

Zicke Zacke SPIELREGEL



Spielidee und Spielziel

Findet die Tiere und schlägt möglichst schnell auf die richtige Abklatschkarte. So gewinnt ihr weitere Tiere und am Ende das Spiel.

Material

Die Karten:



Scheune



Abklatschkarten (6x)



Misthaufen (5x)



Versteckkarten (15x)

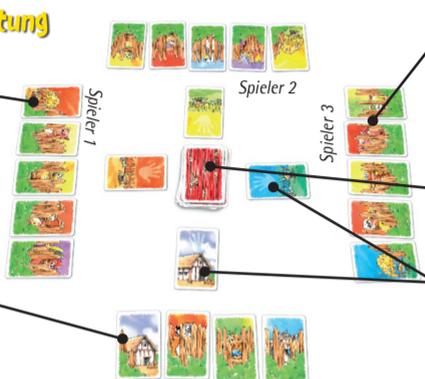


Suchkarten (32x)

Spielvorbereitung

Jeder legt eine **Misthaufenkarte** vor sich ab.

Die **Scheune** legt ihr zwischen zwei Mitspieler.



Mischt die **15 Versteckkarten** und legt gleich viele von ihnen gut sichtbar neben die Scheune und jeden Misthaufen.

Legt **5 Suchkarten mit roter Rückseite** unbesehen in die Spielschachtel zurück, mischt die übrigen und bildet daraus einen **Stapel** in der Tischmitte. Zu Spielbeginn muss die Rückseite der obersten Karte rot sein.

Um den Stapel herum legt ihr die **Abklatschkarten**. Wenn ihr nicht zu fünft spielt, bleiben Abklatschkarten übrig, die ihr nicht benötigt und zurück in die Schachtel legt.

Spielt ihr zu dritt (wie im Beispiel oben), erhält jeder vier Versteckkarten und die Scheune drei. Im Spiel zu fünft bekommt jeder von euch drei Versteckkarten, aber die Scheune bleibt (zunächst) leer.

Ihr spielt alle gleichzeitig!

Wer zuletzt ein Huhn gesehen hat, deckt die oberste Suchkarte so auf, dass alle Spieler gleichzeitig die Vorderseite sehen.

Gut gesehen! Die Gans ist beim roten Misthaufen.

Wo hat sich das aufgedeckte Tier versteckt? Wer es sieht, schlägt mit einer Hand auf die richtige **Abklatschkarte** – die der Farbe des Misthaufens (oder der Scheune) entspricht, neben der sich das gesuchte Tier tatsächlich versteckt hat.



Also schlag auf die rote Abklatschkarte und hol dir die Gans!

Achtung: Jeder darf (pro aufgedecktem Tier) **nur einmal** zuschlagen!

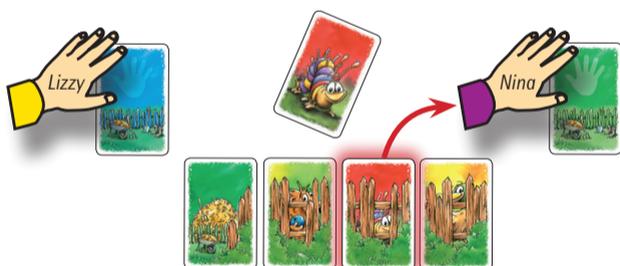
Gut gemacht! Das Tier kommt zu dir!

Wer als Erster auf die richtige Abklatschkarte geschlagen hat, erhält die Versteckkarte des gesuchten Tieres (vom Misthaufen eines Mitspielers oder von der Scheune) und legt sie an seinen Misthaufen an. Besitzt er das gesuchte Tier bereits, behält er es einfach und das Spiel geht weiter...

Auweia! Das ging daneben!

Wer auf eine **falsche** Abklatschkarte schlägt, entfernt eine beliebige seiner Versteckkarten von seinem Misthaufen und legt sie **an die Scheune**. (Wer kein Tier hat, gibt natürlich auch keines ab.)

Damit alles klar ist: Es kann vorkommen, dass das gesuchte Tier an deinem Misthaufen liegt, du aber auf eine falsche Abklatschkarte geschlagen hast. Dann verlierst du zwei Tiere: Eines musst du an die Scheune legen, weil du falsch geschlagen hast. Das andere (gesuchte Tier) verlierst du an den Spieler, der (richtig) auf deine Abklatschkarte geschlagen hat. Hast du zu diesem Zeitpunkt nur ein einziges Tier, gibst du es dem Mitspieler, nicht der Scheune.



Beispiel: Die Raupe wird gesucht! Lizzy schlägt auf Udos (blaue) Abklatschkarte. Aber das ist falsch, denn die Raupe hat sich bei Jochen versteckt. Lizzy merkt das zwar, darf jetzt aber nicht mehr auf die richtige Karte schlagen. Nina schlägt als Erste auf Jochens Karte. Sie erhält die Raupe. Lizzy muss eines ihrer Tiere zur Scheune legen.

Au Backe... die Kacke!

Wird ein Kackehäufchen aufgedeckt, sucht ihr gleich noch einmal dasselbe Tier, das ihr zuletzt gesucht habt. (Aber aufgepasst: Dieses Tier kann ja inzwischen bei einem neuen Besitzer liegen...)



Die nächste Suche...

Alle nehmen ihre Hände wieder von den Abklatschkarten. Wer die Versteckkarte des gesuchten Tieres erhalten/ behalten hat, deckt die nächste Suchkarte auf (und legt sie am besten so auf die Suchkarte der vorangegangenen Runde, dass nur die „neue“ Suchkarte zu sehen ist)...

Spielende:

Sobald die letzte Suchkarte des Stapels aufgedeckt wurde, findet die letzte Tiersuche statt. Dann endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Tiere an seinem Misthaufen liegen hat. Es kann mehrere Sieger geben.

