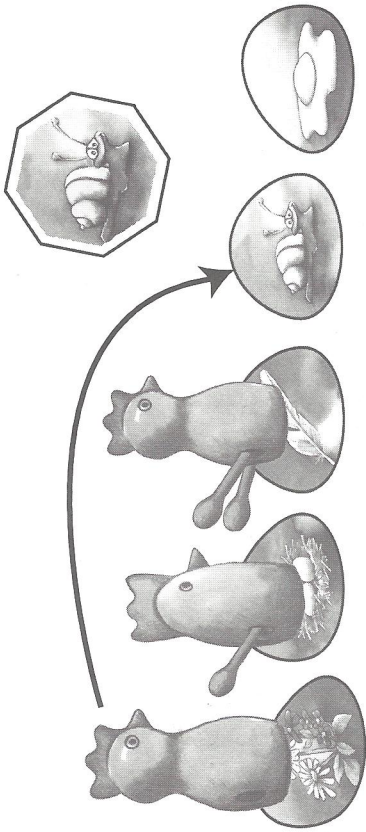


EIN HAHN DARF AUF EINEN STREICH AUCH ZWEI ODER GAR DREI HÄHNER ÜBERHOLEN, WENN DIESE SICH UNMITTELBAR HINTEREINANDER BEFINDEN.

BEISPIEL:

DAS HAHN IM BEISPIEL BEKOMMT SOGAR 3 FEDERN, WENN ES DIE SCHNECKE FINDET



SPIELLENDE UND SIEGER:

HAT EIN HAHN ALLE IM SPIEL BEFINDLICHEN SCHWANZFEDERN IN SEINEM BÜRZEL, HAT ES GEWONNEN.



© 1998

ZOCH VERLAGS GMBH

D-80333 MÜNCHEN

AUTOR: KLAUS ZOCH

ILLUSTRATION: DORIS MATTHÄUS

Zicke Zacke Hühnerkacke

**EIN RASANTES GEDÄCHTNISRENNEN
FÜR 2 - 4 JUNGHÄHNER AB 4 JAHREN
VON KLAUS ZOCH**

SPIELIDEE:

IM HÄHNERHOF IST DER TEUFEL LOS !!!

BEI DER HÄHNEROLYMPIADE STEHT

HEUTE NÄMLICH DIE DISZIPLIN

FEDERKLAM AUF DEM PROGRAMM.

DABEI VERSUCHEN DIE MITSPIELER-

DEN HÄHNER SICH GEGENSEITIG ZU

ÜBERHOLEN. ZUR BELOHNUNG

ERHÄLT MAN DIE FEDERN DES

ÜBERHOLTEN HAHNS. WER

ZUERST ALLE MITBEWERBER

GERUPFT HAT UND ALLE FEDERN

BESITZT, IST SIEGER.

NUR WER SICH AUF DEM HÄHNERHOF

AMSKENNT, KOMMT GUT VORAN. DENN EIN

BLINDES HAHN MIT GEDÄCHTNISLÜCKEN WIRD BEI DER MEDALIENVER-

GABE MIT NACKTEM BÜRZEL GANZ SCHÖN GESTUTZT DASTEHEN.

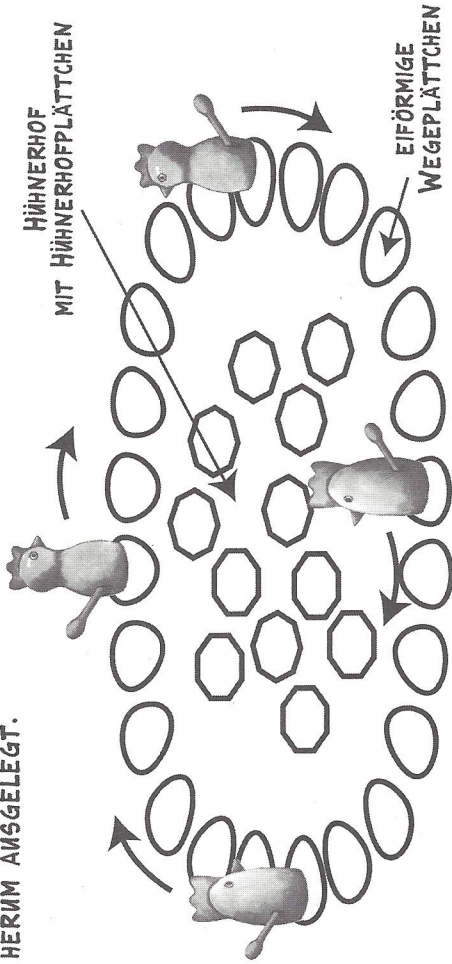


INHALT:

- 24 EIFÖRMIGE WEGPLÄTTCHEN
- 12 ACHTECKIGE HÄHNERHOPPLÄTTCHEN
- 4 HÄHNER: 2 HENNEN UND 2 HÄHNE
- 4 SCHWANZFEDERN
- DIESE SPIELANLEITUNG

SPIELVORBEREITUNG:

DIE 12 ACHTECKIGEN HÜHNERHOPPLÄTTCHEN WERDEN VERDECKT AUF DEM TISCH AUSGELEGT UND GEMISCHT. DANACH WERDEN DIE 24 EIFÖRMIGEN WEGEPLÄTTCHEN OFFEN UND KREISFÖRMIG UM DIE HÜHNERHOPPLÄTTCHEN HERUM AUSGELEGT.



