass sich auf einer Karte zwei Regenwürmer befinden. Er klopf und erhält damit alle ausliegenden Karten. Daniela geht leer aus.



Abb. 9: Die ausliegenden Karten zeigen mehrere gleichfarbige Merkmale, nämlich je zwei Tücher, Würmer, Schnäbel und drei Hüte. Clemens und Manuel schnappen eine blaue Figur. Damit liegen sie zwar

richtig, aber Daniela entdeckt, dass auf einer Karte zwei Regenwürmer abgebildet sind. Sie klopf und erhält alle ausliegenden Karten. Clemens und Manuel gehen leer aus.

Falsch klopfen

Wer klopf, obwohl keine der ausliegenden Karten zwei Regenwürmer zeigt, muss eine seiner Karten abgeben (vgl. Abb. 7).

Spielende und Sieger

Sobald die letzte Karte aufgedeckt wurde, haben alle Spieler noch ein letztes Mal die Gelegenheit zu klopfen, zu rufen oder zu schnappen. Dann endet das Spiel. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Wenn mehrere Spieler felsenfest behaupten, als Erste geklopft oder (das richtige Merkmal) gerufen zu haben, entscheidet die Spielermehrheit darüber, wer Recht hat. Gibt es dabei keine Entscheidung, dann erhält jeder in Frage kommende Spieler eine der ausliegenden Karten. Bei überzähligen oder zu wenigen ausliegenden Karten wird dabei so verfahren, wie im oberen Kasten auf Seite 4 beschrieben (vgl. auch Abb. 4 und 5).

Erschienen im Zoch Verlag - Copyright: 2003 - Autor: Jacques Zeimet

Illustration: Doris Matthäus - Layout: Victor Boden

Alles auf einen Blick:		Das passiert, wenn du...				
Das zeigen die ausliegenden Karten:	Das musst du tun:	...klopfst	...richtig rufst	... eine BLAUE Figur schnappst	... die ROTE Figur schnappst	...falsch rufst
2 Regenwürmer auf 1 Karte	KLOPFEN	Du nimmst die ausliegenden Karten (wenn du als Erster klopfst)	Nichts	Nichts bei mind. 2 gleichen Merkmalen sonst Karte abgeben	Du gibst eine Karte ab	Du gibst eine Karte ab
1 gleichfarbiges Merkmal	RUFEN (das richtige Merkmal)	Du gibst eine Karte ab	Du nimmst die ausliegenden Karten (wenn du als Erster rufst)	Du gibst eine Karte ab	Du gibst eine Karte ab	
Mehrere gleichfarbige Merkmale	BLAUE FIGUR SCHNAPPEN	Du gibst eine Karte ab	Nichts	Du nimmst eine Karte	Du gibst eine Karte ab	
2 identische Karten	ROTE FIGUR SCHNAPPEN	Du gibst eine Karte ab	Nichts	Du gibst eine Karte ab	Du nimmst die ausliegenden Karten	

Drucken