

HICK HACK IN GACKELWACK

EIN SPIELERISCHER LECKERBISSEN
VON STEFAN H. DORRA
FÜR 2-6 ABGEBRÜHTE HÜHNER
UND AUSGEKOCHTE FÜCHSE
AB 8 JAHREN.



„Ein Korn, bitte!“ Im Hühnerhof Gackelwack tummelt sich jede Menge Federvieh am kalten Buffet. Auch Perlhühner, Fasane, Enten, Gänse und Truthähne können den Hals nicht voll genug kriegen. Ein wahres Festessen! Das denken sich auch die Füchse, die allerdings eine deutlich abweichende Vorstellung von der Zusammenstellung der Speisekarte haben...

MATERIAL Abb. 1:



6 Geflügelhöfe



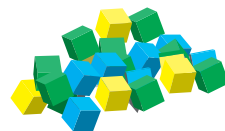
42 Geflügelkarten in
6 Farben mit unter-
schiedlichen Werten



18 Fuchskarten in
6 Farben mit unter-
schiedlichen Werten



1 Würfel



66 Körner in
3 Farben
(33 grüne, 22 blaue
und 11 gelbe Körner)

Hinweis: In roter Schrift lesen Sie alle abweichenden Spielregeln für Spielrunden, an denen nur 2 bzw. 3 Spieler beteiligt sind.

ZIEL DES SPIELS

Hühner, Gänse und Enten, die zur rechten Zeit speisen, können sich bald über das eine oder andere Fettpölsterchen freuen. Nicht anders verhält es sich bei cleveren Füchsen, die jeden Braten riechen... Wer bis zum Spielende das wertvollste Federvieh und die nahrhaftesten Körner zu sich genommen hat, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

Die 6 Geflügelhöfe werden nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt. Geflügel- und Fuchskarten werden gemeinsam gut gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel zwischen den beiden mittleren Geflügelhöfen abgelegt (s. Abb. 2).

Im Spiel zu zweit oder zu dritt erhält jeder Spieler 6 Karten auf die Hand.

Die 66 Körner werden ins Unterteil der Spielschachtel geschüttet, gut durchgemischt und dann neben den Geflügelhöfen bereitgestellt. Der Würfel liegt griffbereit.

DER SPIELBLAUF




1. Die Versorgungsphase: Jeder Hof erntet ein frisches Korn!

Zu Beginn jeder Spielrunde werden alle Geflügelhöfe mit Futter versorgt. Dazu greift ein Spieler – ohne hinzuschauen – in das Schachtelunterteil, nimmt eine Hand voll Körner in die geschlossene Faust und lässt an jedem Geflügelhof eines davon aus der Hand fallen (s. Abb.2). Überzählige Körner wandern zurück in die Schachtel.

Abb. 2: Startaufstellung und 1. Versorgungsphase



Die Körner der unterschiedlichen Farben besitzen unterschiedlichen Nährwert.

-  1 Gelbes Korn = Nährwert 3 = 3 Siegpunkte
-  1 Blaues Korn = Nährwert 2 = 2 Siegpunkte
-  1 Grünes Korn = Nährwert 1 = 1 Siegpunkt

2. Nahrungssuche: Verdeckt Karten ablegen!

Wem knurrt denn da der Magen? Hört sich ganz so an, als ob Geflügel und Füchse hungrig werden. Auf der Suche nach Nahrung für seine Tierchen legt nun jeder Spieler verdeckt eine beliebige seiner Handkarten vor sich ab.

Wenn nur 2 oder 3 Spieler spielen, dann legt jeder Spieler zwei Karten verdeckt vor sich ab.

Es ist dabei nicht gestattet, ein Federvieh und einen Fuchs derselben Farbe auszuspielen.

Wenn alle Spieler ihre Karte(n) ausgespielt haben, werden diese umgedreht. Jetzt versucht jedes Tier, in seinem Geflügelhof zu füttern.

Abb. 3:



Die Farben der ausgespielten Spielkarten zeigen, in welchem Hof die Tiere Nahrung suchen (s. Abb.3).

Die Enten (blaue Karten) füttern am blauen Enten-Hof („Am Watschelteich“).

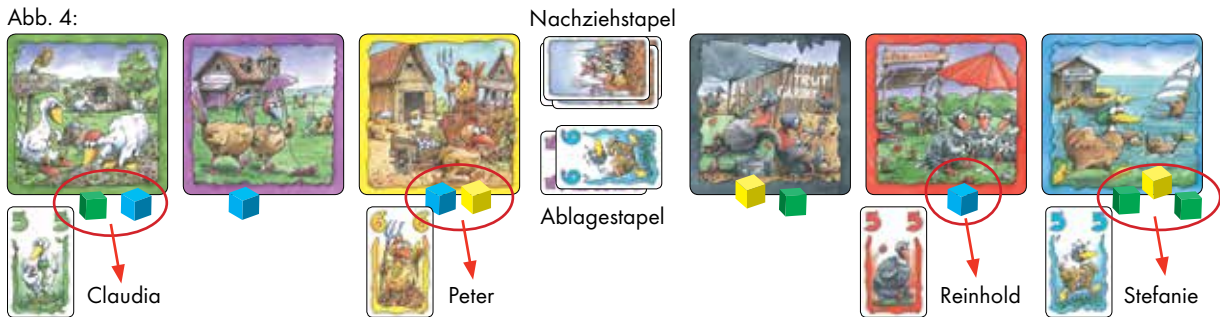
Die Hühner (gelbe Karten) picken am gelben Hühner-Hof („Gackelwack“). Die Fasane (violette Karten) speisen am violetten Fasanen-Hof („Fasanerie“) usw.

Auch Füchse suchen ihre Nahrung immer am Hof ihrer jeweiligen Kartenfarbe (s. Kapitel 4).

3. Federvieh frisst Körner

A) Wer allein kommt, frisst allein...

Jedes aufgedeckte Federvieh (Huhn, Ente, Truthahn, Fasan, Gans oder Perlhuhn), das sich **alleine** in seinem Geflügelhof befindet, vernascht alle dort ausliegenden Körner (s. Abb. 4). Dazu nimmt der betreffende Spieler alle Körner von diesem Hof und legt sie als Nahrungsvorrat vor sich ab.



