

Zicke Zacke

Hühnerkacke



D. Mark

ZickeZacke™

Zoch zum Spielen



Zicke Zacke Hühnerkacke

Игра-гонка для
2-4 наблюдательных цыплят
от 4 лет

ОБЗОР:

Только сегодня на птичьем дворе состоится Цыплячьи Олимпийские Игры. Главная спортивная дисциплина дня — бег с похищением хвостов. Обгоните своих соперников и получите в награду перья из их хвостов. Победит цыплёнок, который первым соберёт хвосты всех соперников! Но сделать это не так-то просто. На победу сможет рассчитывать только самый наблюдательный цыплёнок, который отлично помнит свой двор и знает, что и где в нём находится. Тренируйте память и не стойте на месте, не то соперники оставят без перьев вас. А теперь вперёд... за хвостами!

КОМПОНЕНТЫ:

- 24 жетона-яйца для Беговой дорожки
- 12 восьмиугольных жетонов Птичьего двора
- 4 цыплёнка (2 курочки и 2 петушка)
- 4 пера
- 1 Правила игры



Art.Nr.:601105110

© 1998 Zoch Verlag

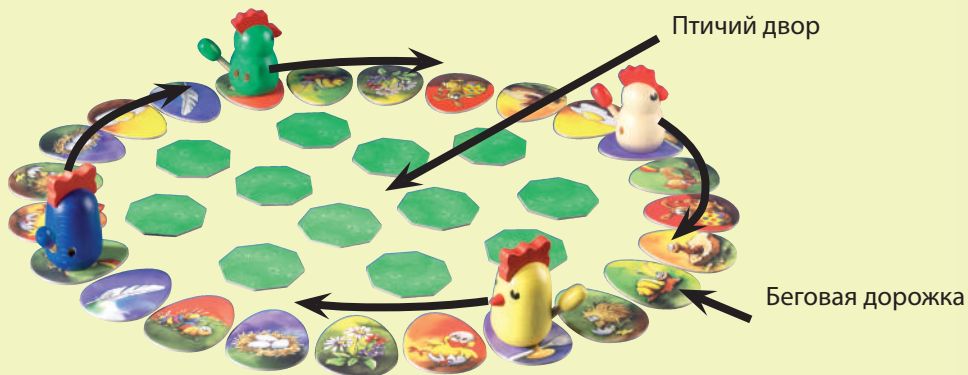
D-90765 Fürth

Autor: Klaus Zoch

Illustration: Doris Matthäus

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Перемешайте 12 восьмиугольных жетонов и разместите их рубашкой вверх в центре стола. Вокруг них выложите изображением вверх 24 жетона Беговой дорожки. Затем каждый игрок выбирает себе цыплёнка, вставляет в его хвост перо и размещает его на одном из жетонов Беговой дорожки (по своему выбору).



Расставлять цыплят следует так, чтобы они были приблизительно на равном расстоянии друг от друга. Например, при игре вчетвером между цыплятами должно быть свободное пространство в 5 жетонов.

ХОД ИГРЫ:

Fortbewegung:

Цыплята движутся по часовой стрелке по Беговой дорожке. Самый юный игрок начинает игру.

В свой ход, в первую очередь посмотрите на жетон перед своим цыплёнком. Затем откройте один из восьмиугольных жетонов Птичьего двора (по своему выбору) и покажите его остальным игрокам. Если изображение на этом жетоне совпадает с изображением на жетоне Беговой дорожки перед цыплёнком, то цыплёнок делает шаг вперёд на этот жетон. Жетон Птичьего двора после этого переворачивается рубашкой вверх и возвращается на то же место, откуда его взяли.

Игрок продолжает перемещать своего цыплёнка таким образом до тех пор, пока он открывает жетоны Птичьего двора, совпадающие с жетонами Беговой дорожки прямо перед цыплёнком. Если игрок ошибся и открыл жетон Птичьего двора, не совпадающий

со следующим жетоном Беговой дорожки, то его цыплёнок остаётся на месте, а ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Пример:



ОБГОН:

Когда один из цыплят догоняет на Беговой дорожке другого цыплёнка, то он может попытаться его обогнать. Для этого игрок должен найти на Птичьем дворе жетон, изображение на котором совпадает с жетоном Беговой дорожки перед впереди стоящим цыплёнком. В случае успеха цыплёнок перепрыгивает соперника и становится на этот жетон, а в награду получает все перья из хвоста соперника. Этот же игрок может продолжить марафон, открывая следующие нужные жетоны Птичьего двора и перемещая цыплёнка по Беговой дорожке как обычно.

Пример:



Цыплёнок может обогнать двух или трёх соперников за один раз, если те стоят друг за другом и между ними нет свободных жетонов.

Пример:



Например: синий цыплёнок перемещается на три жетона вперёд и получает сразу три пера, если игроку удастся найти на Птичьем дворе улитку.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Цыплёнок, который первым соберёт все перья, объявляется победителем в забеге!



Beispiel: Das Huhn im Beispiel bekommt sogar 3 Federn, wenn es die Schnecke findet.