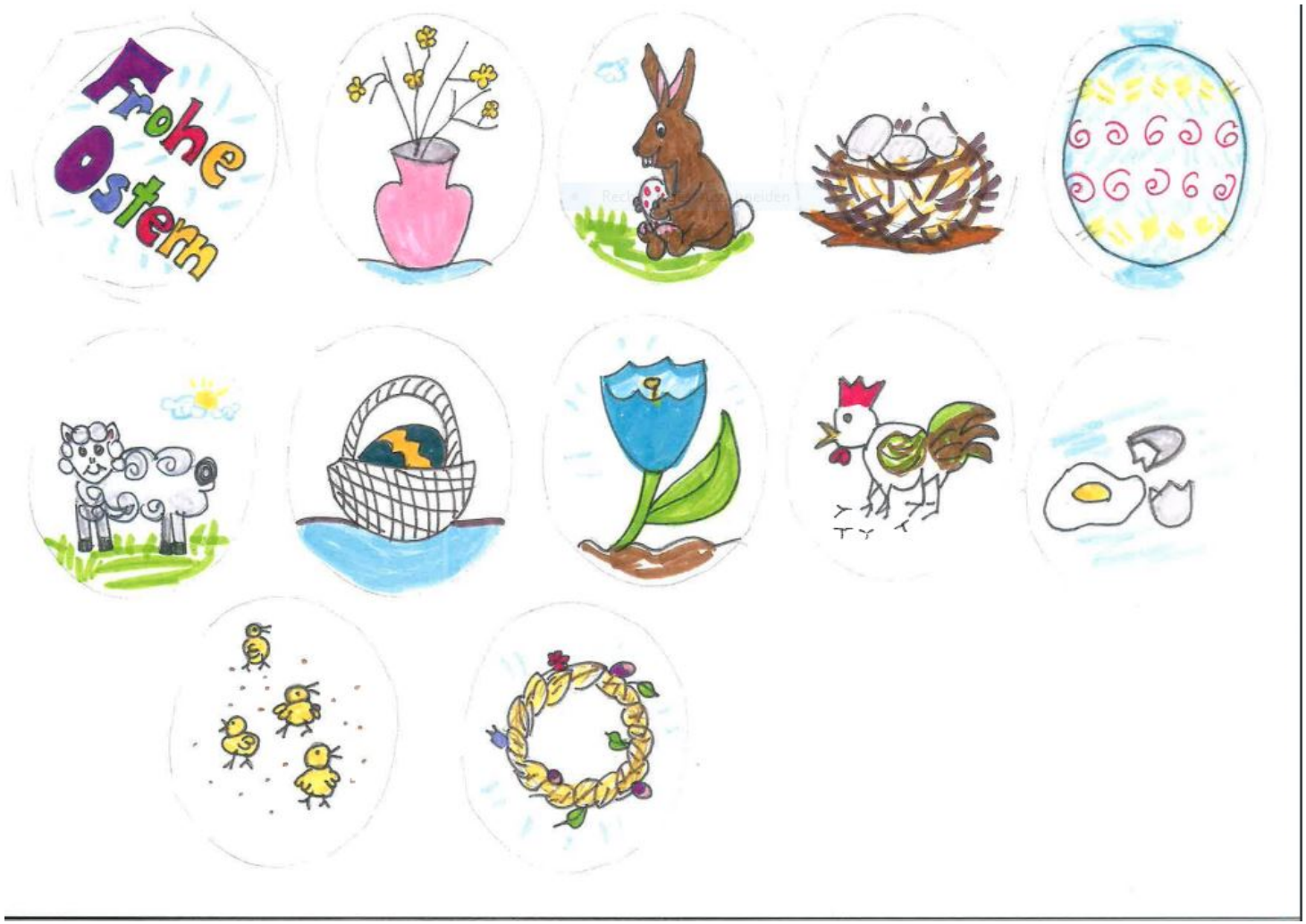
Before getting started I want to state very clearly that the idea for the game is not mine. This game exists under the name "Zicke Zacke Hühnerkacke" and is purchasable e.g. online. My version is merely homemade and adapted, but is using the original idea.

We like to play board games or card games at home and this one is especially loved, because it integrates memory and board game aspects, also is a lot of fun.