Beispiel: Gans Claudia, Hühnchen Peter, Perlhuhn Reinhold und Ente Stefanie sind allein in ihren Höfen und dürfen dort jeweils alle Körner fressen. Die Körner im "Trutgarten" und in der "Fasanerie" bleiben liegen, weil weder Truthähne noch Fasane ausgespielt wurden.

Nachdem jedes Federvieh gefressen hat, werden die ausgespielten Karten auf einem Ablagestapel neben dem Nachziehstapel offen abgelegt (s. Abb.4).

B) Ein Geflügel kommt selten allein...

Oft kommt es vor, dass **mehrere** gefiederte Artgenossen, aber kein Fuchs für denselben Hof ausgespielt werden. In diesem Hof kann das beteiligte Federvieh über die Verteilung der Körner miteinander **feilschen**. Einigen sich die Spieler, erhält jeder seinen vereinbarten Körner-Anteil. Können sich die beteiligten Artgenossen **nicht einigen**, entscheidet ein Duell mit dem Würfel darüber, welcher Spieler alle Körner des betreffenden Hofes erhält.

Das Duell mit dem Würfel

Alle am Duell beteiligten Spieler würfeln mit dem Würfel und addieren zu dem Ergebnis ihres Wurfes den Wert ihrer ausgespielten Karte hinzu. Wer die höchste Summe erzielt, gewinnt das Duell und damit auch die gesamte Beute. Gelangen mehrere Spieler zum selben Ergebnis, dann wiederholen sie ihr Duell.

Beispiel: Claudia, Peter und Stefanie, die alle eine Ente ausgespielt haben, können sich nicht einigen. Es kommt zum Würfelduell. Claudia würfelt eine 2, Peter und Stefanie eine 3. Claudia und Peter haben also jeweils ein Ergebnis von 8 erzielt. Stefanie ist aus dem Rennen, weil ihr Ergebnis nur bei 6 liegt.



Claudia und Peter wiederholen ihr Duell. Beide würfeln eine 1. Damit hat Claudia das höhere Ergebnis (7) als Peter (6) und erhält alle Körner, die „Am Watschelteich“ ausliegen.

Abb. 5:

Vorsicht! Flüchtendes Federvieh

Von jeder Geflügelart gibt es ein extrem fluchtbereites Exemplar (Kartenwert -2), Dieses Tier frisst eigentlich nur dann, wenn es sich alleine im Hof befindet. Sind Artgenossen oder auch Füchse im Hof, dann flüchtet es sofort, ohne sich am Feilschen oder bei Würfelduellen zu beteiligen. Allerdings ist es frech genug, sich immer ganz **genau ein grünes Korn** vom Geflügelhof zu stibitzen, wenn davon (mindestens) eines vorhanden ist. Der Spieler, der das konfliktscheue "Minushuhn" ausgespielt hat, nimmt das stibitzte Korn zu seinem Vorrat.



„Stibitzt“ ein grünes Korn!

Nach Aufteilung der Körner werden alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt (s. Abb.4).

4. Füchse fressen Federvieh

A) Wo nichts ist, frisst auch kein Fuchs

Füchse fressen keine Körner, sondern Geflügel. Besuchen Füchse einen Geflügelhof, in dem sich gerade kein Federvieh befindet, gehen sie leer aus. Die ausgespielte(n) Fuchskarten werden offen auf den Ablagestapel gelegt (s. Abb. 6). Körner bleiben im Geflügelhof liegen.

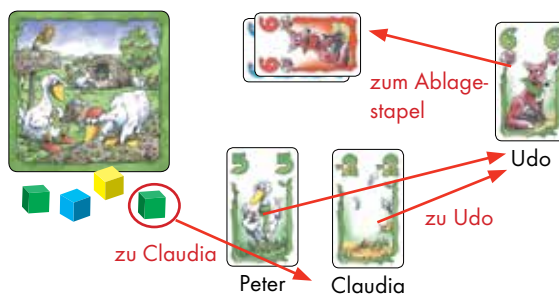
B) Ein Fuchs lässt sich's schmecken

Ein Fuchs, der ohne Artgenossen in einen Geflügelhof gelangt, schnappt sich sämtliches Geflügel, d.h. der Spieler, der diesen Fuchs ausgespielt hat, nimmt die gleichfarbigen Geflügelkarten seiner Mitspieler. Alle Körner bleiben im betreffenden Geflügelhof liegen.

Befindet sich ein extrem fluchtbereites Feder-
vieh (Kartenwert -2) im Hof, muss sich der
Fuchs leider mit dessen auf der Flucht zurück-
gelassenen Verdauungsprodukt begnügen,
welches er frustriert bei seinem Nahrungsvorrat
ablegen muss. Wie gewohnt, darf der Spieler,
der das „Minushuhn“ auf den betreffenden
Hof ausgespielt hatte, von hier ein grünes
Körnchen an sich nehmen (falls vorhanden).
Alle übrigen Körner bleiben am Hof liegen.
Die ausgespielte(n) Fuchskarten werden offen
auf den Ablagestapel gelegt (s. Abb.6).

Abb. 6: Beute für Udos Fuchs:

Peters Gans und Claudias Gänsehäufchen (Minuskarte) wandern in Udos Vorrat., Sein Fuchs kommt auf den Ablagestapel. Claudias flüchtende Gans bringt ihr ein grünes Korn.



C) Füchse teilen nicht

Füchse sind ausgesprochen egoistisch: Sie teilen nicht. Wenn sich also mehrere Füchse am selben Geflügelhof efinden, dann erhält einer von ihnen das komplette Federvieh, das sich dort aufhält. Ein **Duell** mit dem Würfel entscheidet, welcher Fuchs die Beute macht. Das Würfelduell unter Füchsen läuft genauso ab, wie das auf Seite 3 beschriebene Duell zwischen gefiederten Artgenossen.

Abb. 7:



Beispiel: Claudia, Peter und Birgit haben je eine Fuchskarte ausgespielt. Simone hat eine Ente (Wert: +6), Thomas einen Truthahn (+4) und Udo einen ängstlichen Truthahn (-2) abgelegt. Claudias blauer Fuchs schnappt sich "Am Watschelteich" Simones Ente.

