

ZickeZacke®



# ZickeZacke Igelkacke

Von Klaus Zoch

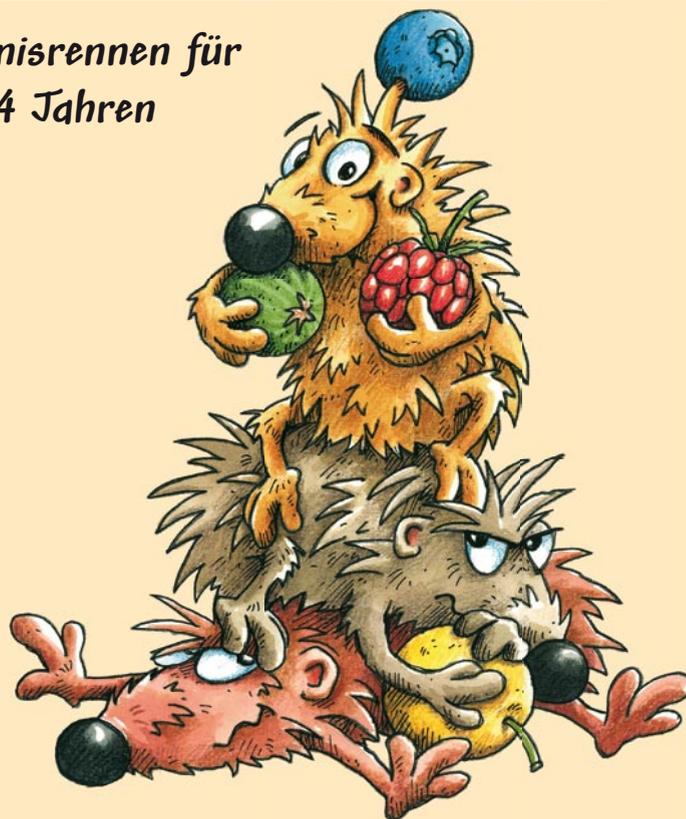
Ein rasantes Gedächtnisrennen für  
2-4 Igelchen ab 4 Jahren

## SPIELIDEE:

Im Obstgarten ist der Teufel los !!! Bei der Igelolympiade geht es heute um Früchteklau. Jeder Igel will seinen Freunden im Vorbeiflitzen die aufgespießten Früchte aus den Stacheln stibitzen. Wer zuerst alle Mitbewerber um ihr gesammeltes Obst erleichtern kann, ist Sieger. Nur wer sich im Garten auskennt, kommt gut voran. Denn ein stumpfstacheliger Igel mit Gedächtnislücken wird bei der Medaillenvergabe keine Lorbeeren ergattern.

## INHALT:

- 24 gezackte Wegeblättchen
- 12 achteckige Gartenplättchen
- 4 Igel
- 4 Früchte (Himbeere, Heidelbeere, Stachelbeere, Mirabelle)



## SPIELVORBEREITUNG:

Die 12 achteckigen Gartenplättchen werden verdeckt in der Tischmitte ausgelegt und gemischt. Danach werden die 24 gezackten Wegeblättchen in beliebiger Reihenfolge offen und kreisförmig um die Gartenplättchen herum ausgelegt.

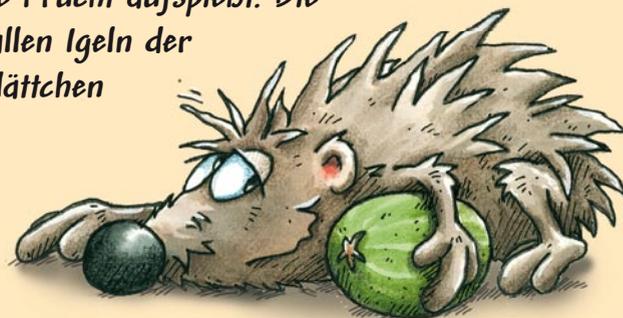


Jeder Spieler erhält nun einen Igel, auf dem er zu Beginn eine Frucht aufspießt. Die Igel werden so auf den Wegeblättchen verteilt, dass zwischen allen Igeln der gleiche Abstand besteht (bei 4 Igeln sind also jeweils 5 Wegeblättchen dazwischen).

