

Zicke Zacke Entenkacke

Spielregel
Rules



SCAN ME



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,
1 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:

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).

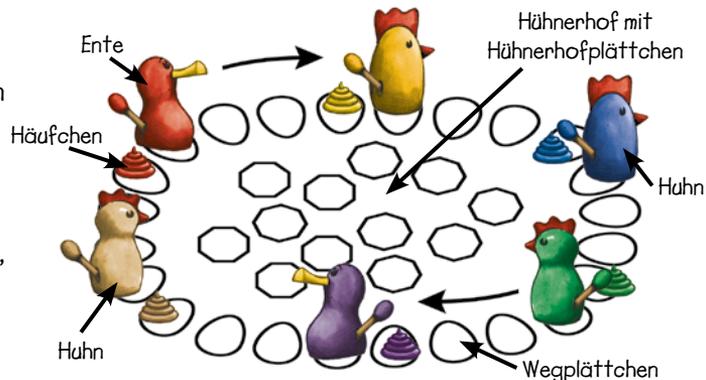


Abb. 1: Startaufstellung in einem 6-Personen-Spiel

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 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).

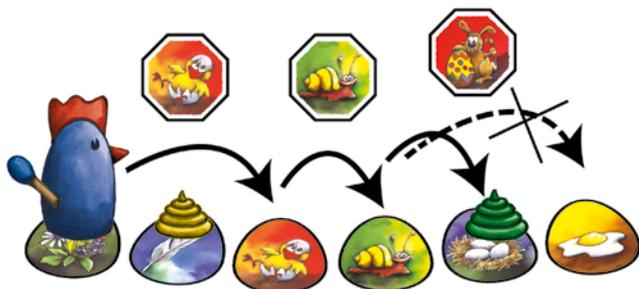


Abb. 2: Das blaue Huhn konnte zwar das gelbe Häufchen überspringen, aber nicht das grüne Häufchen, in welches es deshalb hineintritt.

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 hineintritt. Wird sein Federvieh im weiteren Spielverlauf überholt, bringt er sein Häufchen zurück ins 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.

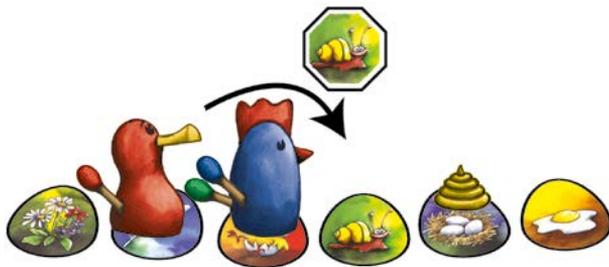


Abb. 3: Die rote Ente überholt das blaue Huhn und erhält dessen Schwanzfedern. Sofern das Häufchen des überholten Huhns nicht schon auf einem Wegplättchen liegt, lässt es dieses vor Schreck auf ein freies Wegplättchen fallen.



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 ihr 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.

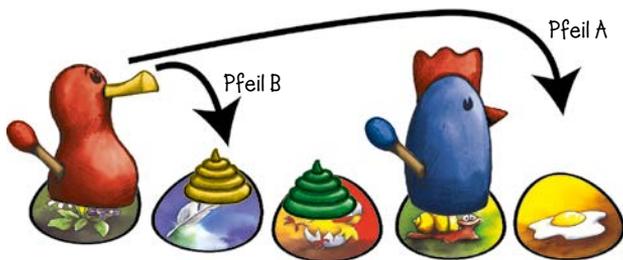


Abb. 5: Im nächsten Zug muss die Ente alle besetzten Felder überspringen, um zum nächsten freien Wegplättchen zu gelangen (Pfeil A). Findet die Ente das Spiegelei jedoch nicht, tritt sie in das vor ihr liegende (gelbe) Häufchen (Pfeil B).

