

Zicke Zacke Hühnerkacke

RIFIFFI DANS LA BASSE-COUR! DE KLAUS ZOCH
UN JEU DE MÉMOIRE POUR 2 À 4 JOUEURS DÈS 4 ANS.

IDÉE DU JEU:

LE POULLAILLER EST DÉCHAÎNÉ CAR LE MAIRE DE COQ'VILLE VIENT D'ANNONCER QUE LE COMITÉ OLYMPIQUE A ACCEPTÉ UNE NOUVELLE DISCIPLINE: LE PLUMAGE!
CHAQUE POULE OU COQ DOIT ESSAYER DE RATTRAPPER UNE AUTRE POULE OU COQ ET AU PASSAGE LA OU LE PLUMER!
LA PREMIÈRE POULE OU LE PREMIER COQ QUI A RÉUSSI À PLUMER LES AUTRES SERA SACRÉ CHAMPIONNE OU CHAMPION OLYMPIQUE. ALORS ATTENTION À VOS CROUPIONS ET QUE LE MEILLEUR GAGNE!

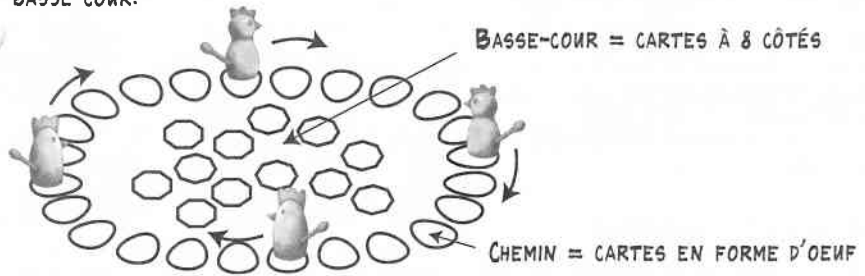
CONTENU:

- 24 CARTES EN FORME D'OEUF, REPRÉSENTANT LE CHEMIN AUTOUR DE LA BASSE-COUR.
- 12 CARTES DE FORME OCTOGONALE (8 CÔTÉS), REPRÉSENTANT LA BASSE-COUR.
- 2 POULES
- 2 COQS
- 4 PLUMES
- 1 RÉGLE DU JEU



PRÉPARATION DU JEU:

BIEN MÉLANGER LES 12 CARTES À 8 CÔTÉS, FACES CACHÉES ET LES DISPOSER AU CENTRE DE LA TABLE. ELLES REPRÉSENTENT LA BASSE-COUR.
POSER LES CARTES EN FORME D'OEUF, FACES VISIBLES, EN CERCLE AUTOUR DE LA BASSE-COUR.

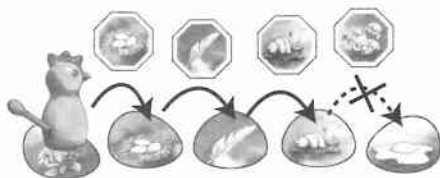


CHAQUE JOUEUR RECOIT UNE POULE OU UN COQ, AVEC UNE PLUME DANS LE CROUPION, ET LA POSE OU LE POSE SUR UN OEUF DE SON CHOIX.
ATTENTION: LES POULES ET LES COQS DOIVENT ÊTRE DISPOSÉS DE TELLE FAÇON QUE LE MÊME NOMBRE D'OEUFs LES SÉPARENT.
PAR EXEMPLE À 4 JOUEURS IL Y AURA 5 OEUFs ENTRE CHAQUE POULE OU COQs.

