



Bravo Piepino!

**Kleiner Vogel auf großer Reise.
Das spannende Vogelspiel mit lustigen
Überraschungseffekten, mit einer Spielvariante.**

Art.Nr.: 3587
Spielart: Familienspiel
Spieler: 2-4
Inhalt: 1 Spielplan, 4 Vögelchen, 40 Kärtchen,
1 Spielanleitung

Autor: Marco Teubner
Illustration: Barbara Kinzebach



Geschichte

Der kleine Vogel Piepino und seine Geschwister waren auf Vogelbesuch bei Freunden. Am Abend möchten sie in ihr sicheres Nest zurückfliegen. Könnt ihr ihnen dabei helfen?

Vorbereitung

Stellt den Spielplan in die Mitte des Tisches, so dass ihr ihn alle gut erreichen könnt. Mischt die Spielkärtchen verdeckt, d.h. mit der Federseite nach unten. In jede der vier Spalten des Spielplans werden acht Kärtchen eingeschoben, ohne das am unteren Spielplanende ein Kärtchen herauschaut. An dem Ausschnitt oben, muss noch ein Kärtchen zu sehen sein, die Farbe ist **beliebig**.

Jeder Spieler nimmt sich eines der verbliebenen Kärtchen. Die restlichen Kärtchen kommen aus dem Spiel.

Die Farben der Federn und der Rückseiten der Kärtchen haben im hier beschriebenen Grundspiel keine Bedeutung.

Jeder sucht sich ein farbiges Vögelchen aus und stellt es auf das Vogelhäuschen. Bei weniger als 4 Spielern kommen die überzähligen Vögelchen aus dem Spiel, sie werden nicht benötigt.

Ziel des Spiels

Wer es schafft, sein kleines Vögelchen zuerst vom Vogelhäuschen ins Nest zu bringen, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, der kleinste Spieler beginnt.

1. Vogel ziehen

Wenn ihr an der Reihe seid, zeigt ihr die Federseite den Mitspielern und bewegt euer Vögelchen um so viele Felder nach vorne, wie auf eurem Kärtchen Federn abgebildet sind - also entweder ein, zwei oder drei Felder.

Die Pfeile auf dem Spielplan zeigen euch die Laufrichtung an. Besetzte Felder werden mitgezählt. Ist das Zielfeld besetzt, so wird das Vögelchen einfach auf das **nächste freie Feld** gesetzt.

2. Kärtchen einschieben

Anschließend schiebt ihr euer Kärtchen verdeckt, mit den **Federn nach unten**, in eine der vier Spalten des Spielplans. Wenn ihr euch für eine Spalte entschieden habt, darf das Kärtchen nicht wieder zurückgezogen werden, der Zug gilt!

3. neues Kärtchen nehmen

Das unten herauskommende Kärtchen nehmt ihr, ihr braucht es für den nächsten Zug. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: die vier Vögelchen sowie einige Kärtchen sind magnetisch. So kann es passieren, dass sich ein Vögelchen durch das Einschieben von einem Kärtchen bewegt. Es kann auch passieren, dass ein Vögelchen, ein anderes mitschiebt.

Nur bei den Barrieren passiert nichts. Stoßen die Vögelchen an eine Barriere, werden sie in ihrem „Weiterflug“ behindert.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen Vogel ins Nest oder darüber hinauszieht. Das Nest muss nicht direkt erreicht werden, überzählige Federn verfallen. Wenn der Sieger das Ziel erreicht hat, können die Mitspieler natürlich noch um die Plätze spielen!

Spielvariante

Bei dieser Variante müsst ihr auf die sichtbaren Farbfelder der eingeschobenen Kärtchen sowie auf die Farben der Federn achten.

Vorbereitung

Die Kärtchen werden, wie im Grundspiel beschrieben, in den Spielplan eingeschoben. Am oberen Ende muss in jeder Spalte **eine der vier Farben** sichtbar sein.

Jeder Spieler erhält in dieser Variante **zwei** Kärtchen, die Federseite zeigt ihr euren Mitspielern noch nicht.

Spielverlauf

1. Kärtchen wählen

Wenn ihr an der Reihe seid, wählt ihr euch **eines** der beiden Kärtchen aus. Bei dem ausgewählten Kärtchen muss die Federfarbe mit dem Farbfeld eines Kärtchens übereinstimmen, das oben aus dem Spielplan herausschaut.

2. Vogel ziehen

Ihr zeigt die Federseite des gewählten Kärtchens den Mitspielern und bewegt euer Vögelchen um die entsprechende Anzahl an Feldern nach vorne.

3. Kärtchen einschieben

Anschließend schiebt ihr das Kärtchen, in **die Spalte der gleichen Farbe**. Die Federseite zeigt nach unten. Sind mehrere Spalten mit gleichen Farbfeldern da, kann man sich eine Spalte aussuchen. Welches Farbfeld des Kärtchens ihr oben aus dem Spielplan herausschauen, bleibt euch überlassen.

Ein Beispiel: Tom wählt ein Kärtchen mit **drei blauen** Federn. Er zeigt das Kärtchen und zieht mit seinem Vögelchen **drei** Felder weiter. Er schiebt dann dieses Kärtchen in eine Spalte, aus der oben ein **blaues** Farbfeld herausschaut.

Hat der Spieler kein Kärtchen, das mit einer bereits vorhandenen Farbe übereinstimmt, so darf er ein Kärtchen in eine beliebige Spalte schieben, **ohne** sein Vögelchen zu ziehen.

4. neues Kärtchen

Das unten herauskommende Kärtchen nimmt der Spieler und hat nun wieder zwei Kärtchen in der Hand. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Vögelchen das Nest erreicht. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Ihr könnt natürlich auch noch um die Plätze spielen.

Und nun viel Spaß mit Piepino und seinen luftigen Abenteuern!

Hinweis zum Spielabbau

Bitte beachten Sie, dass vor dem Zusammenklappen des Spielplanes alle Kärtchen aus dem Spielplan entfernt werden. Verwenden Sie dazu bitte beiliegenden Kartonstreifen.

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

© 2005 Selecta Spielzeug AG