

BLIND CHICKEN EXTREME



Blind Chicken Extreme is a trick taking game where players must fix the order of their hand cards after the cards are dealt and then in each round may only play their leftmost or rightmost card! In the course of the hand players attempt to avoid taking tricks with chicken cards as these give negative points.

CONTENTS

- 50 number cards (from 0 to 49, thereof:
 - 10x with chicken, 3x with pigs and 1x with sow)
- 7 penalty cards (front/back: -3/-6 and -10/-15)
- 3 reward cards (front: +3; back: an overview of the setup and the card distribution)

SET-UP

- * Have a pencil and paper ready.
- * When playing with fewer than 5 players remove some of the number cards from the game (put them back into the box):
 - 3 players: remove the cards numbered from 1 to 14,
 - 4 players: remove the cards numbered 1 and 2,
 - 5 players: play with all cards.
- Important: Never remove the 0!*
- * Shuffle the number cards and deal them all out to the players.
- * Keep the reward and penalty cards available as a "common supply".
- * The player to the left of the dealer is the start player.

COURSE OF THE GAME

Play proceeds in a clockwise direction. The game session consists of several single games. A game proceeds as follows.


A) Preparing a hand

Each player should now take some time to sort his number cards in any order he wishes. Once the game begins the order of the cards in a player's hand may not be changed and players may only play the leftmost or the rightmost card from their hands. The start player must verify that everyone has finished sorting his cards before beginning the game. Then he begins the game by taking the first turn.

B) General gameplay

On his turn a player must choose and play either the leftmost or the rightmost card face up from his hand. Then the next player left takes his turn. Once each player has played one card the "round" ends. The player who played the highest numbered card collects the cards played in the round and stacks them face down in front of him - he "takes the trick". Then he begins the next round by taking the first turn. The actual game is over when all of the cards have been taken in tricks, followed by the "scoring".

Additional important rules:

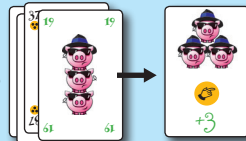
 **Play face down:** If it is a card with this symbol the card is played face down. Reveal face down cards at the end of a round. *If you are the last player in a round you don't have to play the card face down, of course.*

Get penalty: if a player takes a trick with more than one number card with chicken, he immediately gets a penalty card from the common supply. He must take a penalty card that shows the number of chickens that he has taken in the trick and places it near him with the appropriate side visible. Players keep their penalty cards separated from their pile of taken tricks.






Example: if a player takes a trick with three cards with chickens, he gets a penalty card that shows three chickens on top and the value -6.

Get reward: if a player takes a trick containing exactly one number card with pigs, he immediately gets a reward card from the common supply. If there is more than one reward remaining, the player may choose which one he takes.



Each reward card provides a different "immediate advantage" as indicated by its yellow symbol:

-  The player begins the next round by playing his card face down. Reveal the card at the end of the round.
-  The player begins the next round by playing any card of his choice from his hand.
-  The player may determine which player begins the next round.

Important: an immediate advantage is only valid for the player who has just taken the reward card and only for the next round.

Important: if a player takes a trick containing more than one number cards with pigs, he doesn't get a reward card.

Important: the 0 ("sow") is not relevant for getting a reward card!

Players keep their reward cards separated from their pile of taken tricks.

Last trick: if the last trick in a game contains both the 0 and the 49 the player who played the 0 takes the trick!

The last trick in a game also has an importance in the scoring (more on this later).



Scoring

Each player scores points as follows:

- * Each chicken card in a player's pile is **1 minus point** (the other cards in the pile have no scoring value).
- * Each penalty card gives the corresponding **minus points**.
- * Each reward card is **3 plus points**.
- * A player with no chicken cards at all in his pile gets **3 plus points**.

Add up the points and write down the scores.

Last trick: the player that took the last trick may choose one of the following benefits (if applicable):

- a) The chickens in his pile of taken tricks don't count minus points. Important: this does not apply to any chickens taken in the last trick – they count!



- b) His penalty cards don't count minus points. Important: this does not apply to any penalty card that he has taken due to the last trick – it counts!

If the player took the last trick with the 0 ("cool sow") he has a third option to choose from:
c) He may cancel one of his previous game scores.

Next game

Begin the next game again with the "set-up", whereof you can skip the first two points. The dealer of the next game is the player to the left of the dealer of the previous game.

SESSION END

Before beginning the session determine the number of games to be played. It is recommended to play one game per player. After the agreed upon number of games the winner is the player who has the most plus points in total. If all players have minus points the player with the least minus points wins.

Example of the start of a 4 player game:

- * After each player has sorted his cards, Bernd begins the game.
- * Bernd leads with the 19.
- * Tim plays his rightmost card, which is the 32.
- * Ulf plays his leftmost card, the 30.
- * Marianne plays her rightmost card, the 20.
- * Tim played the highest card so he takes the trick.
- * Because Tim has taken the trick, he plays the first card in the next round.

