

Hick Hack in Gackelwack

Auteur: Stefan Dorra

Uitgegeven door Zoch Verlag, 2001

Een speelse lekkernij van Stefan Dorra voor 2-6 drieste kiekens en sluwe vossen vanaf 8 jaar

« Een korrel alstublieft ! », in hoenderhok Gackelwack waggelt een troep pluimvee rond het koud buffet. Ook parelhoenen, fazanten, eenden, ganzen en kalkoenen kunnen hun magen niet vol genoeg krijgen. Een waar eetfestijn. Dat denken ook de vossen met evenwel een duidelijk ander idee over de samenstelling van het menu...

materiaal (afb 1)

- 6 hoenderhoven ;
- 42 gevogelte-kaarten in 6 verschillende kleuren en met verschillende waarden ;
- 18 voskaarten in 6 verschillende kleuren en ook verschillende waarden ;
- 78 voederkorrels in 3 kleuren (39 groene, 26 blauwe en 13 gele) ;
- 1 hick-kackdobbelsteen.

cursief : de afwijkende spelregels voor 2-3 spelers

Doel van het spel

Kiekens, ganzen en eenden die op de juiste plaats en op het gepaste moment kunnen eten, kweken een achtenswaardige vetlaag. Spek voor de bek van de slimme vossen die elk gebrad ruiken... Wie op het einde de vetste beestjes en de voedzaamste korrels bemachtigt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De 6 hoenderhoven worden naast elkaar in het midden van de tafel gelegd. Gevogelte- en voskaarten worden onder elkaar gemengd. Elke speler krijgt 5 kaarten (6 kaarten bij 2-3 spelers) in de hand. De rest van de kaarten worden verdekt in het midden tussen de hoenderhoven op een stapel gelegd (afb. 2 startopstelling en 1 bevoorradingsfase).

De korrels worden los in een doos vlakbij gelegd. De dobbelsteen houdt men bij de hand.

Spelverloop

1. Bevoorradingsfase : een korrel per hoenderhof

Bij het begin van elke spelronde wordt elk hof met voedsel bevoorrad. Een speler grijpt blind in de doos voederkorrels en laat bij elk hof een korrel vallen (afb 2). De rest van de korrels gaan terug de doos in.

De korrels hebben naargelang hun kleur verschillende voedingswaarden :

- een gele korrel = voedingswaarde 3 = 3 zegepunten
- een blauwe korrel = voedingswaarde 2 = 2 zegepunten
- een groene korrel = voedingswaarde 1 = 1 zegepunt

2. Korreljacht : kaarten afleggen

De magen knorren al. Het pluimvee wordt hongerig, evenals de vossen. In de jacht naar voedsel, legt elke speler een van zijn kaarten verdeckt voor zich op tafel (bij 2-3 spelers legt elkeen 2 kaarten af ; het is niet toegestaan een vogel en een vos van dezelfde kleur uit te spelen).

Als iedereen een kaart(en) heeft afgelegd, worden ze omgedraaid. Nu plaatst men elk dier in zijn hof, volgens de kleur :

- De eendjes (blauwe kaarten) gaan eten in het blauwe eendenhof aan het Waggelwater ;
- de kiekens (gele kaarten) pikken de korrels op aan het gele Gackelwack kiekenkot ;
- de fazanten (paarse kaarten) kiezen voor de paarse Fazanterie ; ... enz.
- Ook vossen zoeken hun weg naar de gelijkaardig gekleurde hoven (zie hoofdstuk 4).

3. Gevogelte pikt korrels

a) wie alleen is, eet alleen

Elke vogel die alleen is in het hoenderhok eet elke korrel die er ligt op (zie afb. 4). De betreffende speler van wie de kaart is, legt de korrel(s) bij zijn voedselvoorraad.

Bv (afb. 4) : gans Claudia, hen Peter, parelhoen Reinhold en eend Stefanie zijn alleen in hun hok en mogen alle korrels die er liggen nemen. De korrels in de Kalkoentent en de Fazanterie blijven liggen omdat er noch kalkoenen noch fazanten uitgespeeld werden.

Heeft iedereen gegeten, dan worden de uitgespeelde kaarten op een aflegstapel naast de verdeckte kaartstapel gelegd (zie afb. 4).

b) een vogel komt zelden alleen....

Als er meerdere vogels bij eenzelfde hok toekomen, maar er is geen vos, dan proberen zij de korrels van elkaar af te troggelen. Komen ze met elkaar overeen, dan bekomt elk het overeengekomen aantal korrels. Komen ze niet overeen, dan komt er een duel en beslist de dobbelsteen.

Duel met de hick hack dobbelsteen

Elke speler gooit met de dobbelsteen en telt het aantal ogen bij zijn uitgespeelde kaart(en) bij. Diegene met de hoogste som, wint het duel en pakt de hele buit.

Bij gelijkstand wordt er opnieuw gedobbeld tussen de betreffende spelers.

