

Zicke Zacke Entenkacke
(alleen speelbaar met Zicke Zacke Hühnerkacke)

Zoch, 2000

Klaus ZOCH

2 - 6 spelers vanaf 4 jaar
± 30 minuten



Zicke Zacke Entenkacke

Inleiding

Zicke Zacke Entenkacke is de turbulente eendenuitbreiding van het spel Zicke Zacke Hühnerkacke (Jakkiebak Kippenkak) en het spel kan nu worden gespeeld met 6 spelers.

We bevinden ons aan de start van de volgende ronde van de beroemde kippenolympiade ! Zonet heeft het olympisch Vogelcomité, onder voorzitterschap van de hoofdscheidsrechter de heer Tacitus Truthahn, besloten dat voortaan ook eenden zich met andermans veren mogen tooien.

Dat besluit komt zo hard aan dat vele kippetjes van schrik een strontje laten vallen. Wie nu niet over een sterk geheugen beschikt en geen antislipcursus heeft gevolgd, belandt zonder meer pardoos in de kippenkak.

Maar sluwe kippetjes kunnen alle hindernissen ontwijken zodat ze hun verenkleed bij de zegehuldiging in alle kleurenpracht kunnen tonen.

Spelmateriaal

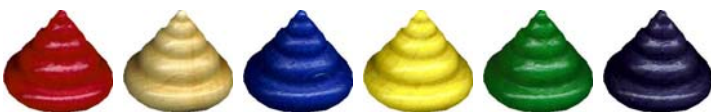
⇒ 2 eenden



⇒ 2 staartveren



⇒ 6 strontjes in zes kleuren



⇒ 1 handleiding

Spelidee

Het spelidee van Zicke Zacke Entenkacke is identiek aan het spelidee van Zicke Zacke Hühnerkacke. De jonge vogels (nu kippen en eenden) proberen elkaar in te halen en zo elkaars veren af te pakken.

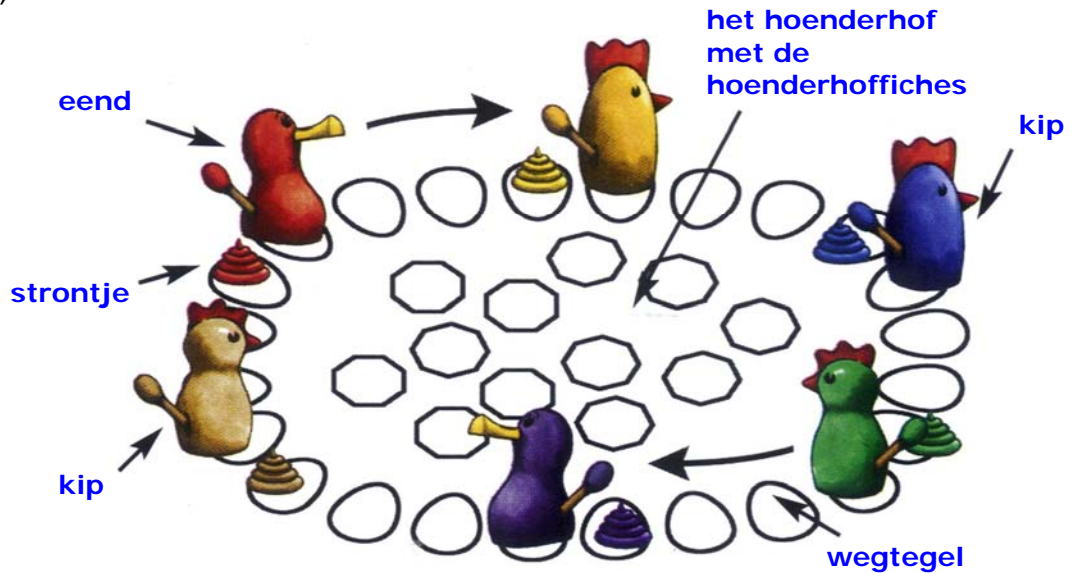
Nieuw bij Zicke Zacke Entenkacke zijn de 2 eenden en de 6 gekleurde strontjes. De strontjes probeert men best te ontwijken om geen veren te verliezen. Een speler die wordt gepasseerd, laat van schrik opnieuw een hoopje stront vallen.

Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een kip of een eend en ook een staartveer naar keuze die in de stuit van de spelfiguur wordt opgestoken. Het gevogelte wordt nu zo over de wegtegels verdeeld dat tussen elke spelfiguur dezelfde afstand bestaat (evenveel wegtegels). De enige uitzondering: bij vijf spelers mag de jongste speler zijn spelfiguur één plaatsje korter bij zijn voorbuur zetten. Voor de start van het spel laat iedere deelnemer uit zenuwachtigheid een strontje in zijn kleur vallen (zie afbeelding).

Afbeelding 1

Voorbeeld van een startopstelling in een spel met 6 spelers.



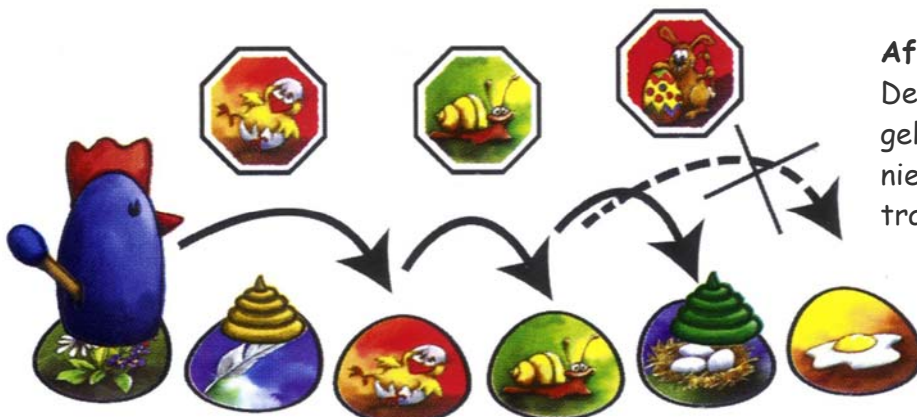
Het spel

Alle regels in verband met het voortbewegen en het passeren gelden zoals bij Zicke Zacke Hühnerkacke. Om zicht voort te bewegen, moet men proberen de hoenderhoffiche met dezelfde afbeelding om te draaien zoals de afbeelding op de wegtegel waarnaar men wil gaan. Nieuw bij Zicke Zacke Entenkacke zijn de gekleurde strontjes.

1. Over een strontje springen of in een strontje trappen

De stronthoepjes moeten, net zoals een kip of een eend, worden gepasseerd of worden ontweken. Het is te zeggen, men zoekt in het midden (het hoenderhof) de fiche die dezelfde afbeelding toont van de eerstvolgende vrije wegtegel (zie de spelregel over het passeren bij Zicke Zacke Hühnerkacke).

Als een pluimdier er niet in lukt om over een stront te springen, dan trapt hij er uiteraard recht middenin. De speler moet zijn spelfiguur op de desbetreffende wegtegel plaatsen (waarop het strontje lag). De eigenaar van het strontje ontvangt van hem, indien voorhanden, een kleurrijke veer en ruimt zijn kakje op (zie verder onder punt 2).