## DAS SPIEL:

### Fortbewegung:

Die Igel bewegen sich auf den gezackten Wegeblättchen im Uhrzeigersinn. Der jüngste Igel beginnt: Er darf in den Garten greifen und ein dort liegendes Plättchen umdrehen. Alle Igelchen schauen sich das Bild an. Das Gartenplättchen wird dann wieder verdeckt an die gleiche Stelle im Garten zurückgelegt.



Zuvor hat das Igelchen natürlich das Motiv des Gartenplättchens mit dem direkt vor ihm liegenden Wegeblättchen verglichen. Sind die beiden Motive gleich, darf das am Zug befindliche Igelchen auf dieses Wegeblättchen weiterziehen und dann erneut ein Gartenplättchen aufdecken. Das Igelchen ist solange an der Reihe, bis es ein falsches Gartenplättchen umdreht. Stimmen die Motive nicht überein, muss das Igelchen stehen bleiben und der Zug ist beendet. In diesem Fall ist der linke Nachbarigel ebenfalls so lange an der Reihe, bis er ein falsches Plättchen umdreht. So flitzen die Igel immer im Uhrzeigersinn von Blatt zu Blatt.

### BEISPIEL:



### Überholen:

Sobald ein Igel einen anderen eingeholt hat, darf er zum Überholen ansetzen: Steht ein Igel direkt hinter einem anderen, darf er diesen überspringen. Dies gelingt, wenn der Igel das Gartenplättchen mit dem gleichen Motiv aufdeckt, welches sich auch auf dem Wegeblättchen direkt vor dem zu überholenden Igel befindet. Dem übersprungenen Igel dürfen alle Früchte stibitzt und dem eigenen Igel angesteckt werden.

### BEISPIEL:



Findet der Igel nach dem Überholen nun auch das nächste vor ihm liegende Bild im Garten, darf er sofort weiterlaufen.

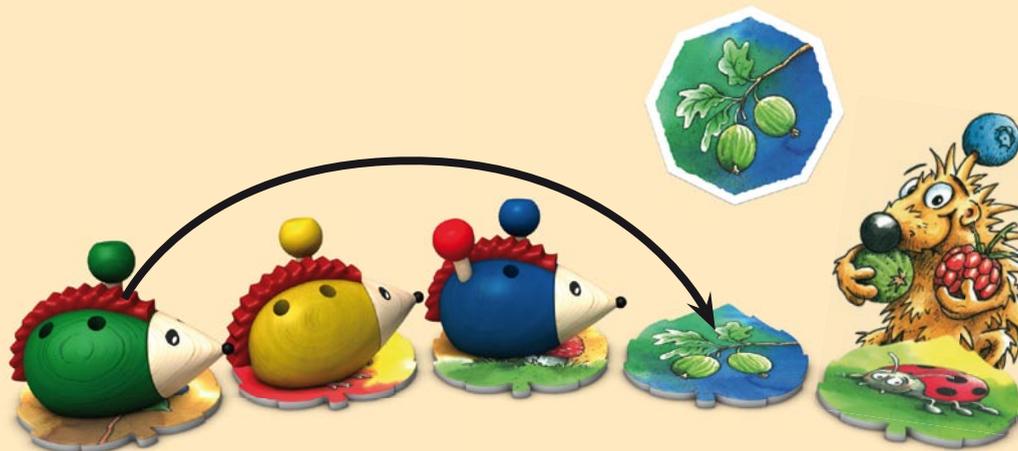
BEISPIEL:



Ein Igel darf auf einen Streich auch 2 oder 3 Igel überholen, wenn sich diese unmittelbar hintereinander befinden.

BEISPIEL:

Der grüne Igel bekommt sogar drei Früchte, wenn er die Stachelbeere findet und würde damit auch gleich gewinnen.



## Spielende und Sieger:

Hat ein Igel alle im Spiel befindlichen Früchte in seinem Stachelkleid, hat er gewonnen.

© 2009 Zoch GmbH  
Autor: Klaus Zoch  
Illustration: Doris Matthäus  
Satz & Layout:  
Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Regel- und Ersatzteilservice:  
Zoch GmbH  
Brienner Straße 54a  
D-80333 München  
www.zoch-verlag.com

Vertrieb in der Schweiz:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14  
CH-8820 Wädenswil  
www.carletto.ch

