



**Ein Spiel  
für 3-4 Spieler  
ab 7 Jahren**

Für meine  
beiden  
Nichten  
Katharina  
und Pia

### Spielidee

Die Spieler sammeln Vögel. Sie wollen möglichst große Vogelfamilien bekommen, denn dafür werden Pluspunkte gutgeschrieben. Wer nur wenige oder einzelne Vögel einer Art sammelt, erhält Minuspunkte aufgeschrieben. Deshalb darf man auch während des Spiels schon bekommene Vögel wieder fliegen lassen.

### Spielmaterial

77 Karten: 70 bunte Vögel (7 x 10 Karten), 4 knallbunte Vögel (4 Jokerkarten), 3 Hunde (3 Karten "Ein dicker Hund") und 1 Würfel.



### Spielvorbereitungen...

... bei 3 Spielern: Alle 77 Karten werden gründlich gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Karten auf die Hand (für jeden Hund bekommt man eine neue Karte, der Hund wird wieder in den Stapel gemischt). Aus den restlichen 68 Karten werden vier verdeckte Stapel zu 17 Karten gebildet.

... bei 4 Spielern: Alle 77 Karten werden gründlich gemischt. Jeder Spieler erhält 2 Karten auf die Hand (für jeden Hund bekommt man eine neue Karte, der Hund wird wieder in den Stapel gemischt). Aus den restlichen 69 Karten werden drei verdeckte Stapel zu 23 Karten gebildet.

Ein Kartenstapel kommt in die Tischmitte, der Würfel daneben. Die anderen Stapel liegen noch etwas abseits.

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es reihum weiter.



### Spielverlauf

Der Spieler am Zug nimmt die oberste Karte vom Stapel und steckt sie zu seinen Handkarten.



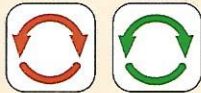
Wenn der Spieler allerdings einen **Hund** zieht, legt er die Karte vor einen Mitspieler und zieht aus dessen Hand zufällig 1 Karte. Der Hund kommt zurück in die Schachtel. Die gezogene Vogelkarte darf der Spieler zu seinen Handkarten nehmen.



Nachdem der Spieler eine Vogelkarte (keinen Hund) gezogen hat, wirft er den Würfel. Erscheint dabei ein **rotes** Symbol, dann **muss** die Aktion ausgeführt werden. Bei einem **grünen** Symbol **kann** der Spieler sie ausführen oder aber auch darauf verzichten:

### Doppelpfeil, rot (1x), grün (1x):

Jeder Spieler legt eine Handkarte verdeckt vor sich ab. Der Spieler am Zug ruft "rechts" **oder** "links" und alle schieben die abgelegte Karte in die ausgerufene Richtung zum rechten bzw. linken Nachbarn. Die erhaltene Karte wird auf die Hand genommen.



### Fragezeichen, rot (1x):

Der Spieler am Zug zieht bei einem Mitspieler aus dessen Kartenhand zufällig eine Karte und lässt sich von ihm eine Karte aus seiner Kartenhand ziehen. Die jeweils gezogene Karte wird auf die Hand genommen.



### Rufzeichen, grün (1x):

Der Spieler am Zug wählt eine seiner Handkarten, legt sie verdeckt vor einen Mitspieler und erhält von ihm ebenfalls eine Handkarte. Die neu erhaltenen Karten werden auf die Hand genommen.



### Schwarzes Kreuz (2x):

Es passiert nichts!



Nach dem Würfeln und nach dem Ausführen des Ereignisses ist der nächste Spieler am Zug.

### Ende eines Durchgangs

Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist und ein letztes Mal gewürfelt wurde, endet ein Durchgang. Das Spiel wird kurz unterbrochen, weil die Spieler ihre gesammelten Vögel sichern oder freilassen:



1. Jeder muss 2 Karten für den nächsten Durchgang als Handkarten zurückbehalten.

2. Jeder kann beliebig viele der anderen Karten verdeckt vor sich ablegen. Diese Vögel werden gesammelt und am Spielende bewertet. Die Karten darf man sich auch später jederzeit ansehen.

3. Jeder kann beliebig viele der verbliebenen Karten **verdeckt** in die Schachtel zurücklegen. Diese Vögel lässt man frei. Sie kommen nicht in die Wertung.

### Die weiteren Durchgänge

Pro Durchgang wird mit einem neuen Kartenstapel gespielt, der jeweils in die Tischmitte gelegt wird. Der im Uhrzeiger nächste Spieler beginnt den nächsten Durchgang mit dem Ziehen einer Karte und dem anschließenden Würfeln.

### Spielende

Nach dem vierten (3 Spieler) bzw. dritten (4 Spieler) Durchgang endet das Spiel. Jetzt behält man keine Einzelkarten mehr. Die Karten werden für die Endabrechnung gesichert oder, wenn man sie nicht mehr haben möchte, in die Schachtel gelegt.

Jetzt deckt jeder seine Karten auf und ordnet sie zu Vogelfamilien. Jeder knallbunte Jokervogel wird einer beliebigen Kartenreihe zugeordnet. Die **Vogelfamilien** werden **einzel**n abgerechnet:

1-3 Karten	1-3 Minuspunkte
4 Karten	0 Punkte
5 und mehr Karten	jede Karte 1 Pluspunkt
Jede Karte mit Ei im Nest	1 Zusatzpunkt
2 Karten mit je einem Ei und einem leerem Nest	1 Zusatzpunkt
Jede Karte mit einzeltem Ei	0 Punkte
jede Karte mit leerem Nest	0 Punkte



**Beispiel für eine Abrechnung:** Die 4 Karten "Wanderfalke" erbringen 2 Punkte: 0 Punkte für die 4 Karten, 1 Punkt für die Karte "Ei im Nest" und 1 Punkt für die zwei Karten "einzelnes Ei" und "leeres Nest".

Die Punkte werden zusammengezählt. Wer das höchste Ergebnis addiert, hat gewonnen. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der mehr Karten gesammelt hat.

### Ein etwas kniffligeres Spiel

Wer etwas kniffliger spielen möchte, braucht nur einen Regelpunkt bei der Abrechnung zu ändern:

5 und mehr Karten	5 Pluspunkte, egal wie viele Karten von dieser Vogelart gesammelt wurden.
-------------------	---

**Autor:** Peter Neugebauer  
**Illustration:** Michael Menzel/  
 Atelier Krapplack  
**Grafik:** Schulz & Hackner

**GOLDSIEBER SPIELE**  
 Georg Reulein GmbH & Co KG  
 Goldsieber Spiele, Waldstr. 38  
 D-90763 Fürth  
 Art.-Nr. 618 1196  
 © 2004 Noris Spiele  
 Alle Rechte vorbehalten  
 Made in Germany  
 www.goldsieber.de



**Kleine Fische** ist ein weiteres Erfolgsspiel vom Autor Peter Neugebauer.



Einer geht noch, einer beißt noch an...

**Kleine Fische, große Wirkung:** In diesem lebhaft sprudelnden Familienspiel ziehen meist diejenigen Spieler den Kürzeren, die nie wissen, wann es Zeit ist, einen Fang in Sicherheit zu bringen. Denn eines ist so sicher wie der Fisch im Wasser: Irgendwann taucht der Rächer der Geangelteten auf und beißt die Leine durch: zur großen Freude Ihrer Mitfischer.

**GOLDSIEBER**  
 Ein flottes Kartenspiel für 2-4 risikofreudige Angler ab 7 Jahren.  
 à la carte

