

Cubirds KSR

Aufbau: Benennt einen Startspieler, der folgende Aufgabe übernimmt:
Mische die 110 Karten + lege in 4 Reihen offen je 3 Karten aus. Jede Reihe muss eine unterschiedliche Vogelart zeigen, andernfalls kommt die doppelte Karte auf den Ablagestapel und wird ersetzt.
Zum Schluß mische Nachzieh- und Ablagestapel zusammen und gib jedem Spieler verdeckt 8 Karten.
Jeder Spieler erhält noch 1 weitere Karte offen in seine Sammlung vor sich.

Es gibt 110 Vogelkarten in 8 Arten. () = Exemplare

Kranich (7), Eule (10), Tukan (10), Ente (13), Papagei (13), Elster (17), Teichrohrsänger (20), Rotkehlchen (20)

Ablauf erfolgt immer im Uhrzeigersinn:

Rundenbeginn:

- ◆ Jeder Spieler hat 8 Handkarten.

Spielzug:

1) LEGE alle Vögel EINER Art an einer der 4 Reihen an, entweder LINKS oder RECHTS.

Nun gilt a) oder b):

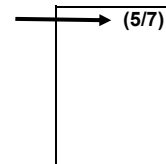
- a. Ist die **angelegte Art bereits in dieser Reihe vertreten**, erhältst Du alle Vögel auf Deine Hand, die **zwischen** den Vögeln der gerade gespielten Art liegen. Die restlichen Vögel rücken zusammen. Sollten nur noch Vögel EINER Art in der Reihe liegen, ziehe solange immer 1 Karte nach, bis ein Vogel einer anderen Art erscheint, welcher rechts oder links (nach Wunsch) an die Reihe kommt.



- b. Sollte aber durch das Anlegen **kein Vogel anderer Art eingeschlossen** werden, DARFST Du 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

2) Optional: Spiele 1 SCHWARM aus und erhalte 1 oder 2 Vögel für Deine Sammlung.

- ◆ Jede Art hat eine Angabe für die Mindest-Anzahl Tiere für einen kleinen / großen Schwarm.
- ◆ Du spielst ALLE Vögel EINER ART aus, die mind. die Anzahl für einen kleinen Schwarm haben.
 - Ist die Anzahl nur \geq Anzahl für kleinen Schwarm und zu klein für großen Schwarm, dann lege 1 Vogel davon in Deine Sammlung.
 - ODER Anzahl \geq Anzahl für großen Schwarm, lege 2 Vögel davon in Deine Sammlung.
- ◆ In beiden Fällen kommen die überzähligen Vögel auf den Ablagestapel.



Rundenende:

- ◆ Die Runde endet sofort, wenn einer der Spieler keine Handkarten mehr hat. Alle Restkarten der Mitspieler kommen auf den Ablagestapel. Jeder Spieler erhält 8 Karten vom Nachziehstapel (Ablage wird gemischt, wenn Nachziehstapel leer ist).
- ◆ Der Beender der Runde beginnt die nächste Runde.

Spielende:

- ◆ Es gewinnt, wer nach seinem Zug 7 verschiedene Vogelarten gesammelt hat ODER von 2 Arten je 3 Vögel.
- ◆ Alternativ endet das Spiel, wenn nicht genug Karten (8 je Spieler) für neue Runde da sind. In diesem Fall gewinnt, wer die meisten Vögel in seiner Sammlung hat: Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.04.22