

ZICK 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 achteckigen 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.

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.

Findet das Huhn nach dem Überholen nun auch das nächste vor ihm liegende Plättchen im Hühnerhof darf es sofort weiterlaufen.

Ein Huhn darf auf einen Streich auch zwei oder gar drei Hühner überholen, wenn diese sich unmittelbar hintereinander befinden.

SPIELENDE und SIEGER:

Hat ein Huhn alle im Spiel befindlichen Schwanzfedern in seinem Bürzel, hat es gewonnen.

© 1998
Zoch Verlags GmbH
D-80333 München
Autor: Klaus Zoch
Illustration: Doris Matthäus

Drucken