

ZickeZacke Entenkacke

The turbulent, water-fowl version of ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE, now also for 5 - 6 young chicks of 4 years or more. From Klaus Zoch.

This extension set is only playable with the basic ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE game.

All aboard for the next round of the famous bird Olympics! The olympic bird committee, under it's chairman, Dr Tacitus Turkey, have decided that from now on, ducks may decorate themselves with chicken feathers. This has so shocked the chickens, that many of them have pooped on the track, and any duck that hasn't got a slip-free memory may well end up in one or the other pile of chicken poo. But clever young birds will manage to avoid all the soft obstacles, and arrive at the finish line with a perfectly clean set of feathers to display for the judges.

Contents:

2 Ducks, 2 tail feathers, 6 piles of poo in 6 different colours and these instructions.

Idea of Game:

Anyone who has ever played ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE will know the idea behind ZICKE ZACKE ENTENKACKE. All the birds playing (chickens and ducks,) try to overtake the others and steal a feather from the bird just passed. The new features of ZICKE ZACKE ENTENKACKE are the two ducks and the six coloured piles of bird poo better to be avoided in order not to lose any feather. Those overtaken, however, drop their poo on the track from time to time...

Preparation:

All tiles are placed as in the basic game (see the rules of ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE for this).

Each player takes a chicken or a duck and places the tail feather of their choice in the hole in the bird figure. The birds are then evenly spread around the board. (This is not possible with 5 players, so in this case the youngest player may place their bird one space closer to the bird in front, than the other birds.)

Each bird drops a bird-poo upon the tile directly behind them (see Diagram 1).