DÉROULEMENT DU JEU: DÉPLACEMENT:

LES POULES ET LES COQS SE DÉPLACENT SUR LES OEUFS QUI REPRÉSENTENT LE CHEMIN, DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. LA PLUS JEUNE POULE OU LE PLUS JEUNE COQ, COMMENCE. ELLE OU IL CHOISIT UNE CARTE DE LA BASSE-COUR, LA REGARDE ET LA MONTRE À TOUTS LES JOUEURS. SI LA CARTE CORRESPOND AU DESSIN DE L'OEUF DIRECTEMENT DEVANT SA POULE OU SON COQ, ELLE OU IL PEUT AVANCER D'UN OEUF. ENSUITE LA CARTE EST REPOSÉE, AU MÊME ENDROIT, DANS LA BASSE-COUR. AUSSI LONGTEMPS QUE LE JOUEUR RETOURNE DES CARTES CORRESPONDANT AUX OEUFS DEVANT SA POULE OU SON COQ EST PLACÉ, IL PEUT CONTINUER. SI CE N'EST PAS LE CAS, C'EST AU TOUR DU JOUEUR PLACÉ À SA GAUCHE DE JOUER. LES POULES ET LES COQS AVANCENT, AINSI, D'OEUF EN OEUF, TOUJOURS DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

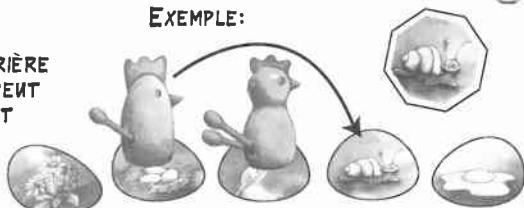
EXEMPLE:



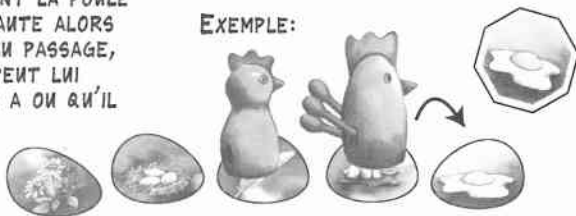
DÉPASSER:

DÈS QU'UNE POULE OU UN COQ ARRIVE DERRIÈRE UNE AUTRE POULE OU UN COQ ELLE OU IL PEUT ESSAYER DE LA OU DE LE DÉPASSER. IL FAUT ALORS QUE LE JOUEUR QUI A SA POULE OU SON COQ PLACÉ JUSTE DERRIÈRE UNE AUTRE POULE OU UN AUTRE COQ, CHOISISSE UNE CARTE DE LA BASSE-COUR QUI CORRESPONDE À L'OEUF POSÉ DEVANT LA POULE OU LE COQ QU'IL VEUT DÉPASSER. IL SAUTE ALORS PAR-DESSUS LA POULE OU LE COQ ET AU PASSAGE, LA OU LE PLUME! C'EST À DIRE QU'IL PEUT LUI PRENDRE TOUTES LES PLUMES QU'ELLE A OU QU'IL A SUR SON CROUPION!

EXEMPLE:



EXEMPLE:

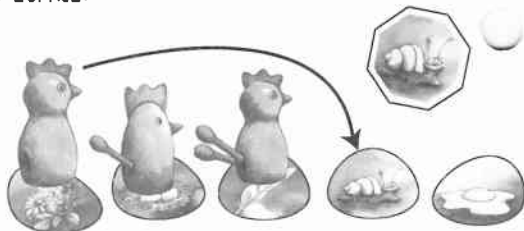


LE JOUEUR PEUT CONTINUER DE CHOISIR DES CARTES SI ELLES CORRESPONDENT À SON OEUF (DANS L'EXEMPLE L'OEUF AU PLAT) IL PEUT CONTINUER.

UNE POULE OU UN COQ PEUT RATTRAPPER 1, 2 OU 3 POULES OU COQS EN MÊME TEMPS SI ILS SONT LES UNS DERRIÈRE LES AUTRES, SANS ESPACE.

EXEMPLE:

LE COQ PEUT DÉPASSER LA POULE ET LE COQ QUI SE TROUVENT DEVANT LUI. SI EN PLUS IL RETOURNE LA CARTE AVEC L'ESCARGOT: IL LES PLUME ET MET LES 3 PLUMES À SON CROUPION.



