

# AU Backe!



## Spielanleitung



Wer greift da in die Hühnerkacke?

Für 2 – 6 Nachwuchshühnchen ab 5 Jahren von Frank Nestel.

Da lachen ja die Hühner! Beim Abschlusstraining zur Hühnerolympiade trainiert der Marder mit dem Osterhasen! Und dem Fuchs kann in der Disziplin "Igel ärgern" sogar die Gans gestohlen bleiben. Kein Wunder also, wenn auch unsere lieben Hühner alles auf eine Karte setzen!

### Inhalt:

45 Tierkarten (3 x 15 Tiermotive)  
19 Hühnerhofkarten (15 Tiermotive,  
je 2 x Hühnerkacke und Schaufel)  
diese Spielanleitung



### Spielvorbereitung:

Die 19 Hühnerhofkarten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Die 45 Tierkarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt an die mitspielenden Junghühner (Spieler) verteilt: Wenn 2 oder 3 Junghühner AU BACKE spielen, erhält jedes Junghuhn 15 Tierkarten. Wird zu viert gespielt, bekommt jeder

Spieler 11 Tierkarten. Im Spiel zu fünft gibt es 9 Karten je Junghuhn, zu sechst bekommt jeder noch 7 Karten.

Übrig bleibende Tierkarten wandern zurück in die Schachtel.

Aus seinen Tierkarten bildet jedes Mitspielende Junghuhn vor sich einen verdeckten Stapel, ohne dabei die Vorderseiten der Karten anzusehen. Danach nimmt es von diesem Stapel die obersten fünf Karten auf die Krallen und schaut sie sich gut an.



## Das Spielziel:

Wer zuerst alle eigenen Tierkarten losgeworden ist, hat gewonnen.

## Das Spiel:

Bei AU BACKE wird im Uhrzeigersinn gepickt. Das blindeste Huhn beginnt. Wer am Zug ist, nimmt eine seiner Tierkarten von der Krallen, legt sie offen vor sich ab und deckt dann eine beliebige Hühnerhofkarte auf.

Ziel des Spielzugs ist es, eine Hühnerhofkarte zu finden, die mit der ausgespielten Tierkarte übereinstimmt.

Stimmen die Motive beider Karten nicht überein, muss das Junghuhn seine Tierkarte wieder auf die Krallen nehmen und die eben aufgedeckte Hühnerhofkarte wieder umdrehen. Dann ist sofort das nächste Junghuhn am Zug.

Stimmen die Bildmotive beider Karten jedoch überein, darf das Junghuhn seine ausgespielte Tierkarte beiseite legen und ist gleich nochmal dran: Es lässt die aufgedeckte Hühnerhofkarte offen liegen, spielt eine weitere Tierkarte von der Kralle aus und dreht erneut eine Hühnerhofkarte um. Dies darf es so lange wiederholen bis bei einem Versuch die ausgespielte Tierkarte nicht mit der aufgedeckten Hühnerhofkarte übereinstimmt – oder das Huhn keine Karte mehr auf der Kralle hat.

Glück gehabt: Hat das Junghuhn eines der von ihm ausgespielten Motive mehrfach auf der Hand, darf es alle Karten mit diesem Bild beiseite legen, wenn es die entsprechende Karte im Hühnerhof findet.

Erst wenn der Spielzug beendet ist, werden alle aufgedeckten Hühnerhofkarten wieder umgedreht. Danach darf das Junghuhn seine Kartenhand wieder auf fünf Tierkarten ergänzen.

Die Karten dazu nimmt es vom eigenen Tierkarten-Stapel. Sind dort nicht mehr genügend Tierkarten, so nimmt es den kompletten verbliebenen Stapel.

## Hühnerkacke und Schaufel:

Im Hühnerhof kann man ganz schön in die Kacke greifen! Auf zwei Hühnerhofkarten ist nämlich ein Hühnerhäufchen abgebildet. Wer eines davon aufdeckt, braucht dringend eine Schaufel, um es wieder

zu vergraben. Dazu deckt das betroffene Junghuhn sofort in diesem Spielzug, eine weitere Hühnerhofkarte auf.

Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

a) Nochmal Glück gehabt:

Findet das Junghuhn eine Schaufel, dann nimmt es seine zuletzt ausgespielte Tierkarte wieder auf die Hand und sein Spielzug ist beendet.

b) Dumm gelaufen:

Das Junghuhn deckt keine Schaufel, sondern irgendeine andere Tierkarte auf. In diesem Fall muss das Junghuhn sofort zwei Handkarten von Mitspielern seiner Wahl ziehen.