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 und Sieger:

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

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

Art.Nr.: 60 110 5196

Autor: Klaus Zoch

Illustration: Doris Matthäus

Satz & Layout: Oliver Richtberg



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Zicke Zacke Entenkacke



The turbulent water-fowl version of
ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE,
now also for 5–6 young chicks of 4 years or more.
By Klaus Zoch.

All aboard for the next round of the famous bird Olympics! The Olympic bird committee, under its chairman, Dr. Tacitus Turkey, have decided that from now on, ducks may decorate themselves with chicken feathers. This has so shocked the chickens, that many of them have pooped on the track, and any duck that hasn't got a slip-free memory may well end up in one or the other pile of chicken poo. But clever young birds will manage to avoid all the soft obstacles, and arrive at the finish line with a perfectly clean set of feathers to display for the judges.

Contents:

2 ducks, 2 tail feathers, 6 piles of poo in 6 different colors, 1 rule booklet

Idea of Game:

Anyone who has ever played ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE will know the idea behind ZICKE ZACKE ENTENKACKE. All the birds playing (chickens and ducks,) try to overtake the others and steal a feather from the bird just passed. The new features of ZICKE ZACKE ENTENKACKE are the two ducks and the six colored piles of bird poo better to be avoided in order not to lose any feather. Those overtaken, however, drop their poo on the track from time to time ...

Preparation:

All tiles are placed as in the basic game (see the rules of ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE for this.) Each player takes a chicken or a duck and places the tail feather of their choice in the hole in the bird figure. These birds are then evenly spread around the board. (This is not possible with 5 players, so in this case the youngest player may place their bird one space closer to the bird in front, than the other birds.)

Each bird drops a bird-poo upon the tile directly behind them (see Diagram 1).

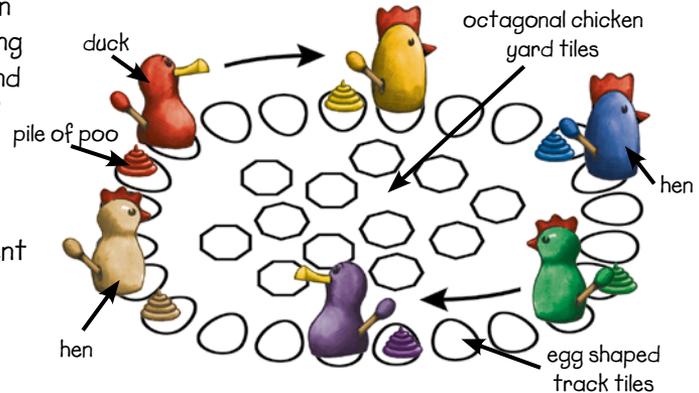


Diagram 1: Start position for 6 players

The Game:

All the normal rules for movement and overtaking from ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE apply to the new game. Forward movement therefore is only possible when a player turns over a chicken-yard tile that matches the next track tile in front of their bird.

The new feature of ZICKE ZACKE ENTENKACKE are the six colored piles of bird poo lying on the track.

1. Jump over a pile, or step in it

Birds have to try to jump over piles of poo, using the same rules as if they were overtaking another bird, i.e. the player has to turn over the chicken-yard tile that matches the next free track tile (see the overtaking rules from ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE.) If the player fails to match the tile, the bird treads right in the pile, and the bird is placed on the tile with the poo. The owner of the pile takes a feather from the bird that rood in their pile (if it carries any) and the pile is then cleared away from the track (see Chapter 2).

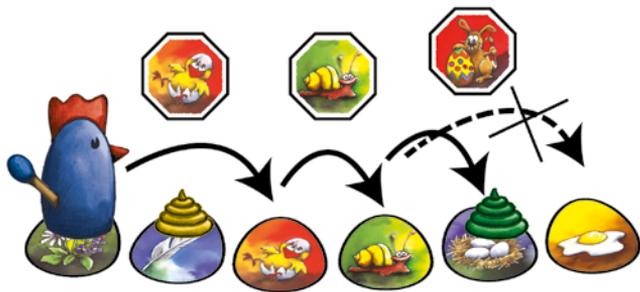


Diagram 2: The blue hen was able to overtake the yellow pile, but failed with the green one – and steps in it.

