

Flip A Bird

Ein vogelfieles Kartenspiel
von Arno Steinwender und Wilfried Lepuschitz
für 3-6 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer ca. 15 Min.



13 Sonderkarten

12 Tippkarten
(6 rot, 6 grün)

52 Vogelkarten
in vier Farben

SPIELZIEL:

Ihr zieht Karten und legt sie verdeckt oder offen an die Kartenreihe an. Wer richtig erkennt, ob schon zu viele Vögel in der Kartenreihe liegen, bekommt Karten. Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Es gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Vogelsammlung. (1)

SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält **eine rote und eine grüne Tippkarte**. Diese legt ihr vor euch ab. Die restlichen Tippkarten kommen aus dem Spiel.

Mischt die restlichen Karten (Vogelkarten und Sonderkarten zusammen). Es gibt zwei verschiedene Kartenrückseiten. Die Rückseiten geben während des Spiels an, ob ihr eure Karten offen oder verdeckt spielen müsst.

Jetzt bekommt jeder Spieler **2 Karten auf die Hand**. Die übrigen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

SPIELABLAUF:

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist, musst du:

- **entweder 1 Karte an die Vogelreihe anlegen:**
Nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel auf die Hand.
Dann lege 1 Handkarte (kann auch die neue sein) als erste Karte der neuen Kartenreihe aus bzw. an die bestehende Reihe an.

Zeigt der Nachziehstapel einen **offenen Vogelkäfig**? Lege deine Handkarte offen an die Kartenreihe an.

Zeigt der Nachziehstapel einen **abgedeckten Vogelkäfig**? Lege deine Handkarte verdeckt an die Kartenreihe an.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

- **oder behaupten, dass bereits zu viele Vögel in der Reihe liegen:**

Die maximale Anzahl an Vögeln, die in einer Reihe liegen dürfen (offen und verdeckt zusammen), richtet sich nach der Spieleranzahl:

<i>Spieler</i>	3	4	5	6
<i>Karten</i>	8	10	12	14



Lege deine **rote Tippkarte** offen vor dich hin.



Dein rechter Mitspieler **muss** seine **grüne Tippkarte** offen vor sich legen. Er hat zuletzt gespielt und ist somit verantwortlich für die Vogelanzahl.

Nun tippen auch **alle anderen Mitspieler**. Sie halten ihre Tippkarte verdeckt.



Wer glaubt, dass bereits *zu viele* Vögel ausliegen, legt seine **rote Tippkarte** verdeckt vor sich.



Wer glaubt, dass noch *nicht zu viele* Vögel ausliegen, legt seine **grüne Tippkarte** verdeckt vor sich.

Erst wenn alle Spieler gewählt haben, deckt ihr die Tippkarten gleichzeitig auf.

Nun werden **alle Karten der Kartenreihe aufgedeckt** und die **Sonderkarten ausgewertet**. Schließlich werden die **Vögel der verbliebenen Vogelkarten** der Kartenreihe **zusammen gezählt**. Die Farbe ist dabei egal.



Rot hat Recht! Es liegen tatsächlich **mehr Vögel in der Reihe, als erlaubt**:

Alle **Spieler mit der roten Karte vor sich teilen die Karten der Reihe untereinander auf**: Wer als erster behauptet hat, dass zu viele Vögel ausliegen, nimmt zuerst eine Karte. Dann geht es **reihum gegen den Uhrzeigersinn**, bis keine Karte mehr da ist. (Verteilt auch alle Karten, die durch Sonderkarten aus der Reihe genommen wurden!)



Grün hat Recht! Es liegen noch **nicht zu viele Vögel** in der Reihe:

Alle **Spieler mit der grünen Karte vor sich teilen die Karten der Reihe untereinander auf**: Wer die letzte Karte gelegt hat beginnt. Dann geht es **reihum gegen den Uhrzeigersinn**, bis keine Karte mehr da ist. (Verteilt auch alle Karten, die durch Sonderkarten aus der Reihe genommen wurden!)