Afbeelding 2

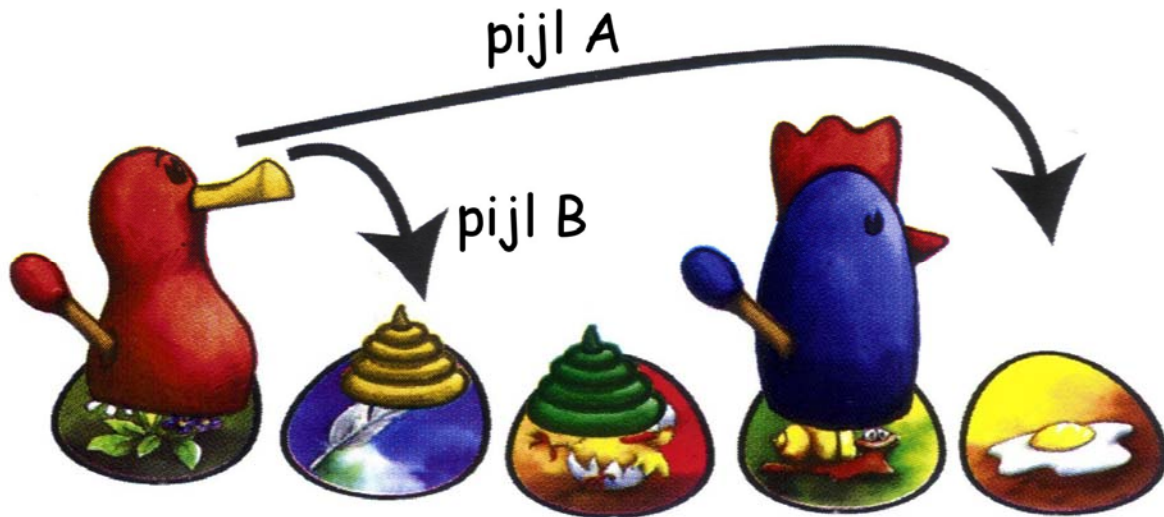
De blauwe kip geraakte wel over het gele strontje, maar jammer genoeg niet over het groene strontje en zij trapte er recht middenin.

⇒ Als de speler er niet in slaagt om meerdere strontjes en/of spelfiguren te overspringen, dan zijn er twee mogelijkheden:

1ste mogelijkheid: vóór de speler ligt een strontje

Afbeelding 5: voor de rode eend ligt een geel strontje

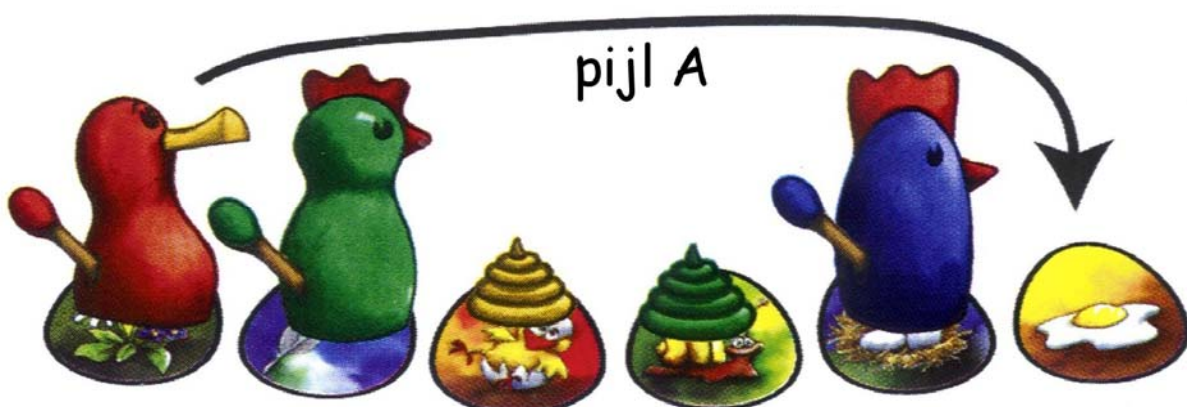
In zijn volgende speelbeurt moet de rode eend over alle bezette velden springen om op het eerste vrije tegelveld te belanden (pijl A). Vindt de eend het spiegelei niet dan trapt hij in een stront (in dit geval de gele) die vlak vóór hem ligt (pijl B).



2de mogelijkheid: vóór de speler staat een pluimdier

Afbeelding 6: voor de rode eend staat een groene kip

Als de rode eend het spiegelei vindt, springt zij over de obstakels en zij kan haar ronde verder zetten vanaf de locatie met het spiegelei (pijl A). Gelukt het haar niet dan blijft zij staan omdat zij de spelfiguur voor haar niet heeft kunnen passeren.



Einde van het spel

In een spel tot 4 spelers eindigt het spel zodra een pluimdier **alle staartveren**, die in het spel zijn, in zijn stuit heeft gestoken.

In een spel met 5 of 6 spelers eindigt het spel zodra een pluimdier **vijf staartveren** heeft verzameld.



3 september 2006