

BIRDIE



8+



2-4



30+

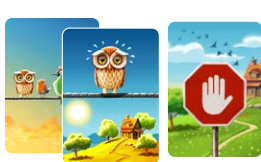
SPIELREGEL

BIRDIE

SPIELZIEL

Sammelt über zwei Durchgänge Vogelkarten mit gemeinsamen Eigenschaften. Die Reihenfolge, in der ihr die Karten sammelt, ist dabei aber entscheidend. Merkt euch also gut, was ihr wann in euren Wertungsstapel legt, denn nur dann werdet ihr richtig punkten! Ob Rotkehlchen, Taube, Specht oder Eule, wenn ihr ihre Fähigkeiten auch noch geschickt und zum richtigen Zeitpunkt nutzt, steht dem Sieg nichts mehr im Weg!

INHALT



65 Spielkarten:

64 Vogelkarten, 1 Stopp-Karte



4 Spielertableaus



4 Trophäen



4 Filzstifte
mit Putzschwamm

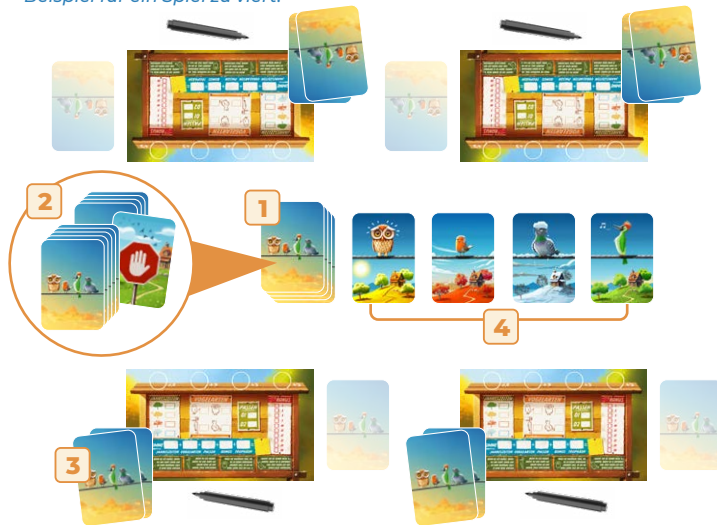


1 Comic-Karte
(wird nicht im Spiel verwendet)

SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt alle Vogelkarten gründlich durch.
Im Spiel zu zweit: Teilt nach dem Mischen die Vogelkarten in zwei ungefähr gleich hohe Stapel, einen für jeden Durchgang.
2. Zieht so viele Vogelkarten, wie Spieler an der Partie teilnehmen und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Legt die Stopp-Karte darauf und den Rest der Vogelkarten oben darauf. Dies bildet den **Nachziehstapel**.
3. Jeder Spieler zieht **zwei Karten** vom Nachziehstapel zum Start **auf die Hand**.
4. Zieht vier weitere Karten vom Nachziehstapel und legt sie als **Auslage** neben den Nachziehstapel.
5. Der Spieler, der am lautesten zwitschern kann, beginnt.

Beispiel für ein Spiel zu viert:

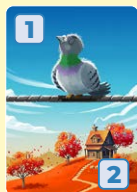
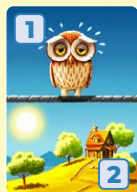
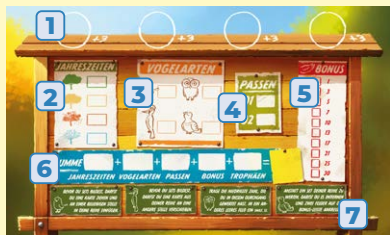


Die Vogelkarten

1. Vogelart
2. Jahreszeit

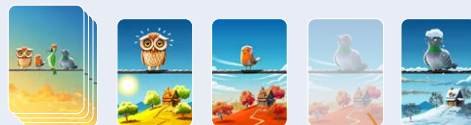
Die Spielertableaus

1. Punkte für Trophäen
2. Punkte für Jahreszeiten
3. Punkte für Vogelarten
4. Punkte für frühzeitiges Passen
5. Bonuspunkte
6. Summe der Punkte
7. Übersicht der Vogel-Fähigkeiten

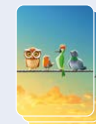


1. EINE KARTe WÄHLEN UND AUF DIE HAND NEHMEN

Wähle eine Karte aus der Auslage und nimm sie auf deine Hand. Deine Handkarten können zu einem späteren Zeitpunkt zu deinem persönlichen Wertungsstapel hinzugefügt (siehe 2.) oder während der Wertung eingesetzt werden, um die Spezialfähigkeit der jeweiligen Vogelart zu nutzen.