Peter und Birgit entscheiden in einem Würfelduell, welcher ihrer schwarzen Füchse im "Trutgarten" Beute macht. Die Körner bleiben anschließend an allen Höfen liegen, weil kein Federvieh unbehelligt füttern konnte. Nur Udo durfte sich mit seinem ängstlichen Truthahn ein grünes Körnchen stibitzen.



EINE NEUE RUNDE BEGINNT

Sind alle Gewinne (Körner an Geflügel; Geflügel an Füchse) verteilt, werden die restlichen Fuchs- und Geflügelkarten neben dem verdeckten Nachziehstapel offen auf den Ablagestapel gelegt (Abb. 4).

Dann werden wieder alle Geflügelhöfe mit zusätzlichen Futter versorgt. Wie auf Seite 2 beschrieben, erhält erneut jeder Hof zusätzlich ein frisches Korn. Die übrig gebliebenen Körner aus den vorigen Futterunden bleiben bei den jeweiligen Höfen liegen.

Alle Spieler ziehen vom verdeckten Nachziehstapel eine Karte nach.

Spiele zwei oder drei Spieler, so zieht jeder zwei Karten nach.

Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, wird der offene Stapel gemischt und als neuer Nachziehkartensapel abgelegt.

DAS SPIELENDE

Die letzte Runde beginnt, wenn die Geflügelhöfe zum letzten Mal mit Körnern versorgt werden können. Ein letztes Mal hat jeder die Chance, gut zu futtern. Danach ist das Spiel beendet. Nun zählt jeder seine gesammelten Körner (unterschiedliche Werte je Farbe beachten!) und Geflügel (je nach Kartenwert) zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat seinen Hunger am dauerhaftesten gestillt und ist damit der Gewinner des Spiels. Echte Vielfraße können natürlich mehrere Gänge zu sich nehmen!

Autor: Stefan Dorra
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5069

© 2014 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com



HICK HACK IN GACKELWACK

A PLAYFUL CHICKEN FEAST BY
STEFAN H. DORRA FOR
2 - 6 LARGE AND SMALL CHICKENS
AND UNINVITED FOXES 8 YEARS
AND UP.



"A corn please!" is the cry heard from many fowl mouths at the cold buffets in the many poultry yards. Game hens, pheasants, ducks, geese and turkeys seem to be always hungry - never getting enough to eat. In Pick Picknic, a real feast awaits them! The fox is also always and ready to eat, but from a somewhat different menu...

CONTENTS illus. 1:



6 poultry yards



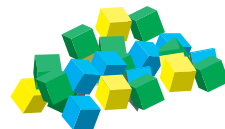
42 Poultry cards in
6 different colours
and various values



18 Fox cards in
6 different colours
and various values



1 die



66 feed pellets in
3 different colours
(33 green, 22 blue
and 11 yellow)

Note: the text in red type throughout these rules gives the special rules used when playing with 2 or 3 players

GOAL OF THE GAME

Chickens, geese and ducks become happily plump when they are able to eat well and often. Such is not different for the clever fox, who will eat all manner of incautious fowl... At the end of the game, the player who has gotten the plumpest poultry and the most nutritious corn is the winner!

PREPARATION

Place the 6 poultry yards side by side in the middle of the table. Shuffle the poultry and fox cards together. Deal 5 cards to each player, which he takes as his starting hand and keeps secret from the other players. Place the remaining cards face down as a supply on the table.

With 2 or 3 players, deal 6 cards to each player.

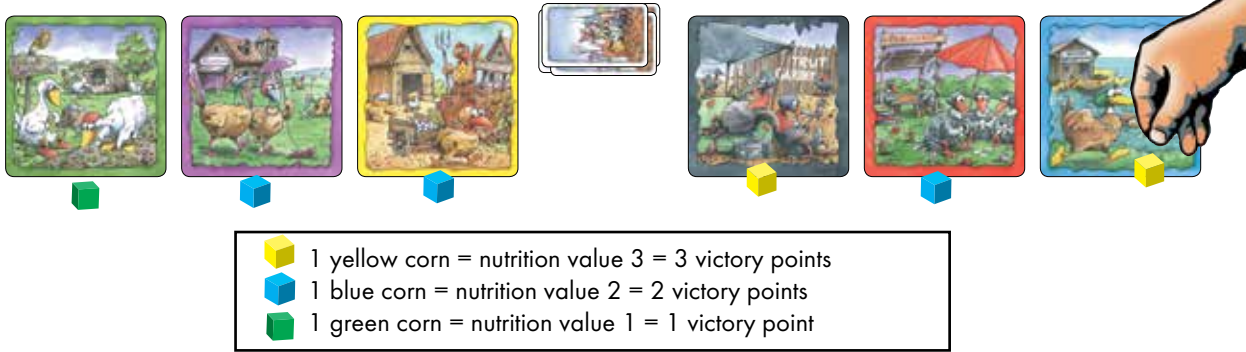
Place the 66 corn cubes from the bottom of the box and mix them by carefully shaking the box. Place the box near the poultry yards. Place the die nearby as well.

PLAYING THE GAME

1. The supply phase: each poultry yard gets fresh corn!

At the beginning of each round, players supply each poultry yard with fresh food. One player - without looking - takes a fistful of corn cubes from the box and - again without looking - drops one corn cube on each poultry yard. The player then returns any extra corn cubes to the box.

illus. 2: initial setup and 1st supply phase



2. Searching for food: play cards face down!

Is that the sound of stomachs grumbling? When you hear that, you know poultry and foxes are hungry. To find food for their animals, the players each choose one card from their hands and play it face down on the table.

With 2 or 3 players, each player play 2 cards face down. A player may not play 2 cards of the same color.

When all players have played their cards, they turn them over. Now the players look to see in which poultry yard their animals eat.

illus. 3:



The colors of the cards played show in which poultry yard the animal eat (see left).

The duck (blue card) eats in the blue duck yard.

The chicken eats in the yellow chicken yard.

The pheasant (purple card) eats in the violent pheasant yard. And so on...

The foxes also seek their meals in the yard matching their card colors (see illus. 4).

