

SCHICKI MICKI

(Regolamento italiano)

Schicki Micki è un coloratissimo gioco di confusione per fagiane benestanti (da 2 a 7), da 7 anni in su.

Che diamine indosserà la fagiana Farah per questa benedetta serata di gala? Una sciarpa rossa o una blu? E come ci starà il cappello giallo? Sul becco del rossetto, oppure del rosa? E se piovesse? L'ombrello verde??? Dovrebbe portare il suo lombrico da compagnia? Ma allora anche sua sorella vorrebbe venire!

Per saper decidere correttamente di simili questioni si dev'esser veri aristocratici...

... e che succederebbe se l'arrogante pollastrella Flora indossasse una sciarpa blu? E se portasse un cappello giallo?! Sarebbe un disastro...

Materiali:

64 carte (46 fagiane con un lombrico, 6 fagiane con due lombrichi, 12 "particolari").

4 pedine colorate (3 blu, 1 rossa).

Istruzioni del gioco.

1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

La pedina rossa viene posta al centro del tavolo con attorno disposte le tre pedine blu (si veda la fig. 2 del regolamento originale). Tutte le 64 carte vengono mescolate accuratamente.

N.B.: Se ci sono solo tre giocatori, si utilizzano solo due pedine blu. Se i giocatori sono due, si utilizza una sola pedina blu.

2. SCOPO DEL GIOCO

I giocatori interpretano il ruolo di portieri alla serata di gran gala dei fagiani. Le signore fagiano non possono essere ammesse se i loro abiti non sono completamente differenti da quelli delle altre e neppure se portano con loro due lombrichi.

Il giocatore che si accorge del maggior numero di infrazioni al regolamento degli abiti e dei lombrichi, e che perciò raccoglie il maggior numero di carte, vince il gioco.

3. COME SI GIOCA

Il giocatore che indossa gli abiti più colorati raccoglie le carte mescolate e comincia LENTAMENTE a piazzarle scoperte sul tavolo, una accanto all'altra. Nel frattempo, tutti i giocatori - lui compreso - cercano di individuare gli ombrelli, i cappelli, le sciarpe, i becchi, il piumaggio delle code, o i lombrichi di identico colore. I giocatori cercano inoltre le signore fagiano che si accompagnano con due lombrichi

N.B.: La parte restante del corpo del fagiano (di colore identico in tutte le carte) non viene considerata. Le dodici carte rappresentanti dei particolari, perciò, mostrano solo un singolo elemento colorato (es. un cappello).

Non appena un giocatore individua una carta con due lombrichi, cerca di essere il primo a bussare sul tavolo.

Non appena un giocatore scopre particolari di colore identico, cerca di essere il primo a dirlo o ad afferrare rapidamente una pedina.

I giocatori che per primi fanno la cosa giusta ricevono le carte che si trovano sul tavolo. A questo punto il giocatore che scopriva le carte passa il mazzo rimanente al giocatore alla sua sinistra che comincia il suo turno come mazziere, ecc.

ATTENZIONE: per impedire che il giocatore che sta scoprendo le carte goda di un vantaggio, egli deve scoprirle lontano da sé, in modo tale che gli altri giocatori vedano prima di lui il disegno. Per non svantaggiare il giocatore che scopre le carte, gli altri giocatori afferrano i bordi del tavolo con entrambe le mani, fino a che qualcuno grida, bussa sul tavolo o si impadronisce di una pedina.

CHIAMARE, AFFERRARE UNA PEDINA, BUSSARE SUL TAVOLO

La tabella (a pag. 8 del regolamento originale) indica le differenti situazioni che possono verificarsi durante una partita.

A) CHIAMARE: UN PARTICOLARE DEL MEDESIMO COLORE

Il giocatore che individua un identico particolare del medesimo colore sulle carte scoperte deve immediatamente gridare il nome di quell'elemento. Colui che grida correttamente per primo riceve tutte le carte che sono state scoperte sul tavolo fino a quel momento e le piazza di fronte a sé in una pila (fig. 3 del regolamento originale).

Però, se una tra le carte scoperte raffigura due lombrichi, il giocatore che ha individuato l'elemento giusto non riceve alcuna carta (si veda la fig. 8 del regolamento originale).

Sbagliare la chiamata

Un giocatore che grida il nome di un elemento che non compare due volte nello stesso colore, non riceve alcuna carta. Deve inoltre restituire una carta dalla sua pila (si veda la fig. 3 del regolamento originale)

N.B.: Le carte che devono essere restituite vengono piazzate a faccia in giù sotto il mazzo principale. Un giocatore che non abbia ancora raccolto delle carte non dovrà restituirne alcuna.

Fig. 3: Due signore fagiano indossano 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.

B) AFFERRARE UNA PEDINA BLU: DIVERSI ELEMENTI DELLO STESSO COLORE

Il giocatore che individua più di un elemento identico del medesimo colore deve afferrare una pedina blu. Tutti i giocatori che afferrano una pedina blu correttamente ricevono una delle carte scoperte e la piazzano di fronte a loro (si vedano le figg. 4 e 5 del regolamento originale).

N.B.: Se ci sono più carte scoperte di quante ne occorrono, quelle che avanzano devono essere riposte in fondo al mazzo (si veda la fig. 4 del regolamento originale).

