

Zicke & Zacke

Ran an die Federn!



ZickeZacke®

DAS SPIEL, BEI DEM MAN SICH ENTGEGENKOMMT.
FÜR 2-4 JUNGHÜNER AB 5 JAHREN

Zicke und Zacke haben nie die gleiche Meinung. Wenn SIE nach links läuft, rennt ER nach rechts. Und während Zacke stolz seine Schwanzfedern aufplustert, findet Zicke, dass sie ohnehin das viel schönere Federkleid besitzt. Sogar bei der großen Hühnerrallye, die heute stattfindet, laufen beide in völlig entgegengesetzte Himmelsrichtungen. Aber weil beide im Kreis herum laufen, kommen sie sich nach einer Weile in großem Bogen mit lautem Gegacker entgegen. Wer es jetzt schafft, den anderen mit einem großen Satz zu überspringen, darf sich mit einer neuen Schwanzfeder schmücken. Ob bei diesem Duell am Ende wohl Zicke oder Zacke gewinnt?

MATERIAL

- 1 Zicke (rosa Huhn)
- 1 Zacke (grüner Hahn)
- 8 Schwanzfedern in 2 Farben
- 2 Würmer
- 13 eiförmige Laufplättchen
- 13 achteckige Hühnerhofplättchen



Abb. 1

SPIELZIEL

Zicke und Zacke umrunden den Hühnerhof. Wer den anderen überspringt, darf sich mit einer Schwanzfeder schmücken. Wer zuerst alle vier eigenen Federn im eigenen Bürzel stecken hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Legt die **achteckigen** Hühnerhofplättchen **verdeckt** auf dem Tisch aus.
- □ Legt die **eierförmigen** Laufplättchen **offen** kreisförmig um die Hühnerhofplättchen herum.
- □ Stellt **Zicke** und **Zacke** **„Rücken an Rücken“** auf zwei **benachbarte** eiförmige Felder.
- □ Legt den **rosa Wurm** vier Felder vor Zicke und den **grünen Wurm** vier Felder vor Zacke ab (Abb. 2).



Abb. 2

- □ Spielt ihr **zu zweit**, spielt einer für Zicke, der andere für Zacke. Wenn Ihr mehr als zwei Spieler seid, bildet ihr **zwei Teams!** Ein Team spielt für Zicke, das andere für Zacke.
- □ Im **Spiel zu dritt** bildet ihr Teams, indem ihr „Federn zieht“ Das geht so (wie das bekannte „Stöckchen ziehen“): Ein Spieler nimmt zwei gleichfarbige Federn und eine andersfarbige Feder so in die Hand, dass die farbigen Federspitzen nicht zu sehen sind. Jetzt ziehen die beiden anderen Spieler je eine Feder. Die dritte Feder behält der Spieler, bei dem gezogen wurde. Die Spieler, die die gleichen Farben gezogen haben bilden ein Team.
- □ Jedes **Team legt die vier Federn seiner Farbe vor sich ab.**

Wozu sind die Würmer da?

Dort wo Würmer sind, wollen Hühner gerne sein. Die Würmer markieren also die Felder, auf die Zicke und Zacke als nächstes laufen werden.

SPIELABLAUF

Das Zicke-Team beginnt. Anschließend sind **beide Teams abwechselnd am Zug**. Auch innerhalb eines Teams wechseln sich die Spieler ab. Die Spieler eines Teams dürfen sich jederzeit **Tipps geben und beraten**. Die letzte Entscheidung für den Spielzug trifft aber immer der Spieler, der am Zug ist.

Wenn du am Zug bist, schaust du, auf welchem Bild jetzt gerade der Wurm in der Farbe deines Huhns liegt. Dann versuchst du im Hühnerhof das Plättchen aufzudecken, das das gleiche Bild zeigt. Du greifst also in den Hühnerhof und deckst ein dort liegendes Plättchen auf. Zeige allen Spielern das aufgedeckte Bild.