3. Poultry eat corn

A) Whoever comes alone, eats alone

Each face up poultry card (chicken, duck, turkey, pheasant, goose, or a game hen) that is alone in a yard eats all the corn there. The player who played the card takes all the corn from the corresponding yard and places it on the table where he is sitting.

illus. 4:



Example: goose Claudia, chicken Peter, game hen Randy, and duck Susan are all alone in their yards and, therefore, eat freely from those yards. The corn in the turkey yard and the pheasant yards remain as no one played a turkey or pheasant card.

After the poultry eat, the players put the cards played face up on the discard stack.

B) Hungry poultry come seldom alone...

It often occurs that more than one card of the same breed of poultry is played, but no fox appears for that poultry yard. In this yard, the players who played poultry cards for the yard, **haggle** for the corn. If the players involved can agree on how to divide the corn in the yard, each takes his share of the corn as they have agreed. If the involved players **cannot agree** on division of the corn in the yard, the players **duel**, using the die.

The duel with the diel

Each player involved a duel, roles the die and adds its result to the value on the card he played. The player with the highest sum, wins the duel and the corn in the poultry yard. If the players tie with the same sum, the duel continues until there is a winner.

Example: Claudia, Peter and Susan played all a blue duck card. During haggling, they could not agree, so they must duel. Claudia rolls a 2, Peter and Susan rolls a 3. Claudia and Peter both have a sum of 8 and must continue the duel. Susan has a sum of only 6 and loses the duel.



Claudia and Peter continue the duel. Both roll a 1. Therefore, Claudia's 7 wins over Peter's 6. She takes all the corn from the yard as he reward.

illus. 5:

Take notice! Fleet fowl

For each breed of poultry, there is one fleet fowl (card value -2). As with other poultry, when alone in a yard, the fleet fowl eats its fill. However, if it finds itself in a yard with company, it snatches a single green corn cube and runs, escaping haggles, duels, and foxes. The player who played the fleet fowl takes **exactly 1 green corn cube**, if one is there, from the yard before any other players can do anything. The fleet fowl player adds single green corn cube to his collection of corn on the table.



After distributing the corn, the players place cards they played face up on the discard stack.

4. Foxes eat poultry

A) Where there is nothing, foxes eat nothing

Foxes do not eat corn, but only poultry. When a fox visits a poultry yard and finds no poultry, it comes up empty. The player who played the fox, discards it face up on the discard stack. The corn remains in the yard.

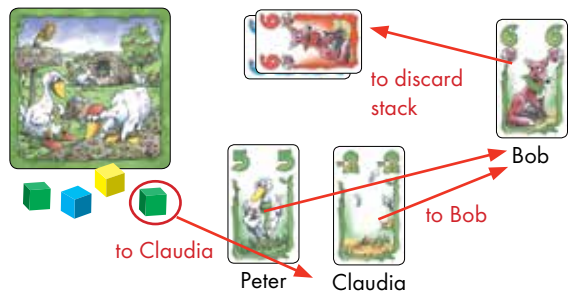
B) A fox enjoys the meal

A fox, who finds itself alone in a poultry, eats all the poultry it finds. Thus, the player who played the fox, takes all the poultry cards played for that yard and places them on the table where he is sitting. The corn remains in the poultry yard.

If the fox player finds a fleet fowl (card value -2) in the poultry yard, he must unfortunately, take that card as well, putting it on the table where he is sitting. Of course, the player who played the fleet fowl, gets a single green corn cube from the yard (if one is there) before the fox gets the fleetfowl. All other corn cubes remain in the yard. The player then puts the played fox card face up on the discard stack (see illus. 6).

Illus. 6: lunch for Bob's fox:

Bob takes Peter's goose (-2 card). He puts his fox on the discard stack. Claudia's fleet flow earns Claudia a green corn cube.



C) Foxes don't share

Foxes are egotistical and selfish: they don't share. When there are two more foxes in a yard, only one will get the poultry there. To decide which player gets the poultry, the player involved duel for the poultry. The involved players duel in the same way as poultry players duel (see page 8). Each rolls a die and adds it to their fox's value (see illus. 7).

illus. 7:



Example: Claudia, Peter and Barbara each play fox cards. Simone plays a duck (value +6). Thomas plays a turkey (value +4) and Bob plays a fleet fowl turkey (value -2). Claudia's blue fox lunches on Simone's duck, taking the card. Peter and Barbara must duel to determine which will feast on Bob's and Thomas's turkeys. First, however, Bob's fleet fowl snatches a green corn cube (Bob takes it). All other corn cubes remain in the yards. Peter rolls a 5 and Barbara rolls a 2, so Peter wins the duel (10:8) and gets the two turkey cards.



A NEW ROUND BEGINS

When all players have taken the food they won (corn by poultry and poultry by foxes), place any remaining poultry and fox cards face up on the discard stack. Then the players resupply all the poultry yards with corn, as described on page 7. Uneaten corn remains on the yards, so that, over time, the amount of corn in some yards will grow. Each player draws one card from the face down card supply.

With 2 or 3 players, each player draws 2 cards.

When the card supply is exhausted, shuffle the discard stack and place it face down as the new card supply.

GAME END

The last round begins when the players are able, for the last time, to put fresh corn on every yard. This is the player's last chance to get corn and poultry. After this last round the game ends. Now the players count their collected corn (each color has a different value) and poultry (each has its value shown on the card), adding the values together. The player with the most victory points has satisfied his hunger and wins the game. Very hungry players may of course choose to play again to further satisfy their hunger.

Bon appetit!

Author: Stefan Dorra
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5069

© 2014 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com



HICK HACK IN GACKELWACK

UN JEU POUR GOURMETS
DE STEFAN H. DORRA
POUR 2 À 6 POULES COURAGEUSES
ET RENARDS RUSÉS, À PARTIR DE
8 ANS.



Donne-moi des céréales, s'il te plaît ! Dans la basse-cour, les volailles sont sur le point de se régaler avec un bon buffet froid. Il y a des pintades, des faisans, des canards, des poules, des oies et des dindons. Quel banquet ! Mais naturellement, la fête attire aussi les renards qui préfèrent un menu bien différent !

