

ZICKE ZACKE 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 mitspielenden 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:

Alle Plättchen werden wie im Basisspiel *ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE* ausgelegt.

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 "Vordertier" platzieren, als die Mitspieler).

Vor Spielbeginn lässt jedes Federvieh ein Häufchen in seiner

Farbe hinter sich fallen (siehe Abbildung 1)

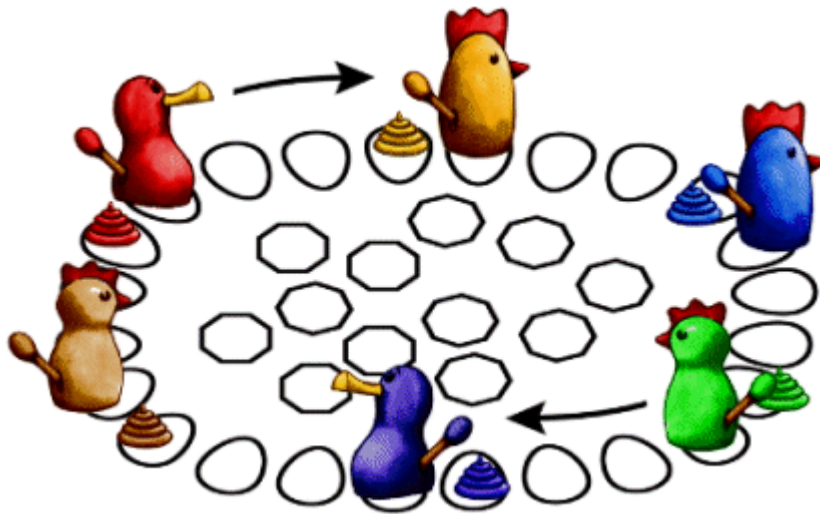


Abb. 1: Startaufstellung in einem 6-Personen-Spiel

Das Spiel:

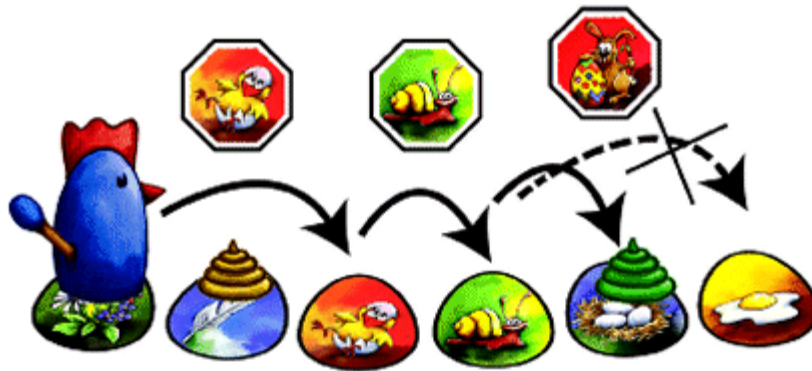
Es gelten alle Fortbewegungs- und Überholregeln von *Zicke Zacke Hühnerkacke*. Um sich vorwärts zu bewegen, muß man also immer ein Hühnerhofplättchen aufdecken und dabei versuchen, das Bild zu finden, das sich auch auf dem nächsten Wegplättchen vor dem eigenen Federvieh befindet.

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.

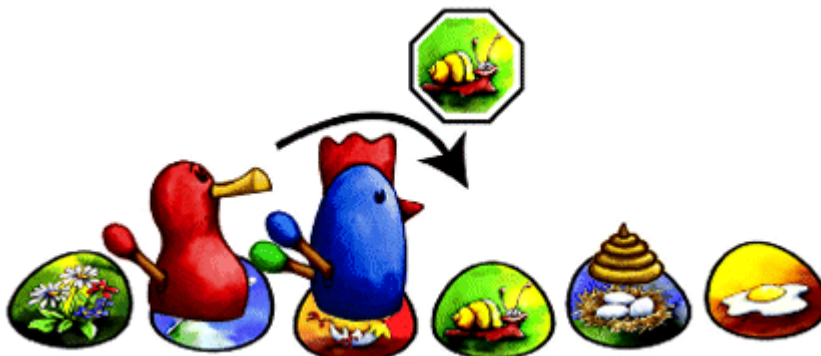


Abb. 3: Die rote Ente überholt das blaue Huhn und erhält dessen Schwanzfedern. Sofern das Häufchen des überholten Huhns nicht schon auf einem Wegplättchen liegt, lässt es dieses vor Schreck auf ein freies Wegplättchen fallen.



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 kann.

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.

* * * * *

Erschienen im Zoch Verlag

Autor Klaus Zoch

Copyright 2000

Drucken