

Schicki Micki  
Zoch, 2003  
ZEIMET Jacques  
2 - 7 spelers vanaf 7 jaar  
± 30 minuten

## Inleiding

Schicki Micki is een kakelbont en chaotisch observatiespel voor 2 - 7 gefortuneerde fazanten vanaf de leeftijd van 7 jaar.

Wat moet Farah, de damesfazant, in hemelsnaam dragen op die verdoemde gala-avond ? Het rode of het blauwe sjaaltje ? Zal de gele hoed wel geschikt zijn om daar bij te dragen ? Moet ze wat rouge op haar snavel of toch liever wat paars ? En wat als het gaat regenen ? Is de groene paraplu dan geschikt ? Zal ze haar lievelingsworm meenemen ? Maar dan wil zijn zus ook meekomen.

Je moet een beetje aristocrate zijn om al die vragen van smaak op te lossen. En wat als die 'nouveau riche' en hoogmoedige trut, damesfazant Flora, nu ook een blauwe sjaal aan heeft ? En een gele hoed ? Dat zou pas echt een ramp zijn.

# Spelmateriaal

- **64 speelkaarten ;**

46 damesfazanten met één regenworm



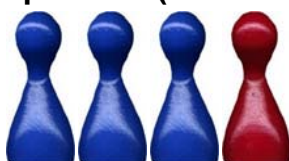
6 damesfazanten met twee regenwormen



12 detailfoto's van één kenmerk



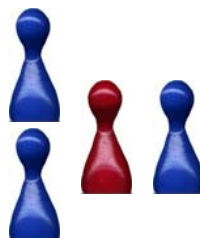
- **4 pionnen (3x blauw en 1x rood) ;**



- **1 handleiding.**

## Spelvoorbereiding

Plaats de rode pion in het midden van de tafel.  
Plaats de 3 blauwe pionnen rond de rode pion.



In een spel voor 3 spelers wordt links en rechts van de rode pion één blauwe pion geplaatst.  
In een spel voor 2 spelers wordt naast de rode pion maar één blauwe pion geplaatst.

Alle 64 kaarten worden verdekt grondig gemixt.

## Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van portier op de grote fazanten gala-avond. Damesfazanten krijgen geen toegang als hun kledij niet in voldoende mate verschillend is van de kledij van de anderen. Ook damesfazanten die meteen met 2 regenwormen komen aandraven, krijgen geen toegang.

De speler die de meeste overtredingen van de damesfazanten ontdekt tegen de regels en de etiquette van de kledij en het aantal wormen en op die manier de meeste kaarten verzamelt, wint het spel.

## Spelverloop

De speler die de kleurrijkste kledij draagt, begint het spel. Hij neemt de stapel verdekte en grondig geschudde kaarten in de hand en legt langzaam de ene kaart na de andere kaart zichtbaar en naast elkaar open op de tafel.

Alle spelers, ook de speler die de kaarten blootlegt, zoeken tegelijkertijd naar paraplu's, hoeden, sjaals, snavels, staartveren of regenwormen van dezelfde kleur. Bovendien kijken ze ook uit naar damesfazanten die met 2 regenwormen willen gaan wandelen.

De rest van het lichaam van de fazant is van geen belang (omdat die altijd dezelfde bruinrijze kleur heeft). De 12 detailkaarten tonen telkens maar 1 gekleurd kenmerk dat telt (bijvoorbeeld de hoed).

De kaartdeeler blijft langzaam de kaarten blootleggen tot iemand roept, klopt of een pion wegneemt.

Zodra een speler een kaart met twee regenwormen ontdekt, probeert hij de eerste te zijn die op de tafel **klopt**.

Zodra een speler kenmerken van dezelfde kleur ontdekt op verschillende kaarten, probeert hij de eerste te zijn die **roept of een pion neemt**.

De speler die het snelste reageert en de correcte handeling uitvoert, ontvangt alle uitgespeelde kaarten op de tafel.

Vervolgens geeft de persoon die daarnet de kaarten deelde de verdeckte stapel kaarten door aan zijn linkerbuur. Deze begint op zijn beurt met traag kaarten zichtbaar te leggen. Alle spelers kijken opletten naar de kaarten en spelen zo iedere beurt verder.

## Opgelet

De speler die de kaarten omdraait heeft geen voordeel want hij moet de kaarten omdraaien op een dergelijke manier dat de medespelers als eerste de figuren ontdekken. De andere spelers houden met hun beide handen de rand van de tafel vast terwijl de speler de kaarten zichtbaar op de tafel legt of tot er iemand klopt, roept of een pion pakt.