CONTENU ill. 1 :



6 basse-cours



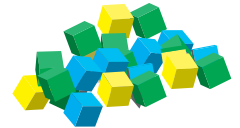
42 cartes de volailles
numérotées en 6
couleurs



18 cartes de renard
numérotées en 6
couleurs



1 dé arbitre



66 céréales en 3
couleurs (33 céréales
vertes, 22 bleues et
11 jaunes)

Remarque : les règles inscrites en bleu correspondent à une partie avec 2 ou 3 joueurs.

BUT DU JEU

Les poules, les oies et les canards doivent choisir le bon moment pour manger et donc grossir sans danger. Il en est de même pour les renards qui font honneur à un banquet tout à fait spécial. Les joueurs essayeront d'obtenir les meilleures volailles et les céréales les plus nutritives pour gagner la partie.

LES PRÉPARATIFS

Placez les 6 basse-cours au milieu de la table, les unes à côté des autres. Mélangez les cartes de volailles avec les cartes de renard. Distribuez-les de façon à ce que chaque joueur en reçoive 5. Formez une pile avec les cartes restantes, faces cachées, et posez-la à côté des basse-cours au milieu (voir ill. 2).

Pour une partie avec deux ou trois joueurs, chaque joueur reçoit six cartes.

Placez les 66 céréales dans la partie inférieure de la boîte du jeu, mélangez-les bien et posez la boîte à côté des basse-cours. Placez le dé arbitre sur la table.

LE DÉROULEMENT DU JEU




1. La répartition des grains : une récolte fraîche pour chaque basse-cour.

Au début de chaque tour, les céréales sont réparties dans les basses-cours. L'un des joueurs prend, sans regarder, une poignée de céréales dans la boîte et place, au hasard, un grain sur chaque basse-cour (voir ill. 2). Il remet ensuite les grains qu'il n'a pas utilisés dans la boîte.

ill. 2 : le début de la partie et la répartition des grains



La valeur (nutritive) des céréales dépend de leur couleur.

-  1 grain jaune = valeur nutritive 3 = 3 points
-  1 grain bleu = valeur nutritive 2 = 2 points
-  1 grain vert = valeur nutritive 1 = 1 point

2. À la recherche de nourriture : avec les cartes, faces cachées.

Qui a l'estomac qui gargouille ? Les volailles et les renards ont tout l'air d'avoir très faim. Chaque joueur doit donc chercher de la nourriture pour ses animaux respectifs et placer une de ses cartes devant lui sur la table, face cachée.

S'il n'y a que deux ou trois joueurs, chacun d'eux place deux cartes devant lui, faces cachées. Il est interdit de choisir une carte de volailles et une carte de renard de la même couleur.

À partir du moment où tous les joueurs ont placé leur(s) carte(s) sur la table, ils les retournent. Chaque animal commence alors à chercher de la nourriture dans sa basse-cour.

la nourriture (voir ill. 3) :



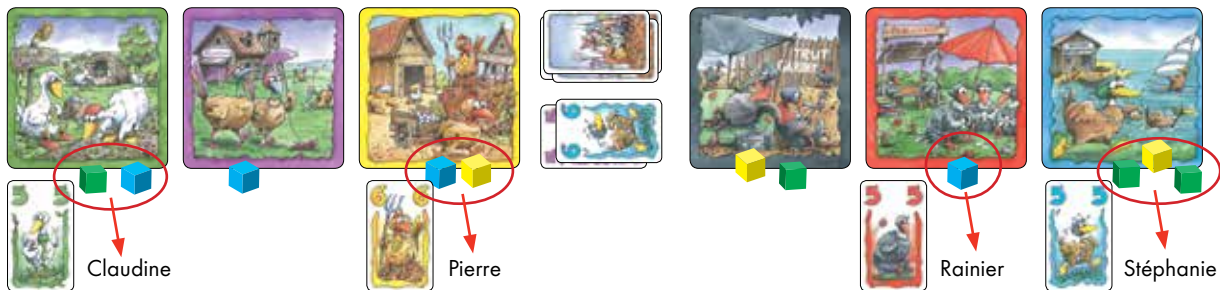
Les couleurs des cartes jouées correspondent à la basse-cour dans laquelle les animaux peuvent aller chercher de la nourriture (voir ill. 3) : les canards (cartes bleues) mangent dans la basse-cour bleue (« Am Watschelteich »). Les poules (cartes jaunes) mangent dans la basse-cour jaune (« Gackelwack »). Les faisans (cartes violettes) mangent dans la basse-cour violette (« Fasanerie ») etc.

Les renards cherchent aussi de la nourriture dans la basse-cour qui correspond à la couleur de leur carte (voir chapitre 4).

3. Les volailles mangent des céréales

A) La volaille qui se retrouve seule, mange tout ! Toute volaille (poule, canard, dindon, faisan, oie ou pintade) qui se trouve seule dans une basse-cour a le droit de manger toutes les céréales qui s’y trouvent. Le joueur prend donc tous les grains de la basse-cour et les place devant lui pour constituer un tas de provisions.

ill. 4 :



Exemple : l’oie de Claudine, la poule de Pierre, la pintade de Rainier et le canard de Stéphanie se retrouvent seuls dans leur basse-cour et peuvent manger toutes les céréales qui y sont stockées. Les grains des basses-cours des dindons (« Trutgarten ») et des faisans (« Fasanerie ») ne sont pas consommés, car personne n’a joué de carte de dindon ou de carte de faisan.

Une fois que les volailles ont mangé, les cartes utilisées sont mises à l’écart, à côté de la pioche, faces visibles (voir ill. 4).

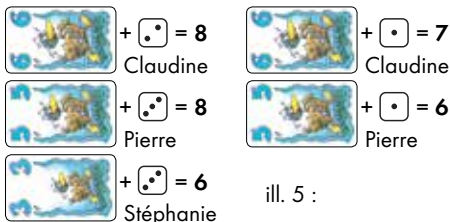
B) Une volaille s’aventure rarement seule

Les volailles d’une même couleur aiment beaucoup se retrouver dans une basse-cour, loin du renard de leur couleur. Si c’est le cas, elles peuvent marchander la répartition des grains. Pour cela, les joueurs se mettent d’accord, et ils reçoivent les céréales qui leur reviennent. Si les joueurs n’arrivent pas à se mettre d’accord sur la répartition, le dé sera chargé de déterminer quel est le joueur qui recevra toutes les céréales de cette basse-cour.

