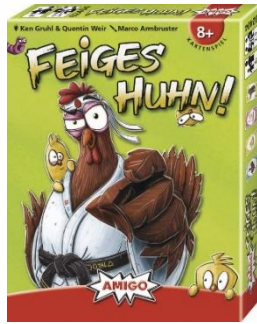


PRESSEINFORMATION

AMIGO-Kartenspiel

Feiges Huhn! – Wer traut sich, dieses Spiel zu spielen?



Bock, Bock, Bogaaahk! Wer ist das feigste Huhn am Tisch? Das kann beim Kartenspiel *Feiges Huhn!* ermittelt werden. Nacheinander werden Karten aufgedeckt, in der Hoffnung, dass die eigene Karte passt. Soll man noch eine Karte aufdecken und riskieren, alle Karten aus der Mitte und damit höchstwahrscheinlich Minuspunkte zu kassieren? Oder lieber auf Nummer sicher gehen und nur die oberste Karte vom Ablagestapel nehmen? Doch sobald jemand „Feiges Huhn!“ ruft, wird die Entscheidung plötzlich weitaus kniffliger.

So spielt man *Feiges Huhn!*:

Vor Spielbeginn werden 3 Karten ungesehen beiseitegelegt. Diese legen am Ende fest, welche Karten Minuspunkte bringen. Die anderen Karten werden gleichmäßig an die Mitspielenden verteilt und jeweils als verdeckter Nachziehstapel vor sich gelegt. Nun heißt es, sich entscheiden: Deckt man die oberste Karte des eigenen Nachziehstapels auf und hofft, dass sie auf den Ablagestapel in der Tischmitte passt, oder nimmt man sich lieber direkt die oberste Karte des Ablagestapels? Denn nur, wenn die eigene Karte dieselbe Farbe oder einen gleichen bzw. niedrigeren Wert hat als die zuvor gelegte Karte, geht es weiter. Passt die Karte jedoch nicht, muss man den ganzen Stapel nehmen.

Wer zögert, wird schnell als „Feiges Huhn!“ titulierte und die Sache sieht ganz anders aus: Kneift man, bekommt man zusätzlich zur obersten Karte des Ablagestapels auch noch eine Karte der herausfordernden Person. Beweist man jedoch, dass man kein *Feiges Huhn!* ist und spielt eine Karte, die passt, darf man eine seiner eigenen Karten an diese Person abgeben. Sobald jemand die letzte eigene Karte spielt, endet die Partie. Nun werden die Minuspunkte gezählt. Hierbei kommt es auf die 3 Karten an, die zu Beginn beiseitegelegt wurden: Nur diese Werte, sowie alle 1er, zählen je Karte einen Minuspunkt. Wer die meisten Minuspunkte gesammelt hat, ist der größte Pechvogel und verliert.

Feiges Huhn! von Ken Gruhl und Quentin Weir eignet sich gut zum „Aufwärmen“ oder auch als „Absacker“, um in den Spieleabend zu starten oder ihn abzuschließen. (2.061 Zeichen)

Anzahl:	2–5 Personen	Inhalt:	48 Spielkarten
Alter:	ab 8 Jahren		1 Spielanleitung
Dauer:	ca. 15 Minuten		
Spielidee:	Ken Gruhl & Quentin Weir		
Grafik:	Marko Armbruster		
Art.-Nr.:	02404		
UVP:	8,99 EUR		

