

Bunte Vögel - KSR

Jeder Spieler erhält 3 bzw. 2 Karten (bei 3 bzw. 4 Spielern) - "Hund"-Karten abwerfen und nachziehen. Es werden 4 bzw. 3 verdeckte Kartenstapel (bei 3 bzw. 4 Spielern) mit gleich vielen Karten gebildet. 1 Stapel davon kommt in die Tischmitte. Es gibt 70 "Vogel"-Karten, 4 Joker und 3 "Hund"-Karten.

Ablauf eines Spielzuges:

1.) 1 Karte vom aktuellen Stapel ziehen.

Falls "Hund"-Karte: Von einem beliebigen Spieler 1 Karte aus der Hand verdeckt ziehen und auf die Hand nehmen, "Hund"-Karte abwerfen.

2.) Würfeln und je nach Symbol Aktion ausführen.

rotes Symbol = MUSS-Aktion
grünes Symbol = KANN-Aktion

Doppelpfeil: (rot oder grün): SCHIEBEN

Jeder Spieler legt 1 Handkarte verdeckt vor sich ab. Der Zug-Spieler sagt "Rechts" oder "Links". Nun schieben alle Spieler die abgelegte Karte zum Nachbarn in der vorgegebenen Richtung. Die Karten werden danach auf die Hand genommen.

Fragezeichen (rot): PFLICHTZIEHEN

Aktiver Spieler zieht 1 beliebige Karte verdeckt aus Kartenhand eines Mitspielers, der danach (vor Einfügen in die Handkarten des akt. Spielers) beim aktiven Spieler 1 Karte verdeckt zieht. Die Karten werden danach auf die Hand genommen.

Ausrufzeichen (grün): SELBST AUSWÄHLEN

Aktiver Spieler legt 1 beliebige Karte verdeckt vor einem Mitspieler ab. Dieser reicht ihm ebenso 1 Karte seiner Wahl. Die Karten werden danach auf die Hand genommen.

Schwarzes Kreuz: keine Auswirkung

3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ende eines Durchganges:

Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, wird noch 1x vom aktiven Spieler gewürfelt. Nun gilt: Jeder Spieler muss genau 2 Handkarten behalten; kann beliebig viele Karten verdeckt vor sich ablegen (für ihn immer ansehbar); kann beliebig viele Karten verdeckt aus dem Spiel abwerfen.

Neuer Durchgang:

1 weiterer Kartenstapel wird in die Tischmitte gelegt. Aktiver Spieler beginnt mit Phase 1.

Spiel-Ende:

Nach dem letzten Durchgang (letzter Stapel ist leer) erfolgt Wertung. Die Handkarten werden behalten oder aus dem Spiel geworfen. Jeder Spieler deckt alle Karten auf und ordnet sie nach Vogelfamilien. Joker = frei zuordenbar. Jede Vogelfamilie wird separat abgerechnet. Nach Addition aller Punkte siegt die höchste Gesamtpunktzahl. Patt: mehr gewertete Karten siegen

Karten	Punkte
1 - 3 Stück	je 1 MINUS
4 Stück	0
>= 5 Stück	je 1 PLUS
mit Ei im Nest	1 Extra
2 Karten als Paar: 1x mit Ei, 1x mit leerem Nest	1 Extra
Jede Karte mit einzelner Ei	0 Extra
Jede Karte mit leerem Nest	0 Extra

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner, 26.10.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Bunte Vögel - KSR

Jeder Spieler erhält 3 bzw. 2 Karten (bei 3 bzw. 4 Spielern) - "Hund"-Karten abwerfen und nachziehen. Es werden 4 bzw. 3 verdeckte Kartenstapel (bei 3 bzw. 4 Spielern) mit gleich vielen Karten gebildet. 1 Stapel davon kommt in die Tischmitte. Es gibt 70 "Vogel"-Karten, 4 Joker und 3 "Hund"-Karten.

Ablauf eines Spielzuges:

1.) 1 Karte vom aktuellen Stapel ziehen.

Falls "Hund"-Karte: Von einem beliebigen Spieler 1 Karte aus der Hand verdeckt ziehen und auf die Hand nehmen, "Hund"-Karte abwerfen.

2.) Würfeln und je nach Symbol Aktion ausführen.

rotes Symbol = MUSS-Aktion
grünes Symbol = KANN-Aktion

Doppelpfeil: (rot oder grün): SCHIEBEN

Jeder Spieler legt 1 Handkarte verdeckt vor sich ab. Der Zug-Spieler sagt "Rechts" oder "Links". Nun schieben alle Spieler die abgelegte Karte zum Nachbarn in der vorgegebenen Richtung. Die Karten werden danach auf die Hand genommen.

Fragezeichen (rot): PFLICHTZIEHEN

Aktiver Spieler zieht 1 beliebige Karte verdeckt aus Kartenhand eines Mitspielers, der danach (vor Einfügen in die Handkarten des akt. Spielers) beim aktiven Spieler 1 Karte verdeckt zieht. Die Karten werden danach auf die Hand genommen.

Ausrufzeichen (grün): SELBST AUSWÄHLEN

Aktiver Spieler legt 1 beliebige Karte verdeckt vor einem Mitspieler ab. Dieser reicht ihm ebenso 1 Karte seiner Wahl. Die Karten werden danach auf die Hand genommen.

Schwarzes Kreuz: keine Auswirkung

3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ende eines Durchganges:

Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, wird noch 1x vom aktiven Spieler gewürfelt. Nun gilt: Jeder Spieler muss genau 2 Handkarten behalten; kann beliebig viele Karten verdeckt vor sich ablegen (für ihn immer ansehbar); kann beliebig viele Karten verdeckt aus dem Spiel abwerfen.

Neuer Durchgang:

1 weiterer Kartenstapel wird in die Tischmitte gelegt. Aktiver Spieler beginnt mit Phase 1.

Spiel-Ende:

Nach dem letzten Durchgang (letzter Stapel ist leer) erfolgt Wertung. Die Handkarten werden behalten oder aus dem Spiel geworfen. Jeder Spieler deckt alle Karten auf und ordnet sie nach Vogelfamilien. Joker = frei zuordenbar. Jede Vogelfamilie wird separat abgerechnet. Nach Addition aller Punkte siegt die höchste Gesamtpunktzahl. Patt: mehr gewertete Karten siegen

Karten	Punkte
1 - 3 Stück	je 1 MINUS
4 Stück	0
>= 5 Stück	je 1 PLUS
mit Ei im Nest	1 Extra
2 Karten als Paar: 1x mit Ei, 1x mit leerem Nest	1 Extra
Jede Karte mit einzelner Ei	0 Extra
Jede Karte mit leerem Nest	0 Extra

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner, 26.10.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de