



# ZickeZacke 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 FEDERKLAM AUF DEM  
PROGRAMM. DABEI VERSUCHEN DIE MIT-  
SPIELENDE HÜHNER SICH GEGENSEITIG ZU  
ÜBERHOLEN. GELINGT ES EINEM HUHN SEINEN  
VORDERMANN ZU ÜBERSPRINGEN, STIBITZT ES IHM DIE  
KOSTBAREN SCHWANZFEDERN. 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:

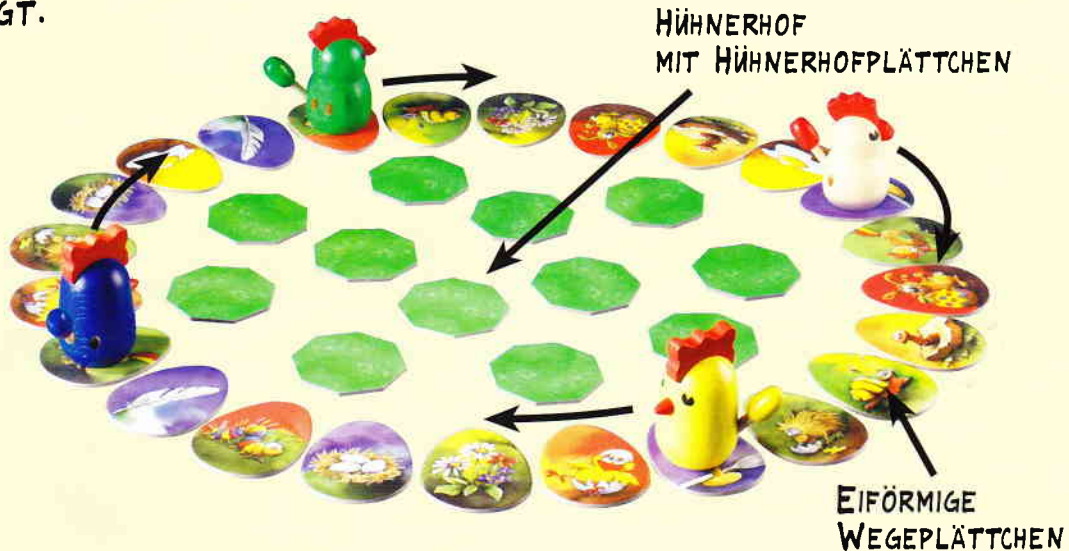
- 24 EIFÖRMIGE WEGPLÄTTCHEN
- 12 ACHECKIGE HÜHNERHOFPLÄTTCHEN
- 4 HÜHNER: 2 HENNEN UND 2 HÄHNE
- 4 SCHWANZFEDERN
- 1 SPIELANLEITUNG



©1998 ZOCH GMBH  
D-80333 MÜNCHEN  
AUTOR: KLAUS ZOCH  
ILLUSTRATION: DORIS MATTHÄUS  
Vertrieb Schweiz: Carletto AG  
Einsiedler Strasse 31A, CH-8820 Wädenswil  
E-Mail: info@carletto.ch

## SPIELVORBEREITUNG:

DIE 12 ACHECKIGEN HÜHNERHOFPLÄTTCHEN WERDEN VERDECKT AUF DEM TISCH AUSGELEGT UND GEMISCHT. DANACH WERDEN DIE 24 EIERFÖRMIGEN 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 EIERFÖRMIGEN 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 BEIDE 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. JETZT IST DAS LINKE NACHBARHUHN EBENFALLS SO LANGE AN DER REIHE, BIS ES EIN FALSCHES PLÄTTCHEN UMDREHT. SO HÜPFEN DIE HÜHNER IM UHRZEIGERSINN VON PLÄTTCHEN ZU PLÄTTCHEN.

**BEISPIEL:**



**ÜBERHOLEN:**

SOBALD EIN HUHN EIN ANDERES HUHN EINGEHOLT HAT, DARF ES ZUM ÜBERHOLEN ANSETZEN. STEHT EIN HUHN ALSO DIREKT HINTER EINEM ANDEREN,

**BEISPIEL:**



DARF ES DIESES ÜBERSPRINGEN. DAZU MUSS IM HÜHNERHOF DAS MOTIV ENTDECKT WERDEN, DAS DEM WEGPLÄTTCHEN VOR DEM ZU ÜBERHOLENDEN HUHN ENTSpricht. GELINGT DIES, IST DER ÜBERHOLVERSUCH ERFOLGREICH. DEM ÜBERSPRUNGENEN HUHN DÜRFEN ALLE FEDERN AUSGERUPFT UND DEM EIGENEN HUHN EINGESTECKT WERDEN.

FINDET DAS 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 ZWEI ODER GAR DREI HÜHNER ÜBERHOLEN, WENN DIESE SICH UNMITTELBAR HintEREINANDER BEFINDEN.



**SPIELENDENDE UND SIEGER:**

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

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



# ZickeZacke Entenkacke

Die turbulente Seevogel-  
Erweiterung zu ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE  
Jetzt auch für 5 und 6 Jungvögel  
ab 4 Jahren von Klaus Zoch

Start frei zur nächsten Runde der berühmten Hühnerolympiade! Soeben hat das olympische Vogelkomitee unter Vorsitz von Oberschiedsrichter Dr. Tacitus Truthahn beschlossen, dass sich künftig auch Enten mit fremden Federn schmücken dürfen. Da fällt so manchem Hühnchen vor Schreck ein Häufchen in den Sand. Und wer kein rutschfestes Gedächtnis besitzt, der landet keck im Hühnerdreck. Aber schlaue Jungvögel weichen allen Hindernissen aus und können so das eigene Federkleid bei der Siegerehrung in allen Farben erstrahlen lassen.

## Inhalt:

2 Enten, 2 Schwanzfedern,  
6 Häufchen in 6 Farben, diese Spielanleitung

## Spielidee:

Die Spielidee von ZICKE ZACKE ENTENKACKE kennt jeder, der ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE kennt: Die mit-spielenden Jungvögel (Enten und Hühner) versuchen sich gegenseitig zu überholen und sich dabei die Federn zu klauen. Neu bei ZICKE ZACKE ENTENKACKE sind 2 Enten und 6 farbige Häufchen, denen man besser ausweicht, um keine Feder zu verlieren. Wer allerdings überholt wird, lässt schon mal vor Schreck erneut ein Häufchen fallen...

## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält ein Huhn oder eine Ente mit einer beliebigen Schwanzfeder, die in den Bürzel der Spielfigur eingesteckt wird. Das Federvieh wird so auf den Wegplättchen verteilt, dass zwischen allen Figuren der gleiche Abstand besteht. (Die einzige Ausnahme: Wenn genau fünf Spieler spielen, darf der jüngste Spieler sein Tier um ein Feld näher zu seinem "Vordentier" platzieren, als die Mitspieler).

Vor Spielbeginn lässt jedes Federvieh ein Häufchen in seiner Farbe hinter sich fallen (siehe Abbildung 1).

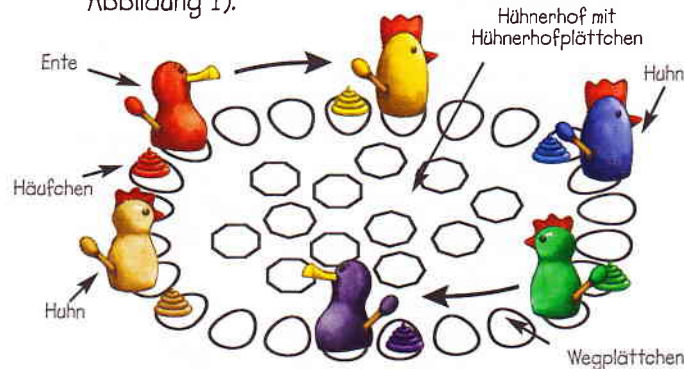


Abb.1: Startaufstellung in einem 6-Personen-Spiel

## Das Spiel:

Es gelten alle Fortbewegungs- und Überholregeln von ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE. Um sich vorwärts zu bewegen, muss man also immer ein Hühnerhofplättchen aufdecken und dabei versuchen, das Bild zu finden, das sich auf dem nächsten Wegplättchen vor dem eigenen Federvieh befindet.

# Neu bei ZICKE ZACKE ENTENKACKE: Die farbigen Häufchen

## 1. Ein Häufchen überspringen... oder reintreten

Ausliegende Häufchen müssen, genau wie eine Ente oder ein Huhn, "überholt" werden, d.h. man sucht im Hühnerhof nach dem Bildmotiv des nächsten freien Wegplättchens (siehe Regelabschnitt "Überholen" in der ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE-Spielregel).

Gelingt es einem Federvieh nicht, ein Häufchen zu überspringen, dann tritt es voll hinein, d.h. der Spieler muss seine Spielfigur auf das Wegplättchen mit dem darauf liegenden Häufchen setzen. Der Besitzer des Häufchens erhält von ihm, falls vorhanden, eine Feder. Anschließend räumt der Häufchen-Besitzer seinen Hühnerdreck weg (siehe Kapitel 2).