Handkarten



persönlicher Wertungsstapel

SPIELABLAUF

Birdie wird in zwei Durchgängen gespielt, beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt genau eine der folgenden Aktionen durch:

1. Eine Karte wählen und auf die Hand nehmen
2. Karten zum persönlichen Wertungsstapel hinzufügen
3. Passen

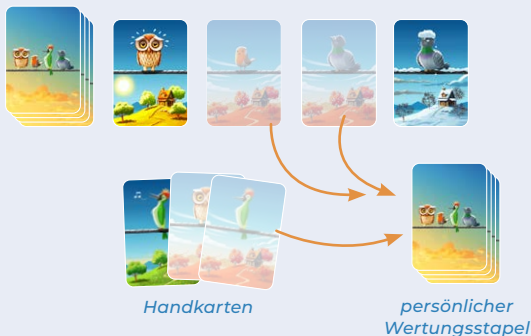
Achtung: Karten werden immer von der Auslage genommen, nie direkt vom Nachziehstapel.

Am Ende jedes Zuges wird die Auslage wieder auf vier Karten aufgefüllt. Wenn dabei die Stopp-Karte aufgedeckt wird, geht der Durchgang noch weiter, aber die Auslage wird nicht mehr weiter aufgefüllt. Wenn keine Karten mehr in der Auslage liegen, muss gepasst werden. Sobald alle Spieler gepasst haben, endet der Durchgang und ihr fahrt mit der Wertung fort (siehe S. 7).

2. KARTEN ZUM PERSÖNLICHEN WERTUNGSSTAPEL HINZUFÜGEN

Willst du Karten zum persönlichen Wertungsstapel hinzufügen, musst du zuerst zwei Karten aus der Auslage wählen. Diese müssen verdeckt auf deinen Wertungsstapel gelegt werden. Du darfst sie mit einer beliebigen Anzahl Karten aus deiner Hand ergänzen und die Reihenfolge dabei frei bestimmen.

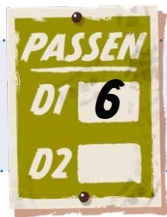
Achtung: Einmal im persönlichen Wertungsstapel dürfen die Karten nicht mehr angeschaut werden.



3. PASSEN

Wenn du passt, darfst du in diesem Durchgang keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Je früher du jedoch passt, desto mehr Punkte kannst du dir dadurch sichern: Wenn du passt, notierst du dir im Feld des aktuellen Durchgangs doppelt so viele Punkte, wie Spieler in der Runde verbleiben. Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, darf dieser noch genau eine Aktion durchführen und muss danach ebenfalls passen.

Beispiel: In einem Spiel zu viert erhält der erste Spieler, der passt, 6 Punkte (2×3 verbleibende Spieler), der zweite 4 Punkte und der dritte 2 Punkte.



WERTUNG EINES DURCHGANGS

Wenn alle Spieler gepasst haben, endet der Durchgang und es kommt zur Wertung.

Gewertet wird in der Reihenfolge, in der die Spieler gepasst haben (also beginnend mit dem Spieler, der den höchsten Wert ins Passen-Feld des aktuellen Durchgangs eingetragen hat). Diese Reihenfolge ist insbesondere für die Verteilung der Trophäen wichtig (siehe S. 10).

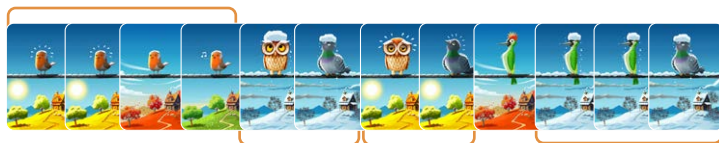
WERTUNG

Um deinen Wertungsstapel zu werten, drehst du ihn zunächst um und breitest ihn, **ohne die Reihenfolge zu ändern**, in eine horizontale Reihe aus. Die Fähigkeiten von Rotkehlchen und Specht auf deiner Hand dürfen nun verwendet werden (siehe S. 9).