If you feel the same way about games in general and you want to get creative, this is just the (easter) activity for you!

1. Firstly, you need to think of 12 easter themed designs, e.g. easter bunny, chick, easter egg, easter basket, easter wreath, easter bush, spring flowers, easter lamb, cake or candies, etc.-be creative!

For ideas or templates click on the PDF attached or next slide


Frohe
Ostern

2.You need to cut out 24 egg shaped cards and 12 differently shaped cards (triangles, squares, hexagon) -practice your knowledge about shape and cutting skills ;-) I recommend construction paper for this step or cardboard.

3. Onto the 12 cards you will draw a picture of each of the 12 designs you thought of. Onto the 24, you will draw the same, just do twice the same design.-see picture of the original game on the next slide.

Zicke Zacke
Hühnerkacke
26-03-2020 21:14

4. Once you are done with making your cards you will need to make 4 differently couloured figures to play with. The original game is designed for 2-4 players. I recommend to stick with this.-see how you can make a chick figure/ bunny player below.

Here is a link to a website where you find instructions how to make chicks out of egg carton

https://www.fotokasten.de/blog/osterbasteln/

I wanted to share with you the bunny play figures we made out of toilet paper rolls

You only need two toilet paper rolls, which you need cut in half in the middle.

Also you will need to cut a pair of bunny ears for each of your four bunnies.

Then you will need to decorate the bunnies in different colours- We used washi tape, but painting or using markers to colour will also do.

See next slide for an example.

26-03-2020 21:49

5. Lastly, you need to give your play figure some item other players can "steal".

Target of the game is to steal ans collect all the items of fellow players.

In the original game, you steal the feathers of the oponents´chicks, and once you´ve collected them all, you are the winner!

Look at the picture of the original chick play figure.

For my bunny figures I decided to use clothes´pins

that can be stolen, but you could easily use hair ties,

hair pins or anything else.

You are ready to play!

Set up to play:

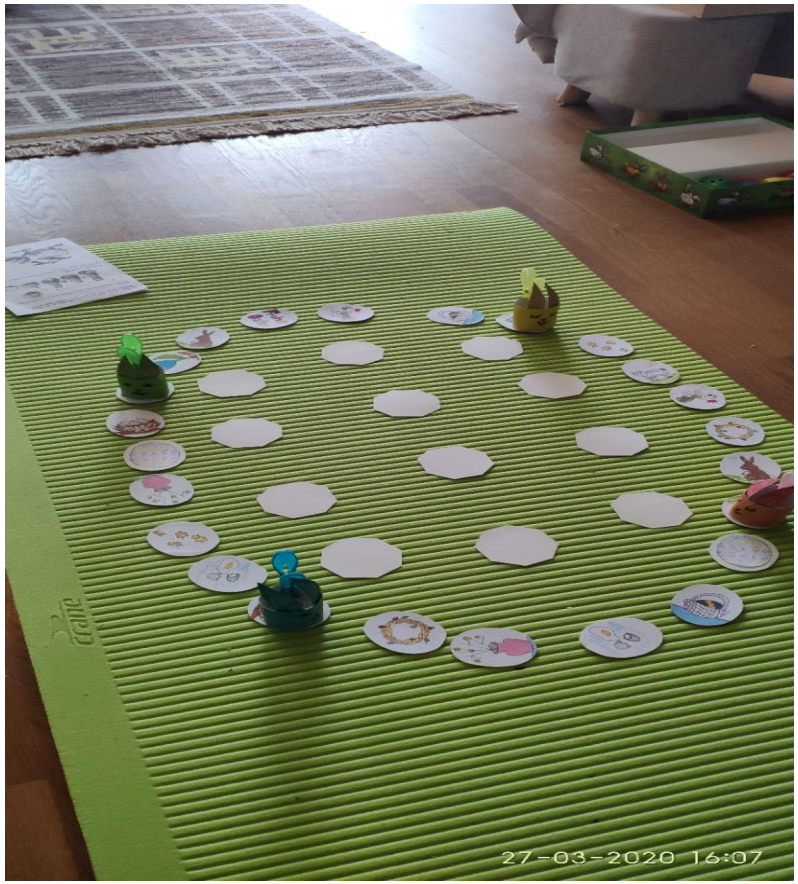
Place your 24 egg shaped cards, face up and in random order,on a surface, forming an oval.

