



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!

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

Material:

60 Fasanenkarten
4 Farbkarten (3x blau, 1x rot)
diese Spielregel

Abb.1:



Spielvorbereitung

- Die rote Farbkarte wird in die Tischmitte gelegt.
- Die drei blauen Farbkarten werden darum herum platziert (vgl. Abb. 2).

Spielen nur drei Spieler, werden zur roten Karte nur **zwei** blaue Karten gelegt; im Spiel zu zweit nur eine blaue Karte.

Abb.2: Startaufstellung für 4-7 Spieler.



- Alle 60 Fasanenkarten 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 Regenwurmmordnung 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.

ACHTUNG: Damit der Spieler, der die Karten aufdeckt, keinen Vorteil hat, muss er die Karten so aufdecken, dass seine Mitspieler das Kartenmotiv vor ihm sehen.

Rufen, zuschlagen, klopfen

Die Übersichtstabelle am Spielregelende 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 Fasanenkarten 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. Hat er bereits Karten gesammelt, muss er eine davon zurück unter den Stapel legen.

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 schlagen oder klopfen, wenn dies die zutreffendere Lösung ist (vgl. Abb. 4).

2. Auf blaue Farbkarte schlagen: Mehrere gleichfarbige Merkmale

Wer bei den aufgedeckten Karten **mehr als nur ein** gleichfarbiges Merkmal entdeckt, schlägt auf eine blaue Farbkarte. Auf jede Karte darf dabei **nur ein Spieler** schlagen.

Jeder Spieler, der zu Recht auf eine blaue Karte geschlagen hat, erhält eine der ausliegenden Fasanendamen 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 auf eine blaue Karte geschlagen haben, keine Karte (vgl. Abb. 9).



Abb. 4: Daniela und Tamara rufen „Tuch“. Jetzt erst bemerkt Daniela auch die gleichfarbigen (grünen) Schwanzfedern. Sie schlägt auf eine blaue Karte. Auch Manuel und Clemens tun dies. Daniela, Manuel und Clemens erhalten je eine der ausliegenden Karten. Da vier Karten ausliegen, wird die vierte Karte zurück unter den Stapel gelegt. 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 schlagen auf eine blaue Karte. Dafür erhalten sie je eine Karte. Weil nur zwei Karten ausliegen, erhält einer von ihnen die oberste Karte des verdeckten Stapels.



Falsch zuschlagen (Blaue Karte)

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

Als falsches Zuschlagen gilt auch, wenn ein Spieler auf eine blaue Karte schlägt, obwohl zwei völlig identische Karten ausliegen. Wer dies trotzdem tut, muss ebenfalls eine seiner Karten abgeben (vgl. Abb. 7). Er darf auf die rote Karte nicht mehr schlagen.

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



3. Auf rote Karte schlagen: Zwei identische Karten

Wer zwei völlig identische Karten entdeckt, schlägt auf die rote Karte. Wer dies als Erster getan hat, erhält 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 auf die rote Karte geschlagen. Dafür erhält er alle ausliegenden Fasanendamen. Manuel und Tamara, die beide auf eine blaue Karte geschlagen haben, müssen jeweils eine Karte abgeben. Daniela hat fälschlicherweise geklopft und muss ebenfalls eine Karte abgeben.

Falsch schlagen (Rote Karte)

Wer auf die rote Karte schlägt, 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**t alle ausliegenden Fasanendamen - auch dann, wenn zu diesem Zeitpunkt schon jemand durch Rufen oder Zuschlagen auf farbgleiche Merkmale aufmerksam gemacht hat (siehe Abb. 8 und 9).



MERKE: RICHTIGES KLOPFEN GEHT IMMER VOR RUFEN UND SCHLAGEN!