Sets:

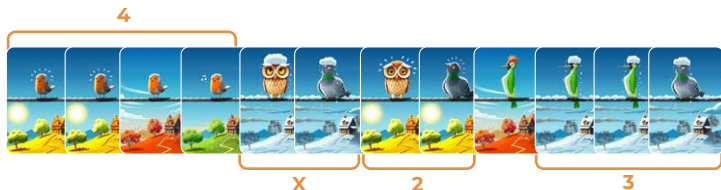
Dann **musst** du die Reihe in mehrere **Sets** aufteilen: Ein Set besteht aus mindestens zwei Karten, die eine Eigenschaft (Vogelart oder Jahreszeit) gemeinsam haben. Teilen sie mehr als eine Eigenschaft, entscheidest du, welche Eigenschaft du werten willst. Jede Karte darf nur Teil eines Sets sein.



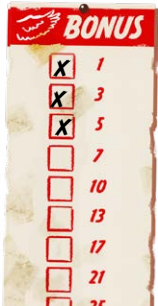
Jedes Set ist so viele Punkte wert, wie es Karten umfasst. Punkte müssen auf deinem Spielertableau in jenem Feld notiert werden, das der gemeinsamen Eigenschaft entspricht. Die Fähigkeiten von Eule und Taube auf deiner Hand dürfen nun verwendet werden (siehe S. 9). Karten, die nicht Teil eines Sets sind, können nicht gewertet werden.



Achtung: Jede Eigenschaft kann nur einmal gewertet werden. Wenn in einem Feld bereits eine Zahl steht (entweder aus diesem oder dem vorherigen Durchgang), darf diese Eigenschaft nicht mehr gewertet werden.

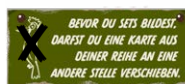


Beispiel: Leyla teilt ihre Reihe in vier Sets auf. Sie notiert 4 Punkte im Feld für die Rotkehlchen, 2 Punkte im Feld für Vögel im Sommer und 3 Punkte im Feld für Vögel im Winter. Das zweite Set von Vögeln im Winter sowie der einzelne Specht können nicht gewertet werden.



Bonuspunkte:

Immer, wenn du eine Vogelart oder Jahreszeit wertest, darfst du das oberste freie Feld der Bonus-Leiste ankreuzen. Bei Spielende erhältst du so viele Punkte, wie neben dem untersten angekreuzten Feld der Bonus-Leiste angegeben.



Die Fähigkeiten der Vogelarten:

Während einer Wertung können Vogelkarten aus der Hand gespielt werden, um die Fähigkeiten der jeweiligen Vogelart einzusetzen. Dies geschieht entweder **vor** (Rotkehlchen und Specht) oder **nach** (Eule und Taube) dem Bilden von Sets. Jede Vogelart darf während der gesamten Partie nur einmal eingesetzt werden. Wenn eine Fähigkeit einer Vogelart eingesetzt wird, muss die entsprechende Abbildung auf dem Spielertableau angekreuzt werden.



Rotkehlchen:

Bevor du Sets bildest, darfst du die oberste Karte ziehen und an einer beliebigen Stelle in deine Reihe einfügen. Liegt die Stopp-Karte zuoberst auf dem Nachziehstapel, ziehst du stattdessen die oberste Karte darunter.



Specht:

Bevor du Sets bildest, darfst du eine Karte aus deiner Reihe an eine andere Stelle versetzen.



Eule:

Trage die niedrigste Zahl, die du in diesem Durchgang gewertet hast, in ein beliebiges leeres Feld auf deinem Spielertableau ein. Für eine so kopierte Wertung darf kein Feld auf der Bonus-Leiste angekreuzt werden und der eingetragene Wert darf nicht höher als 5 sein, auch wenn die niedrigste Wertung mehr als 5 beträgt. In diesem Fall wird nur eine 5 eingetragen.

Hinweis: Trophäen können auf diese Weise gewonnen werden.



Taube:

Anstatt ein Set deiner Reihe zu werten, darfst du es entfernen und zwei Felder auf der Bonus-Leiste ankreuzen.