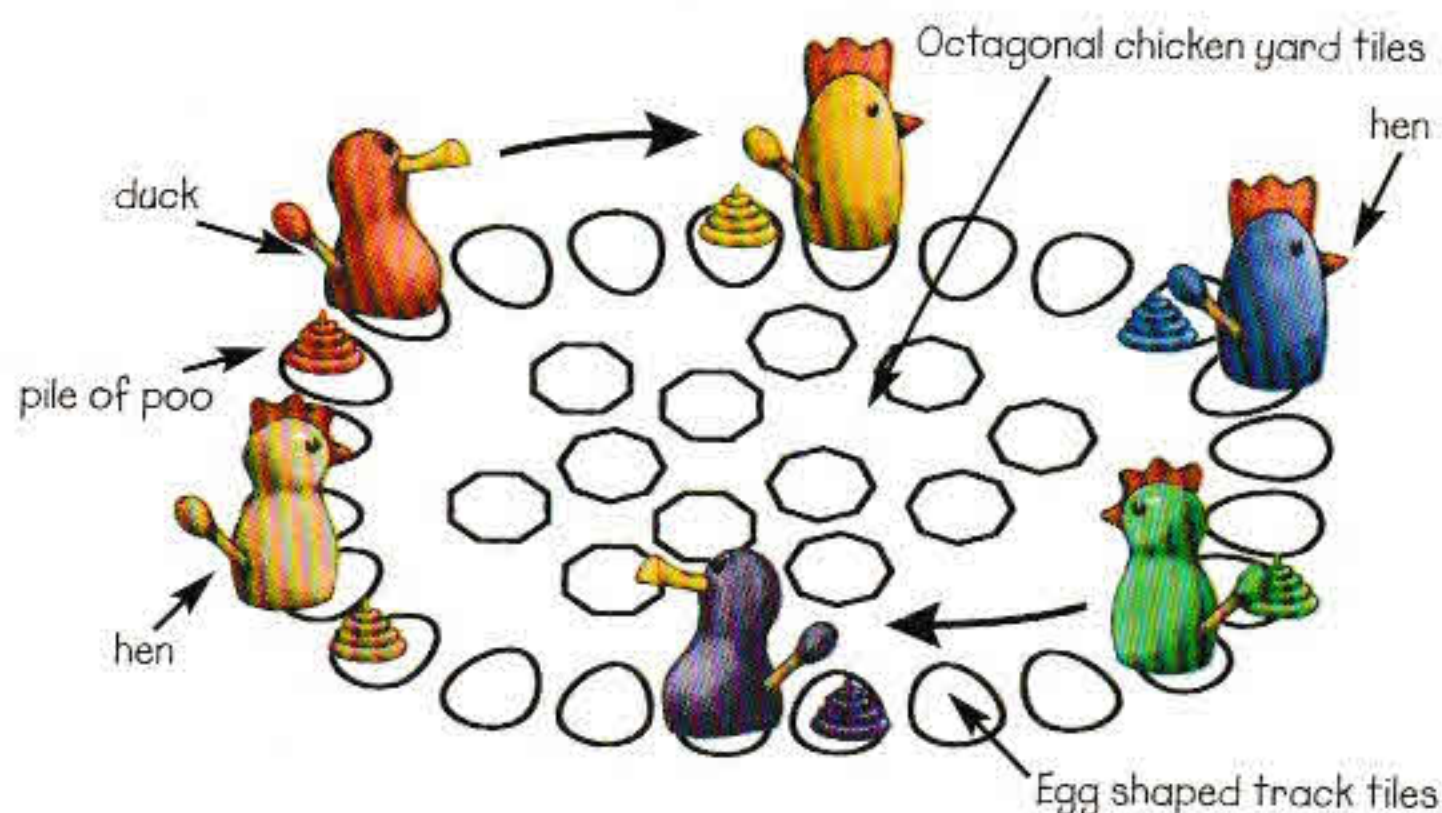


Diagram 1: Start position for 6 players

The Game:

All the normal rules for movement and overtaking from ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE, apply to the new game. Forward movement therefore is only possible when a player turns over a chicken-yard tile that matches the next track tile in front of their bird.

The new feature of ZICKE ZACKE ENTENKACKE are the six coloured piles of bird poo lying on the track.

1: Jump over a pile, or step in it.

Birds have to try to jump over any piles of poo, using the same rules as if they were overtaking another bird, i.e. the player has to turn over the chicken-yard tile that matches the next free track tile (see the overtaking rules from ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE). If the player fails to match the tile, the bird treads right in the pile, and the bird is placed on the tile with the poo. The owner of the pile takes a feather from the bird that trod in their pile (if it carries any) and the pile is then cleared away from the track (see Chapter 2).

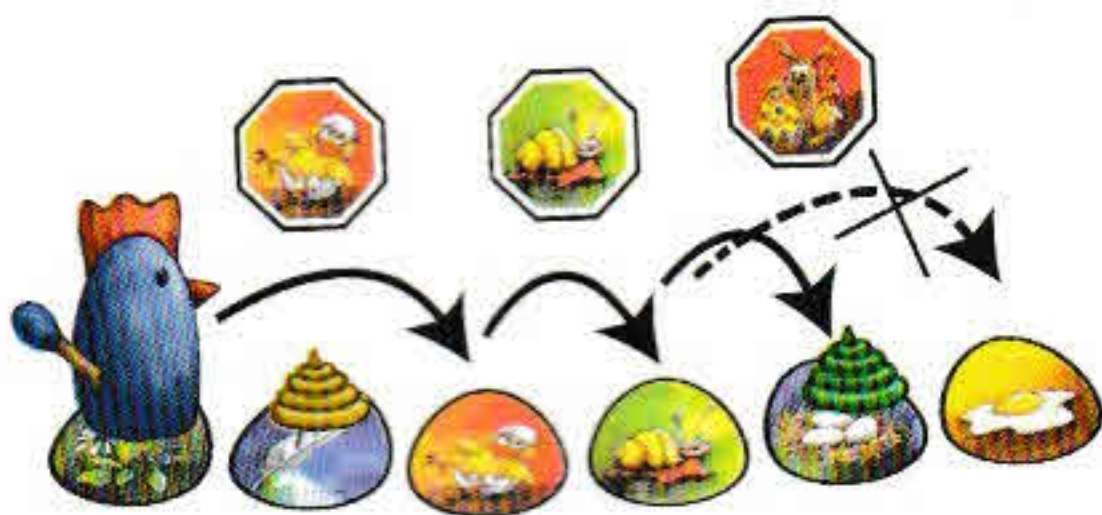


Diagram 2: The blue hen was able to overtake the yellow pile, but failed with the green one - and steps in it.