Dann nimmt es seine zuletzt ausgespielte Tierkarte wieder auf die Hand und sein Spielzug ist beendet.

c) Ganz dumm gelaufen:

Echte Pechvögel decken bei der Schaufelsuche prompt auch noch die zweite Kacke auf. Ein Junghuhn, das sich so eine "Doppelkacke" eingebrockt hat, muss sie auch auslöffeln: Es muss insgesamt vier Tierkarten aus den Krallen seiner Mithühner ziehen. Dann nimmt es seine zuletzt ausgespielte Tierkarte wieder auf die Hand und sein Spielzug ist beendet.

Kleiner Trost für Kackegreifer: In allen drei Fällen (a, b, c) darf das



Junghuhn nach Beendigung seines Zuges die noch aufgedeckten Hühnerhofkarten auf ihren Plätzen beliebig miteinander vertauschen. Danach werden die vertauschten Karten wieder umgedreht (verdeckt).

Übrigens: Durch das Ziehen fremder Karten kann es vorkommen, dass man nach Abschluss seines Zuges ausnahmsweise mehr als fünf Karten auf der Kralle hat.

## Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Junghuhn seine letzte Tierkarte losgeworden ist. Dieses Junghuhn hat gewonnen.

© 2001 Erschienen im Zoch Verlag, Autor: Frank Nestel

# By Golly!

Who's that rooting in the chicken mess?

For 2 - 6 little chickens from 5 years by Frank Nestel

Even the chickens are laughing about it, not only they are training for the chicken olympics, all the other animals have got involved, so you have martens training with the mad march hares, and the fox has got so involved in the "annoying hedgehogs" discipline, that he's even given up chasing the geese. It's no wonder then, that our favourite chickens have found a new game for themselves.



## Contents:

45 animal cards (3 x 15 animal types)

19 chicken run cards (15 animal types,

2 each chicken poo and shovel)

These rules



## Preparation:

The 19 chicken run cards are shuffled and spread across the table face down. Shuffle the 45 animal cards and deal them out equally to the players. With 2 or 3 players, each receives 15 animal cards.

With 4 players, they each get 11 cards, with 5, 9 cards, and with 6 players, each gets 7 cards. Any cards left over are returned to the box. Each player places their cards in a face down pile in front of them, without looking at them, they then pick up the first five cards.

## Aim of game:

The first player to get rid of all their cards wins.

## The game:

BY GOLLY is played in a clockwise direction. The blindest hen starts (choose a start player). The player whose turn it is, places an animal card from their hand face up in front of them, and then turns over one of the chicken run cards.

If the two cards do not match each other, the player must take the

animal card back into their hand and turn the chicken run card back face down. The next player now takes their turn.

If the two cards do match however, the player places their animal card to one side and continues with their turn. The chicken run card that they turned over remains face up. They can continue in this way until either they turn over two cards that do not *match*, or they run out of cards in their hand.

Lucky hens: If the player has *more* than one copy of a card in their hand, they *may* discard all these cards if they *manage* to turn over the *matching* chicken run card.

Any chicken run cards that they have turned over, remain face up until the end of their turn, when they are all turned back face down and the player draws sufficient cards from the pile in front of them to make their hand back up to 5 cards (if possible).

## Chicken mess and shovel:

When you're grabbing things out of a chicken run, you can easily end up with a claw full of chicken poo! Two of the chicken run cards show a pile of chicken mess, and a player that turns over one of these, needs to find a shovel quickly, so that they can bury it as fast as possible, before they get covered in it! If a player turns over one of these chicken poo cards, they *must* immediately turn over a second chicken run card.



There are three possible results:

a. Still lucky: If the player finds a shovel, they pick up the animal card that they played, and their turn is over, without them landing in the mess.

b. A bit unlucky: If the player turns over an animal card, they're in the mess. In this case they must draw two cards from a player or players of their choice and place the animal cards in their own hand. They also take back the animal card they played, and their turn is over.

c. Really unlucky: A really unlucky chicken is one that draws the second chicken poo card. They've really landed in it, right up to their neck! They have to draw four cards from a player or players of their choice and place the animal cards in their own hand. They also take back the animal card they played, and their turn is over. A little Bonus for those who've fallen in the mess: In all three cases, (a, b, c) the player who landed in the mess, may shuffle around any chicken run cards that they have turned over before they turn them back face down again. It is possible that a player may finish their turn with more than 5 cards in their hand, as a result of landing in the mess.

## Game end:

The game ends as soon as a player discards their last animal cards. That player is the winner.

© 2001 Produced by the Zoch Verlag, Author: Frank Nestel

