

Schicki Micki

Un coloratissimo gioco di confusione da 2 a 7 fagiani benestanti da 7 anni in su

Cosa diamine indosserà la fagiana Farah per questa dannata serata di gala? La sciarpa rossa o quella blu? Come ci starà il cappello giallo? Rossetto sul becco o piuttosto del rosa? E se piove? L'ombrello verde??? Dovrebbe portare il suo verme da compagnia? Ma allora anche sua sorella vorrebbe venire! Per decidere correttamente su questioni come queste devi essere un vero aristocratico...
... e che succederebbe se anche l'arrogante pollo Flora indossasse una sciarpa blu? E un cappello giallo?! Sarebbe un disastro....

Materiale:

64 carte da gioco
(46 lady fagiano con un lombrico, 6 lady fagiano con due lombrichi, 12 dettagli)
4 pedine colorate (3 blu, 1 rossa)
Istruzioni

Preparazione del gioco

- la pedina rossa è messa al centro del tavolo
- le tre pedine blu le sono piazzate intorno (vedi fig.2 del regolamento originale)

Se ci sono solo tre giocatori, solo due pedine blu sono piazzate accanto alla rossa; una sola pedina blu se i giocatori sono solo due

- Tutte le 64 carte sono mescolate accuratamente

Scopo del gioco

I giocatori fanno la parte dei portieri al gran gala notturno dei fagiani. Le signore fagiano non sono ammesse se i loro abiti non sono completamente differenti da quelli degli altri. Non saranno inoltre ammesse se stanno portando con loro due lombrichi. Il giocatore che si accorge del maggior numero di violazioni delle regole dell'abbigliamento e del lombrico, e **perciò raccoglie il maggior numero di carte**, vince il gioco.

Come si gioca

Il giocatore con i vestiti più colorati raccoglie le carte mescolate e comincia a piazzarle **lentamente**, scoperte, sul tavolo, una accanto all'altra.

Mentre viene fatto questo, tutti i giocatori (incluso quello che sta scoprendo le carte) cercano gli ombrelli, i cappelli, le sciarpe, i becchi, le piume delle code, o i lombrichi **dello stesso colore**. Inoltre cercano le signore fagiano che portano con loro **due** lombrichi.

La parte restante del corpo del fagiano (che ha lo stesso colore in tutte le carte) non viene presa in considerazione. Le dodici carte rappresentanti dei dettagli perciò mostrano solo **un** elemento colorato (es. un cappello)

Appena un giocatore scopre una carta con due lombrichi, cerca di essere il primo a battere sul tavolo.

Appena un giocatore scopre elementi dello stesso colore, prova ad essere il primo a dirlo o ad afferrare velocemente una pedina.

I giocatori che per primi fanno la cosa giusta ricevono le carte che si trovano sul tavolo.

Quindi il giocatore che scopriva le carte passa il mazzo rimanente al giocatore che si trova alla sua sinistra, il quale comincia il suo turno come mazziere, ecc.

ATTENZIONE: per impedire che il giocatore che sta scoprendo le carte goda di un vantaggio, deve scoprirle lontano da se, in maniera che gli altri giocatori vedano prima il disegno.

Per non svantaggiare il giocatore che scopre le carte, gli altri giocatori afferrano i lati del tavolo con entrambe le mani, fino a che qualcuno grida, batte sul tavolo o si impadronisce di una pedina.

CHIAMARE, AFFERRARE UNA PEDINA, BATTERE SUL TAVOLO

La tabella (a pagina 8 del regolamento originale) mostra le differenti situazioni che possono succedere durante il gioco

1. Chiamare: un elemento dello stesso colore

Il giocatore che individua un elemento dello stesso colore sulle carte scoperte grida il nome di quell'elemento immediatamente. Il giocatore che grida per primo riceve tutte le carte scoperte fino a quel momento e le piazza di fronte a se (figura 3 del regolamento originale).