FIN DU JEU ET VAINQUEUR:

LA PREMIÈRE POULE OU LE PREMIER COQ QUI A RÉUSSI À METTRE TOUTES LES PLUMES EN JEU SUR SON CROUPION, A GAGNÉ: IL EST SACRÉ CHAMPIONNE OU CHAMPION OLYMPIQUE.

COPYRIGHT: 1998 ZOCH VERLAGS GMBH, D-80333 MÜNCHEN.
AUTEUR: KLAUS ZOCH, ILLUSTRATION: DORIS MATTHÄUS

Zicke Zacke Hühnerkacke

EIN RASANTES GEDÄCHTNISRENNEN
FÜR 2 - 4 JUNGHÜHNER AB 4 JAHREN
VON KLAUS ZOCH

SPIELIDEE:

IM HÜHNERHOF IST DER TEUFEL LOS !!!

BEI DER HÜHNEROLYMPIADE STEHT HEUTE NÄMLICH DIE DISZIPLIN FEDERKLAU AUF DEM PROGRAMM. DABEI VERSUCHEN DIE MITSPIELENDEN HÜHNER SICH GEGENSEITIG ZU ÜBERHOLEN. ZUR BELOHNUNG ERHÄLT MAN DIE FEDERN DES ÜBERHOLTEN HUHNS. WER ZUERST ALLE MITBEWERBER GERUPFT HAT UND ALLE FEDERN BESITZT, IST SIEGER.

NUR WER SICH AUF DEM HÜHNERHOF AUSKENNT, KOMMT GUT VORAN. DENN EIN BLINDES HUHN MIT GEDÄCHTNISLÜCKEN WIRD BEI DER MEDALLIENVERGABE MIT NACKTEM BÜRZEL GANZ SCHÖN GESTUTZT DASTEHEN.

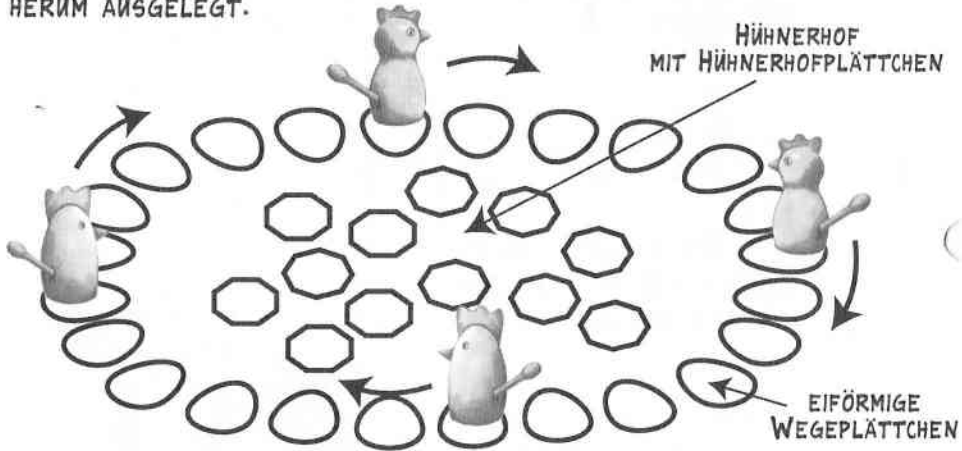


INHALT:

- 24 EIFÖRMIGE WEGPLÄTTCHEN
- 12 ACHTECKIGE HÜHNERHOFPLÄTTCHEN
- 4 HÜHNER: 2 HENNEN UND 2 HÄHNE
- 4 SCHWANZFEDERN
- DIESE SPIELANLEITUNG

SPIELVORBEREITUNG:

DIE 12 ACHECKIGEN HÜHNERHOFPLÄTTCHEN WERDEN VERDECKT AUF DEM TISCH AUSGELEGT UND GEMISCHT. DANACH WERDEN DIE 24 EIFÖRMIGEN WEGEPLÄTTCHEN OFFEN UND KREISFÖRMIG UM DIE HÜHNERHOFPLÄTTCHEN HERUM AUSGELEGT.



