

Spielregeln „Zicke Zacke Hühnerkacke“ (1101)

Ziel:

Jedes Kind versucht, sich die Schwanzfedern aller Mitspieler zu schnappen.

Vor dem Spiel werden zunächst die Wegplättchen gemischt und dann offen zu einem Rundkurs ausgelegt. Die gemischten Hühnerhof-Plättchen kommen verdeckt nebeneinander in die Mitte dieses Rundkurses. Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur, nimmt eine beliebige Schwanzfeder und steckt diese in seine Figur. Dann setzt der Startspieler seine Figur auf ein beliebiges Wegfeld, während die anderen Spieler ihre Figuren anschließend mit vorgeschriebenem Abstand voneinander aufstellen. So sind die Figuren untereinander maximal entfernt.

Grundsätzlich wird nur im Uhrzeigersinn gezogen. Wenn ein Spieler am Zug ist, deckt er ein Hühnerhofplättchen auf. Zeigt dieses Plättchen das Motiv des nächsten freien Wegfelds, darf der Spieler seine Figur auf dieses freie Wegfeld setzen, dreht das Kärtchen wieder um und ist erneut am Zug. Hat man jedoch ein Kärtchen mit einem anderen Motiv aufgedeckt, bleibt das eigene Huhn stehen und der nächste Spieler kann sein Glück versuchen.

Steht man direkt hinter einem oder mehreren Hühnern, kann man diese überholen. Dazu muß man in seinem Zug dann das vor dem zu überholenden Huhn befindliche Motiv aufdecken. Gelingt dies, setzt man seine Figur auf das Feld und zupft im Vorbeigehen alle Schwanzfedern des überholten Spielers von dessen Spielfigur. Anschließend ist man natürlich weiterhin am Zug. Das Überspringen mehrerer direkt hintereinanderliegender Hühner ist erlaubt, wenn man das nächste freie Feld aufdeckt. In diesem Fall verlieren alle überholten Hühner ihre Federn.

Spielende:

Die Partie ist vorbei, sobald ein Huhn oder Hahn vier Schwanzfedern besitzt.