Dort ist nicht „dein“ Wurm

- Hast du ein Bild aufgedeckt, auf dem sich dein Wurm nicht befindet, legst du das Plättchen verdeckt an seinen Platz zurück. Dein Zug ist beendet und ein Spieler des anderen Teams ist an der Reihe.

Beispiel:

Oscar vom Zacke-Team hat die Vogelscheuche aufgedeckt. Pech gehabt, denn der grüne Wurm liegt nicht auf der Vogelscheuche!



Abb. 3

Dort ist „dein“ Wurm

- Hast du das Bild aufgedeckt, auf dem sich dein Wurm befindet, rennt dein Huhn zum Wurm (Abb. 4).
- Der Wurm flüchtet sofort: Zähle die Schwanzfedern, die dein Team noch vor sich liegen hat. Dann zählst du genau so viele Laufplättchen vor deinem Huhn ab und legst dort den Wurm ab. Ist dieses Feld schon (mit dem anderen Wurm oder Huhn) besetzt, legst du deinen Wurm auf das nächste freie Feld.

Beispiel:

Doris vom Zicke-Team hat den Kürbis aufgedeckt. Gut gemacht, denn auf diesem Laufplättchen liegt Zickes Wurm. Dort stellt Doris Zicke ab (A). Weil das Zicke-Team noch alle 4 Schwanzfedern vor sich liegen hat, müsste sie den Wurm 4 Felder vor Zicke ablegen (B). Aber dort ist schon Zackes Wurm. Doris legt Zickes Wurm auf das nächste freie Feld (C) – das ist der Maulwurf hinter Zackes Wurm.

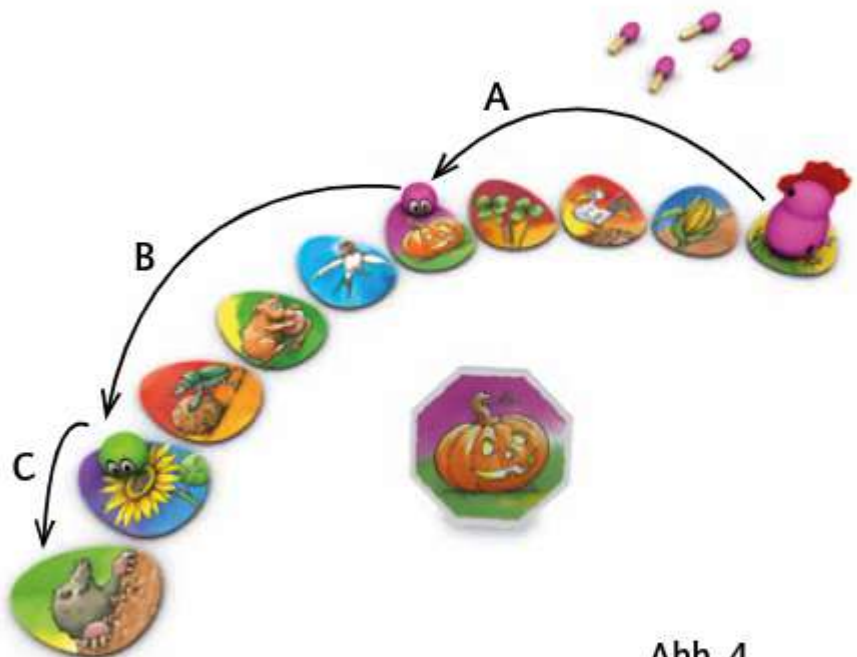


Abb. 4

Nachdem du das aufgedeckte Plättchen wieder umgedreht hast, bist du weiter am Zug! Beachte, dass dein Huhn nie die Richtung wechselt! Zicke und Zacke umrunden den Hühnerhof also ständig in entgegengesetzter Laufrichtung, ohne jemals umzudrehen!

Überspringen: Rein mit dem Federschmuck!

Weil Zicke und Zacke sich ständig entgegenlaufen, kommt es immer wieder vor, dass sie sich überspringen. Wenn deinem Team ein solcher Sprung gelingt (Abb. 5), dürft ihr euer Federvieh mit einer Schwanzfeder schmücken (Abb. 6). Nehmt dazu eine Feder von eurem eigenen Vorrat und steckt sie eurem Huhn in den Bürzel!

Nach jedem Überspringen endet der Zug!

Beispiel:

Tim vom Zacke-Team hat die Kleeblätter gefunden, auf dem der Zacke-Wurm, liegt. Tim zieht Zacke auf dieses Feld und überspringt dabei Zicke.



Zur Belohnung schmückt Tim Zacke mit einer eigenen Feder. Jetzt hat Tims Team nur noch 3 Federn vor sich liegen. Folglich bewegt Tim den Wurm nun um (nur noch) 3 Felder vorwärts.



SPIELLENDE UND GEWINNER

Wer sein Huhn mit der vierten Feder schmücken kann, gewinnt.

Autor: Klaus Zoch

Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5055

© 2013 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a

80333 München

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele



Zicke & Zacke

Ran an die Federn!



ZickeZacke®

THE GAME WHERE YOU KEEP MEETING UP.
FOR 2-4 JUNIOR CHICKENS, 5 YEARS AND UP

Zicke and Zacke never have the same opinion. If SHE runs to the left, HE runs to the right. And whereas Zacke proudly puffs up his own tail feathers, Zicke thinks that she has the more beautiful feathering anyway. Even at the big chicken rally that is taking place today, both run in completely opposite directions. But since both of them run around in a circle, after a while they approach each other in a big arc and meet with loud clucking. Whoever manages now to leap over the other with a big jump may adorn himself with a new tail feather. Who will win this duel in the end - Zicke or Zacke?

MATERIALS

- 1 Zicke (hen)
- 1 Zacke (rooster)
- 8 tail feathers in 2 colors
- 2 worms
- 13 egg-shaped running tiles
- 13 octagonal chicken yard tiles



Illus. 1

OBJECT OF THE GAME

Zicke and Zacke circuit the chicken yard. Whoever jumps over the other may adorn himself/herself with a tail feather.

The first chicken to have all of his own 4 feathers sticking in his rump wins.

SET-UP

- Lay out the octagonal chicken yard tiles **face down** on the table.
- Lay out the **egg-shaped** running tiles **face up** in a circle around the chicken yard tiles.
- Place Zicke and Zacke "**back to back**" on two neighboring egg-shaped spaces.
- Lay the **pink worm** 4 spaces in front of Zicke and the green worm 4 spaces in front of Zacke (Illus. 2).



Illus. 2

- In the **two-player game**, one of you plays Zicke and the other one Zacke. If there are more than two players, form two teams! One team plays Zicke, the other one Zacke.
- In a **three-player game** you form two teams by "drawing feathers" (like the well-known "drawing for the short stick"): One player takes two feathers of the same color and one feather of a different color into his hand so that the colored feather tips are hidden. Now each of the other players draws one feather. The player who held the three feathers keeps the third feather. The two players who have gotten feathers of the same color form a team.
- Each team lays down the four feathers of its color in front of one of the team members (it doesn't matter which one).

What are the worms for?

Chickens like to be where there are worms. So the worms mark the spaces to which Zicke and Zacke will run next.

COURSE OF THE GAME

The Zicke team begins. After that, **both teams alternate turns**. Players also alternate within a team. **Players on a team may give tips to one another and talk things over anytime**. The final decision for the given turn, however, is always made by the player whose turn it is.

On your turn, you reach into the chicken yard and flip over one of the tiles. Make sure that the picture on the front is visible to all players.

Now you check whether the worm of your color is depicted on the **running tile with the matching picture**.

It's not "your" worm

- If the worm in the color of your chicken is not lying there, you turn the tile you have revealed back over and your **turn ends**.

Example:

Oscar from the Zacke team has revealed the scarecrow. Bad luck, since the green worm is **not** lying on the running tile showing the scarecrow!



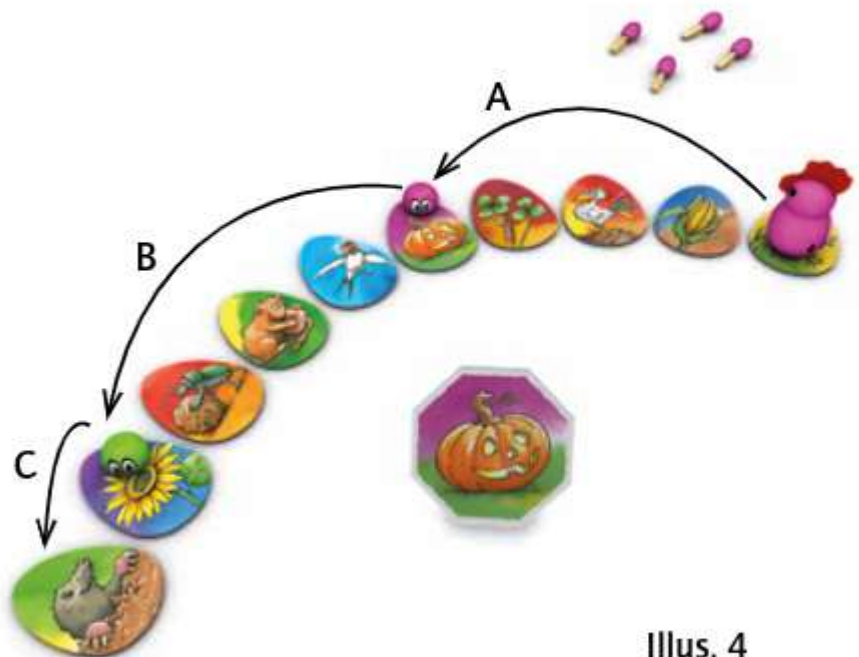
Illus. 3

It is "your" worm

- If the worm in the color of your chicken is lying there, you place your chicken on this running tile (Illus. 4).
- The **worm flees** immediately: Count the tail feathers that your team still has lying in front of you. Then count exactly that number of running tiles in front of your chicken and place the worm there. If this space is already occupied (by the other worm or chicken), you place the worm on the next free space.

Example:

Doris from the Zicke team has revealed the pumpkin. Well done, since Zicke's worm is lying on this running tile. So Doris places Zicke there (A). Since the Zicke team members still have all 4 tail feathers lying in front of them, she would have to put the worm 4 spaces in front of Zicke (B), but Zacke's worm is there. Doris lays Zicke's worm on the next unoccupied space (C) - that is the mole behind Zacke's worm.



Illus. 4

After having turned the revealed tile back over, you continue your turn!
Keep in mind that your chicken never changes direction! Zicke and Zacke constantly circuit the chicken yard in opposite directions without ever turning around!

Jumping over: Put the feather in!

Since Zicke and Zacke are always running toward each other, it happens repeatedly that one jumps over the other. If your team succeeds in such a jump (Illus. 5), you may adorn your chicken with a tail feather (Illus. 6). To do this, take a feather from your own supply and put it into your chicken's rump! **Whenever one chicken jumps over the other, the turn ends!**

Example: Tim from the Zacke team has found the clover leaves on which the Zacke worm lies. As Tim moves Zacke to this space, he jumps over Zicke.



Illus. 5

For his reward, Tim adorns Zacke with one of his own feathers. Now, Tim's team members have only 3 feathers in front of them. Consequently, Tim now moves the worm only 3 spaces forward.