2: Picking up piles and dropping them again.

If a bird lands in a player's pile of poo - even its own - the owner of that pile takes it off the track and places it in front of them on the table. The player may return this pile to the game if their bird figure is overtaken. They may place the pile on any empty tile of the track. In case their pile is already lying on a tile, it remains there. The bird that made the overtaking manoeuvre then carries on with its move.

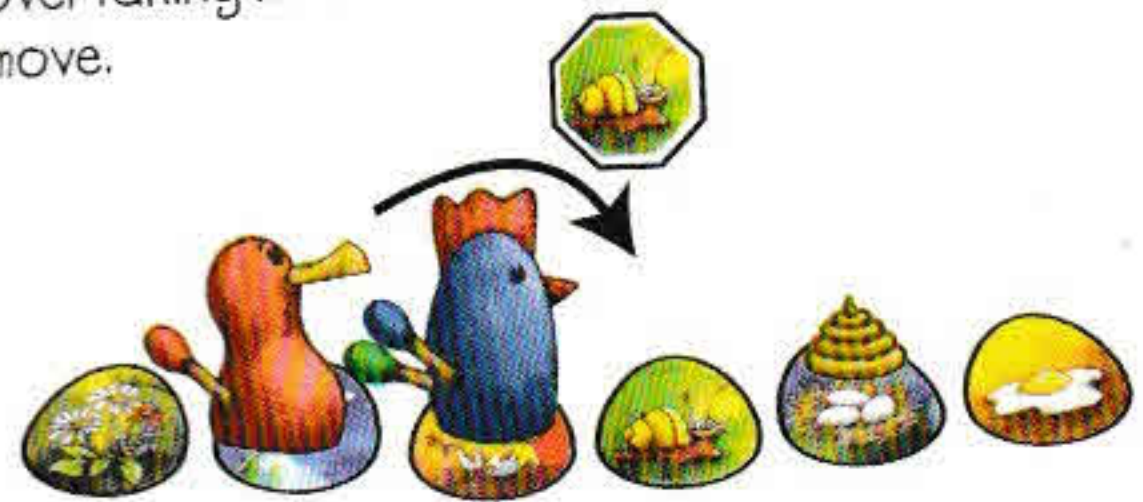


Diagram 3: The red duck overtakes the blue hen and steals its tail feathers. The hen gets such a shock, as the duck overtakes it, that it drops a pile of poo onto an empty tile, provided its poo is not already lying on a tile.



Diagram 4: The duck does not find the correct tile, steps in the yellow poo and has to give a tail feather to the yellow hen. The owner of the yellow poo must remove it from the game and place it in front of them.

3. Passing more than one pile and/or playing figure:

It sometimes happens that several adjacent tiles are all occupied, either by birds, or by piles of poo, or by a combination of the two. Any bird trying to move through this area must jump over several occupied tiles in order to reach the next empty one. In this case, the birds that have been overtaken and whose poo is currently in front of their player, drop a pile of poo on an empty tile as soon as they have been overtaken. They do this in the order in which they were overtaken. The bird moving may only continue their move when all the birds that have been overtaken have placed a pile (as far as it hasn't already been lying on a track before).
If a bird fails to clear all of a group, there are two possible results:

Case 1: The duck starts on a tile with a pile of poo in front of it:

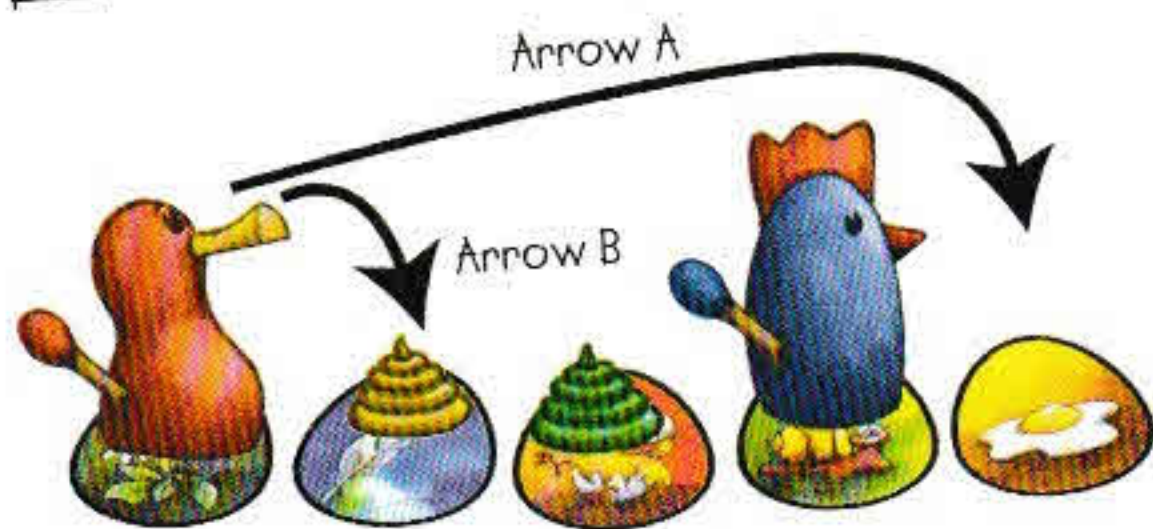


Diagram 5: In its next turn, the duck must cross all the occupied tiles (Arrow A). If it fails, it lands in the yellow pile (Arrow B)

Case 2: The duck starts on a tile with another bird in front of it.

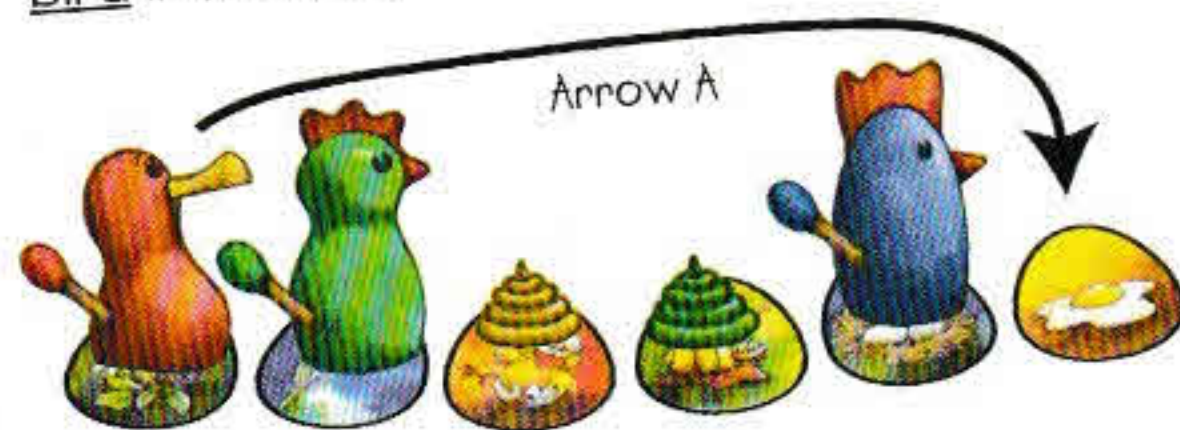


Diagram 6: If the duck manages to find the correct tile it moves on to it (Arrow A); if it fails, however, it stays where it was, since the tile immediately in front of it is occupied by a figure that it was unable to overtake.

Game End:

If there are between 2 and 4 players, the game ends when one hen or duck (= the winner) has collected all the tail feathers in the game:

If there are 5 or 6 players, the game ends when one hen or duck (= the winner) has collected 5 tail feathers.

