

**Vorbereitungen:**

Bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern kommen 5 / 6 / 8 / 9 Tiere jeder Tierart in den Beutel.  
Alle übrigen Tiere werden nicht gebraucht.

**1) Chefetage vorbereiten:**

Mischt die Clan-Karten und deckt je Spieler 1 Karte auf + 1 Karte zusätzlich (zu dritt also 4 Karten). Oberhalb dieser Karten legt Ihr 1 Tier jeder Art in einen einzigen Pool aus. Diese Tiere sind die ANFÜHRER.

**2) Arbeitsmarkt vorbereiten:**

Mischt die Ziel-Karten und legt den verdeckten Stapel unterhalb der Chefetage bereit. Deckt die obersten 3 Karten auf und legt unterhalb jeder Karte genau 1 zufällig aus dem Beutel gezogenes Tier.

3) Die Vogel-Chips sollten gut erreichbar bereit liegen.

4) Jeder Spieler bekommt ein Bauernhof-Tableau und legt es mit einer zufälligen Seite nach oben vor sich ab. Wählt den Startspieler und spielt im Uhrzeigersinn.

**Ablauf eines Zuges:**

**1) Rufe die Vögel um Hilfe (optional):**

- Besitzt Du mind. 1 Vogel-Chip, kannst Du 1 davon in den Vorrat abgeben und ENTWEDER genau alle 3 Ziel-Karten austauschen, also 3 neue Karten vom Nachzieh-Stapel ziehen und offen auslegen.  
ODER genau alle 3 Tiere des Arbeitsmarktes austauschen, also 3 neue Tiere blind aus dem Beutel ziehen + der Reihe nach neben den Ziel-Karten ablegen.
- Nach dem Austausch mische die abgeworfenen Karten wieder in den Stapel bzw. wirf die entfernten Tiere ERST JETZT in den Beutel zurück.
- Für je 1 weiteren Vogel-Chip darf man je 1 weiteres Mal austauschen.

**2) Stelle 1 Tier ein ODER wähle 1 Anführer:**

**ENTWEDER** → Nimm ein **Set aus 1 Ziel-Karte** und dem ihr zugeordneten **Tier** vom Arbeitsmarkt.  
Das Tier kommt auf ein **LEERES FELD (Gehege) Deiner Wahl auf Deinem Bauernhof** (nicht auf das Haus in der Mitte).

→ Passt das platzierte Tier zu einem im Feld vorgedruckten Tier (links oben bzw. rechts unten), nimmst Du 1 Vogel-Chip.  
→ a. Willst Du die neue **Ziel-Karte behalten**, dann lege sie offen neben Deinen Bauernhof.  
b. Willst Du aber die neue **Ziel-Karte NICHT behalten**, dann **WIRFST** Du sie sofort **ab und darfst versetzen / tauschen:**



**Abwurf:** Du darfst 1 Tier\* von seinem bisherigen Gehege auf ein anderes freies Gehege versetzen ODER 2 Tiere\* tauschen in Deinem Bauernhof die Plätze.

↓  
*Es gibt bei diesen Bewegungen keinen Vogel als Bonus, wenn Du 1 Tier in ein Gehege mit dessen vorgedruckter Abbildung legst.*

→ **Fülle den Arbeitsmarkt** mit oberster Ziel-Karte vom Nachzieh-Stapel auf sowie mit 1 zufällig gezogenem Tier aus dem Beutel.

\*nie den Anführer, der fixiert in der Mitte des Bauernhofs bleibt.

**ODER:**



- **1-mal pro Partie** musst Du Deinen **Anführer wählen**, indem Du in dieser Aktion 1 Tier und 1 Clan-Karte aus der Chefetage nimmst. Dort gibt es keine vorgegebenen Sets.
- Das Tier kommt **fest** auf das **mittlere Feld** Deines Bauernhofs. Die Clan-Karte wird neben den Bauernhof gelegt.
- Auch jetzt gilt, dass Du die Clan-Karte direkt abwerfen darfst (siehe Vorgehen bei "1 Tier einstellen").
- Die Chefetage wird nicht aufgefüllt.



**3) ERNTEN:**

- Es gibt kurzfristige (Blitz) und langfristige Ziele (Sanduhr). Kurzfristige Ziele erfüllen sich, sobald ihre Kriterien erfüllt sind.\*\* Langfristige Ziele werden erst zum Spielende geprüft.
- Sind auf Zielen 2 verschiedene Punktzahlen, gibt es den niedrigeren Wert bei teilweiser Erfüllung, was ein Patt wäre.

**Ende des Spielzuges:** Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

**Spielende:**

- Nach 9 Runden sind alle Felder der Bauernhöfe gefüllt. Alle nicht erfüllten Ziel-Karten werden abgeworfen. Teilweise erfüllte Ziel-Karten werden um 90 Grad gedreht. Decke die während der Partie schon erfüllten Karten auf.

**Wertung:**

- Zähle Punkte der Zielkarten + 1 Punkt je Vogel-Chip im Besitz.

Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.  
*Patt: Der Beteiligte gewinnt, der weniger Vogel-Chips hat. Ansonsten ist der Sieg geteilt.*

**Symbole auf den Ziel-Karten:**

Jede Ziel-Karte wertet nur 1-mal, auch wenn sie mehrfach erfüllt wurde.



Hast Du die gezeigten 2 Tierarten auf horizontal / senkrecht benachbarten Feldern, drehe die Ziel-Karte um. Sie bringt 3 Punkte zu Spielende. Das links zu sehende Tier muss nicht zwingend links platziert sein.



Befinden sich die angezeigten 3 Tiere in 1 Reihe / Spalte, drehe die Karte um und erhalte am Spielende 5 Punkte. Ist das mittlere Tier auch wirklich in der Mitte: Erhalte 1 Vogel-Chip. Die Reihenfolge der Tiere ist beliebig innerhalb ihrer Abbildung.



Besitzt Du diese 5 Tiere auf Deinem Bauernhof, drehe die Karte um und erhalte am Spielende 6 Punkte.



Befinden sich am Spielende mehr Tiere der links gezeigten Art auf dem Hof als von der rechts gezeigten Art, erhalte 3 Punkte. Patt: 1 Punkt.



Befinden sich am Spielende mehr Tiere der links abgebildeten Art auf Deinem Hof als auf dem Hof der Person zu Deiner Rechten: 4 Punkte. Bei Gleichstand: 2 Punkte.



x1

Hast Du am Schluß genau 1 Tier dieser Art, dann erhalte 3 Punkte.

\*\*Sollte später die Bedingung evtl. nicht mehr erfüllt sein, hat das keinen Effekt.