Ma: se una delle carte scoperte raffigura **due lombrichi**, il giocatore che ha individuato l'elemento giusto non riceve alcuna carta (vedi figura 8 del regolamento originale)

Chiamate sbagliate

Un giocatore che chiama un elemento che non è presente due volte nello stesso colore non riceve alcuna carta. Deve poi restituire una carta dalla sua pila (vedi figura 3 del regolamento originale)

Le carte che sono restituite vengono piazzate a faccia in giù sotto il principale mazzo di carte. Un giocatore che non ha ancora raccolto delle carte non deve restituirne alcuna.

Fig.3: Due lady fagiano stanno indossando cappelli rossi. Diana e Terry gridano “Cappello”. Diana è più veloce e riceve tutte le carte che sono scoperte. Terry non riceve niente. Michael, per sbaglio, grida “Sciarpa” e deve restituire una carta dalla sua pila.

I giocatori che chiamano un elemento benché vi siano più elementi di un colore rispetto a quanti sono chiamati non ricevono alcuna carta, ma **non** devono restituirla.

Lo stesso per i giocatori che chiamano un elemento dello stesso colore benché vi sia scoperta una carta con **due lombrichi**.

2. Afferrare una pedina blu: diversi elementi in uno stesso colore

Il giocatore che individua **più di un solo** elemento dello stesso colore afferra una pedina blu.

Tutti i giocatori che afferrano una pedina blu correttamente ricevono una delle carte scoperte e la piazzano di fronte a loro. (vedi figure 4 e 5 del regolamento originale)

Se ci sono più carte scoperte di quante ne occorrono, quelle che rimangono sono rimesse in fondo al mazzo (vedi figura 4 del regolamento originale).
Se non ci sono abbastanza carte scoperte, quelle che mancano sono prese dal mazzo (vedi figura 5 del regolamento originale).
Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo, il gioco è finito. I giocatori che avrebbero dovuto ricevere una carta possono aggiungerla al risultato finale)

Ma: se ci sono **due lombrichi** su una delle carte scoperte, i giocatori che hanno afferrato la pedina blu non ricevono carte (vedi figura 9 del regolamento originale)

Tutte le pedine che sono state prese vengono rimesse al loro posto di partenza (prima che la prossima carta venga scoperta)

Fig.4: Diana e Terry gridano “Sciarpa”. Solo allora Diana nota due code dello stesso colore (verde). Afferra una pedina blu. Michael e Chris fanno lo stesso. Diana, Michael e Chris ricevono ciascuno una delle carte scoperte sul tavolo. Siccome ci sono più di tre carte scoperte sul tavolo, quelle che avanzano vengono rimesse sotto il mazzo.

Fig.5: Due lady fagiano hanno le code verdi e delle sciarpe gialle. Diana Michael e Chris individuano questi elementi comuni e ciascuno afferra una pedina blu. Siccome ci sono solo due carte scoperte sul tavolo, uno di loro riceve la prima carta del mazzo.

Afferrare per errore una pedina blu

I giocatori che afferrano una pedina blu benché non vi siano elementi o ve ne sia solo nello stesso colore deve riporre una carta dalla sua mano in fondo al mazzo (vedi figura 6 del regolamento originale).

I giocatori che afferrano una pedina blu benché vi siano due carte scoperte **completamente identiche** devono restituire una carta dalla loro pila e riporla nel mazzo (vedi figura 7 del regolamento originale). Non possono afferrare la pedina rossa o battere sul tavolo.

Fig. 6: Le carte scoperte mostrano solo un elemento dello stesso colore (il becco). Nonostante ciò, Chris afferra una pedina blu e Terry afferra la pedina rossa. Entrambi devono restituire una carta dalla loro pila.

3. Afferrare la figura rossa: due carte identiche

I giocatori che individuano due carte completamente identiche afferrano la pedina rossa. Guadagnano poi tutte le carte scoperte sul tavolo e le piazzano di fronte a loro (vedi figura 7 del regolamento originale).

