

Schicki Micki

Hra pro 2 - 7 hráčů od sedmi let

„Co si proboha obléknu na ten zpropadený galavečirek?“ lamentuje bažantí slepice Sára. „Že by červený šátek nebo mi víc sluší modrá barva? Hodí se žlutá k celkovému výzoru? A co zobák, červený nebo snad raději růžový? No a co když bude pršet? Že by zelený deštníček??? Mám si vzít svého oblíbeného červího mazlíčka? Jenomže to pak bude chtít jít s sebou i jeho sestra...“ Abyste na podobné otázky odpověděli správně, musíte být na slovo vzatý aristokrat...

„...a co když si ta zbohatlá parádnice Flora taky vezme modrý šátek? A nedej bože taky žlutý klobouček?! To bude teprve pořádná ostuda...“

Hra obsahuje

64 hracích karet (46 bažantích slepic s jedním červem, 6 bažantích slepic s 2 červy, 12 karet s detailním vyobrazením módních doplňků)

4 figurky (3 modré a 1 červená)

1 pravidla

Příprava hry

- Červená figurka se umístí doprostřed stolu.
- Kolem ní se do trojúhelníku (viz příklad 2 v originálních pravidlech) umístí tři modré figurky

V případě hry ve 3 hráčích se umístí pouze 2 modré figurky po boku červené do jedné řady, při hře 2 hráčů pouze pak pouze jedna modrá figurka po boku červené.

- Balíček 64 karet se pořádně zamíchá.

Cíl hry

Hráči jsou zaměstnáni jako dveřníci na skvostném bažantím galavečírku. Bažantí slepice nesmí být na večírek vpuštěny, pokud jejich vzhled není navzájem naprosto odlišný, to by nastalo společenské „*faux pas*“. A v žádném případě nesmí být dovnitř vpuštěna slepice, která s sebou přivedla dva červí miláčky, vždyť to je nevkusné!

Hru vyhrává hráč, který odhalí co nejvíce prohřešků proti společenské etiketě týkajících se oblečení a červů a získá díky tomu **nejvíce karet**.

Průběh hry

Hráč s nejbarevnějším oblečením vezme zamíchaný balíček karet a umístuje **pomalou** před sebe na stůl lícem nahoru jednu kartu vedle druhé.

Zatímco umístuje karty na stůl, všichni hráči, včetně něho, si pozorně prohlížejí karty a hledají dva **stejně barevné** deštníky, klobouky, šátky, zobáky, ocasní péra nebo červy. Kromě toho se pozorně dívají, zda některá bažantí slepice nevede s sebou **dva** červy.

Na tělo bažantích slepic, které je vždy stejně barevné, se při hře nebere ohled, důležité jsou pouze pestře barevné doplňky. Na dvanácti kartách je zobrazen je **jeden** barevný doplněk (např. klobouk).

Jakmile hráč odhalí slepici, která vede 2 červy, snaží se jako první **zaklepat** na stůl.

Jakmile hráč odhalí dvojici nebo více dvojic prvků stejné barvy, snaží se jako první **zvolat** (vykřiknout) název doplňku nebo **sebrat** ze stolu správnou figurku.

Hráči, kteří zareagují správně a včas získávají nejprve karty ze stolu, pokud tyto karty nestačí, vezmou si kartu z balíčku.

Po vyřešení situace předá hráč, který vykládal karty, zbývající balíček karet spoluhráči po levici, který je nyní na řadě a začne pomalu otáčet karty. Hráči se střídají po směru hodinových ručiček.

Upozornění: Aby hráč, který vykládá karty, nebyl ve výhodě, je třeba, aby otáčel karty směrem od sebe, takže obrázky uvidí nejprve ostatní hráči. Tím se zase dostává do lehké nevýhody vykládající hráč, tuto nevýhodu je třeba kompenzovat tím, že se ostatní hráči drží oběma rukama okraje stolu do okamžiku, kdy někdo jako první zaklepe, sebere figurku nebo zvolá jméno stejného doplňku.

Herní situace (zvolání, sebrání figurky ze stolu, klepání)

1. Zvolání - jedna dvojice stejně barevných doplňků

Hráč, který objeví na vyložených kartách **jednu dvojici stejně barevných doplňků**, okamžitě vykřikne název identického doplňku. Hráč, který pojmenuje uvedený módní doplněk jako první, získává všechny karty ze stolu. Získané karty si položí přede sebe na stůl.

Pokud více hráčů tvrdí, že zvolali správný název doplňku jako první, rozhodne o vítězi většina hráčů. Pokud není možno spravedlivě rozhodnout, získá každý z hráčů, kterých se spor týká, jednu kartu. V případě, že je na stole více (nebo méně) karet než vítězných hráčů, přebytečné karty se dají dospodu balíčku nebo si hráč, na něhož se karta nedostává, vezme vrchní kartu z balíčku.

Pozor: Pokud jsou na jedné z vyložených karet vyobrazení **dva červi**, hráč, který zvolal správný název doplňku, nezískává žádné karty.

Chybný tah:

- Hráč, který řekne jméno doplňku nesprávně, tzn. označí doplněk, který se na vyložených kartách nevyskytuje v žádné barvě více než jednou, **nezískává žádnou kartu**. Navíc je povinen **jednu svoji kartu vrátit**.

Vrácené karty jsou umístěny dospodu hracího balíčku. (Pokud hráč zatím nezískal žádnou kartu, povinnost vracet karty se na něj nevztahuje, ani se neprojeví v dalších kolech hry.)

Příklad 3 : Dvě bažantí dámy si nasadily červené kloboučky. Dana a Tereza obě zvolají „klobouk“, Dana je rychlejší a získává tak všechny karty, které byly vyloženy na stole. Tereza nedostane nic. Michal omylem zakřičí „šátek“, takže musí vrátit jednu ze svých karet do balíčku.

- Hráč, který vykřikne jméno jednoho doplňku, ačkoli dvojic stejně barevných doplňků je na stole vyloženo více, **nezískává žádnou kartu, ale není povinen žádnou kartu vrátit**.
- Podobně nezískávají žádnou kartu hráči, kteří vykřiknou správně jméno doplňku, ale na jedné z karet jsou zároveň vyobrazení dva červi. (**nezískají žádné karty, ale zároveň o karty nepřijdou**).
- Hráč, který nejprve zvolal jméno doplňku, může vzápětí chytit modrou figurku nebo zaklepat. **Pozdější akce se považují za zrušení akce předchozí (viz příklad 4)**.

2. Sebrání modré figurky ze stolu - více než jedna dvojice stejně barevných doplňků

Hráč, který objeví na otočených kartách **více dvojic stejně barevných doplňků**, okamžitě sebere ze stolu modrou figurku.

Hráč, který ve správném okamžiku sebral ze stolu modrou figurku, získává jednu z vyložených karet, kartu přidá k ostatním svým kartám.

Pokud je na stole vyloženo více karet než je hráčů, zbývající karty se umístí dospodu balíčku (viz *Příklad 4*). Pokud je na stole méně karet než je hráčů, zbývající hráč si vezme vrchní kartu z balíčku (viz *Příklad 5*). Pokud v balíčku není dost karet, hra je u konce. Hráči, kteří měli získat další kartu, si tuto kartou připočtou ke svému konečnému výsledku.

Pozor: Pokud jsou na jedné z vyložených karet vyobrazení **dua červi**, hráč, který zvolal správný název doplňku, nezískává žádné karty.

Všechny figurky, které byly ze stolu sebrány, musí být umístěny do původní pozice dříve než se otočí další karta.

Příklad 4 : Dana a Tereza obě zvolají „šátek“. Dana si teprve poté všimne, že ocasní pera dvou bažantů mají tutéž barvu (zelenou), a rychle vezme ze stolu modrou figurku. Michal a Kristýna udělají totéž. Dana, Michal a Kristýna poté dostanou každý po jedné vyložené kartě. Zbývající karta se umístí rubem nahoru dospodu balíčku.

Příklad 5 : Dvě bažantí dámy přišly dnes se zelenými ocasními pery a žlutými šátky. Dana, Michal a Kristýna objevili oba společné doplňky a rychle sebrali ze stolu tři modré figurky. Vzhledem k tomu, že na stole byly vyloženy pouze dvě karty, třetí hráč si vezme vrchní kartu z balíčku.

Chybný tah:

- Hráč, který sebere figurku ze stolu v nesprávném okamžiku, tzn. pokud se na kartách vyskytuje pouze jedna (nebo žádná) dvojice doplňků jedné barvy, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz *Příklad 6*).
- Hráč, který sebere figurku ze stolu, ačkoli jsou na stole vyloženy dvě naprosto identické karty, musí rovněž jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz *Příklad 7*). Hráč již nesmí změnit svoji akci a sebrat ze stolu červenou figurku nebo na stůl zaklepat.

Příklad 6 : Na vyložených kartách je pouze jedna dvojice doplňků stejné barvy (zobák). Přesto Kristýna sebere ze stolu modrou figurku a Tereza dokonce sebere figurku červenou. Obě tedy musí vrátit do balíčku jednu ze svých karet.