Trophäen:

Immer, wenn ein Spieler als Erster eine Zahl im Feld für eine Vogelart einträgt, erhält er die Trophäe der entsprechenden Vogelart und stellt sie auf einen der vier weißen Kreise auf seinem Spielertableau. Wenn ein Mitspieler diese Zahl zu einem späteren Zeitpunkt übertrifft (entweder während diesem oder dem nachfolgenden Durchgang), muss die Trophäe an diesen Spieler übergeben werden. Bei einem Gleichstand behält der erste Spieler die Trophäe. Bei Spielende ist jede Trophäe 3 Punkte wert.

DER ZWEITE DURCHGANG

Nachdem alle Spieler ihre Reihe des ersten Durchgangs gewertet haben, werfen sie alle Karten auf ihrer Hand ab und starten einen neuen Durchgang, indem sie erneut mit der Spielvorbereitung beginnen (siehe S. 3). Der Spieler, der im ersten Durchgang als Letzter gepasst hat, ist der Startspieler des zweiten Durchgangs.

Im Spiel zu zweit: Legt alle Karten (mit Ausnahme der Stopp-Karte) des ersten Durchgangs zurück in die Schachtel. Bildet mit dem zweiten Stapel und der Stopp-Karte einen neuen Nachziehstapel für den zweiten Durchgang.

Der zweite Durchgang funktioniert genau gleich wie der Erste. Denkt aber daran, dass jede Eigenschaft nur einmal gewertet werden darf!

SPIELENDE

SUMME		+		+		+		+		=	
JAHRESZEITEN	VOGELARTEN	PASSEN	BONUS	TROPHÄEN							

Nach der Wertung des zweiten Durchgangs endet das Spiel. Zählt alle eure Punkte in jeder Kategorie zusammen und tragt sie in das entsprechende Feld der Punkteberechnung ein. Zählt dann all diese Zwischenergebnisse zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige, der in der zweiten Runde zuerst gepasst hat.



EXPERTEN-VARIANTE

Wenn ihr das Grundspiel schon einige Male gespielt habt und eine größere Herausforderung wünscht, könnt ihr die Wertungsphase beider Durchgänge wie folgt modifizieren:

Nachdem der Wertungsstapel in eine horizontale Reihe ausgebreitet wurde, muss genau eine beliebige Karte aus der Reihe entfernt und abgeworfen werden, wodurch eine Lücke in der Reihe entsteht.



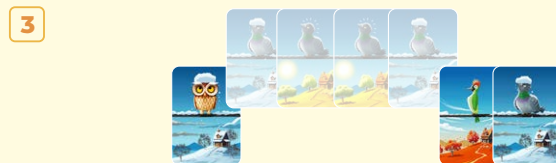
Beispiel: Nachdem Leyla ihren Wertungsstapel in eine horizontale Reihe ausgebreitet hat, entfernt sie das Rotkehlchen und wirft es ab, wodurch ein Set von 5 Frühlings-Karten gebildet wird.

Falls die beiden Karten, die an diese Lücke angrenzen, eine Eigenschaft gemeinsam haben, müssen sie zusammen mit allen anderen an diese angrenzenden Karten, die diese Eigenschaft teilen, entfernt und als Set gewertet werden.



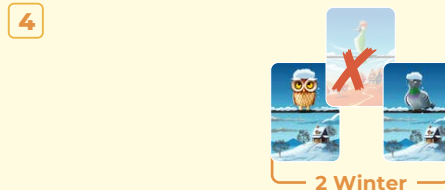
Beispiel: Sie entfernt dieses Set und trägt eine 5 auf ihrem Spielertableau im Feld für Frühlings ein. Danach grenzen zwei Karten an die Lücke an, die sowohl die Eigenschaft „Tauben“ als auch „Sommer“ gemeinsam haben.

Dadurch entsteht eine neue Lücke und der gleiche Prozess wird so lange wiederholt, bis die an die Lücke angrenzenden Karten keine Eigenschaft mehr teilen oder alle Karten zur Seite gelegt wurden. Teilen die Karten keine Eigenschaft oder wurde die Eigenschaft bereits gewertet, müssen sie aneinandergelegt und eine neue Karte gewählt werden, die entfernt und abgeworfen wird.