Se non ci sono abbastanza carte scoperte sul tavolo, quelle che mancano sono prese direttamente dal mazzo (si veda la fig. 5 del regolamento originale).

Se non ci sono sufficienti carte nel mazzo, il gioco è finito. I giocatori che avrebbero dovuto ricevere una carta possono comunque aggiungerla al loro punteggio finale.

Però, se su una delle carte scoperte sono raffigurati due lombrichi, i giocatori che hanno afferrato la pedina blu non ricevono carte (si veda la fig. 9 del regolamento originale).

N.B.: Tutte le pedine che sono state prese vengono rimesse al loro posto di partenza (prima di scoprire la prossima carta).

Fig. 4: Diana e Terry gridano "Sciarpa". Solo allora Diana si accorge di due code del medesimo colore (verde) e afferra una pedina blu. Michael e Chris fanno lo stesso. Diana, Michael e Chris ricevono una delle carte scoperte sul tavolo. Siccome ci sono più di tre carte scoperte sul tavolo, quelle che avanzano vengono riposte sotto il mazzo.

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

Afferrare per errore una pedina blu

I giocatori che afferrano una pedina blu senza che vi siano elementi dello stesso colore o ve ne sia uno soltanto, devono riporre una carta di quelle guadagnate in fondo al mazzo principale (si veda la fig. 6 del regolamento originale).

I giocatori che afferrano una pedina blu nonostante vi siano due carte scoperte completamente identiche, devono riporre una carta di quelle guadagnate in fondo al mazzo (si veda la fig. 7 del regolamento originale): ormai non possono più afferrare la pedina rossa né bussare sul tavolo.

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

c) Afferrare la pedina rossa: due carte identiche

I giocatori che individuano due carte completamente identiche devono afferrare la pedina rossa. Guadagnano così tutte le carte scoperte sul tavolo e le piazzano di fronte a loro (si veda la fig. 7 del regolamento originale).

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

Afferrare per errore la pedina rossa

Il giocatore che afferra la pedina rossa senza che vi siano due carte scoperte completamente identiche tra loro, deve restituire una delle carte guadagnate (si veda la fig. 6 del regolamento originale).

D) BUSSARE SUL TAVOLO: UNA CARTA CON DUE LOMBRICHI

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 il nome di un particolare identico o se ha afferrato una pedina avendo individuato più elementi identici dello stesso colore (si vedano le figg. 8 e 9 del regolamento originale).

ATTENZIONE: Bussare correttamente sul tavolo ha la precedenza sia sulla chiamata di un particolare identico, sia sul recupero di una pedina.

Fig. 8: Le carte sul tavolo riportano un particolare dello stesso colore (la sciarpa). Diana grida "Sciarpa"; ciò è corretto, ma Chris individua una carta che raffigura due lombrichi. Egli bussa sul tavolo e perciò riceve tutte le carte scoperte. Diana non riceve (né perde) alcuna carta.

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

Bussare per errore sul tavolo

I giocatori che bussano sul tavolo senza che vi siano carte con due lombrichi devono restituire una carta dalla propria pila (si veda la fig. 7 del regolamento originale).

4. GIOCATORI E VINCITORI

Nel momento in cui viene scoperta l'ultima carta, i giocatori hanno l'ultima opportunità di bussare sul tavolo, fare una chiamata o afferrare una pedina. Il gioco poi finisce. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte vince.

N.B.: Se più giocatori sostengono di aver bussato sul tavolo o gridato correttamente il nome di un particolare per primi, la maggioranza dei giocatori decide chi ha ragione. Se una decisione non può essere presa, ciascun giocatore riceve una carta dal tavolo. Se ci sono troppe o insufficienti carte sul tavolo, si procede secondo il regolamento (si veda sopra e si vedano anche le figg. 4 e 5 del regolamento originale).

Situazione		Questo accade se...				
Questo è ciò che vedi sulle carte	Questo è quello che devi fare	...batti sul tavolo	...chiami correttamente	...afferri una pedina blu	...afferri la pedina rossa	...sbagli la chiamata
2 Lombrichi su 1 carta	BUSSARE SUL TAVOLO	Ricevi tutte le carte scoperte	Niente	Niente con 2 particolari uguali, sennò perdi 1 carta	Perdi una carta	Perdi una carta
1 Particolare dello stesso colore	GRIDARE IL NOME DEL PARTICOLARE	Perdi una carta	Ricevi tutte le carte scoperte	Perdi una carta	Perdi una carta	Perdi una carta
Più elementi dello stesso colore	AFFERRARE UNA PEDINA BLU	Perdi una carta	Niente	Ricevi una carta scoperta	Perdi una carta	Perdi una carta
2 Carte identiche	AFFERRARE LA PEDINA ROSSA	Perdi una carta	Niente	Perdi una carta	Ricevi tutte le carte scoperte	Perdi una carta

Traduzione (rivista e corretta) del regolamento originale di *Schicki Micki* (Zoch Verlag, 2003), a cura del goblin "IIProfessore", condotta a partire dalla traduzione inglese ufficiale (Birgit Janka)
L'autore del gioco è Jacques Zeimet.