Ihr dürft eure gewonnenen Karten jederzeit ansehen. Achtet aber darauf, sie nicht mit euren Handkarten zu vermischen!

Neue Reihe

Der Spieler, der die Reihe mit seiner Behauptung unterbrochen hat, startet eine neue Reihe. Er nimmt dazu die oberste Karte vom Stapel und legt dann eine seiner Handkarte aus.

Alles offen: Liegen alle Karten der Reihe offen? Und du musst die nächste Karte auch offen spielen? Und du überschreitest damit die maximale Vogelzahl? Dann entferne die ganze Reihe. Der nächste Spieler beginnt eine neue Reihe.

ENDE DES SPIELS / GEWINNER

Wurde die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen, legt ihr ab nun die Karten immer verdeckt an. Ihr spielt die aktuelle Reihe mit euren Handkarten weiter, bis ein Spieler behauptet, dass zu viele Vögel in der Reihe liegen. Danach endet das Spiel. (Übrige Handkarten kommen aus dem Spiel.)

Sollten euch zuvor die Handkarten ausgehen, wertet ihr die aktuelle Reihe nicht mehr.

Für eure gesammelten Vögel gibt es nun Punkte:

- Für ein Set aus Vogelkarten (blau, grün, gelb und rot) gibt es **insgesamt 10 Punkte**. Wie viele Vögel auf den Karten zu sehen sind, ist egal. Jede Karte darf dabei nur für eine Wertung verwendet werden.
- Eine **Sonderkarte zählt 2 Punkte**.
- Eine **einzelne Vogelkarte zählt 1 Punkt**. Die Karte darf zuvor nicht für eine Farbkombination verwendet worden sein.

Um das Beispiel zur Gänze zu betrachten lege die Karten B2, B3 und B4 waagrecht nebeneinander.



BEISPIEL:

Peter hat zuletzt eine Karte gelegt. Susanne traut sich nicht mehr. Sie unterbricht und legt ihre rote Tippkarte offen vor sich. Peter muss sofort seine grüne Tippkarte offen vor sich legen. Simon glaubt auch, dass zu viele Vögel ausliegen und legt Rot. Michaela glaubt, dass nicht zu viele Vögel ausliegen und legt Grün.

Nun decken die Spieler alle Karten der Reihe auf. (In der Abbildung die obere Zeile)

Die Karten in der unteren Zeile der Abbildung bleiben liegen und die Vögel werden gewertet.

Blaue Vögel zählen doppelt: $2 \times 2 = 4$, plus 2 grüne Vögel, plus 3 rote Vögel macht 9 Vögel. Im Spiel zu viert, dürfen sogar 10 Vögel in der Reihe liegen. Peter & Michaela haben grün gelegt. Sie teilen die Karten untereinander auf. Beide bekommen je 4 Karten. (Auch die aus der Reihe genommenen Karten werden aufgeteilt.)



Nachbarkarten
zählen nicht.



Die Karte wird
aus der Reihe
genommen.



Die Vögel dieser
Karte zählen
doppelt.

B2





Blaue Vögel
zählen
doppelt.

B3





Diese Karte wird
aus der Reihe
genommen.



Gelbe Vögel
zählen nicht.

B4

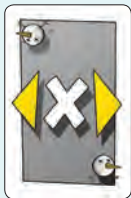


SONDERKARTEN



Sonderkarten zählen nicht:

Entfernt vor der Wertung alle Sonderkarten.
Befolgt diese Karte immer als erste!



Nachbarkarten zählen nicht:

Entfernt die beiden Karten links und rechts dieser Karte, egal ob Sonderkarte oder Vogelkarte.





Farbe zählt nicht:

Vögel der angegebenen Farbe werden nicht gezählt.



Farbe zählt doppelt:

Alle Vögel dieser Farbe zählen doppelt.

