

ZickeZacke®



# 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

## 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:

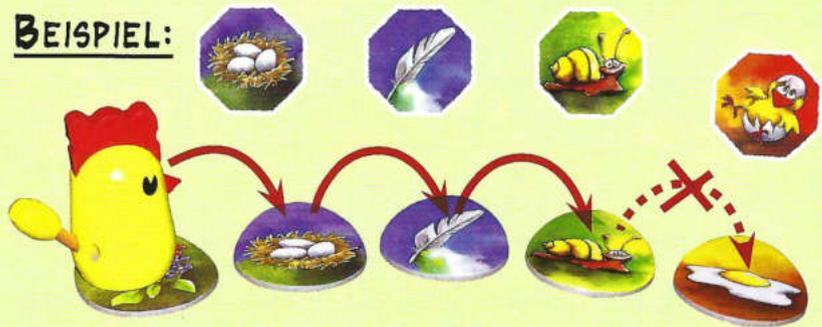
DIE HÜHNER BEWEGEN SICH AUF DEN EIERFÖRMIGEN WEGEPLÄTTCHEN IM UHRZEIGERSINN.

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 VERGLEICHEN. 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 IMMER 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, 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 ÜBERSPRUNGEBENEN HUHN DÜRFEN ALLE FEDERN AUSGERUPFT UND DEM EIGENEN HUHN EINGESTECKT WERDEN.

**BEISPIEL:**



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.

**SPIELLENDE 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.