Le dé arbitre

Tous les joueurs qui participent lancent le dé et additionnent le résultat et la valeur de leur carte. Celui qui obtient le meilleur résultat, gagne et récolte toutes les céréales. S’il y a plusieurs joueurs qui obtiennent le même résultat, ils relancent le dé.

Exemple : Claudine, Pierre et Stéphanie ont choisi des cartes de canards et n’arrivent pas à se mettre d’accord. Ils doivent donc lancer le dé. Claudine obtient un 2, Pierre un 3 et Stéphanie un 3. Après avoir additionné les résultats avec les valeurs de leur carte, Claudine et Pierre ont obtenu 8 points. Stéphanie est éliminée car elle n’a que 6 points.



ill. 5 :

Claudine et Pierre relancent le dé. Tous les deux obtiennent un 1. Claudine gagne, car elle a 7 points, tandis que Pierre n’en a que 6. Elle récolte donc toutes les céréales de sa basse-cour.

Attention ! Les volailles s'enfuient !

Chez tous les animaux, il y a une poule mouillée (valeur de la carte : -2; cet animal « vole un grain vert ») qui ne mange que si elle est seule dans sa basse-cour ! S'il y a d'autres volailles, ou des renards dans cette basse-cour, elle part en courant sans marchander et sans tenter sa chance au dé. Mais elle vole quand même un grain vert dans cette même basse-cour, s'il y en a, bien sûr (au moins) un. Avant que les autres volailles ne récoltent leurs grains, le joueur qui a joué ce type de carte, met le grain vert dans son tas de provisions.



« vole un grain vert »

Après avoir réparti les céréales, toutes les cartes jouées sont mises de côté (voir ill. 5).

4. Les renards mangent des volailles

A) S'il n'y a pas de volailles, le renard n'a rien à manger

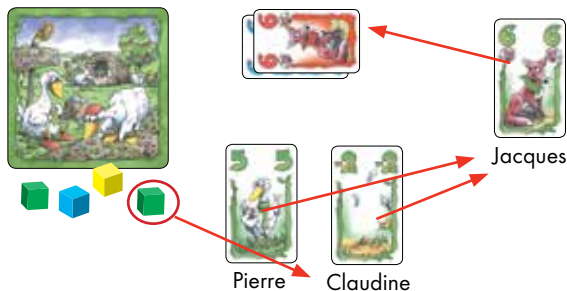
Il est bien connu que les renards ne mangent pas de céréales, mais raffolent des volailles ! Si un renard se trouve dans une basse-cour dans laquelle il n'y a pas de volailles, il ne peut donc rien manger. Dans ce cas-là, la carte de renard est mise de côté (voir ill. 6). Les céréales restent dans la basse-cour.

B) Bon appétit, Monsieur le Renard !

Si un renard est le seul de son espèce dans une basse-cour, il peut manger toutes les volailles qui s'y trouvent : le joueur qui possède cette carte met toutes les cartes de volailles qu'il obtient dans ses provisions. Les céréales restent dans la basse-cour.

S'il y a une volaille peureuse (valeur de la carte : -2) dans la basse-cour, elle s'enfuit et le renard ne récolte que la crotte de cet animal. Il met alors la carte correspondante dans ses provisions. Comme d'habitude, le joueur qui a placé une carte avec une valeur négative prend un grain vert dans cette basse-cour - s'il y en a. Les autres céréales restent dans la basse-cour. Les cartes de renard jouées sont mises de côté (voir ill. 6).

ill. 6 : la récompense du renard de Jacques : il prend l'oie de Pierre et l'oie de Claudine (2 points). Puis il met sa carte de renard de côté. L'oie de Claudine s'enfuit, et elle prend un grain vert.



C) Les renards ne partagent jamais

Les renards sont des animaux très égoïstes : ils ne partagent jamais leur festin. S'il y a plusieurs renards dans une même basse-cour, un seul d'entre eux aura droit à toutes les volailles qui s'y trouvent. C'est en lançant le dé arbitre et en suivant les mêmes règles que pour les volailles, décrites dans le chapitre 3. B), que le vainqueur est désigné.



Exemple: Claudine, Pierre et Brigitte ont joué une carte de renard. Simone a choisi un canard (valeur +6), Thomas un dindon (+4) et Jacques un dindon peureux (-2). Le renard bleu de Claudine attrape le canard de Simone dans la basse-cour « Am Watschelteich ». Pierre et Brigitte déterminent, en lançant le dé, quel renard noir pourra manger dans la « Trutgarten ». Les céréales restent dans les basses-cours, car aucune volaille n'a pu manger en paix. Seul le dindon peureux de Jacques récolte un grain vert.



UN NOUVEAU TOUR COMMENCE

Les joueurs se répartissent les gains (les céréales pour les volailles, les volailles pour les renards). Puis ils mettent les cartes de renard et de volailles jouées de côté, faces visibles, à côté de la pioche (ill. 4). Ensuite de nouveaux grains sont répartis dans les basses-cours. En suivant les règles décrites dans le chapitre 1, les joueurs mettent un grain frais dans chaque basse-cour. S'il restait des céréales dans les basses-cours, elles sont utilisées dans les prochains tours. Chaque joueur prend une nouvelle carte dans la pioche (face cachée).

Pour une partie avec deux ou trois joueurs, chaque joueur pioche deux nouvelles cartes.

Si à un moment donné la pioche s'épuise, les cartes mises de côté sont mélangées et utilisées pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

Le dernier tour correspond au moment où le nombre de grains n'est suffisant que pour effectuer une dernière répartition dans les basses-cours (de gauche à droite). Chaque joueur peut alors tenter sa chance une dernière fois avant que la partie ne prenne fin. Ensuite chaque joueur compte ses céréales (faites attention aux différentes valeurs des couleurs !) et ses volailles (les valeurs sont indiquées sur les cartes). Le joueur qui obtient le meilleur résultat gagne la partie. Et si vous avez encore faim vous pouvez naturellement commencer une nouvelle partie ! Bon appétit !