Bv : Claudia, Peter en Stefanie die allemaal eenden hebben uitgespeeld, worden het niet met elkaar eens en er komt een duel. Claudia gooit een 2, Peter een 3 en Stefanie een 4. Claudia en Peter hebben beiden, met hun uitgespeelde kaart, 8 behaald. Stefanie is met haar totaal van 7 uitgespeeld. Claudia en Peter gooien nog eens. Beiden gooien 1. Claudia heeft nu de hoogste som en bekomt alle korrels die bij het Waggelwater liggen.

Opgelet ! vluchtend gevogelte

Van elk soort pluimvee bestaat er een schichtig vluchtend exemplaar (kaartenwaarde ‐2). Dit bange type eet enkel wanneer het zich alleen in een hoenderhok bevindt. Zijn er echter soortgenoten, of een vos aanwezig, dan maakt het zich terstond uit de voeten, korrels of niet. Toch is het nog vermetel genoeg om nog snel, indien er voorhanden zijn, een groene korrel mee te pikken. De speler die het ‐minusbeestje heeft uitgespeeld, krijgt dan een groene korrel.

Zijn alle korrels verdeeld, komen de uitgespeelde kaarten op de aflegstapel terecht (zie afb. 4).

4. Vossen eten pluimvee

a) waar niks is, eet ook de vos niets

Vossen eten geen korrels, enkel gevogelte. Bij het bezoek van een vos in een hoenderhok waar geen vogels zijn, vangen ze niets. Ze worden op de aflegstapel gelegd. Korrels blijven liggen.

b) een vos laat het zich smaken

Een vos die zonder soortgenoten in een hoenderhok belandt, eet het pluimvee op. De speler van de vos-kaart legt de gevangen vogel(s) bij zich. Korrels blijven liggen.

Is er echter ook een vluchterke in het hok (kaartenwaarde ‐2), dan ontsnapt die aan de vossestreken. De speler van de minuskaart krijgt zijn groene korrel als die voorradig is. De minus-vogelkaart komt bij de speler die de vos uitspeelde. Hij krijgt dus ‐2. Alle overblijvende korrels blijven liggen. De uitgespeelde vos-kaart(en) komen op de aflegstapel terecht.

Afb. 6 : buit voor Udo's vos : Peters gans en Claudia's koopje (-kaart) komen bij Udo's voorraad. Zijn vos komt op de aflegstapel. Claudia's vluchtende gans levert haar een groen korreltje op.

c) vossen delen niet

Vossen zijn uitgesproken egoïstisch, ze delen niet. Als meer vossen bij een hof komen, dan bekommt een vos alle pluimvee. Een duel beslist op dezelfde manier als een duel tussen gevogelte-soortgenoten. Zie afb. 7.

Bv : Claudia, Peter en Birgit hebben een voskaart gespeeld. Simone heeft een eend met waarde 6 gespeeld. Thomas een kalkoen (+4) en Udo een angstige kalkoen (-2). Aan het Waggelwater doet Claudia's vos zich tegoed aan Simones eend (+6). Peter en Birgit maken in een duel uit welke van hun zwarte vossen een lekker hapje (-2 en +4) krijgt bij de Kalkoentent. De korrels blijven bij alle hoven liggen, want geen enkel beestje kon ongehinderd eten. Geen enkel ? Udo echter krijgt een groene korrel, bemachtigd door zijn vluchtende kalkoen.

Een nieuwe ronde

- Is de buit verdeeld (korrels bij vogels, gevogelte bij vossen), dan worden alle uitgespeelde kaarten op de aflegstapel gelegd (afb. 4).
- Alle hoenderhoven worden nu opnieuw bevoorraad met een korrel extra zoals in het begin beschreven staat. De ongebruikte korrels blijven bij de betreffende hoven liggen.
- Elke speler neemt een kaart (2 kaarten bij 2-3 spelers) van de verdeckte stapel.
- Is de verdeckte stapel kaarten op, wordt de open aflegstapel gemengd en doet die dienst als verdeckte stapel.

Speleinde

- De laatste ronde begint als voor de laatste keer korrels van links naar rechts verdeeld worden over de hoenderhoven. Een laatste keer benutten de spelers de kans hapjes te bemachtigen. Dan is het spel gedaan.
- Ieder telt zijn verzamelde korrels (onderscheiden kleurenwaarde in acht nemen !) en zijn gevangen vogels (volgens kaartenwaarde).
- De speler met de meeste zegepunten heeft zijn honger het duurzaamste gestild en is de winnaar van het spel.
- Echte veelvraten kunnen natuurlijk meerdere gangen nemen !

Smakelijk !

Noot van de vertaler : nergens staat vermeld wat er gebeurt als er slechts 1 groene korrel ligt en er is een bangerik (-2) en een andere vogel aanwezig. Suggestie : de vluchter is altijd het snelst en hij pakt de groene korrel.