Place your 12 differently shaped cards, face down, in the center of your oval.

Place your players on the egg shaped cards. They always have to be in the same distance to each other.

E.g. 2 players, divide 24 cards by 2 (24:2=12), means, place one play figure, then count 11 cards and place the other play figure on the 12th card. There should be a distance of 11 empty cards in between the two players.

E.g. 3 players, divide 24 by 3 (24:3=8), means, place first play figure, then count 7 cards in between and place the second play figure on the 8th card, count another 7 cards, and place the third play figure on the 8th card.


27-03-2020 16:07

How to play:

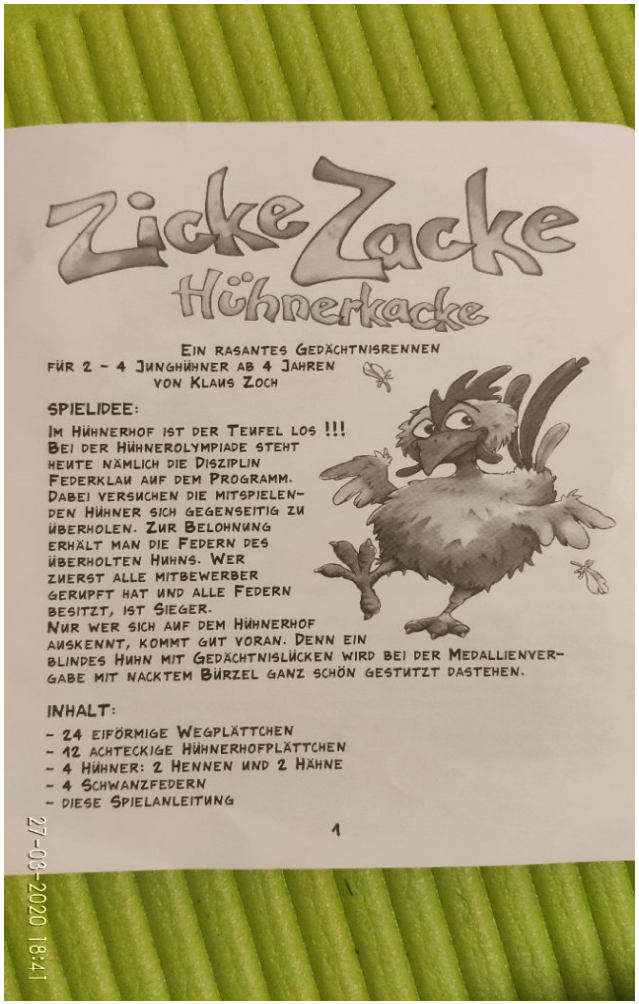
As said before, the goal of the game is to steal the items other players carry.

The youngest player starts, and is allowed to turn around one of the face down cards in the oval. If the card turned around matches the egg shaped card next to it´s play figure (clock wise), he/she is allowed to move on. After that, the same player is allowed to pick another card, until he/she fails to find a match. If the player does not find a match, the card will be put back face down where it was.

Everyone tries to memorize where which card lays, because this will help to move the play figure around.

Once you meet another play figure of another player and you manage to overtake him/her, you are allowed to steal their item. Once you collected all items of all other players, you win!

For an example how to play, click video below or see the explanation from the original game.



Zicke Zacke Hühnerkacke

EIN RASANTES GEDÄCHTNISRENNEN
FÜR 2 – 4 JUNGHÜHNER AB 4 JAHREN
VON KLAUS ZOCH

SPIELIDEE:

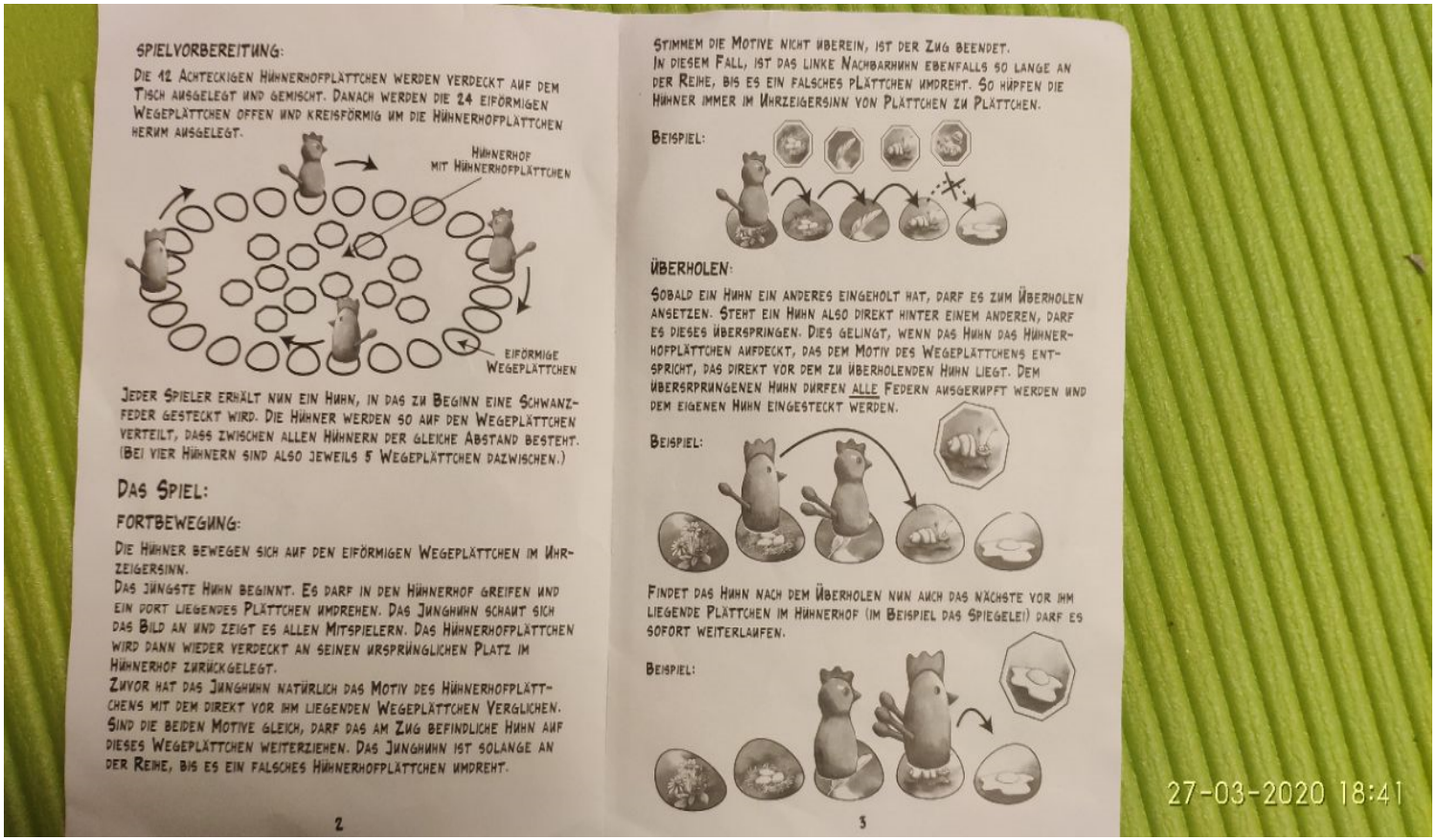
IM HÜHNERHOF IST DER TEUFEL LOS !!!
BEI DER HÜHNEROLYMPIADE STEHT HEUTE NÄMLICH DIE DISZIPLIN FEDERKLAU AUF DEM PROGRAMM. DABEI VERSUCHEN DIE MITSPIELENDEN HÜHNER SICH GEGENSEITIG ZU ÜBERHOLEN. ZUR BELOHNUNG ERHÄLT MAN DIE FEDERN DES ÜBERHOLTEN HUHNS. WER ZUERST ALLE MITBEWERBER GERUPFT HAT UND ALLE FEDERN BESITZT, IST SIEGER.
NUR WER SICH AUF DEM HÜHNERHOF AUSKENNT, KOMMT GUT VORAN. DENN EIN BLINDES HUHN MIT GEDÄCHTNISLÜCKEN WIRD BEI DER MEDALLIENVERGABE MIT NACKTEM BÜRZEL GANZ SCHÖN GESTUTZT DASTEHEN.