Auteur : Stefan Dorra
Illustration : Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5069

© 2014 Zoch GmbH
 Briener Str. 54a
 D-80333 München
 www.zoch-verlag.com



HICK HACK IN GACKELWACK

UNA GIOIOSA SCORPACCIATA,
DI STEFAN H. DORRA
PER 2-6 GRASSE GALLINE
E VOLPI FURBASTRE,
A PARTIRE DA 8 ANNI.



C'è un gran can can nell'allevamento di polli, con una miriade di pennuti ingordi che scorrazzano intorno al buffet. Pure fagiani, anatre, oche, tacchini e faraone si abbuffano a più non posso. Che bel banchetto! Intanto anche le volpi si leccano i baffi e pensano la stessa cosa. Ma il loro menù rischia di essere un po' diverso...

MATERIALE fig. 1:



6 aziende di allevamento



42 carte pennuti in
6 colori diversi e con
diversi valori



18 carte volpi in
6 colori diversi e
con diversi valori



1 dado "Hick Hack"



66 granaglie in
3 colori diversi
(33 granaglie verdi,
22 blu e 11 gialle)

Osservazione: in scritta blu trovate le regole divergenti per il caso in cui ci sono solo 2 o 3 giocatori.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Le galline, oche e anatre che riescono a mangiare al momento giusto potranno rallegrarsi dei loro cuscinetti di grasso. Allo stesso tempo pure le furbissime volpi tenteranno il colpo...

Vince il giocatore che alla fine del gioco si è mangiato il pollame più pregiato e le granaglie più nutrienti.

PREPARAZIONE

Le 6 aziende di allevamento vanno posate una di fianco all'altra al centro del tavolo. Le carte pennuti e le carte volpi vanno mescolate insieme. Ogni giocatore riceve 5 carte che terrà in mano. Le carte restanti vanno posate in un mazzo coperto tra le due aziende di allevamento centrali (v. fig. 2). Questo sarà il mazzo di acquisto.

Con solo 2 o 3 giocatori, ogni giocatore riceve in mano 6 carte.

Le 66 granaglie vanno versate nella parte inferiore della scatola del gioco. Vanno mescolate bene e in seguito la scatola va posata vicino alle aziende di allevamento. Il dado "Hick Hack" deve essere a portata di mano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO




1. Fase di rifornimento: ad ogni azienda le sue granaglie!

All'inizio di ogni giro le aziende vanno rifornite di cibo. Un giocatore, senza guardare (!), prende una manciata di granaglie dalla scatola e ne distribuisce una ad ogni azienda di allevamento (v. fig. 2). Le granaglie di troppo vanno rimesse nella scatola.

fig. 2: preparazione al gioco e prima fase di rifornimento



Le granaglie di colori diversi hanno diversi valori nutritivi.

-  1 granaglia gialla = valore nutritivo 3 = 3 punti
-  1 granaglia blu = valore nutritivo 2 = 2 punti
-  1 granaglia verde = valore nutritivo 1 = 1 punto

2. Ricerca di cibo: giocare una carta coperta!

A chi sta venendo l'acquolina in bocca? Sembra proprio che pennuti e volpi sentano un certo languorino. Alla ricerca di cibo per i propri animali, ogni giocatore posa una carta a scelta davanti a sé, lasciandola a faccia in giù.

Con solo 2 o 3 giocatori, ogni giocatore posa due carte davanti a sé, sempre tenendole coperte. Non è permesso giocare un pennuto e una volpe dello stesso colore.

Quando tutti i giocatori hanno giocato la loro carta (o le loro carte), queste vanno girate. A questo punto ogni animale cerca di rimpinzarsi nella propria azienda di allevamento.

fig. 3:



I colori delle carte giocate indicano in quale azienda di allevamento gli animali andranno a cercare il loro cibo (sceglieranno l'azienda di allevamento del proprio colore) (v. fig. 3): Le anatre (carte blu) si rimpinzano all'allevamento di anatre blu. Le galline (carte gialle) beccano granaglie all'allevamento di galline giallo. I fagiani (carte viola) si nutrono all'allevamento di fagiani viola ecc. Pure le volpi cercano il loro cibo negli allevamenti del colore della loro carta (v. cap. 4).

3. I pennuti mangiano le granaglie

A) Chi arriva solo mangia solo...

I pennuti (gallina, anatra, tacchino, fagiano, oca o faraona) che si trovano da soli nella loro azienda di allevamento si mangiano tutte le granaglie che vi trovano. Il giocatore in questione prende tutte le granaglie dell'allevamento e posa il bottino davanti a sé, creandosi la sua scorta.

fig. 4:



Esempio: L'oca Claudia, la gallina Paolo, la faraona Fabio e l'anatra Stefania si trovano da soli nei loro allevamenti. Di conseguenza possono mangiare tutte le granaglie che vi trovano. Le granaglie nell'allevamento di tacchini e in quello di fagiani restano al loro posto perché non sono stati giocati né tacchini né fagiani.

Quando ogni pennuto ha finito di mangiare, le carte giocate vanno a formare il mazzo di scarto. Questo è composto da carte scoperte e si trova di fianco al mazzo di acquisto (v. fig. 4).

B) Un pennuto raramente è solo...

Capita spesso che nello stesso allevamento si trova più di un pennuto, ma nessuna volpe. In questo caso i pennuti dell'allevamento possono mercanteggiare sulla ripartizione delle granaglie. Se i giocatori trovano un accordo, ognuno riceve il suo quantitativo di granaglie. Se invece i pennuti non trovano un accordo, dovranno ricorrere a un duello di dado "Hick Hack". Questo determinerà quale giocatore riceve tutte le granaglie dell'allevamento in questione.

Il duello con il dado "Hick Hack"

I partecipanti al duello lanciano il dado "Hick Hack" e sommano al risultato del loro lancio il valore della carta che hanno giocato. Il giocatore col risultato più alto vince il duello e di conseguenza pure l'intero bottino di granaglie. Se dei giocatori ottengono lo stesso risultato, questi ripetono il duello.

Esempio: Claudia, Paolo e Stefania hanno tutti giocato un'anatra e non riescono a trovare un accordo. Di conseguenza ricorrono a un duello di dadi. Claudia ottiene un 2, Paolo e Stefania un 3. Sia Claudia che Paolo raggiungono un risultato finale di 8. Stefania viene squalificata perché il suo risultato finale è 6.