Illus. 6

ENDING AND WINNING THE GAME

The player who is able to adorn his chicken with the fourth feather wins.

Designer: Klaus Zoch
Illustrations: Doris Matthäus
English translation: Sybille & Bruce
Whitehill, "Word for Wort"

Art.Nr.: 60 110 5055

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele



Zicke & Zacke

Ran an die Federn!



ZickeZacke®

UN FACE À FACE DES PLUS MALINS
POUR 2 À 4 POULETS À PARTIR DE 5 ANS

Zicke et Zacke ne sont jamais d'accord. Lorsque MADAME décide d'aller vers la gauche, MONSIEUR préfère partir vers la droite. Et tandis que Zacke gonfle fièrement sa queue en panache, Zicke pense que son plumage est bien plus joli. Même lors du Grand Rallye du Poulailier qui a lieu aujourd'hui, tous les deux avancent dans deux directions totalement opposées. Mais comme ils courent en cercle, ils finissent toujours par se croiser, le tout dans un caquetage assourdissant. À chaque fois que l'un d'eux réussit à sauter par-dessus l'autre, il gagne le droit d'ajouter une plume à sa queue. Qui de Zicke ou de Zacke remportera ce duel... ?

CONTENU

Zicke (la poule)
Zacke (le coq)
8 plumes de 2 couleurs
2 vers
13 tuiles en forme d'œuf
constituant les cases du
parcours
13 tuiles octogonales
(à 8 côtés) constituant
la basse-cour



Illus. 1

BUT DU JEU

Zicke et Zacke font le tour de la basse-cour. Celui d'entre eux qui saute par-dessus l'autre gagne le droit d'ajouter une plume à sa queue. Le premier qui aura ainsi récupéré les 4 plumes de sa couleur gagnera... avec panache !

PRÉPARATION DU JEU

- Étalez les tuiles **octogonales** au milieu de la table, **face cachée** ; elles forment la basse-cour.
- □ Disposez les tuiles en **forme d'œuf** en cercle tout autour de la basse-cour, **face visible** pour constituer le parcours.
- □ Placez Zicke et Zacke, « **dos à dos** », sur deux cases Œuf **voisines**.
- □ Posez le ver rose 4 cases devant Zicke et le ver vert 4 cases devant Zacke □ □ (Illus. 2).



Illus. 2

- □ **À 2 joueurs**, l'un de vous joue Zicke, l'autre Plume. À plus de 2 joueurs, formez **2 équipes** ! Une des équipes joue Zicke, l'autre Zacke.
- □ Dans une partie **à 3 joueurs**, vous pouvez tirer à la « courte plume ». Voici le principe (comme dans la célèbre « courte paille ») : Un joueur prend 2 plumes d'une même couleur et 1 de l'autre et les tient en main en cachant les extrémités colorées. Les deux autres joueurs tirent alors chacun une plume. Le joueur qui tenait les plumes garde la troisième. Les deux joueurs qui possèdent la plume de même couleur forment une équipe.
- □ Choisissez qui joue Zicke et qui joue Zacke.
- □ Chaque équipe pose les 4 plumes de sa couleur devant lui. (Peu importe le joueur de l'équipe qui les a devant lui.)

À quoi servent les vers ?

Les vers attirent les poules. Ils marquent donc les prochaines cases sur lesquelles se déplaceront Pique et Plume.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'équipe Pique commence. **Les deux équipes jouent ensuite à tour de rôle.** Même au sein d'une même équipe, les joueurs jouent chacun leur tour. **Les joueurs d'une même équipe peuvent se concerter et se donner des conseils à tout moment.**

Mais c'est toujours celui dont c'est au tour de jouer qui garde le dernier mot.

À ton tour de jeu, retourne une tuile de la basse-cour. Veille à ce que tous les joueurs voient bien l'image représentée au recto.

Regarde alors si le ver de ta couleur se trouve sur la **case correspondante du parcours avec la même image.**