

Hick Hack in Gackelwack

Spielanleitung

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...



Hinweis: In blauer 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 78 Körner werden ins Unterteil der Spielschachtel geschüttet,

gut durchgemischt und dann neben den Geflügelhöfen bereitgestellt. Der "Hick Hack"-Würfel liegt griffbereit.

Der Spielablauf

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.



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 futtern.



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

Die Enten (blaue Karten) futtern am blauen Enten-Hof ("Am



Watschelteich").

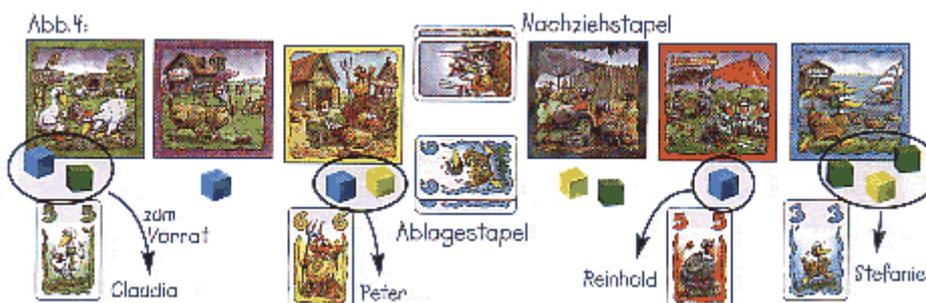
Die Hühner (gelbe Karten) picken am gelben Hühner-Hof ("Gackelwack"). Die Fasane (violette Karten) speisen am violetten Fasanen-Hof ("Fasanerie") usw.

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 "Trutgarden" 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 "Hick Hack"-Würfel darüber, welcher Spieler alle Körner des betreffenden Hofes erhält.

Das Duell mit dem "Hick Hack"-Würfel

Alle am Duell beteiligten Spieler würfeln mit dem "Hick Hack"-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 eine 3 und Stefanie eine 4. Claudia und Peter haben also jeweils ein Ergebnis von 8 erzielt. Stefanie ist aus dem Rennen, weil ihr Ergebnis nur bei 7 liegt.

Claudia
 +  = 8

Claudia
 +  = 7

Peter
 +  = 8

Peter
 +  = 6

Stefanie
 +  = 7

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.

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.



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

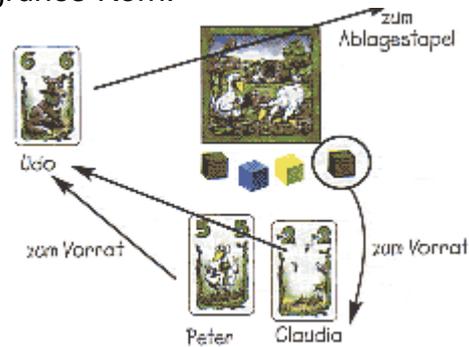
Ein Fuchs, der ohne Artgenossen in einen Geflügelhof gelangt, schnappt sich sämtliches Geflügel, d.h. der Spieler, der diesen Fuchs ausgespielt hat, legt die Geflügelkarten zu seinem Vorrat. Alle Körner bleiben im betreffenden Geflügelhof liegen.

Befindet sich ein extrem

Abb 6: Beute für Udos Fuchs:

fluchtbereites Federvieh (Kartenwert -2) im Hof, muss sich der Fuchs leider mit dessen auf der Flucht zurückgelassenen 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).

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 einfinden, dann erhält einer von ihnen das komplette Federvieh, das sich dort aufhält. Ein Duell mit dem "Hick Hack"-Würfel entscheidet, welcher Fuchs die Beute macht. Das Würfelduell unter Füchsen läuft genauso ab, wie das auf Seite 5 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 futtern 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 ein frisches Korn. Die übrig gebliebenen Körner aus den vorigen Futterrunden bleiben bei den jeweiligen Höfen liegen. Alle Spieler ziehen vom verdeckten Nachziehstapel eine Karte nach.

[Spielen zwei oder drei Spieler, so zieht jeder zwei Karten nach.](#)

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

Das Spielende

Die letzte Runde beginnt, wenn zum letzten Mal Körner von links nach rechts verteilt werden können. Ein letztes Mal hat jeder die Chance, gut abzukassieren. 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!

Bon appetit!

© 2001

Erschienen im Zoch Verlag

Autor: Stefan H. Dorra

[Drucken](#)