

ANLEITUNG

SCHRÄGE VÖGEL

Jack Degnan



• SPIELINHALT •

72 Spielkarten
mit verschiedenen Rückseiten:

- 8× Kragenparadiesvogel 1
- 8× Wiedehopf 2
- 8× Scharlachsichler 3
- 8× Schuhschnabel 4
- 8× Rhinerosvogel 5
- 8× Kronenkranich 6
- 8× Sekretär 7
- 8× Königsgeier 8
- 8× Helmkasuar 9



• SPIELZIEL •

Mache die meisten Punkte, indem du möglichst viele schräge Vögel sammelst. Die Wertung ist aber genauso schräg wie die Vögel selbst: Jeder Vogel gibt nämlich nur dann Punkte, wenn du ihn bei Spielende in einer ungeraden Anzahl vor dir liegen hast!

Ob du eine Karte lieber selbst nimmst oder sie einem Gegner gibst, ist dabei dir überlassen – sei dir des Risikos aber immer bewusst, denn die Kartenrückseite zeigt zwei Vögel, nur einer davon ist es wirklich!

• SPIELAUFBAU •

1. Mische die Karten gut durch und lege sie als zwei ungefähr gleich hohe Nachziehstapel für alle gut erreichbar bereit.

2. Teile **drei** zufällige Karten an jeden Spieler aus. Davon deckt jeder **zwei** beliebige auf, und legt sie von links nach rechts auf die auf der Karte angegebene Position in seiner Auslage. Dabei sollte Platz für alle neun verschiedenen Vögel gelassen werden. Die **dritte Karte** legt jeder Spieler etwas abseits seiner Auslage verdeckt vor sich ab. Du darfst deine verdeckte Karte jederzeit anschauen – sie wird bei Spielende deiner Auslage hinzugefügt.

3. Der schrägste Vogel der Runde beginnt.

Auslage
Spieler 1



2 Nachzieh-
stapel

Auslage
Spieler 2



• SPIELABLAUF •

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, wählst du einen der beiden Stapel aus und entscheidest dich, ob du die oberste Karte für dich nimmst **A** oder einen Gegner wählst, dem du sie gibst **B**. Dabei darfst du die Vorderseite noch nicht anschauen.

Hinweis:

Sollte einer der beiden Nachziehstapel aufgebraucht sein, teile den anderen wieder in zwei ungefähr gleich hohe Stapel auf, bevor du deinen Zug durchführst.

A Nimmst du die Karte für dich, deckst du sie auf und legst sie in deine Auslage. Wenn du den Vogel auf der Vorderseite bereits in deiner Auslage hast, legst du die neue Karte leicht versetzt oben darauf, so dass alle Spieler immer sehen können, wie viele Karten eines Vogels du bereits hast. Wenn du den Vogel noch nicht hast, legst du ihn auf die angegebene Position in deiner Auslage.



Hinweis:

Achte immer auf die Rückseite der Karten – sie gibt an, um welchen von zwei Vögeln es sich handeln könnte. Nur wenn du bei Spielende eine ungerade Anzahl eines Vogels in deiner Auslage hast, gibt er Punkte!

B Gibst du die Karte einem deiner Gegner, deckt dieser sie auf und verfährt gleich, wie wenn er die Karte selbst genommen hätte.

Hinweis:

Es kann sinnvoll sein, deinen Gegnern Vögel zuzuschieben, die sie momentan in einer ungeraden Anzahl in ihrer Auslage haben, um so ihre Punkte zunichtemachen.



Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.



• SPIELEINDE •

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler alle neun verschiedenen Vögel in seiner Auslage hat. Das kann auf drei Arten passieren:

1. Durch das Aufdecken der eigenen verdeckten Karte: Wenn ein Spieler nach seinem Zug genau acht verschiedene Vögel in seiner Auslage hat und es sich bei seiner verdeckten Karte um den neunten, noch fehlenden Vogel handelt, **darf** er diese aufdecken und damit das Spiel sofort beenden.

2. Durch das Nehmen einer Karte: Wenn ein Spieler eine Karte für sich nimmt und es sich dabei um den neunten, noch fehlenden Vogel handelt, endet das Spiel sofort.

3. Durch das Erhalten einer Karte: Wenn ein Spieler eine Karte von einem Gegner erhält und es sich dabei um den neunten, noch fehlenden Vogel handelt, endet das Spiel sofort.

In seltenen Fällen kann das Spiel auch enden, wenn beide Nachziehstapel aufgebraucht sind.

Variante:

Wenn ihr ein etwas längeres und taktischeres Spiel wollt, könnt ihr auch drei Partien spielen und nach jeder davon eure Punkte notieren. Wer nach drei Partien die meisten Punkte hat, gewinnt!



Wertung:

Jeder Spieler fügt seine verdeckte Karte seiner Auslage hinzu (sofern noch nicht geschehen) und überprüft dann, von welchem Vogel er eine ungerade Anzahl Karten in seiner Auslage hat. Jede dieser Karten ist einen Punkt wert. Vögel mit einer geraden Anzahl Karten geben **keine** Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Bei Gleichstand entscheidet, wer die meisten verschiedenen Vögel in seiner Auslage hat. Herrscht auch da Gleichstand, gewinnt, wer die meisten Punkte für einen Vogel erhalten hat. Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Wertungsbeispiel



Keine Punkte

5 Punkte

Keine Punkte



1 Punkt

1 Punkt

Keine Punkte

5 + 1 + 1 = 7 Punkte

• SCHRÄGE VOGEL-FACTS! •

Wenn sich ein junger **Wiedehopf** bedroht fühlt, zischt er schlangenähnlich und kann ein äusserst übelriechendes Bürzeldrüsensekret absondern.



Der **Kragenparadiesvogel** hat eines der komplexesten Balzrituale der Vogelwelt! Wenn das Männchen durch Zwitschern ein Weibchen angelockt hat, 'hypnotisiert' er es mit seiner Tanzchoreographie.



In ihrer Ernährung sind **Kronenkraniche** sehr experimentierfreudig. Ob Wirbellose, Fische, kleine Reptilien, Amphibien oder auch Beeren und Früchte – was in den Schnabel passt, wird verspeist.



Scharlachsichler sind sehr gesellige Tiere, die in Kolonien von bis zu 2.000 Individuen leben. Ihre leuchtend rote Farbe kommt von ihrer Ernährung, die primär aus Krebsen, Weichtieren und Fischen besteht.



Der **Helmkasuar** hat den Ruf, sehr aggressiv und gefährlich zu sein. Obwohl seine Klauen lang und scharf sind, ist dieser Ruf aber unverdient: Nur zwei Todesfälle durch Kasuar-Angriffe sind dokumentiert.

Königsgeier segeln mit ihrer beeindruckenden Spannweite von rund 2m oft stundenlang, ohne ein einziges Mal ihre Flügel zu bewegen. In den Legenden der Maya galten sie als Gesandte der Götter.



Oft verharren **Schuhschnäbel** lange völlig regungslos. Ihre Bewegungen sind langsam und bedächtig, aber der Schein kann trügen: Wenn nötig, können sie durchaus sehr schnell sein.



Wenn ein **Rhinozerosvogel** einmal einen Partner gewählt hat, bleibt er lebenslang monogam. Während der Brut und Aufzucht ist das Weibchen in ihrem Nest eingeschlossen und wird vom Männchen mit Nahrung versorgt.



Die Namensherkunft des **Sekretärs** ist vermutlich auf die langen Nackenfedern zurückzuführen, die an hinters Ohr gesteckte Federkiele erinnern sowie auf seine Ähnlichkeit mit einem Beamten aus dem frühen 19. Jahrhundert.

Weitere spannende Spiele findest du hier: gamefactory-games.com



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autor: Jack Degnan
Illustration: Michael Menzel
Game Factory © 2024
Redaktion: Lorenz Vollenweider
Grafik: Melanie Friedl

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.gamefactory-games.com