## Roepen, kloppen, pion pakken

De tabel op pagina 6 toont in één oogopslag alle mogelijkheden die zich tijdens het spel kunnen voordoen.

### 1. Roepen : één kenmerk met dezelfde kleur

De speler die op verscheidene kaarten één kenmerk met dezelfde kleur ontdekt, roept onmiddellijk de naam van het kenmerk (voorbeeld sjaal, hoed, ...).

De speler die dat als eerste doet, ontvangt alle kaarten die zichtbaar op de tafel liggen en legt de kaarten voor hem op de tafel.



#### Voorbeeld

Twee fazanten dragen een rode hoed. Anne en Marc roepen 'hoed'. Anne riep als eerst en krijgt daarom alle kaarten die zichtbaar op de tafel liggen. Marc krijgt niks. Herman die bij vergissing 'sjaal' riep, moet één van zijn verzamelde kaarten afgeven en onder de stapel leggen.

**Maar :** Als er zich op één van de kaarten **2 regenwormen** bevinden, krijgt de speler die als eerste het correcte kenmerk heeft geroepen helemaal niets.



#### Voorbeeld

De uitgespeelde kaarten tonen één kenmerk met dezelfde kleur. Carl roept 'sjaal' en lijkt daarmee het correcte kenmerk aan te duiden en als eerste geroepen te hebben. Marc ontdekt echter dat er zich op één kaart twee regenwormen bevinden. Hij klopt op de tafel en ontvangt alle kaarten die werden uitgespeeld. Carl blijft met lege handen achter.



## Foutief roepen

Een speler die een kenmerk roept dat geen tweemaal voorkomt in dezelfde kleur, krijgt geen kaarten maar moet 1 kaart teruggeven van zijn eigen al verzamelde kaarten.

Kaarten die worden teruggegeven, moeten onderaan de stapel worden bijgevoegd. Een speler die nog geen kaarten heeft verzameld, moet geen kaart afgeven.

Een speler die roept hoewel er zich naast het geroepen kenmerk noch kenmerken met dezelfde kleur bevinden, ontvangt geen kaarten maar moet er ook geen afgeven.

Hetzelfde geldt voor de speler die een kenmerk roept ofschoon er zich op een kaart twee regenwormen bevinden.

De speler die een correct kenmerk heeft ontdekt en roept, mag toch nog kloppen of een pion pakken als hij plots de correcte oplossing ziet.



### Voorbeeld

Anne en Marc roepen 'sjaal'. Pas dan merkt Anne dezelfde groene staartveren op. Ze grijpt een blauwe pion. Ook Carl en Herman doen hetzelfde. Anne, Carl en Herman ontvangen elk één van de omgedraaide kaarten. Omdat er meer dan 3 kaarten zijn omgedraaid, wordt de vierde kaart verdekt terug onder de stapel gelegd. Marc krijgt niks.

## 2. Een blauwe pion pakken : meerdere kenmerken met dezelfde kleur

De speler die bij het omdraaien van de kaarten meer als één kenmerk ontdekt in dezelfde kleur, die pakt een blauwe pion.

Elke speler die op deze manier correct een blauwe pion heeft genomen, ontvangt één van de omgedraaide kaarten en legt de kaart voor hem neer.



Als er nog omgedraaide kaarten overblijven dan worden deze kaarten verdekt onder de stapel geschoven.

Als er niet genoeg kaarten zijn omgedraaid, dan worden de ontbrekende kaarten van de verdekte stapel genomen. Als er geen kaarten genoeg op de verdekte stapel liggen dan is het spel afgelopen. Spelers die toch nog een kaart moesten krijgen, mogen één kaart bij hun aantal kaarten bijtellen.



### Voorbeeld

Deze beide damesfazanten dragen een groene staartveer en een gele sjaal. Anne, Marc en Carl hebben deze kenmerken ontdekt en hebben een blauwe pion gepakt. In ruil voor de blauwe pion mogen zij een kaart nemen. Aangezien er maar twee kaarten werden omgedraaid, ontvangt één van de spelers de bovenste kaart van de verdekte stapel.

**Maar :** Als er zich op één van de omgedraaide kaarten **2 regenwormen** bevinden, krijgen de spelers die een blauwe pion hebben gepakt geen kaart.