INHALT:

- 24 EIFÖRMIGE WEGPLÄTTCHEN
- 12 ACHTECKIGE HÜHNERHOFPLÄTTCHEN
- 4 HÜHNER: 2 HENNEN UND 2 HÄHNE
- 4 SCHWANZFEDERN
- DIESE SPIELANLEITUNG

1

27-03-2020 18:41



SPIELVORBEREITUNG:

Die 12 achteckigen Hühnerhofplättchen werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt und gemischt. Danach werden die 24 eiförmigen Wegeplättchen offen und kreisförmig um die Hühnerhofplättchen herum ausgelegt.

Jeder Spieler erhält nun ein Huhn, in das zu Beginn eine Schwanzfeder gesteckt wird. Die Hühner werden so auf den Wegeplättchen verteilt, dass zwischen allen Hühnern der gleiche Abstand besteht. (Bei vier Hühnern sind also jeweils 5 Wegeplättchen dazwischen.)

Das Spiel:

FORTBEWEGUNG:

Die Hühner bewegen sich auf den eiförmigen Wegeplättchen im Uhrzeigersinn.
Das jüngste Huhn beginnt. Es darf in den Hühnerhof greifen und ein dort liegendes Plättchen umdrehen. Das Junghuhn schaut sich das Bild an und zeigt es allen Mitspielern. Das Hühnerhofplättchen wird dann wieder verdeckt an seinen ursprünglichen Platz im Hühnerhof zurückgelegt.
Zuvor hat das Junghuhn natürlich das Motiv des Hühnerhofplättchens mit dem direkt vor ihm liegenden Wegeplättchen verglichen. Sind die beiden Motive gleich, darf das am Zug befindliche Huhn auf dieses Wegeplättchen weiterziehen. Das Junghuhn ist solange an der Reihe, bis es ein falsches Hühnerhofplättchen umdreht.

Stimmem die Motive nicht überein, ist der Zug beendet.
In diesem Fall, ist das linke Nachbarhuhn ebenfalls so lange an der Reihe, bis es ein falsches plättchen umdreht. So hüpfen die Hühner immer im Uhrzeigersinn von Plättchen zu Plättchen.

Beispiel:

ÜBERHOLEN:

Sobald ein Huhn ein anderes eingeholt hat, darf es zum Überholen ansetzen. Steht ein Huhn also direkt hinter einem anderen, darf es dieses überspringen. Dies gelingt, wenn das Huhn das Hühnerhofplättchen aufdeckt, das dem Motiv des Wegeplättchens entspricht, das direkt vor dem zu überholenden Huhn liegt. Dem übersrprungenen Huhn dürfen ALLE Federn ausgerupft werden und dem eigenen Huhn eingesteckt werden.

Beispiel:

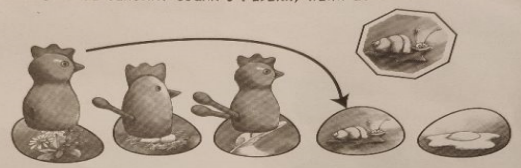
Findet das Huhn nach dem Überholen nun auch das nächste vor ihm liegende Plättchen im Hühnerhof (im Beispiel das Spiegelei) darf es sofort weiterlaufen.

Beispiel:

27-03-2020 18:41

EIN HUHN DARF AUF EINEN STREICH AUCH ZWEI ODER GAR DREI HÜHNER ÜBERHOLEN, WENN DIESE SICH UNMITTELBAR HINTEREINANDER BEFINDEN.

BEISPIEL:
DAS HUHN IM BEISPIEL BEKOMMT SOGAR 3 FEDERN, WENN ES DIE SCHNECKE FINDET



SPIELENDE UND SIEGER:

HAT EIN HUHN ALLE IM SPIEL BEFINDLICHEN SCHWANZFEDERN IN SEINEM BÜRZEL, HAT ES GEWONNEN.

© 1998
ZOCH VERLAGS GMBH
D-80333 MÜNCHEN
AUTOR: KLAUS ZOCH
ILLUSTRATION: DORIS MATTHÄUS

4

27-03-2020 18:41

Tipp: you can reuse your play figures as egg cups or decoration on your easter breakfast :-)

Have fun, enjoy, and stay healthy!