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 schlagen auf eine blaue Karte. 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 schlagen. Dann endet das Spiel. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Autor: Jacques Zeimet
Illustration: Doris Matthäus

© 2013 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 60 110 5048



Alles auf einen Blick:

Alles auf einen Blick:		Das passiert, wenn du ...				
Das zeigen die ausliegenden Karten:	Das musst du tun:	...klopfst	...richtig rufst	...auf eine BLAUE Karte schlägst	...auf eine ROTE Karte schlägst	...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	AUF BLAUE KARTEN SCHLAGEN	Du gibst eine Karte ab	Nichts	Du nimmst eine Karte	Du gibst eine Karte ab	
2 identische Karten	AUF ROTE KARTEN SCHLAGEN	Du gibst eine Karte ab	Nichts	Du gibst eine Karte ab	Du nimmst die ausliegenden Karten	



Schicki Micki



A colourful game of confusion for 2-7 well-off pheasants of 7 years and older

What on earth is Farah Pheasant going to wear for that dratted gala night? The red scarf or the blue one? How will the yellow hat fit in? Red on her beak or rather pink? And what if it rains? The green umbrella??? Should she take her pet worm? But then his sister would also like to come! ...and what if that upstart chick Flora also wore a blue scarf? And a yellow hat?! That would be a disaster...

Material:

- 60 cards with pheasants
- 4 slapping cards (3x blue, 1x red)
- game instructions

Fig.1:



Preparation of the game

- The red snatch figure is placed in the middle of the table.
- The three blue snatch figures are placed around it (see fig. 2).

If only three players are taking part, only two blue figures are placed beside the red one; only one blue figure, if there are only two players.

Fig.2: Starting position for 4-7 players.



- All 60 cards with pheasants are shuffled thoroughly.

Aim of the game

The players act as doorkeepers at the pheasants' great gala night. Lady pheasants are not admitted if their outfits are not completely different from the other's. Nor will they be admitted if they are carrying two earthworms with them. The player who discovers the most violations of the dress and earthworm rules, and thus collects the most cards, wins the game.

How to play

The player with the most colourful clothes picks up the shuffled cards and starts to slowly place the cards face up on the table next to each other.

While this is being done, all players (including the one turning up the cards) look for umbrellas, hats, scarves, beaks, tail feathers, or pet worms of the same colour. They also look for lady pheasants bringing two pet worms along.

ATTENTION: To prevent the player turning up the cards from having an advantage, he has to turn them away from himself, so that the other players see the picture first.

Calling, slapping, knocking

The table on page 8 shows the different situations that can occur during a game.

1. Calling: An element in the same colour

The player who discovers one element in the same colour on the cards turned up calls the name of the element immediately. The player who calls first receives all cards turned up at that time and places them in front of himself (see fig. 3).



But: If one of the cards turned up shows two earthworms, the players who spotted the correct element do not receive any cards (see fig. 8).

Wrong calls

A player who calls an element which is not present twice in the same colour does not receive any cards. He has to return one of his collected cards back to the stack (see fig. 3).

Cards which have to be returned are placed face down below the main card stack. Players who haven't yet collected any cards do not have to return any.

Fig. 3: Two lady pheasants are wearing red hats. Diana and Terry call out „Hat“. Diana is faster and receives all the cards that are turned up. Terry receives nothing. Michael calls „Scarf“ by mistake and has to return one of his cards to the stack.



Players who call for one element although there are more elements of one colour than the one he called do not receive any cards, but do not have to return any either.

The same is true for players who call an element of the same colour although there is a card showing two earthworms.

Players who call elements of one colour may then snatch a figure or knock; this cancels their call (see fig. 4).

2. Slapping on a blue card: Several elements in one colour

Players who discover more than just one element in the same colour slap on a blue card.

All players who slap on a blue card correctly receive one of the cards with pheasants turned up and place them on the table before them (see fig. 4 and 5). Only one slapping hand per blue card is allowed.



If there are more cards turned up than are needed, those remaining are returned to the bottom of the stack (see fig. 4).

If there are not enough cards turned up, the missing cards are taken from the stack (see fig. 5).

