

Alle Vögel sind schon da!
Heiteres Wettfliegen mit Hindernissen



Ein vergnüglicher »Wettflug« für zwei bis vier Spieler von sechs Jahren an. Amsel, Drossel, Fink und Star - die ganze lustige Vogelschar ist schon versammelt. In den Bäumen zwitschern und pfeifen die gefiederten Sänger. Alle wollen ins Vogelhaus fliegen.

Mit dem richtigen Wurf gelingt der Einzug. Doch: Manchmal ist das Schlupfloch versperrt. Dann hilft nur eine gewürfelte Sechs. Das Vogelhaus wird gedreht - und der Weg ist wieder frei.

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 1 Vogelhäuschen, 16 Vogelfiguren in vier Farben, 1 Würfel und 1 Spielanleitung.

Spielvorbereitung:

Das zusammengelegte Vogelhäuschen wird mit ein paar einfachen Handgriffen aufgerichtet und in die Mitte des Spielplanes gestellt. Jeder Mitspieler stellt seine vier Vögel auf die Startpunkte seiner Farbe.

Spielziel:

Ein Spieler muß alle vier Vögel in das Häuschen bringen.

Spielverlauf:

Ein Spieler beginnt mit würfeln. Nach den gewürfelten Zahlen geht der »Vogelflug« in Pfeilrichtung auf der Spielbahn voran. Dem Spieler bleibt es über-

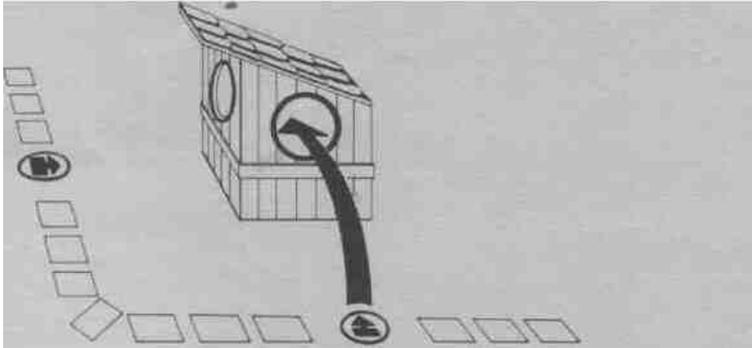
lassen, mit welchem seiner Vögel er jeweils ziehen will. Es besteht Zugzwang! Die Ausnahme: Die erreichbaren Felder ohne Punkt sind schon besetzt - dann verfallen die gewürfelten Zahlen und der nächste darf würfeln.

Merke!

- Geschlagen d.h. hinausgeworfen werden die Vögel nur auf den Feldern mit einem schwarzen Punkt und auf dem farbigen Absprungfeld mit dem Pfeil vor dem Schlupfloch. Die geschlagenen Vögel beginnen wieder am Startpunkt.
- Auf allen anderen Feldern darf immer nur ein Vogel sitzen.

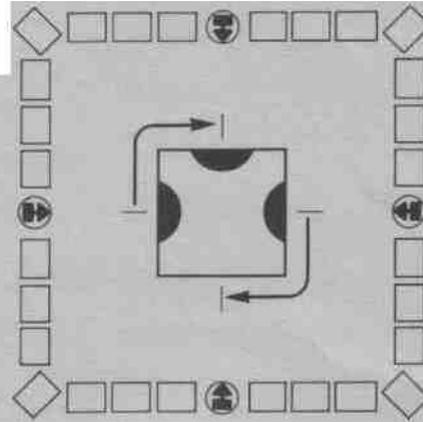
Einzug ins Vogelhäuschen

Wer nach der Umrundung der Spielbahn auf das zu seiner Farbe gehörende Absprungfeld mit dem Pfeil gelangt, darf diesen Vogel durch das runde Schlupfloch in das Häuschen »fliegen« lassen.



Allerdings muß dieses Feld genau angewürfelt werden. Ist das Schlupfloch just auf dieser Seite gerade nicht vorhanden, muß der Vogel auf dem Absprungfeldwarten.

Das Vogelhaus hat nur drei Schlupflöcher, deshalb ist für eine Farbe der »Einzug« stets versperrt. Bei jeder gewürfelten Sechswürfel wird jedoch das Vogelhaus um eine Viertel-Umdrehung (90°) gedreht. Ist ein



schon wartender Vogel jetzt an der Reihe, darf er schnell in das Häuschen »einfliegen« und dann für seine anderen Figuren würfeln. Wenn eine Sechswürfel würfelt, darf nach dem Drehen des Vogelhauses dennoch sechs Felder ziehen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler seine vier Vögel im Vogelhaus hat. Dann hebt man das Dach des Häuschens an, entnimmt die Vögel und die nächste Runde kann beginnen



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart