



Im Vogelland herrscht Hochbetrieb. Munteres Würfelspiel für 2-4 Vogelfreunde ab 3 Jahren. Mit zwei Spielvarianten.

Art.nr.: 3562
Spielart: Familienspiel
Spieler: 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren
Inhalt: 16 Vogelnester, 16 Aufgabenkärtchen, 4 Vögel, 1 Würfel, Spielanleitung
Autor: Heinz Meister
Illustration: Barbara Kinzebach

Geschichte

Trilli, trilli! Die kleinen Vögelchen hüpfen von Nest zu Nest und suchen Ihre Eier. Helft den Vögelchen ins richtige Nest zu fliegen.

Vorbereitung

Die 16 Vogelnester werden gemischt und mit der Abbildung nach oben in einem runden Parcours ausgelegt. Nester mit gleichfarbigen Eiern dürfen nicht nebeneinander liegen.

Die 16 Aufgabenkärtchen liegen verdeckt als ein Stapel in der Mitte des Kreises, so dass alle Spieler sie gut erreichen können.

Die vier Vögelchen werden jeweils auf ein beliebiges Vogelnest gesetzt.



Ziel des Spieles

Die Vögelchen werden mit Hilfe des Würfels über den Parcours geführt. Wem es gelingt, den richtigen Vogel auf das vorgegebene Vogelnest zu setzen, darf sich ein Aufgabenkärtchen nehmen. Wer am Ende den höchsten Stapel an Aufgabenkärtchen besitzt, gewinnt.

Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der kleinste Spieler darf beginnen. Er dreht das oberste Aufgabenkärtchen vom Stapel um und legt es wieder darauf ab, so dass alle Spieler es gut sehen können.



Auf dem Kärtchen ist nun eine Kombination aus einem Vogel in einer bestimmten Farbe und Eiern in einer bestimmten Farbe zu sehen, z.B. der gelbe Vogel sitzt auf den blauen Eiern.

Diese Kombination gilt es nun auch mit den Vögelchen auf dem Vogelnest-Parcours zu erreichen. Das heißt, der Spieler versucht mit dem gelben Vögelchen in das Nest mit den blauen Eiern zu fliegen.

Sitzt der entsprechende Vogel bereits in diesem Nest, darf sich der Spieler dieses, ohne zu würfeln, nehmen. Anschließend wird ein neues Kärtchen aufgedeckt.

Sitzt der entsprechende Vogel noch nicht in dem Nest, würfelt der Spieler der am Zug ist einmal.

Die Zahl auf dem Würfel gibt an, wie viele Züge er mit dem auf dem Aufgabenkärtchen angezeigten Vögelchen nach links oder rechts ziehen muss. Besetzte Nester werden übersprungen und nicht mitgezählt.

Das richtige Nest wurde erreicht

Konnte der Spieler mit dem Ziehen des Vögelchens das richtige Nest, wie von dem Aufgabenkärtchen vorgegeben, erreichen, dann darf der Spieler das offen liegende Aufgabenkärtchen mit der nun farbgleichen Aufgabenkärtchen nehmen und ist auch weiterhin am Zug. Er darf ein neues Aufgabenkärtchen vom Kartenstapel umdrehen und versuchen, diese Kombination durch erneutes Würfeln und Ziehen zu erreichen. Dies darf er solange, wie er die passende Kombination erreichen kann. Schafft er es mit einem Zug nicht, so ist der nächste Spieler am Zug.

Das richtige Nest wurde nicht erreicht

Konnte der Spieler nicht das richtige Nest erreichen, bekommt der reihum nächste Spieler den Würfel. Dieser deckt kein weiteres Aufgabenkärtchen mehr auf, würfelt jedoch und probiert seinerseits, die Kombination des offen liegenden Kärtchens zu erreichen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald das letzte Aufgabenkärtchen aus der Mitte genommen wurde. Alle Spieler nehmen nun ihre gesammelten Kärtchen und legen diese als Stapel aufeinander. Die Stapel werden nebeneinander gestellt und die Höhe der Stapel wird verglichen. Sieger ist der Spieler, der den höchsten Stapel an Vogelnest-Kärtchen besitzt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spielvariante 1 – Trilli, trilli!

Vorbereitung

Das Spiel wird wie im Grundspiel vorbereitet. Der Würfel wird in dieser Variante nicht benötigt.

Ziel des Spieles

Möglichst viele Aufgabenkärtchen zu sammeln.

Spielverlauf

Es wird reihum gespielt. Der größte Spieler darf beginnen. Er nimmt das oberste Aufgabenkärtchen vom Stapel und hält es verdeckt in seiner Hand. Er ist in dieser Runde der Spielleiter.

Die Mitspieler müssen durch das Versetzen der Vögelchen versuchen, die Kombination herauszufinden, die auf dem Aufgabenkärtchen des Spielleiters abgebildet ist.

Ist die abgebildete Kombination bereits im Parcours vertreten, wird die Karte unter den Stapel geschoben und der Spielleiter zieht eine neue Karte.