JEDER SPIELER ERHÄLT NUN EIN HAHN, IN DAS ZU BEGINN EINE SCHWANZFEDER GESTECKT WIRD. DIE HÜHNER WERDEN SO AUF DEN WEGEPLÄTTCHEN VERTEILT, DASS ZWISCHEN ALLEN HÜHNERN DER GLEICHE ABSTAND BESTEHT. (BEI VIER HÜHNERN SIND ALSO JEWEILS 5 WEGEPLÄTTCHEN DAZWISCHEN.)

DAS SPIEL:

FORTBEWEGUNG:

DIE HÜHNER BEWEGEN SICH AUF DEN EIFÖRMIGEN WEGEPLÄTTCHEN IM UHRZEIGERSINN.

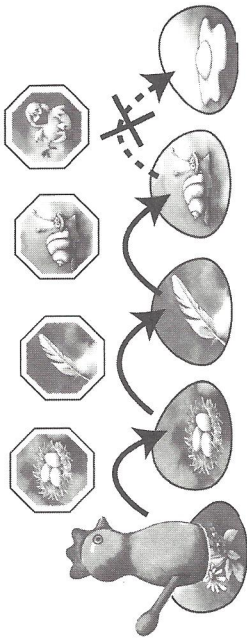
DAS JÜNGSTE HAHN BEGINNT. ES DARF IN DEN HÜHNERHOF GREIFEN UND EIN DORT LIEGENDES PLÄTTCHEN UMDREHEN. DAS JUNGHAHN SCHAUT SICH DAS BILD AN UND ZEIGT ES ALLEN MITSPIELERN. DAS HÜHNERHOPPLÄTTCHEN WIRD DANN WIEDER VERDECKT AN SEINEN URSPRÜNGLICHEN PLATZ IM HÜHNERHOF ZURÜCKGELEGT.

ZUVOR HAT DAS JUNGHAHN NATÜRLICH DAS MOTIV DES HÜHNERHOPPLÄTTCHENS MIT DEM DIREKT VOR IHM LIEGENDEN WEGEPLÄTTCHEN VERGlichen. SIND DIE BEIDEN MOTIVE GLEICH, DARF DAS AM ZUG BEFINDLICHE HAHN AUF DIESES WEGEPLÄTTCHEN WEITERZIEHEN. DAS JUNGHAHN IST SOLANGE AN DER REIHE, BIS ES EIN FALSCHES HÜHNERHOPPLÄTTCHEN UMDREHT.

STIMMEN DIE MOTIVE NICHT ÜBEREIN, IST DER ZUG BEENDET.

IN DIESEM FALL, IST DAS LINKE NACHBARHAHN EBENFALLS SO LANGE AN DER REIHE, BIS ES EIN FALSCHES PLÄTTCHEN UMDREHT. SO HÜPFEN DIE HÜHNER IMMER IM UHRZEIGERSINN VON PLÄTTCHEN ZU PLÄTTCHEN.

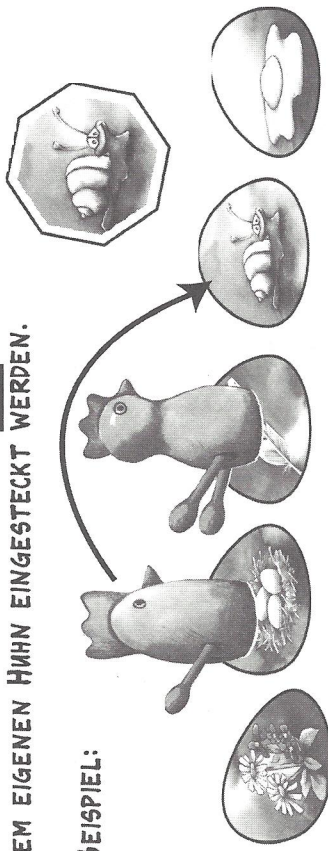
BEISPIEL:



ÜBERHOLEN:

SOBALD EIN HAHN EIN ANDERES EINGEHOLT HAT, DARF ES ZUM ÜBERHOLEN ANSETZEN. STEHT EIN HAHN ALSO DIREKT HINTER EINEM ANDEREN, DARF ES DIESES ÜBERSPRINGEN. DIES GELINGT, WENN DAS HAHN DAS HÜHNERHOPPLÄTTCHEN AUFDECKT, DAS DEM MOTIV DES WEGEPLÄTTCHENS ENTSPRICHT, DAS DIREKT VOR DEM ZU ÜBERHOLENDEN HAHN LIEGT. DEM ÜBERSPRINGENEN HAHN DÜRFEN ALLE FEDERN AUSGERIFFT WERDEN UND DEM EIGENEN HAHN EINGESTECKT WERDEN.

BEISPIEL:



FINDET DAS HAHN NACH DEM ÜBERHOLEN NUN AUCH DAS NÄCHSTE VOR IHM LIEGENDE PLÄTTCHEN IM HÜHNERHOF (IM BEISPIEL DAS SPIEGELI) DARF ES SOFORT WEITERLAUFEN.

BEISPIEL:

