Birdie (Verlag: GateOnGames) - KSR

Ihr spielt 2 Durchgänge, immer im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, wählt genau 1 von 3 möglichen Aktionen:

● **GENAU 1 Karte wählen und auf die Hand nehmen:**

WÄHLE 1 Karte aus der offenen Auslage und NIMM sie auf die Hand.
Jede Karte kann später in deinen Wertungs-Stapel kommen ODER als Handkarte bei der Wertung ihre Spezial-Fähigkeit einbringen.

Nach Fähigkeits-Nutzung wird diese Karte auf deinem Tableau abgehakt und verfällt.

Rotkehlchen: VOR dem SET-Bilden darfst du die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel ziehen und an beliebiger Stelle in deine Reihe einfügen. Liegt die STOPP-Karte zuoberst, ziehst du die nächste Karte darunter.

Specht: VOR dem SET-Bilden darfst du 1 Karte aus deiner Reihe an eine andere Stelle versetzen.

Eule: Trage die niedrigste Zahl, die du in diesem Durchgang gewertet hast, nicht passend zu ihrer Set-Eigenschaft, sondern stattdessen in ein beliebiges leeres Feld auf deinem Tableau ein. Kreuze auch nichts bei der BONUS-Leiste an. Der Wert darf max. "5" sein, ggf. reduzierst du auf "5". Auch so kann eine Trophäe gewonnen werden.

Taube: Anstatt ein gebildetes SET zu werten, darfst du es entfernen und dafür 2 Felder auf der BONUS-Leiste ankreuzen.

● **Karten zum persönlichen Stapel hinzufügen:**

Wähle 2 Karten aus der offenen Auslage, die verdeckt auf deinen Wertungs-Stapel kommen. Du darfst 0 - x Handkarten dazulegen, Reihenfolge der ergänzten Karte(n) ist beliebig, d.h., auch vor / zwischen / nach den beiden gewählten Karten aus der Auslage. Was mal im Stapel liegt, darf nicht mehr angesehen werden.

- **PASSEN:** Du bist damit für den aktuellen Durchgang nicht mehr aktiv. NOTIERE im Feld des aktuellen Durchgangs DOPPELT so viele Punkte, wie noch Spieler im Durchgang verbleiben. Haben alle bis auf einen Spieler gepasst, darf dieser noch genau 1 Aktion machen und passt danach.

Passen
01:
02:

Ende des Spielzuges: Fülle die Auslage auf 4 Karten auf. Kommt STOPP, geht der Durchgang noch weiter ohne Auffüllung. Liegen keine Karten mehr in der Auslage, ist zu passen.

Ende des Durchgangs: Alle Spieler haben gepasst. Es folgt Wertung in der Reihenfolge, wie zuvor die Spieler gepasst haben (siehe Notierung beim Passen von hoch ... niedrig).

Wertung: DREHE deinen Wertungs-Stapel um + breite dessen Karten in Reihe aus, ohne die Reihenfolge zu ändern. Was nun oben liegt, wird zuerst links ausgelegt usw..
Fähigkeiten von ROTKEHLCHEN + SPECHT auf der Hand wirken ggf. jetzt.

SETS: Du MUSST die Reihe in mehrere Sets* aufteilen. Sets müssen mind. 2 Karten aus nebeneinander angrenzenden Karten aufweisen und EINE Eigenschaft muss gemeinsam (also selbe Jahreszeit oder selbe Vogelart) sein. Jede Karte kann nur Teil EINES Sets sein. Wert des Sets = Anzahl Karten darin. Hat man mehrere Sets gleicher Eigenschaft, entscheidet man sich für einen davon.

NOTIERE die Punkte passend zur Set-Eigenschaft auf deinem Tableau.
Jede Eigenschaft kann nur 1-mal werten in der Partie.

Fähigkeiten von EULE + TAUBE auf der Hand wirken ggf. jetzt.

BONUS-LEISTE: Mit jeder Wertung einer Vogelart / Jahreszeit darfst du das oberste freie Feld deiner Bonus-Leiste ankreuzen. Am Spielende zählt das unterste angekreuzte Feld, d.h., die daneben angegebenen Punkte.

TROPHÄEN: Wer zuerst eine bestimmte Vogelart wertet, erhält deren Trophäe (3 Punkte zum Mini-Figur) Spielende), die auf den passenden weißen Kreis des eigenen Tableaus kommt. Übertrifft ein anderer Spieler mit besserer Wertung diese Vogelart, übernimmt er die Trophäe.

Nach der 1. Wertung folgt der 2. Durchgang:

Alle Handkarten abwerfen. Spielvorbereitung durchführen. Wer im 1. Durchgang zuletzt gepasst hat, beginnt den 2. Durchgang (siehe auch Sonderregelung für 2-Personen-Partie).

Spielende: Addiert alle Punkte und wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte siegt, der im 2. Durchgang eher passte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 22.09.25

*max. 8 Sets im Spiel sind möglich.