VARIANT FOR TWO

Technically it is possible to play with just two, although some aspects don't apply. Then remove the cards from 1 to 26.

Author + Illustration: Michael Schacht, www.michaelschacht.net

© 2017 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rights reserved. www.abacusspiele.de



BLINDES HUHN EXTREM



Die Spieler versuchen möglichst wenig Blinde Hühner zu bekommen, denn sie bringen Miese. Doch selbst bei guten Karten kann einiges schief gehen, denn man darf nur die rechte oder linke Karte ausspielen. Also am Anfang die Karten geschickt sortieren, wenn nämlich das Spiel erst läuft, darf nicht mehr umgesteckt werden.

MATERIAL

50 Zahlenkarten (mit Werten von 0 bis 49, davon: 10x mit Huhn, 3x mit Schweinen und 1x mit Sau)
7 Strafkarten (vorne/hinten: -3/-6 und -10/-15)
3 Belohnungskarten (vorne: +3; hinten: eine Übersicht über die Kartenverteilung und Vorbereitung)

SPIELVORBEREITUNG

- * Zettel und Stift für die Abrechnung bereit legen.
- * Bei weniger als 5 Spielern werden die folgenden Zahlenkarten nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel:
 - bei 3 Spielern die Karten mit den Zahlen von 1 bis 14,
 - bei 4 Spielern die Karten mit den Zahlen von 1 bis 2,
 - Bei 5 Spielern wird mit allen Karten gespielt.
- Achtung: niemals die 0 aussortieren!
- * Die Zahlenkarten gut mischen und gleichmäßig an alle Spieler verteilen.
- * Die Belohnungs- und Strafkarten als „allgemeinen Vorrat“ bereit legen.
- * Der Spieler links vom Geber ist der Startspieler.

SPIELVERLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel besteht aus mehreren Durchgängen. Ein Durchgang verläuft wie folgt.

A) Zusammenstellen der Kartenhand

Zuerst muss jeder Spieler seine Zahlenkarten auf die Hand nehmen und sortieren. Dies ist eine wichtige Phase, denn hat der Durchgang erst begonnen, dürfen die Karten nicht mehr umgesteckt werden. Ausgespielt werden darf dann immer nur die Karte ganz rechts außen oder ganz links außen. Der Startspieler fragt nun ob jeder mit Sortieren fertig ist. Wenn dem so ist, beginnt er den Durchgang und ist als erster an der Reihe.

B) Das eigentliche Spiel

Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt aus seiner Hand die Karte ganz rechts außen oder ganz links außen offen vor sich aus. Danach ist der nächste Spieler links von ihm an der Reihe. Hat jeder Spieler eine Karte ausgespielt, endet eine „Runde“.

Der Spieler, der die höchste Karte ausgespielt hat, bekommt die gespielten Karten und stapelt diese verdeckt vor sich – er „macht den Stich“. Danach ist er als erster an der Reihe und beginnt die nächste Runde.

Der Durchgang endet, wenn alle Handkarten ausgespielt sind. Es folgt die „Abrechnung“.

Weitere wichtige Regeln:

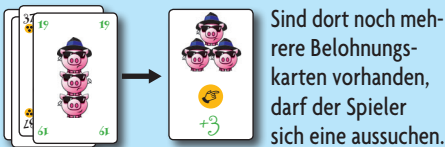
Verdeckt ausspielen: Eine Karte mit diesem Symbol wird ausnahmsweise verdeckt ausgespielt und erst am Ende der Runde aufgedeckt. Ist man der letzte Spieler einer Runde, darf man die Karte natürlich gleich offen ausspielen.

Strafkarte bekommen: Macht ein Spieler einen Stich, der mehrere Zahlenkarten mit Huhn enthält, bekommt er sofort eine Strafkarte aus dem allgemeinen Vorrat. Je nachdem, um wieviele Karten mit Huhn es dabei geht, bekommt der Spieler eine Strafkarte, die er mit der entsprechenden Seite nach oben vor sich ablegt. Strafkarten sollten vom eigenen Stapel getrennt gehalten werden.



Beispiel: Macht ein Spieler einen Stich mit 3 Karten mit Huhn, bekommt er eine Strafkarte die oben drei Hühner zeigt und 6 Minuspunkte bringt.

Belohnungskarte bekommen: Macht ein Spieler einen Stich, der eine Zahlenkarte mit Schweinen enthält, bekommt er sofort eine Belohnungskarte aus dem allgemeinen Vorrat.



Jede Belohnungskarte hat ein gelbes Symbol, das jeweils für einen anderen „Sofort-Vorteil“ steht:

- Der Spieler beginnt die nächste Runde mit einer Karte, die er ausnahmsweise verdeckt ausspielt. Am Ende der Runde wird sie aufgedeckt.
- Der Spieler beginnt die nächste Runde ausnahmsweise mit einer beliebigen Handkarte.
- Der Spieler darf frei entscheiden, welcher Spieler die nächste Runde beginnt.