Beispiel: Sie entfernt das Set von Tauben-Karten, da sie so 4 statt 2 Punkte (für „Sommer“) eintragen kann. Danach grenzen aber zwei Karten an die Lücke, die keine Eigenschaft teilen. Sie muss wieder eine Karte entfernen, um eine neue Lücke zu bilden und entscheidet sich für den Specht.

Dann wiederholt sich dieser Prozess, bis alle Karten entweder in Sets gewertet oder abgeworfen wurden.



Beispiel: Die beiden verbleibenden Karten teilen die Eigenschaft „Winter“, also muss Leyla in diesem Feld eine 2 eintragen.

Achtung:

1. Ein Set beinhaltet alle Karten, die ein und dieselbe Eigenschaft gemeinsam haben und an die Lücke angrenzen.
2. Wenn die beiden an die Lücke angrenzenden Karten beide Eigenschaften miteinander teilen (Vogelart und Jahreszeit), entscheidet der Spieler, welche Eigenschaft zum Bilden dieses Sets verwendet wird.

Die Fähigkeiten der Vogelarten

In der Experten-Variante dürfen die Fähigkeiten zweimal statt nur einmal pro Partie eingesetzt werden. Dazu wird die entsprechende Abbildung auf dem Spielertableau wie gehabt abgekreuzt, bei jedem Einsatz einfach nur mit einem Strich.



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.

Unter Lizenz von:

GateOnGames
www.gateongames.com

Birdie © 2024 Zerossem S.R.L.
Via per Camaiole, 2 55064
San Martino in Freddana (LU) – Italia

Autor: David Spada

Illustration: Stefano Tartarotti

Entwicklung: Christian Giove

Supervision: Mario Cortese

Grafik: Margherita Cagnola,

Martina Marzulli

3D-Design: Martina Marzulli

Zusätzliches Bildmaterial: Freepik.com

Game Factory Version © 2025

Grafik: Melanie Friedli

Redaktion: Lorenz Vollenweider

Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com



SPIELABLAUF

In deinem Zug führst du genau eine der folgenden Aktionen durch:

1. Eine Karte wählen und auf die Hand nehmen

Wähle eine Karte aus der Auslage und nimm sie auf die Hand.
Fülle dann die Auslage wieder auf.

2. Karten zum persönlichen Wertungsstapel hinzufügen

Willst du Karten zum persönlichen Wertungsstapel hinzufügen, musst du zuerst zwei Karten aus der Auslage wählen. Diese müssen verdeckt auf deinen Wertungsstapel gelegt werden. Du darfst sie mit einer beliebigen Anzahl Karten aus deiner Hand ergänzen und die Reihenfolge dabei frei bestimmen. Fülle dann die Auslage wieder auf.

3. Passen

Notiere dir doppelt so viele Punkte, wie Spieler in der Runde verbleiben, im Passen-Feld auf deinem Spielertableau. Du darfst für den Rest des Durchgangs keine Aktionen mehr durchführen.

Wenn alle Spieler gepasst haben, fahrt ihr mit der Durchgangswertung fort.

DURCHGANGSWERTUNG

Beginnend mit dem Spieler, der als Erster gepasst hat und danach in absteigender Reihenfolge, wird wie folgt gewertet:

1. Drehe deinen Wertungsstapel um und breite ihn, ohne die Reihenfolge zu ändern, in eine horizontale Reihe aus. Nutze gegebenenfalls die Fähigkeiten von Rotkehlchen und Specht auf deiner Hand.
2. Teile die Reihe in eine beliebige Anzahl Sets mindestens zwei Karten, die mindestens eine Eigenschaft (Vogelart oder Jahreszeit) gemeinsam haben, auf.
3. Notiere für jedes Set, das bisher noch nicht gewertet wurde, die Anzahl Karten als Punkte im entsprechenden Feld auf deinem Spielertableau. Nutze gegebenenfalls die Fähigkeiten von Eule und Taube auf deiner Hand.
4. Kreuze für jede neu notierte Wertung das oberste freie Feld der Bonus-Leiste an.
5. Überprüfe, ob du mehr Punkte für eine Vogelart hast als alle anderen Spieler. Nimm dir in diesem Fall die entsprechende Trophäe.