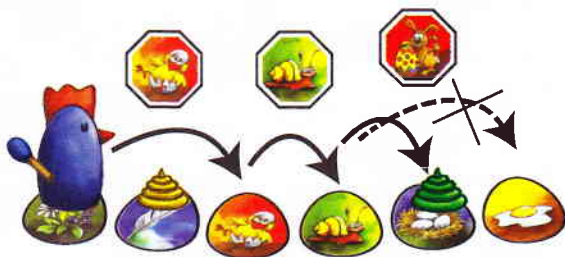


Abb. 2: Das blaue Huhn konnte zwar das gelbe Häufchen überspringen, aber nicht das grüne Häufchen, in welches es deshalb hinein tritt.

## 2. Häufchen aus dem Spiel nehmen und erneut fallen lassen

Der Besitzer muss sein Häufchen aus dem Spiel nehmen und vor sich ablegen, wenn ein Federvieh - dies kann auch das eigene sein - in sein Häufchen hinein tritt.

Wird sein Federvieh im weiteren Spielverlauf überholt, bringt er sein Häufchen zurück in 's Spiel, indem er es auf ein beliebiges freies Wegplättchen setzt. Liegt sein Häufchen bereits auf einem Wegplättchen, bleibt es dort liegen. Anschließend setzt der Überholer seinen Spielzug fort.



Abb. 3: Die rote Ente überholt das blaue Huhn und erhält dessen Schwanzfedern. Sofern das Häufchen des überholten Huhns nicht schon auf einem Wegplättchen liegt, lässt es dieses vor Schreck auf ein freies Wegplättchen fallen.



Abb. 4: Die Ente findet das Spiegelei nicht und tritt in das gelbe Häufchen. Deshalb muss sie dem gelben Huhn eine Schwanzfeder abgeben. Der Besitzer des gelben Häufchens muss dieses aus dem Spiel nehmen und vor sich ablegen.



### 3. Mehrere Häufchen und Spielfiguren überspringen:

Es kann auch vorkommen, daß im selben Spielzug mehrere direkt hintereinander liegende Häufchen, Spielfiguren oder sogar Spielfiguren und Häufchen übersprungen werden müssen, um auf das nächste freie Wegplättchen zu gelangen.

Gelingt dies, dürfen alle überholten Spieler, die ihr Häufchen vor sich liegen haben, dieses Häufchen sofort wieder auf ein freies Wegplättchen fallen lassen. Dies geschieht nacheinander, beginnend mit dem zuerst überholten Federvieh. Das überholende Federvieh unterbricht seinen Spielzug so lange, bis alle überholten Tiere ihre Häufchen gelegt haben.

Gelingt einem Jungvogel das Überspringen mehrerer Häufchen und/oder Spielfiguren nicht, gibt es zwei Möglichkeiten:

Fall 1: Vor unserer roten Ente liegt ein Häufchen.

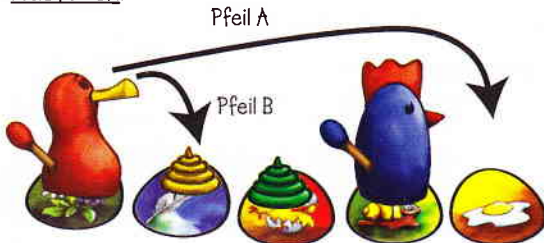


Abb. 5: Im nächsten Zug muss die Ente alle besetzten Felder überspringen, um zum nächsten freien Wegplättchen zu gelangen (Pfeil A). Findet die Ente das Spiegelei jedoch nicht, tritt sie in das vor ihr liegende (gelbe) Häufchen (Pfeil B).

Fall 2:

Hier steht vor unserer Ente ein Huhn.

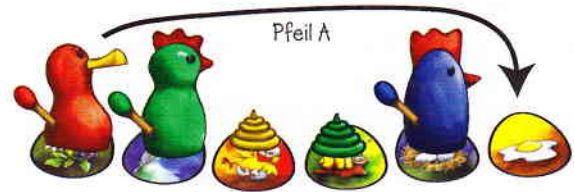


Abb. 6: Findet die Ente das Spiegelei, bewegt sie sich sofort auf das Wegplättchen mit dem Spiegelei (Pfeil A). Schafft die Ente das Überspringen nicht, bleibt sie stehen, weil sich eine Spielfigur vor ihr befindet, die sie nicht überholen konnte.

### Spielende + Sieger:

Wenn bis zu 4 Spieler am Spiel beteiligt sind, endet das Spiel, sobald ein Federvieh alle im Spiel befindlichen Federn in seinem Bürzel hat.

Im 5- oder 6-Personen-Spiel gewinnt das Federvieh, das zuerst 5 Federn ergattert hat.

A1

© 2000

Zoch Verlags GmbH

D-80333 München

Autor: Klaus Zoch

Illustration: Doris Matthäus

