

Zicke Zacke Igelkacke

Zoch, 2009

Klaus ZOCH

2 - 4 spelers vanaf 4 jaar

± 30 minuten

# Zicke Zacke Igelkacke

Von Klaus Zoch

*een razend snel geheugen-renspelletje voor 4 egeltjes vanaf 4 jaar*

# Spelidee

In de boomgaard gaan de poppen aan het dansen !  
Bij de egelolympiade gaat het vandaag om vruchtendiefstal.  
Iedere egel wil zijn vrienden in het voorbij flitsen de opgeprikte vruchten uit de stekels stelen.

Wie als eerste alle concurrenten kan 'verlichten' van hun verzamelde fruit, is de winnaar van het spel.

Alleen wie goed op de hoogte is van de paadjes in de tuin komt helemaal vooraan. Een stekelegel met grote gaten in zijn geheugen zal bij de uitreiking van de medailles geen lauwerkransen verzamelen.

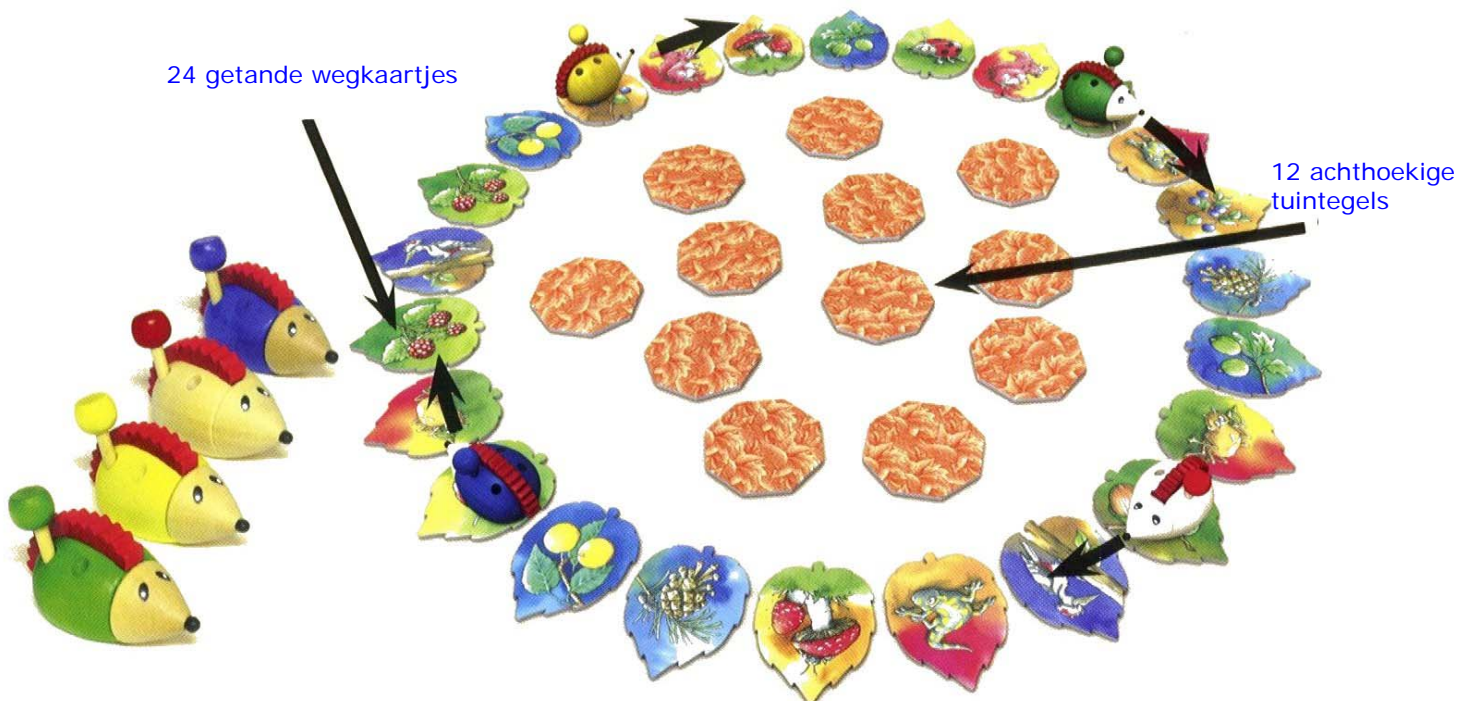


## Spelmateriaal

- ➡ 24 getande wegblaadjes
- ➡ 12 achthoekige tuintegels
- ➡ 4 egels
- ➡ 4 vruchten (framboos, bosbes, stekelbes, mirabel)

## Spelvoorbereiding

De 12 achthoekige tuintegels worden verdekt in het midden van de tafel gelegd en zeer grondig gemixt. Daarna worden de 24 getande wegblaadjes in een willekeurige volgorde open en kringvormig rondom de tuinkaartjes gelegd.



Iedere speler ontvangt nu één egel waarop hij aan het begin van het spel één vrucht steekt.  
De egels worden zo over de wegblaadjes verdeeld dat tussen alle egels dezelfde afstand bestaat (bij 4 egels zijn dit telkens 5 wegblaadjes).

# Het spel

## Voortbeweging

De egels bewegen zich voort op de getande wegblaadjes met de wijzers van de klok mee.

De jongste egel begint. Hij mag in de tuin graaien en daar een tuintegel omdraaien. Alle egels bekijken de afbeelding op deze tegel zeer aandachtig. De tuintegel wordt daarna opnieuw verdekt op dezelfde plaats in de tuin teruggelegd.

Vooraleer de tuintegel werd teruggelegd heeft de speler uiteraard het motief van de omgedraaide tuintegel vergeleken met het motief van het wegblaadje dat direct vóór zijn egel ligt. Als de beide motieven identiek zijn, mag de egel die aan de beurt is op dit wegblaadje zijn weg voortzetten en opnieuw een tuintegel omdraaien. Het egeltje blijft zolang aan de beurt tot er een foutieve tuintegel wordt omgedraaid. Als de motieven niet overeenstemmen, moet de egel blijven staan en zijn beurt is voorbij. In dit geval is de linkerbuurman met zijn egel aan de beurt en hij blijft aan de beurt net zolang tot hij ook een foutieve tuintegel omdraait.

Zo hollen de egeltjes telkens verder van blad tot blad.



## Voorbeeld



## Inhalen

Zodra een egel een andere egel heeft bijgehaald, mag hij zich klaarmaken om deze egel in te halen. Als een egel direct achter een andere egel staat, mag hij deze egel overspringen. Dit lukt als de egel de tuintegel met het identieke motief kan omdraaien die zich bevindt net vóór de egel die hij wil inhalen. De egel die inhaalt mag alle vruchten stelen van de egel die hij passeert en hij plaatst al deze vrucht(en) nu op zijn stekels.



Als de egel na het inhalen ook nog de volgende correcte tuintegel kan omdraaien, mag hij gewoon verder lopen.

### Voorbeeld



Een egel mag in één keer ook 2 of 3 egels inhalen als die direct achter elkaar staan.

### Voorbeeld

De groene egel krijgt zelfs drie vruchten als hij de tuintegel met de stekelbes kan omdraaien en wordt dan ineens ook de winnaar van het spel.



## Einde van het spel en winnaar

Als één egel alle vruchten op zijn stekels heeft zitten, wint hij het spel onmiddellijk.



7 november 2009