



GIGI GACKER

von Robert Brouwer

Vom kleinsten Küken zum größten Gockel, jedes Huhn liebt Würmer. Es überrascht also nicht, dass sich an Harald Hahns neuem „All you can pick“-Wurm-Buffer auch die jüngsten Hühnchen drängeln, um die größte Portion abzubekommen. Meistens schaffen es die größten Rüpelhühner, sich vorne anzustellen, doch auch die frisch geschlüpften Küken wissen, dass es spät noch viel zu holen gibt – und wie man Mama Glucke dazu bringt, eine Extraportion aufzutischen.



SCAN ME

Spielziel

Habe bei Spielende die **meisten Würmer** auf deiner Hand.

Spielmaterial



36 Wurmkarten (Werte 1-8)



9 Gluckenkarten



25 Junghuhnkarten (Werte 3-7 in 5 Farben)



1 Traktorkarte

Vorbereitung

Jeder von euch wählt eine Farbe und erhält das entsprechende Set an Junghühnern als Handkarten. Die nicht verwendeten Junghühner kommen in die Schachtel zurück.

Mischt die Wurm- und Gluckenkarten und bildet daraus einen verdeckten **Nachziehstapel**.

Wer zuletzt auf einem Hühnerhof war, erhält die **Traktorkarte** und legt sie offen vor sich.

- Beim Spiel zu **viert** legt ihr vor Spielbeginn die obersten **9 Karten** des Nachziehstapels in die Schachtel zurück.
- Beim Spiel zu **zweit oder zu dritt** entfernt ihr die obersten **18 Karten**.

Spielablauf

Das Spiel läuft in 9 Runden ab.

Am Anfang jeder Runde deckt ihr vom Nachziehstapel **so viele** Karten auf, **wie ihr Spieler seid**, und legt sie in **eine Reihe**. Die erste Karte legt ihr dabei **direkt neben** den Nachziehstapel auf Position 1.

Dann wählt jeder Spieler **eine Handkarte** und legt sie **verdeckt** vor sich aus.

Haben sich alle Spieler entschieden, deckt ihr eure Karten **gleichzeitig** auf.

Wer den **höchsten Wert** gelegt hat, nimmt die Karte von **Position 1** auf die Hand. Die Karte auf **Position 2** erhält der Spieler mit dem **nächsthöheren Wert** usw., bis jeder von euch eine Karte aus der Auslage bekommen hat. Haben zwei oder mehr Karten den gleichen Wert, gilt die als **höher**, die im Uhrzeigersinn **näher** an der **Traktorkarte** liegt.

Danach legt jeder seine soeben gespielte Karte auf einen persönlichen Ablagestapel.

Anschließend bekommt der **nächste Spieler** im Uhrzeigersinn die **Traktorkarte** und die nächste Runde beginnt.

Ab jetzt könnt ihr auch Wurmkarten von der Hand ausspielen.

Gluckenkarten

Am **Ende jeder Runde**, bevor die neue Kartenreihe aufgedeckt wird, **kannst** du eine **Glucke** ausspielen und in die Schachtel zurücklegen. Dafür nimmst du **2 Karten** (Würmer oder Junghuhn) **deiner Wahl** aus **deinem Ablagestapel** wieder auf die Hand. Danach hast du für den Rest des Spiels eine Handkarte mehr. Du darfst pro Runde **nur eine** Gluckenkarte einsetzen. Glucken können **nie** ausgespielt werden, um eine Wurmkarte aus der Auslage zu bekommen.



Spielende

Am **Ende der neunten Runde** ist der Nachziehstapel aufgebraucht und das Spiel beendet. Jetzt hast du **ein letztes Mal** die Möglichkeit, **eine Gluckenkarte** auszuspielen, bevor ihr herausfindet, wer gewonnen hat. Zähle dazu die **Werte der Wurmkarten** auf deiner Hand zusammen. **Junghühner, Glucken und Karten im Ablagestapel** zählen dabei **nicht** mit. Wer die meisten Würmer sammeln konnte, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit weniger Handkarten. Herrscht auch hier ein Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg oder spielt direkt noch eine Partie.

Das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit befolgt ihr alle Regeln wie oben beschrieben mit den folgenden Änderungen:

- Bildet aus den nicht verwendeten Junghuhnkarten einen Stapel und mischt ihn gut durch. Dies ist euer **Robohuhn**.
- Jede Runde deckt ihr **3 Karten vom Nachziehstapel** auf und legt sie in eine Reihe.
- Nachdem jeder von euch sich für eine Handkarte entschieden hat, deckt ihr diese **und die oberste Karte vom Robohuhnstapel** auf.
- Verteilt Würmer und Glucken wie oben beschrieben. Die Karte, die das Robohuhn gewinnt, wird aus dem Spiel entfernt.
- In jeder dritten Runde hat das Robohuhn die Traktorkarte.