Variante für fortgeschrittene Versteckfinder:

Wer eine (gesuchte) Versteckkarte erhält, darf anschließend die Abklatschkarte, auf die er geschlagen hat, mit einer anderen Abklatschkarte vertauschen.

Kleiner Tipp: Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, legt ihr eure Abklatschkarten so um den Stapel herum, dass jeder Spieler in der Nähe der eigenen Karte sitzt. In späteren Partien könnt ihr die „Verwirrung“ steigern, indem ihr die Karten beliebig anders anordnet.



Zicke Zacke

RULES



Idea and Object of the Game

Seek the animals, slap as quickly as possible on the correct slapping card and gain more animals than anyone else in order to win the game.

Material

The cards:



barn



slapping cards
(6x)



dung heap
(5x)



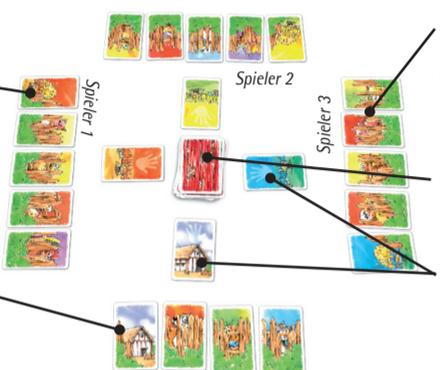
hiding cards
(15x)



seek cards
(32x)

Set-up

Each player puts one **dung heap** card down in front of him.



Put the **barn** between two of the players.

Shuffle the **15 hiding cards** and place the same number of them easily visible next to each dung heap and by the barn.

Put 5 of the seek cards with a red back into the game box without having a look at them. Shuffle the remaining and use them to form a **pile** in the middle of the table. At the beginning of the game, the back of the top card must be red.

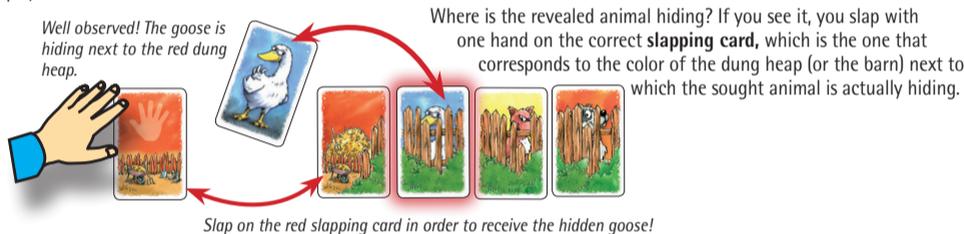
Put the **slapping cards** around this pile. If you don't play with 5 players, there will be slapping cards left over that you don't need; put them back into the box.

In a three-player game, each of you gets 4 hiding cards; put 3 by the barn.

In a five-player game, each of you gets 3 hiding cards, but the barn remains empty (for now).

Everybody plays simultaneously!

The player who was the one to see a chicken most recently turns over the top card of the **seek card pile**—in a way that all players can see the front of the card at the same time.



Attention: Everybody may slap **only once** per animal revealed!

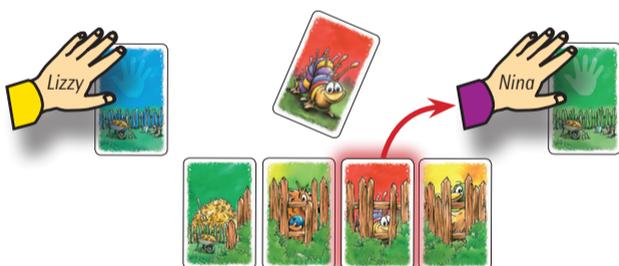
Well done! The animal comes to you!

Whoever is **the first** to slap on the correct slapping card gets the hiding card of the sought animal (from another player's dung heap or from the barn) and puts it by his dung heap. If this player owns the sought animal already, he just keeps it and the game goes on.

Oops! That didn't go right!

If you slap on an **incorrect** slapping card, you remove any one of your hiding cards from your dung heap and put it by the **barn** (if you don't have any animal, you don't give up any, of course).

For clarification: It may occur that the sought animal lies at your dung heap but that you slapped on the wrong slapping card. In this case you lose two animals: You have to put one by the barn because you have slapped incorrectly. You lose the other (the sought) animal to the player who has (correctly) slapped on your slapping card. If you have only one animal at the moment, you give it to the other player, **not** to the barn.



Example: The caterpillar is sought! Lizzy slaps on Hugo's (blue) slapping card. But this is wrong, because the caterpillar is hiding with Gordon. Although Lizzy realizes this, she may not slap on the correct card anymore. Nina is the first to slap on Gordon's card. She gets the caterpillar. Lizzy has to put one of her animals by the barn.

Oh poop... the poop!

If a player reveals a seek card on which a small heap of poop is depicted, you simply seek **the same animal again** that was sought previously. (But watch out: This animal might have moved to a new owner since then.)



The next search ...

All players take their hands off the slapping cards. Whoever got / kept the hiding card of the sought animal turns over the next seek card (and it's best to put it on the seek card of the previous round so that only the „new“ seek card is visible).

End of the Game

As soon as the last seek card of the pile has been revealed, the final animal search takes place; then the game ends. The player with the most animals at his dung heap wins. There can be more than one winner.

Variant for advanced seekers:

If you get a (sought) hiding card, you may then **exchange** the slapping card on which you have slapped for another slapping card.

Small hint: When you play the game for the first time, you should place your slapping cards around the pile in such a way that each player is sitting near to his own card. In later games, you can make for „more confusion“ by arranging the cards in any other manner.