Wichtig: Ein Sofort-Vorteil gilt immer nur für diesen Spieler und für die direkt folgende Runde. Achtung: Macht ein Spieler einen Stich, der mehrere Zahlenkarten mit Schweinen enthält, bekommt er keine Belohnungskarte. Achtung: Die 0 („Sau“) ist für das Bekommen von Belohnungskarten nicht relevant! Belohnungskarten sollten vom eigenen Stapel getrennt gehalten werden.

Letzter Stich: Im letzten Stich eines Durchgangs macht die 0 ausnahmsweise den Stich, falls dann auch die 49 gespielt wurde.

Der letzte Stich im Durchgang spielt außerdem bei der Abrechnung eine besondere Rolle, später mehr dazu.

Abrechnung

Nun bekommen die Spieler wie folgt Punkte:

- * Für jedes Huhn im eigenen Stapel, bekommt man 1 Minuspunkt. Alle andere Karten im Stapel sind wertlos.
- * Für jede Strafkarte bekommt man die entsprechenden Minuspunkte.
- * Für jede Belohnungskarte bekommt man 3 Pluspunkte.
- * Hat man im eigenen Stapel gar keine Hühner, bekommt man 3 Pluspunkte.

Die Punkte werden addiert und das Ergebnis wird für jeden Spieler notiert.

Letzter Stich: Wer den letzten Stich gemacht hat, darf sich für eine der beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden, wenn möglich:

- Die Hühner in seinem Stapel bringen ausnahmsweise keine Minuspunkte. Achtung: ausgenommen sind die Hühner des letzten Stiches – diese zählen!
- Seine Strafkarten bringen ausnahmsweise keine Minuspunkte. Achtung: ausgenommen ist eine Strafkarte, die er durch den letzten Stich bekommen hat – diese zählt!

Hat der Spieler den letzten Stich durch die 0 gemacht („Coole Sau“), hat er eine weitere Möglichkeit zur Auswahl:
c) er darf ein eigenes Ergebnis eines früheren Durchgangs streichen.

Nächster Durchgang

Vor dem nächsten Durchgang beginnt man wieder mit der „Spielvorbereitung“, wobei man die ersten beiden Punkte davon überspringen kann und der neue Geber der Spieler links vom alten Geber sein sollte.



SPIELLENDE

Üblicherweise wird vor dem ersten Durchgang vereinbart, wieviele Durchgänge gespielt werden sollen. Empfohlen sind so viele Durchgänge wie Spieler teilnehmen. Danach gewinnt der, der insgesamt die meisten Pluspunkte hat. Haben alle Spieler Minuspunkte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Beispiel für einen Spielbeginn (4 Spieler):

- * Nachdem jeder seine Karten sortiert hat, beginnt Bernd das Spiel.
- * Bernd spielt seine rechte Karte aus, die 19.
- * Tim spielt ebenfalls seine rechte Karte aus, die 32.
- * Ulf spielt die linke Karte aus, die 30.
- * Marianne spielt ihre rechte Karte aus, die 20.
- * Tim hat die höchste Karte ausgespielt und macht den Stich.
- * Weil Tim den Stich gemacht hat, spielt er in der nächsten Runde die erste Karte aus.

ZUR TAKTIK

Da die Hühner am Ende Minuspunkte bringen, versucht man natürlich möglichst wenig Stiche mit Hühnern zu bekommen. Darüberhinaus lässt sich über Taktik eine Weile „philosophieren“, jeder wird seine eigene entwickeln, auf die er schwört. Hier ein paar Anregungen:

- * Schon beim Sortieren beachten, wer rauskommt. Oft kann man, wenn man in einer Runde der letzte ist, im ersten Stich eine schlechte Karte loswerden. Oder, wenn man als erster ausspielt, die Gegner überraschen, die mit einer niedrigen Karte am Anfang rechnen.
- * Oder schlechtere Karten in die Mitte stecken, damit sie erst am Schluss fallen, wenn oft noch die „dicken Brocken“ kommen.
- * Oder alle schlechte Karten nach links, alle guten nach rechts.
- * Oder in aufsteigender Reihenfolge sortieren.
- * Einfach so lassen, wie sie ausgeteilt werden (ist allerdings selten von Erfolg gekrönt).

VARIANTE ZU ZWEIT

Es ist durchaus möglich, zu zweit zu spielen, auch wenn einiges dabei nicht zum Tragen kommt. Dann sollte man vor dem Spiel die Karten von 1 bis 26 aussortieren.

Autor + Grafik: Michael Schacht, www.michaelschacht.net
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstraße 14, CH-8820 Wädenswil

© 2017 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 121, D-63303 Dreieich.
Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.de