If there are not enough cards in the stack, the game is over. Players who should have received another card may add it to their final result.



But: If there are two earthworms on one of the cards turned up, the players who snatch a blue figure receive no card (see fig. 9).

All figures snatched are then placed back to their starting position (before the next card is turned up).



Fig. 4: Diana and Terry call „Scarf“. Only then does Diana notice the tail feathers in the same colour (green). She slaps on a blue card. Michael and Chris do the same. Diana, Michael and Chris each receive one of the cards with pheasants turned up. As there are more than three cards turned up, the remaining cards are returned under the stack.

Fig. 5: Two lady pheasants are wearing green tail feathers and yellow scarves. Diana, Michael and Chris discover these common elements and each slap on a blue card. As there are only two cards with pheasants turned up, one of them receives the card on top of the stack.



Slapping in error (blue card)

Players who slap on a blue card despite there being no or just one element in the same colour must return one of his cards to the stack (see fig. 6).

Players who slap on a blue card despite there being two completely identical cards with pheasants turned up also have to return one of their cards (see fig. 7). They may not slap on the red card or knock on the table.

Fig. 6: The cards turned up show just one element in the same colour (beak). Nevertheless, Chris slaps on a blue card and Terry even slaps on the red one. Both have to return one of their cards with pheasants.



3. Slapping on the red card: Two identical cards with pheasants

Players who discover two completely identical pheasants slap on the red card. They then receive all the cards with pheasants turned up and place them in front of themselves (see fig. 7).



Fig. 7: Two pheasants turned up are completely identical. Chris reacts first and slaps on the red card. He receives all cards turned up. Michael and Terry, who both slap on a blue card, have to return one of their cards with pheasants. Diana knocks on the table in error and has to return a card as well.

Slapping in error (red card)

Players who slap on the red card despite there being no completely identical pheasants on the table have to return one of their cards with pheasants (see fig. 6).

4. Knocking: Two earthworms on one card

If a card is turned up which shows **two earthworms**, the player who **knocks on the table first** receives all cards turned up - **even if someone else has called or slapped on a card because they spotted one or more elements in the same colour** (see fig. 8 and 9).



NOTE: KNOCKING ALWAYS WINS OVER CALLING OR SLAPPING ON A CARD

Fig. 8: The cards on the table show one element in the same colour (the scarf). Diana calls „Scarf“, which is correct. But Chris spots a card showing two earthworms. He knocks on the table and thus receives all cards turned up. Diana receives nothing.



Fig.9: The cards on the table show several elements in the same colour: two scarves, worms, and beaks, and three hats. Chris and Michael each slap on a blue card. They are right, but Diana spots a card with two earthworms. She knocks and receives all cards on the table. Chris and Michael receive nothing.

Knocking in error

Players who knock despite there being no cards with two earthworms on the table have to return one of their cards to the stack (see fig. 7).

Players and Winners

As soon as the last card is turned up, players have a last chance to knock, call or slap on a card. Then the game is over. The player who has collected the most cards (in front of them on the table) wins.

Author: Jacques Zeimet
Illustration: Doris Matthäus

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 60 110 5048



Game situations at a glance:

This is what you see on the cards:	This is what you have to do:	This happens if you...				
		...knock	...call correctly	...slap on a BLUE card	...slap on the RED card	...call wrong
2 earthworms on 1 card	KNOCK	You receive all the cards on the table (if you are the first to knock)	Nothing	Nothing, if at least two equal elements otherwise return card	You return one of your cards	You return one of your cards
1 element in the same colour	CALL (the right element)	You return one of your cards	You receive all cards on the table (if you are the first to call)	You return one of your cards	You return one of your cards	
several elements in the same colour	SLAP ON A BLUE CARD	You return one of your cards	Nothing	You receive one card	You return one of your cards	
2 identical cards	SLAP ON THE RED CARD	You return one of your cards	Nothing	You return one of your cards	You receive the cards on the table	