#### Voorbeeld

De omgedraaide kaarten tonen meerdere kenmerken met dezelfde kleur (sjaal, hoed, snavel en worm). Marc en Carl pakken elk een blauwe pion. Het lijkt dat zij de correcte beslissing hebben genomen. Dan ontdekt Anne dat er een kaart werd omgedraaid met twee regenwormen. Zij klopt op de tafel en ontvangt alle omgedraaide kaarten. Marc en Carl krijgen niets.

Alle pionnen die werden gepakt, worden terug in hun uitgangspositie gezet, vóór de volgende kaart wordt blootgelegd.

#### Foutief een blauwe pion pakken

De speler die een blauwe pion pakt ofschoon er geen kenmerken of maar één kenmerk met dezelfde kleur werd omgedraaid, moet één kaart afgeven.

Als foutief pakken wordt ook aangerekend als een speler een blauwe pion pakt als er twee volledig identieke kaarten werden omgedraaid. De speler die dat doet moet eveneens één van zijn verzamelde kaarten afgeven en onder de stapel schuiven.

Deze speler mag de rode pion niet meer pakken.



#### Voorbeeld

De omgedraaide kaarten tonen welgeteld 1 kenmerk (snavel) met dezelfde kleur. Desondanks heeft Anne een blauwe pion en Carl een rode pion gepakt. Anne en Carl moeten één kaart teruggeven.

### 3. Een rode pion pakken : twee identieke kaarten

De speler die ontdekt dat er twee identieke kaarten tussen de omgedraaide kaarten liggen, pakt de rode pion. Als beloning ontvangt hij alle omgedraaide kaarten en legt ze voor zich neer.



#### Voorbeeld

Twee omgedraaide kaarten zijn volledig identiek gelijk. Carl reageert het snelst en pakt de rode pion. Als beloning ontvangt hij alle omgedraaide kaarten. Herman en Marc, die beiden een blauwe pion hebben gepakt, moeten één kaart teruggeven en onder de stapel schuiven. Anne die foutief op de tafel klopte, moet ook een kaart teruggeven.

#### Foutief een rode pion pakken

De speler die de rode pion pakt hoewel er geen identieke kaarten werden omgedraaid, moet één van zijn kaarten afgeven en onder de stapel schuiven.

#### 4. Op de tafel kloppen : twee regenwormen op een kaart

Als een kaart wordt omgedraaid waarop zich twee regenwormen bevinden, ontvangt de speler die als eerste op de tafel klopt alle omgedraaide kaarten, ook als op dat moment iemand van de medespelers door het roepen of het pakken van een pion al heeft aangegeven dat er kenmerken met dezelfde kleur werden omgedraaid.

**Opmerking :** Correct op de tafel kloppen is beter dan roepen en een pion pakken !

#### Foutief op de tafel kloppen

De speler die op de tafel klopt ofschoon er geen omgedraaide kaarten met twee regenwormen op tafel liggen, moet één van zijn kaarten afgeven.

#### Einde van het spel

Zodra de laatste kaart wordt omgedraaid, hebben de spelers nog een laatste kans om te kloppen, te roepen of een pion weg te nemen. Dan is het spel ten einde.

De speler die de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

Als meerdere spelers bij hoog en bij laag beweren dat zij het eerst waren die het juiste kenmerk hebben geroepen of geklopt, wordt er door de meerderheid beslist wie er gelijk heeft. Kan er geen beslissing worden genomen dan krijgen deze spelers elk één kaart van de tafel. Als er geen kaarten meer genoeg op de tafel liggen dan wordt er van de stapel genomen.

#### In een oogopslag

In een oogopslag		Dat gebeurt er als u ...				
		klopt	correct roept	een blauwe pion pakt	een rode pion pakt	ten onrechte roept
twee regenwormen op één kaart	<b>KLOPPEN</b>	U neemt de uitgespeelde kaarten (als u als eerste klopte).	Niets	Niets bij minder dan 2 dezelfde kenmerken (soms kaarten afgeven)	U geeft één kaart af.	U geeft één kaart af.
één kenmerk met dezelfde kleur	<b>ROEPEN</b> (het correcte kenmerk)	U geeft één kaart af.	U neemt de uitgespeelde kaarten (als u als eerste riep).	U geeft één kaart af.	U geeft één kaart af.	
meerdere kenmerken met dezelfde kleur	<b>BLAUWE PION PAKKEN</b>	U geeft één kaart af	Niets	U neemt één kaart.	U geeft één kaart af.	
twee identieke kaarten	<b>RODE PION PAKKEN</b>	U geeft één kaart af	Niets	U geeft één kaart af.	U neemt de uitgespeelde kaarten.	