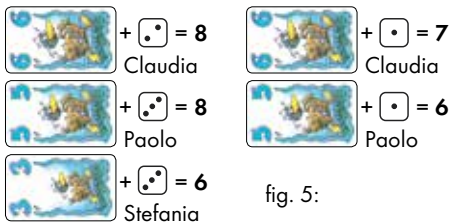


fig. 5:

Claudia e Paolo ripetono il duello di dadi. Entrambi ottengono un 1. Di conseguenza Claudia ha un risultato più alto (7) di Paolo (6) e riceve tutte le granaglie che si trovano all'allevamento di anatre.

Attenzione! Pennuti in fuga

Di ogni tipo di pennuto vi è un esemplare che è particolarmente incline alla fuga (valore della carta -2, "sgraffigna una granaglia verde"). Questo uccello mangia unicamente quando è da solo. Se ci sono altri suoi compagni o delle volpi nell'allevamento, fugge immediatamente senza mercanteggiare o prendere parte in duelli. Tuttavia ha la sfacciataggine di sgraffignare sempre una granaglia verde quando ce n'è almeno una a disposizione. Il giocatore che ha giocato il fuggiasco pennuto dal punteggio negativo può tenersi la granaglia rubata.



"sgraffigna una granaglia verde"

Quando le granaglie sono state suddivise, tutte le carte giocate vanno messe nel mazzo di scarto (cfr. fig. 5).

4. Le volpi mangiano i pennuti

A) Se non trova niente, la volpe digiuna

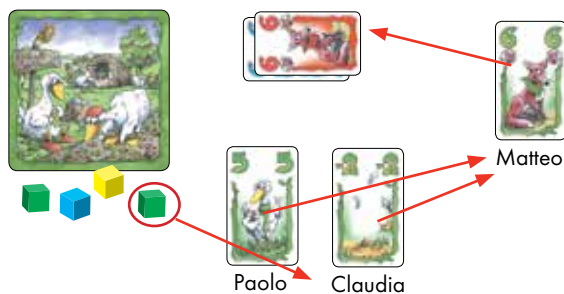
Le volpi non mangiano granaglie, preferiscono di gran lunga il pollame. Se delle volpi entrano in allevamenti dove non ci sono pennuti, rimangono a digiuno. Le carte volpi giocate vanno messe a faccia in su sul mazzo di scarto (cfr. fig. 6). Le granaglie restano nell'allevamento.

B) Un festino per la volpe

Una volpe che si trova in un allevamento senza altre volpi, fa piazza pulita di tutti i pennuti presenti. Il giocatore che ha giocato questa volpe prende tutte le carte pennuti e le mette tra le sue scorte. Le granaglie restano nell'allevamento.

Se un pennuto fuggiasco (-2 di valore della carta) si trova nell'allevamento, la volpe dovrà accontentarsi del prodotto della sua digestione, che nella sua fuga l'uccello si lascia alle spalle. Con sua grande frustrazione, la volpe lo dovrà aggiungere alle sue scorte. Come d'abitudine, il giocatore che ha giocato il pennuto fuggiasco può prendere dall'allevamento in questione una granaglia verde (se ce ne sono). Il resto delle granaglie rimane nell'allevamento. Le carte di volpe giocate vanno posate a faccia in su sul mazzo di scarto (v. fig. 6).

fig. 6: Un bottino per la volpe di Matteo! L'oca di Paolo e l'ochetta fuggiasca di Claudia finiscono nelle scorte di Matteo. La sua volpe va messa sul mazzo di scarto. L'oca fuggiasca di Claudia le porta una granaglia verde.



C) Le volpi non si spartiscono nulla

Le volpi sono egoiste di natura: non si spartiscono nulla. Di conseguenza, quando più di una volpe si trova nello stesso allevamento, una di loro riceverà l'intero pollame presente. Un duello di dadi determinerà quale volpe riceve il bottino. Tra volpi il duello di dadi si svolge esattamente come quello tra i pennuti, che è descritto nel capitolo 3. B).

fig. 7:



Esempio: Claudia, Paolo e Barbara hanno giocato tutti una carta volpe. Simone ha giocato un'anatra (valore: +6), Tomas un tacchino (+4) e Matteo un tacchino fuggiasco (-2). La volpe blu di Claudia si mangia l'anatra di Simone all'allevamento di anatre. Paolo e Barbara, con le loro volpi nere, si giocano il bottino dell'allevamento di tacchini in un duello di dadi. Le granaglie restano nei vari allevamenti perché nessun pennuto è riuscito a ingozzarsi. Solo Paolo è riuscito a sgraffignare una granaglia verde grazie al suo tacchino fuggiasco.

5. COMINCIA UN NUOVO GIRO

Una volta ripartito il bottino (granaglie ai pennuti, pollame alle volpi), le carte di pennuti e di volpi vanno posate a faccia in su sul mazzo di scarto. Questo si trova di fianco al mazzo d'acquisto (le cui carte invece sono a faccia in giù) (v. fig. 4). In seguito tutte le aziende di allevamento vanno rifornite di cibo. Come descritto nel capitolo 1, ogni allevamento riceve una granaglia. Le granaglie accumulate nei giri precedenti restano nei rispettivi allevamenti.

I giocatori prendono una carta dal mazzo d'acquisto.

Con solo 2 o 3 giocatori, i giocatori prendono due carte.

Se il mazzo d'acquisto finisce, il mazzo di scarto va mescolato, posato a faccia in giù e utilizzato come nuovo mazzo d'acquisto.

FINE DEL GIOCO

L'ultimo giro comincia quando per l'ultima volta è possibile distribuire granaglie. Questa sarà l'ultima possibilità di accaparrarsi dei punti. In seguito il gioco finisce. A questo punto ogni giocatore conta le sue granaglie (facendo attenzione ai diversi punteggi a seconda dei colori) e i suoi pennuti (attenzione al valore delle carte). Vince il giocatore col punteggio più alto. Egli è riuscito a sfamarsi meglio di tutti. Naturalmente i veri mangioni riescono a divorare un sacco di patate!

Buon appetito!

Autore: Stefan Dorra
Illustrazione: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5069

© 2014 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com

