

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 3 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 einen Startspieler.

Ablauf eines Zuges:

1) Rufe die Vögel um Hilfe (optional):

- Besitzt Du 1 Vogel-Chips, kannst Du 1 in den Vorrat abgeben und ENTWEDER alle 3 Ziel-Karten austauschen (also 3 neue ziehen) ODER alle 3 Tiere des Arbeitsmarktes austauschen (also 3 neue ziehen).
- Nach dem Austausch mische die abgeworfenen Karten wieder in den Stapel bzw. wirf die entfernten Tiere 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:

- ➔ Nimm ein **Set aus 1 Ziel-Karte** und dem **zugeordneten Tier** vom Arbeitsmarkt. Die Ziel-Karte kommt neben Deinen Bauernhof, das Tier auf ein **LEERES FELD des Bauernhofs** (nicht auf das Haus in der Mitte) Deiner Wahl.
 - ➔ Passt das platzierte Tier zu der im Feld vorgedruckten Tierart (links oben bzw. rechts unten), nimmst Du 1 Vogel-Chip.
 - ➔ **Fülle den Arbeitsmarkt** mit oberster Ziel-Karte auf sowie einem zufällig gezogenem Tier aus dem Beutel.
 - ➔ Willst Du die neue **Ziel-Karte behalten** ODER **abwerfen**? Wenn Du abwirfst, muss das sofort geschehen.
- Abwurf: Du darfst 1 Tier* von seinem bisherigen Feld auf ein anderes freies Feld versetzen ODER 2 Tiere* tauschen in Deinem Bauernhof die Plätze.

1 Tier einstellen:



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

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

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.10.22

1 Anführer wählen:

- ➔ **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 (Patt).

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. 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.