JEDER SPIELER ERHÄLT NUN EIN HUHN, IN DAS ZU BEGINN EINE SCHWANZFEDER GESTECKT WIRD. DIE HÜHNER WERDEN SO AUF DEN WEGEPLÄTTCHEN VERTEILT, DASS ZWISCHEN ALLEN HÜHNERN DER GLEICHE ABSTAND BESTEHT. (BEI VIER HÜHNERN SIND ALSO JEWEILS 5 WEGEPLÄTTCHEN DAZWISCHEN.)

DAS SPIEL:

FORTBEWEGUNG:

DIE HÜHNER BEWEGEN SICH AUF DEN EIFÖRMIGEN WEGEPLÄTTCHEN IM UHRZEIGERSINN.

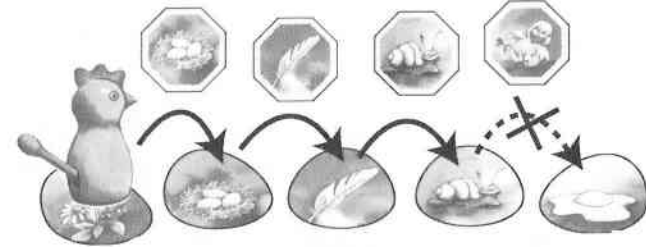
DAS JÜNGSTE HUHN BEGINNT. ES DARF IN DEN HÜHNERHOF GREIFEN UND EIN DORT LIEGENDES PLÄTTCHEN UMDREHEN. DAS JUNGHUHN SCHAUT SICH DAS BILD AN UND ZEIGT ES ALLEN MITSPIELERN. DAS HÜHNERHOFPLÄTTCHEN WIRD DANN WIEDER VERDECKT AN SEINEN URSPRÜNGLICHEN PLATZ IM HÜHNERHOF ZURÜCKGELEGT.

ZUVOR HAT DAS JUNGHUHN NATÜRLICH DAS MOTIV DES HÜHNERHOFPLÄTTCHENS MIT DEM DIREKT VOR IHM LIEGENDEN WEGEPLÄTTCHEN VERGlichen. SIND DIE BEIDEN MOTIVE GLEICH, DARF DAS AM ZUG BEFINDLICHE HUHN AUF DIESES WEGEPLÄTTCHEN WEITERZIEHEN. DAS JUNGHUHN IST SOLANGE AN DER REIHE, BIS ES EIN FALSCHES HÜHNERHOFPLÄTTCHEN UMDREHT.

STIMMEN DIE MOTIVE NICHT ÜBEREIN, IST DER ZUG BEENDET.

IN DIESEM FALL, IST DAS LINKE NACHBARHUHN EBENFALLS SO LANGE AN DER REIHE, BIS ES EIN FALSCHES PLÄTTCHEN UMDREHT. SO HÜPFEN DIE HÜHNER IMMER IM UHRZEIGERSINN VON PLÄTTCHEN ZU PLÄTTCHEN.

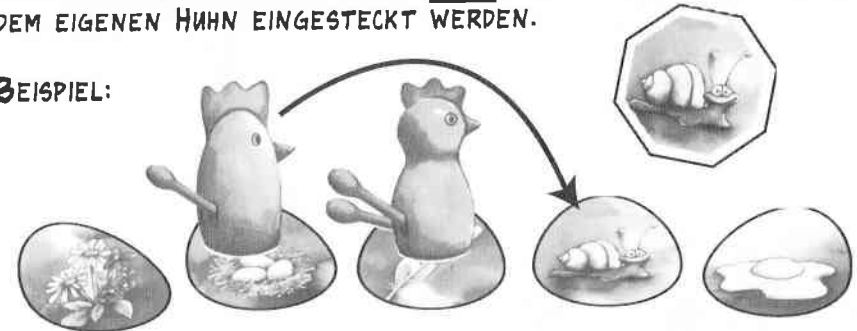
BEISPIEL:



ÜBERHOLEN:

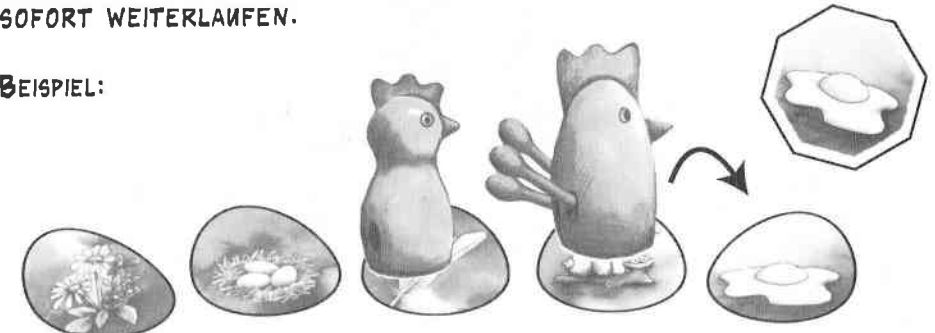
SOBALD EIN HUHN EIN ANDERES EINGEHOLT HAT, DARF ES ZUM ÜBERHOLEN ANSETZEN. STEHT EIN HUHN ALSO DIREKT HINTER EINEM ANDEREN, DARF ES DIESES ÜBERSPRINGEN. DIES GELINGT, WENN DAS HUHN DAS HÜHNERHOFPLÄTTCHEN AUFDECKT, DAS DEM MOTIV DES WEGEPLÄTTCHENS ENTSPRICHT, DAS DIREKT VOR DEM ZU ÜBERHOLENDEN HUHN LIEGT. DEM ÜBERSPRUNGENEN HUHN DÜRFEN ALLE FEDERN AUSGERUPFT WERDEN UND DEM EIGENEN HUHN EINGESTECKT WERDEN.

BEISPIEL:



WENNDAS HUHN NACH DEM ÜBERHOLEN NUN AUCH DAS NÄCHSTE VOR IHM LIEGENDE PLÄTTCHEN IM HÜHNERHOF (IM BEISPIEL DAS SPIEGELEI) DARF ES SOFORT WEITERLAUFEN.

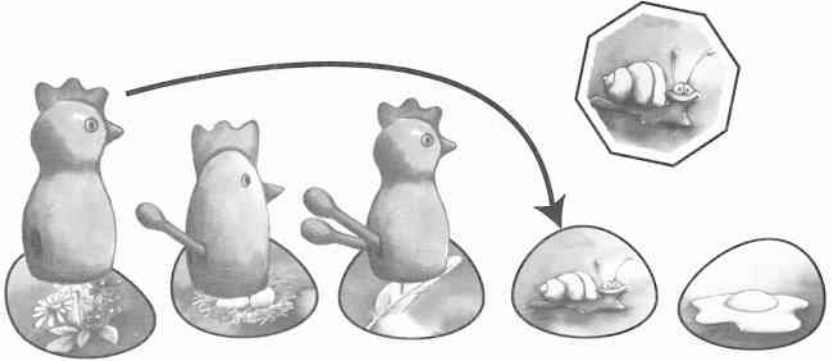
BEISPIEL:



EIN HUHN DARF AUF EINEN STREICH AUCH ZWEI ODER GAR DREI HÜHNER ÜBERHOLEN, WENN DIESE SICH UNMITTELBAR HINTEREINANDER BEFINDEN.

BEISPIEL:

DAS HUHN IM BEISPIEL BEKOMMT SOGAR 3 FEDERN, WENN ES DIE SCHNECKE FINDET



SPIELEND E UND SIEGER:

HAT EIN HUHN ALLE IM SPIEL BEFINDLICHEN SCHWANZFEDERN IN SEINEM BÜRZEL, HAT ES GEWONNEN.



© 1998
ZUCH VERLAGS GMBH
D-80333 MÜNCHEN
AUTOR: KLAUS ZUCH
ILLUSTRATION: DORIS MATTHÄUS