Wie üblich ist das Spiel nach neun Runden vorbei und der Spieler mit den meisten Würmern auf der Hand hat gewonnen.

Autor: Robert Brouwer
Illustration: Doris Matthäus
Satz und Layout: Oliver Richtberg

Art.Nr.: 60 110 5178

2024 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





GIGI GACKER

by Robert Brouwer



From the smallest chicks to the biggest roosters, every chicken loves worms. So it isn't surprising that even the youngest pullets jostle for the biggest portion at Rooster Ronny's new "all you can pick" worm buffet. Usually, the worst rooster rowdies manage to get to the front of the line, but even the newly hatched chicks know that they can still get a lot if they are late – and how to get their mother hen to serve up an extra portion.



Object of the Game

Be the player with the **most worms** in your hand by the end of the game.

Game Materials



36 worm cards (values 1–8)



9 mother-hen cards



25 pullet cards (in 5 colors, values 3–7)



1 tractor card

Set-up

Each player chooses one color and gets the respective set of pullets as hand cards. The unused pullets are put back into the box. Shuffle the worm cards and the mother-hen cards and form a face-down **draw pile**.

Before the game begins, put the top **9 cards** (in the **four-player** game) or the top **18 cards** (in the game with **two or three** players) of the draw pile back into the box.

The player who last was at a chicken farm gets the **tractor card** and places it face up in front of him.

Course of the Game

The game proceeds over 9 rounds.

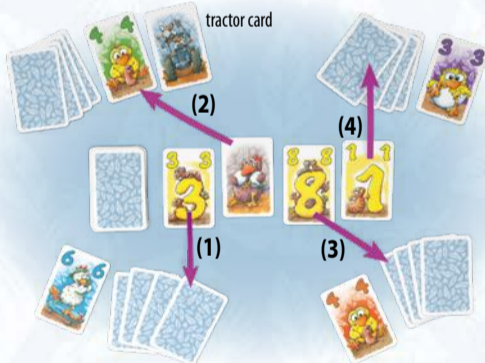
At the beginning of each round, reveal **as many cards** from the draw pile **as there are players** and lay them out **in one row**. Place the first card directly **next to** the draw pile on position 1.



Then each player chooses **one hand card** and puts it **face down** in front of him.

Once all players have done this, they reveal their cards **simultaneously**.

The player who has laid out the **highest value** takes the card from **position 1** into his hand. The player with the **next higher value** takes the card from **position 2**, and so on, until everybody has taken one card from the display. If two or more players have laid out cards with the same value, the card **closest to the tractor card** (in a clockwise direction) is considered the **higher one**. Then each player puts the card he has just played on his personal discard pile.



After that, the **next player** (clockwise) gets the **tractor card**, and the next round begins. From now on, you can also play worm cards from your hand.

Mother-hen cards

At the **end of each round**, **before** the new row of cards is revealed, you **can** play a **mother-hen card** and put it back into the box. In return, you take **2 cards** (worms or pullets) of **your choice** from **your discard pile** back into your hand. After that, you have one additional hand card for the rest of the game. You may **not** use **more than one** mother-hen card per round. You may **never** play a mother-hen card in order to get a worm card from the display.



End of the Game

At the **end of the ninth round**, the draw pile is depleted and the game is over.

Now players have **one last opportunity** to play a **mother-hen card**, before they find out who will win the game. To this end, add up the **values of the worm cards** in your hand. **Pullets, mother hens and cards in the discard pile are not** included in the count. The player who has been able to collect the most worms wins. In case of a tie, the player involved who has the fewest hand cards wins. If there is still a tie, players share the victory – or play another game right away.

The Two-Player Game

In the two-player game, you observe all the rules as described above, with the following changes:

- Form a pile of the unused pullet cards and shuffle it well. This is your **Robo-chicken**.
- Every round, you reveal **3 cards from the draw pile** and lay them out in a row.
- After both players have chosen a hand card, they reveal these cards, **plus the top card from the Robo-chicken pile**.
- Distribute worm cards and mother-hen cards as described above. The card that the Robo-chicken gains is removed from the game.
- Every third round, the Robo-chicken gets the tractor card.

As usual, the game is over after nine rounds, and the player with the most worms in his hand is the winner.

Designer: Robert Brouwer
Illustrations: Doris Matthäus; **Layout:** Oliver Richtberg
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Art.Nr.: 60 110 5178

2024 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