- Podobně nezískávají žádnou kartu hráči, kteří vykřiknou správně jméno doplňku, ale na jedné z karet jsou zároveň vyobrazení dva červi. (nezískají žádné karty, ale zároveň o karty nepřijdou).
- Hráč, který nejprve zvolal jméno doplňku, může vzápětí chytit modrou figurku nebo zaklepat. V tomto případě se pozdější akce považují za zrušení akce předchozí (viz *příklad 4*).

3. Sebrání červené figurky ze stolu - dvě identické karty

Hráč, který zjistí, že dvě vyložené karty jsou zcela identické, sebere ze stolu červenou figurku a získá tak všechny karty vyložené na stole. Karty si položí před sebe na stůl (viz *Příklad 7*).

Příklad 7 : Na stole jsou vyloženy dvě zcela identické karty. Jako první zareaguje Kristýna a sebere červenou figurku, tímto tahem získává všechny karty vyložené na stole. Michal a Tereza oba sebrali ze stolu omylem modrou figurku, každý z nich proto musí dát do balíčku jednu ze svých karet. Dana omylem zaklepala na stůl, takže musí vrátit rovněž jednu kartu.

Chybný tah:

- Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku, tzn. pokud na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz *Příklad 6*).

4. Klepání na stůl - dva červi na jedné kartě

Pokud jsou na poslední otočené kartě vyobrazení **dua červi**, získá všechny vyložené karty hráč, který jako první zaklepe na stůl - a to i v případě, že někdo jiný zvolal název opakujícího se doplňku nebo sebral figurku, protože jednu nebo více dvojic stejných doplňků (viz *Příklad 8 a 9*).

Důležitá poznámka: Zaklepaní ve správný čas má vždy přednost před zvoláním nebo sebráním figurky.

Příklad 8 : Na vyložených kartách je jedna dvojice doplňků stejné barvy(šátek). Dana tedy zvolá „šátek“, což je správná reakce. Kristýna však objevila, že na jedné z karet jsou vyobrazeni dva červi, zaklepe tedy na stůl a získává tak všechny vyložené karty. Kristýna s Michalem nezískají nic.

Příklad 9: Na vyložených kartách se nachází několik dvojic stejně barevných doplňků: dva šátky, dva červi, dva zobáky a tři klobouky. Kristýna a Michal každý seberou ze stolu modrou figurku. Jejich reakce je správná, ale Dana zaregistruje, že na jedné kartě jsou vyobrazeni dva červi, zaklepe tedy na stůl a získá všechny karty ze stolu. Kristýna s Michalem nezískají nic.

Chybný tah:

- Hráč, který zaklepe na stůl ačkoli na žádné z vyložených karet nejsou dva červi, musí vrátit jednu svoji kartu do balíčku (viz Příklad 7).

Konec hry a určení vítěze

Poté co se otočí poslední karta z balíčku, mají hráči poslední možnost zaklepat, zavolat nebo sebrat ze stolu figurku. Hra poté končí vítězstvím hráče, který získal nejvíce karet.

Zoch Verlag © 2003
 autor: Jacques Zeimet
 ilustrace: Doris Matthäus

překlad: Petra Bidlasová
 úprava: Ladislav Smejkal

Tabulka možných situací:

Na kartě vidíte	Správná reakce	Když provedete níže uvedenou činnost...				
		.. zaklepete	...správně zavoláte	... seberete modrou figurku	... seberete červenou fig.	... chybně zavoláte
2 červi na 1 kartě	ZAKLEPAT	získáte všechny vyložené karty (pokud zaklepete jako první)	NIC	NIC pokud jsou na stole alespoň 2 dvojice stejných doplňků JINAK vrátíte 1 kartu	vrátíte 1 kartu	vrátíte 1 kartu
1 dvojici doplňků ve stejné barvě	ZAVOLAT (správný doplněk)	vrátíte 1 kartu	získáte všechny vyložené karty (pokud zavoláte jako první)	vrátíte 1 kartu	vrátíte 1 kartu	vrátíte 1 kartu
2 nebo více dvojic doplňků ve stejné barvě	CHYTIT MODROU FIGURKU	vrátíte 1 kartu	NIC	získáte 1 kartu	vrátíte 1 kartu	vrátíte 1 kartu
2 stejné karty	CHYTIT ČERVENOU FIGURKU	vrátíte 1 kartu	NIC	vrátíte 1 kartu	získáte všechny vyložené karty	NIC