A1

© 2000 Zoch Verlag, D-80333 München

Author: Klaus Zoch

Illustration: Doris Matthäus

This translation John Webley

représentent le chemin, le joueur choisit une carte de la basse-cour en essayant de trouver une carte qui correspond au dessin de l'œuf qui se trouvent justement devant son oiseau.

La nouveauté dans le jeu de ZICKE ZACKE ENTENKACKE, ce sont les crottes!

1. Sauter une crotte ou marcher dedans.

On doit «doubler» les crottes qui se trouvent sur les œufs, comme les poules et les canards, c'est-à-dire qu'on doit choisir une carte de la basse-cour qui corresponde à l'œuf qui se trouve devant l'œuf occupé.

Si le jeune oiseau n'arrive pas à sauter une crotte, il marche dedans, c'est-à-dire que le joueur doit poser son oiseau sur l'œuf sur lequel se trouve la crotte. D'autre part, il doit donner au propriétaire de la crotte une de ses plumes - s'il en a déjà une.

Ensuite, le propriétaire de la crotte l'écarte (voire chapitre B).

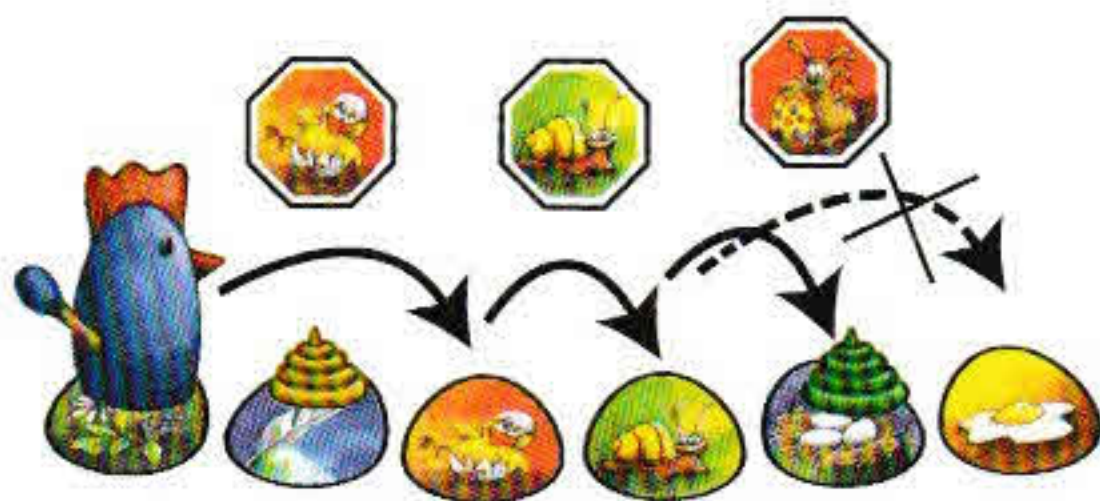


illustration 2: Certes la poule bleue a réussi à sauter la crotte jaune, mais pas la crotte verte. C'est pour ça qu'elle marche dedans.

2. Ecarter, déplacer ou placer une crotte

Le propriétaire doit écarter du chemin sa crotte et la placer devant lui, si un oiseau marche dedans - même s'il s'agit de son propre oiseau.

Le propriétaire d'une crotte peut la placer de nouveau sur un œuf, au moment où un autre joueur double son oiseau. Dans ce cas-là, il peut placer sa crotte sur n'importe quel œuf libre.

Si la crotte d'un oiseau doublé se trouve déjà sur un œuf elle reste là.

Ensuite, le joueur qui a doublé l'oiseau peut continuer.



illustration 3: Le canard rouge double la poule bleue et reçoit toutes les plumes de sa queue. La poule doublée est déchaînée, fait caca et place sa crotte sur n'importe quel œuf libre - si sa crotte ne se trouve pas déjà sur un œuf.



illustration 4: Le canard marche dans la crotte jaune et doit donner une de ses plumes à la poule jaune. Le propriétaire de la crotte jaune doit donc écarter sa crotte et la poser devant lui.