Fig.7: Due carte scoperte sono completamente uguali. Chris reagisce per primo e afferra la figura rossa. Riceve tutte le carte scoperte. Michael e Terry, che hanno entrambi afferrato una pedina blu, devono restituire una carta dalla loro pila. Diana batte sul tavolo per sbaglio e non deve restituire alcuna carta.

Afferrare per sbaglio la pedina rossa

I giocatori che afferrano la pedina rossa benché non vi siano due carte scoperte completamente identiche devono restituire una delle loro carte. (vedi figura 6 del regolamento originale)

4. Battere sul tavolo: due lombrichi in una carta

Se viene scoperta una carta che raffigura **due lombrichi**, il giocatore che **per primo batte sul tavolo** riceve tutte le carte scoperte –**anche se qualcuno ha gridato un elemento o ha afferrato una pedina avendo trovato uno o più elementi dello stesso colore** (vedi figure 8 e 9 del regolamento originale)

NOTA: BATTERE CORRETTAMENTE SUL TAVOLO VINCE SEMPRE SIA SULLA CHIAMATA DI UN ELEMENTO SIA SUL RECUPERO DI UNA PEDINA

Fig.8 Le carte sul tavolo mostrano un elemento dello stesso colore (la sciarpa). Diana grida “Sciarpa” che è corretto. Ma Chris individua una carta che raffigura due lombrichi. Batte sul tavolo e perciò riceve tutte le carte scoperte. Diana non riceve alcuna carta.

Fig. 9: Le carte sul tavolo mostrano diversi elementi nello stesso colore: due sciarpe, i lombrichi, i becchi e tre cappelli. Chris e Michael afferrano una pedina blu. Fanno bene, ma Diana individua una carta con due lombrichi. Batte sul tavolo e riceve tutte le carte scoperte. Chris e Michael non ricevono carte.

Battere sul tavolo per errore

I giocatori che, benché non vi siano carte con due lombrichi sul tavolo, vi battono sopra devono restituire una carta dalla loro pila (vedi figura 7 del regolamento originale).

Giocatori e vincitori

Appena viene scoperta l’ultima carta, i giocatori hanno l’ultima possibilità per battere sul tavolo, fare una chiamata o afferrare una pedina. Poi il gioco è finito. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte (di fronte a se sul tavolo) vince.

Se diversi giocatori sostengono di aver battuto sul tavolo o chiamato il giusto elemento per primi, la maggioranza dei giocatori decide chi abbia ragione. Se non può essere presa una decisione, ciascun giocatore in questione riceve una carta dal tavolo. Se ci sono troppe o non sufficienti carte

sul tavolo, si seguano le regole (vedi sopra e anche le figure 4 e 5 del regolamento originale)

Situazioni di gioco		Questo succede se tu....				
Questo è ciò che vedi sulle carte	Questo è quello che devi fare	...batti sul tavolo	...chiami correttamente	...afferi una pedina blu	...Afferi la pedina rossa	... sbagli la chiamata
2 lombrichi su 1 carta	Battere	Ricevi Tutte Le carte	Niente	Niente con2 elem. Uguali	Perdi Una Carta	Perdi una delle tue carte
				o perdi una carta		
1 elemento nello stesso colore	Chiamare	Perdi Una Carta	Ricevi Tutte Le carte	Perdi Una Carta	Perdi Una Carta	
Più elementi dello stesso colore	Afferrare Una Pedina Blu	Perdi Una Carta	Niente	Ricevi Tutte Le carte	Perdi Una Carta	
2 carte identiche	Afferrare la Pedina Rossa	Perdi Una Carta	Niente	Perdi Una Carta	Ricevi Tutte Le carte	

Note

Questa traduzione a cura del goblin “IlProfessore” è stata condotta a partire dalla traduzione inglese ufficiale (fatta da Birgit Janka) del regolamento originale del gioco da tavolo Schicki Micki (2003). L’Autore del gioco è Jacques Zeimet.