Der Spieler links neben dem Spielleiter darf nun **ein beliebiges Vögelchen** in ein **beliebiges Nest** setzen. Nun wertet der Spielleiter den Zug des Spielers:

Kein Element der Kombination stimmt überein

Ist der falsche Vogel in ein falsches Nest geflogen, stimmt also **keine Farbe** der im Parcours hergestellten Kombination mit dem Aufgabenkärtchen des Spielleiters überein, so sagt er „Piiiiiep!“.

Ein Element der Kombination stimmt überein

Ist der richtige Vogel in ein falsches Nest geflogen oder der falsche Vogel in ein richtiges Nest, stimmt also **eine Farbe** der im Parcours hergestellten Kombination mit dem Aufgabenkärtchen des Spielleiters überein, so sagt der Spielleiter „Trilli, trilli!“, weil ein Element der Kombination richtig erraten wurde.

Beide Elemente sind richtig

Ist der richtige Vogel in das richtige Nest geflogen, stimmt also die im Parcours hergestellten Kombination mit dem Aufgabenkärtchen des Spielleiters überein, so sagt der Spielleiter „Trilli, trilli!“, weil beide Elemente der Kombination richtig erraten wurden und gibt das Aufgabenkärtchen an den Spieler, der die Kombination herausfinden konnte.

Ein Beispiel:

Der Spielleiter zieht das Aufgabenkärtchen auf dem ein gelber Vogel auf dem Nest mit blauen Eiern sitzt.

Stellt ein Mitspieler nun den blauen Vogel auf das Nest mit gelben Eiern, oder einen grünen Vogel auf das Nest mit roten Eiern, gibt es also keine Übereinstimmung, so sagt der Spielleiter „Piiiiiep!“

Stellt ein Mitspieler den gelben Vogel auf ein Nest mit roten Eiern, oder einen roten Vogel auf ein Nest mit blauen Eiern, so gibt es eine Übereinstimmung und der Spielleiter sagt „Trilli!“

Stellt ein Mitspieler den gelben Vogel auf ein Nest mit blauen Eiern, wurde die Kombination erraten. Der Spielleiter sagt „Trilli, trilli!“ und übergibt das Aufgabenkärtchen an den Mitspieler, der die Kombination herausfinden konnte.

Der Spieler, der die Kombination herausfinden konnte, wird in der darauffolgenden Runde der Spielleiter und zieht ein neues Aufgabenkärtchen vom Kartenstapel.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald das letzte Aufgabenkärtchen aufgebraucht wurde. Alle Spieler nehmen nun ihre gesammelten Kärtchen und legen diese als Stapel aufeinander. Die Stapel werden nebeneinander gestellt und die Höhe der Stapel wird verglichen. Sieger ist der Spieler, der den höchsten Stapel an Aufgabenkärtchen besitzt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spielvariante 2 – Memo

Vorbereitung

Die 16 Vogelnester werden gemischt und mit der Abbildung nach oben in einem runden Parcours ausgelegt. Nester mit gleichfarbigen Eiern dürfen nicht nebeneinander liegen.

Die 16 Aufgabenkärtchen werden gemischt und verdeckt in einem zweiten Kreis um den ersten Kreis verteilt. Die vier Vögelchen werden jeweils auf ein beliebiges rundes Vogelnest-Kärtchen des Kreises gesetzt. Der Würfel wird in dieser Variante nicht benötigt.

Ziel des Spieles

Möglichst viele Aufgabenkärtchen zu sammeln.

Spielverlauf

Es wird reihum gespielt. Der kleinste Spieler darf beginnen. Er nimmt ein beliebiges Vögelchen und versetzt dieses nach links oder rechts in ein angrenzendes Nest.

Anschließend dreht er ein beliebiges Aufgabenkärtchen um, und schaut, ob seine Kombination aus Vögelchen und Vogelnest darauf abgebildet ist.

Stimmt die Kombination überein, erhält der Spieler das Aufgabenkärtchen und darf das aufgedeckte Aufgabenkärtchen vor sich ablegen. Er ist weiter am Zug und darf sein Glück versuchen.

Stimmt die Kombination nicht überein, dreht der Spieler das Kärtchen wieder um und der reihum nächste Spieler ist am Zug.

Wichtig ist, dass

... immer zuerst ein Vögelchen versetzt wird, bevor ein Kärtchen umgedreht wird

... ein Vögelchen immer nur um ein Nest nach links oder rechts versetzt wird

... nur dann ein Kärtchen genommen werden darf, wenn auch der auf diesem Kärtchen abgebildete Vogel bewegt wurde.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald das letzte Aufgabenkärtchen aufgebraucht wurde. Alle Spieler nehmen nun ihre gesammelten Kärtchen und legen diese als Stapel aufeinander. Die Stapel werden nebeneinander gestellt und die Höhe der Stapel wird verglichen. Sieger ist der Spieler, der den höchsten Stapel an Aufgabenkärtchen besitzt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Und nun viel Spaß mit Trilli-Trilli!

Adresse :

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

© 2004 Selecta Spielzeug AG