

# Schickeria

von Claude Soucie



Spielanleitung

**HEXAGAMES<sup>®</sup>**

### **Spielmaterial**

- 36 Spielkarten,
- 6 Kartenablagen,
- 1 Übersichtstabelle,
- 1 Spielregel,
- 1 Stift und 1 Block

### **Spielbeschreibung**

„Was LACOSTE! die Welt, Geld spielt keine ROLEX“. Wer dazu gehören will, muß sich auch entsprechend ausstatten: Eine ordentlich dotierte Managerposition mit eigener Sekretärin, ein paar Aktien hier und etwas Gold da, ein Dach in der gehobenen Wohngegend mit einer Doppelgarage, damit auch der Zweitwagen im Trockenen steht. Mit so einer Grundlage kommen die kleineren Statussymbole fast von selbst. Aber Achtung! Nicht das Teuerste muß auch das Beste sein.

### **Spielziel**

Die Spieler müssen versuchen, aus den Stichen, die sie machen, ein Quartett aus vier unterschiedlichen Statussymbolkarten mit möglichst hohen Werten zusammenzubekommen und auf ihren Kartenablagen abzulegen.

Wem dies in mehreren Runden am besten gelingt der wird gewinnen.

### **Spielkarten**

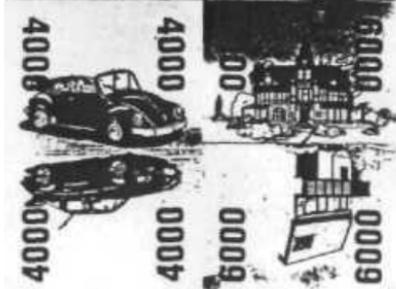
Statussymbolkarten

Jobkarten



Geldkarten

Autokarten

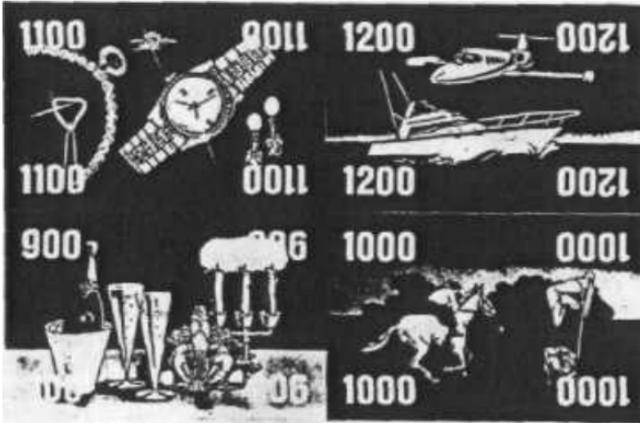


Hauskarten

## Freizeitkarten

Schmuck

Reisen



Essen

Sport

### Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler erhält eine Kartenablage, die er offen vor sich auf den Tisch legt. Der älteste Spieler ist der Geber im 1. Spiel. Der Geber mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Beim Spiel zu fünft bleibt eine Karte übrig, sie kommt unesehen aus dem Spiel. Der einfachste Weg, das Spiel zu erlernen, ist es, beim Lesen der Regel zu spielen.

### Spiefverkauf

Die Spieler nehmen die Karten auf und halten sie verdeckt. Der Spieler links vom Geber spielt die erste Karte auf. Danach spielen die anderen im Uhrzeigersinn je eine Karte bis zum Geber aus. Die Spieler können beim Ausspielen vereinbaren, den Namen und den Wert der ausgespielten Karte laut anzusagen. Es kann jede Karte, die ein Spieler auf der Hand hält ausgespielt werden.

### Wie bekommt man einen Kartenstich?

Nachdem jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat, erhält derjenige, der die zweithöchste Karte ausgespielt hat, den Stich (alle ausgespielten Karten). Eine einzelne ausgespielte Karte macht selbst den Stich.

### Was kann man mit einem Kartenstich machen?

Nur die Karten, die man durch einen Stich erhält, kann man für seine Auslage verwenden, entweder die Statussymbolkarten für die Kartenablage oder die Freizeitkarten zur zusätzlichen „Ansehenssteigerung“.

1. Er kann eine „Job“-Karte, eine „Auto“-Karte, eine „Geld“-Karte und eine „Haus“-Karte auf seiner Kartenablage postieren. Ein Spieler kann frei wählen, ob überhaupt und - bei mehreren Karten - welche er auf seine Kartenablage legt. Einmal gelegte Karten können nicht mehr ausgetauscht werden.

Karten, die man durch einen Stich erhält, obwohl man seine Kartenablage schon mit diesem Symbol belegt hat oder weil man sie nicht auf seine Kartenablage legen will, nimmt man in sein verdecktes Blatt in der Hand auf.

2. Alle „Freizeit“-Karten werden auf einem gesonderten Stapel neben der eigenen Kartenablage abgelegt.

Der Spieler mit dem letzten Stich spielt neu auf. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

### **Ende einer Runde**

Wenn ein Spieler die vier Statussymbole auf seiner Kartenablage abgelegt hat, ist er „IN“ und hat für diese Runde seinen Frieden. Es ist vollkommen gleich, ob er Freizeit-Karten gesammelt hat oder nicht

Die ungespielten Karten seiner Hand werden gemischt und eine nach der anderen an die übrigen verbliebenen Spieler im Uhrzeigersinn ausgeteilt. Der erste verbliebene Spieler links von dem gerade fertiggewordenen Spieler spielt neu auf.

Während die anderen weiterspielen, kann der Schickeria-Typ schon seine Kartenwerte auf der Kartenablage und eventuell die Werte seiner Freizeitkarten zusammenzählen.

Das ist sein Ergebnis dieser Runde.

Das Spiel geht weiter, bis alle bis auf einen „IN“ sind. Der letzte Spieler, der seine 4 Statussymbole noch nicht zusammen hat, ist „OUT“ und erhält keine Punkte für diese Runde. Alle anderen addieren den Geldwert ihrer Status-Symbol- und Freizeit-Karten.

Das beendet die erste Runde. Der Geber ist nun der Spieler links vom alten Geber. Die neue Runde beginnt nun wieder mit allen Spielern.

Es kann passieren, daß man mitten in einer Runde über keine Karten mehr verfügt. Man muß dann warten, bis man wieder Karten eines fertig gewordenen Spielers zugeteilt bekommt.

### **Ende des Spiels**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler Status- und Freizeit-Werte in Höhe von 50.000 beiseite geschafft hat. Der Spieler mit dem höchsten Wert über 50.000 gewinnt