3. Sauter plusieurs oiseaux ou crottes:

Il peut arriver qu'on soit obligé de sauter plusieurs oiseaux ou crottes, ou même une combinaison d'oiseaux et de crottes, pour pouvoir placer son oiseau sur l'œuf libre suivant. Dans ce cas-là, tous les joueurs doublés, ayant leurs crottes devant eux, placent immédiatement leurs crottes sur une carte d'œuf libre. Les joueurs font cela à tour de rôle en commençant avec l'oiseau qui a été doublé le premier. Ensuite, une fois que les oiseaux doublés ont placé leurs crottes sur les cartes, le joueur qui a doublé les oiseaux peut continuer et il choisit une nouvelle carte de la basse-cour.

Si un jeune oiseau n'arrive pas à sauter plusieurs oiseaux et/ou crottes, il a deux possibilités:

Possibilité 1: S'il y a une crotte devant son canard/sa poule.

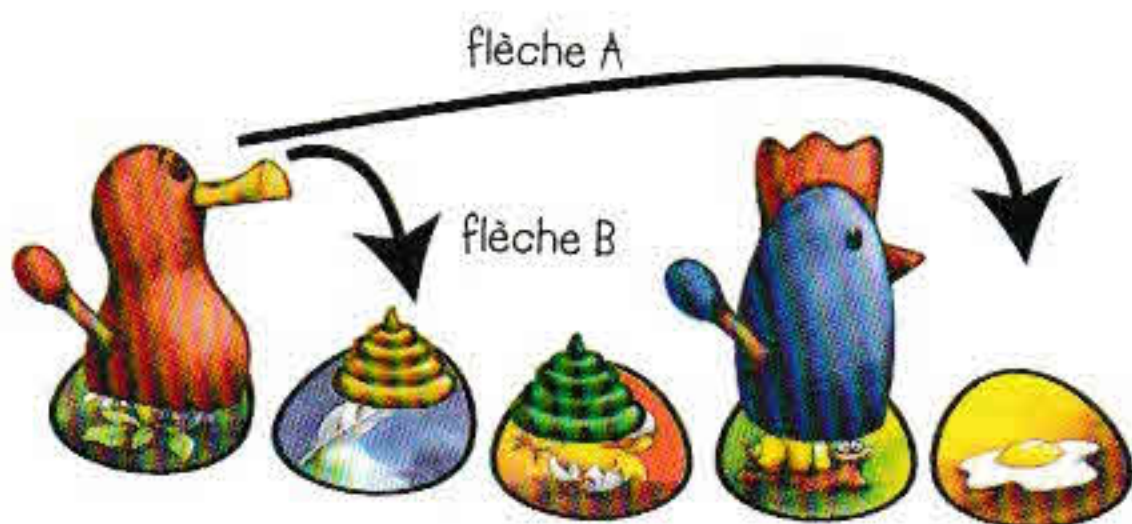


illustration 5. Au tour suivant, le canard doit sauter tous les œufs occupés pour atteindre l'œuf libre suivant (flèche A). Si le canard n'arrive pas à sauter tous les œufs occupés, il doit marcher dans la crotte suivante (jaune, flèche B).

Possibilité 2: S'il y a un canard/une poule devant son canard/sa poule..



illustration 6. Si le canard arrive à sauter tous les œufs occupés, il peut se placer sur le l'œuf libre suivant (flèche A). Si le canard n'arrive pas à sauter tous les œufs occupés, il reste sur son œuf (B), comme il y a un oiseau devant lui, qu'il ne peut pas doubler.

Fin de la partie:

S'il n'y a que quatre joueurs ou moins, la partie prend fin au moment où une poule ou un canard met toutes les plumes en jeu dans son croupion.

S'il y a 5 ou 6 joueurs, la partie prend fin au moment où une poule ou un canard gagne la cinquième plume de sa queue.

A1

© 2000, Zoch Verlag, D-80333 München

Auteur: Klaus Zoch,

Illustration: Doris Matthäus

Traduction: Birgit Irgang