2. Picking up piles and dropping them again

If a bird lands in a player's pile of poo – even its own – the owner of that pile takes it off the track and places it in front of them on the table. The player

may return this pile to the game if their bird figure is overtaken. They may place the pile on any empty tile of the track. In case their pile is already lying on a tile, it remains there. The bird that made the overtaking maneuver then carries on with its turn.

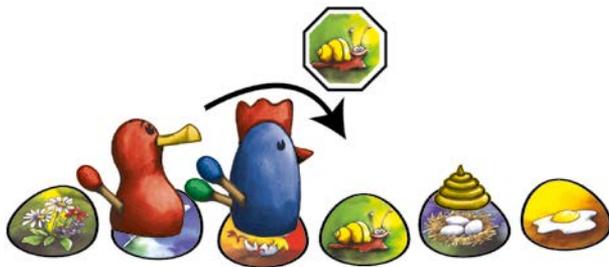


Diagram 3: The red duck overtakes the blue hen and steals its tail feathers. The hen gets such a shock, as the duck overtakes it, that it drops a pile of poo onto an empty tile, provided its poo is not already lying on a tile.

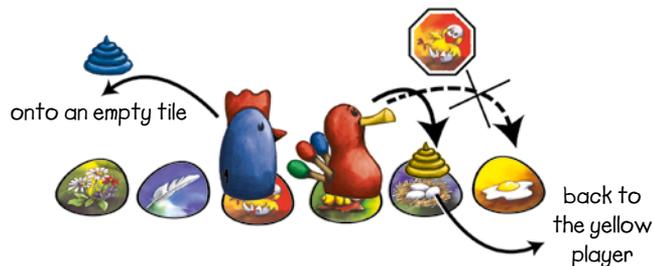


Diagram 4: The duck does not find the correct tile, steps in the yellow poo and has to give a tail feather to the yellow hen. The owner of the yellow poo must remove it from the game and place it in front of them.

3. Passing more than one pile and/or playing figure:

It sometimes happens that several adjacent tiles are all occupied, either by birds, or by piles of poo, or by a combination of the two. Any bird trying to move through this area must jump over several occupied tiles in order to reach the next empty one. In this case, the birds that have been overtaken and whose poo is currently in front of their players, drop a pile of poo on an empty tile as soon as they have been overtaken. They do this in the order in which they were overtaken. The bird moving may only continue their move when all the birds that have been overtaken have placed a pile (as far as it hasn't already been lying on a track before).

If a bird fails to clear all of a group, there are two possible results:

Case 1: The duck starts on a tile with a pile of poo in front of it:

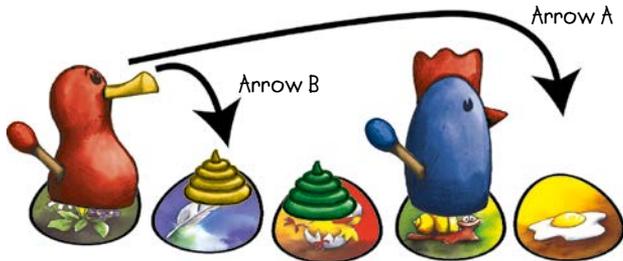


Diagram 5: In its next turn, the duck must cross all the occupied tiles (Arrow A). If it fails, it lands in the yellow pile (Arrow B).

Case 2: The duck starts on a tile with another bird in front of it.



Diagram 6: If the duck manages to find the correct tile it moves on to it (Arrow A); if it fails, however, it stays where it was, since the tile immediately in front of it is occupied by a figure that it was unable to overtake.

Game End and Winner:

If there are between 2 and 4 players, the game ends when one hen or duck (= the winner) has collected all the tail feathers in the game.

If there are 5 or 6 players, the game ends when one hen or duck (= the winner) has collected 5 tail feathers.

Art.Nr.: 60 110 5196

Designer: Klaus Zoch

Illustration: Doris Matthäus

Layout: Oliver Richtberg



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

