

C) Schwärme verschuechen & Rundenende

Eine große Anzahl Krähen bildet einen Schwarm.

1. Schwärme verschuechen

Nach Krähen fliegen & die Spieler erhalten Punkte wird geprüft, ob es Schwärme gibt. Sechs oder mehr Krähen auf einem Plättchen bilden einen Schwarm. Folgende Regel muss dann beachtet werden:

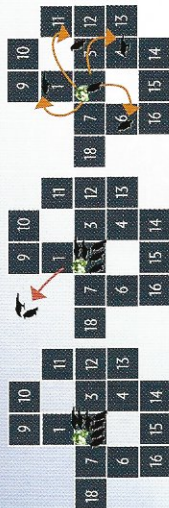
- Zwei Krähen des Schwarms werden ein Paar und fliegen weg, diese beiden Krähen werden zum Vorrat zurück gelegt.

Die übrigen Krähen müssen wie folgt verschuecht werden:

- Der Spieler, dessen glitzerndes Objekt den Schwarm angelockt hatte, verschuecht die Krähen nach dem Spiralmuster wie unten abgebildet.
- Dieser Spieler entscheidet, auf welchem Plättchen die Spirale beginnt (oben, rechts, unten oder links).
- Je eine Krähe wird auf jedes folgende Plättchen des Spiralmusters gesetzt, falls es eine Lücke gibt, wird diese übersprungen und die Krähe wird auf das nächste Plättchen des Musters gesetzt.
- Die Krähen des Schwarms werden verschuecht, bis nur noch eine Krähe übrig ist, sie bleibt auf dem Plättchen.
- Falls dadurch auf irgendeinem Plättchen ein Schwarm Krähen entsteht, wird dieser nicht sofort verschuecht, sondern erst in der nächsten Runde.



Schwarm verschuechen - Spiralmuster
Der Spieler, der mit seinem glitzernden Objekt den Schwarm angelockt hatte, bewegt die Krähen. Er entscheidet, auf welchem Plättchen - oben, rechts, unten oder links - er damit beginnt.



- a. Sieben Krähen bilden einen Schwarm
b. Zwei fliegen als Paar davon
c. Die Krähen werden nach dem Muster verschuecht, bis nur noch eine auf dem Ausgangsplättchen ist.

2. Rundenende

- Alle Spieler nehmen ihr glitzerndes Objekt zurück.
- Alle in dieser Runde gespielten Spezialmarker werden in die Spielschachtel zurück gelegt.
- Der Startspielermarker wird dem nächsten Spieler links gegeben, dieser beginnt eine neue Runde.
- Wenn der Plättchenstapel leer ist, endet das Spiel.

SPIELEND

Wenn der Plättchenstapel aufgebraucht ist, ist auch das Spiel zu Ende. Alle Spieler zeigen ihre nicht benutzten Spezialplättchen vor und erhalten dafür die entsprechenden Bonuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Spielsieger!

Gleichstände

Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der kein Müllplättchen gespielt hat. Gibt es dann immer noch keine Entscheidung, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

VARIANTEN

Plättchenwahl

Zu Beginn jeder Runde wird pro Spieler ein Plättchen vom Stapel gezogen und offen ausgelegt. Wer an der Reihe ist, muss eines der offen liegenden Plättchen nehmen (oder sein Müllplättchen, falls noch vorhanden), anstatt ein Plättchen vom Stapel zu ziehen.

Alle zum Ende der Runde nicht gewählten, offen ausliegenden Plättchen (weil ein Spieler oder mehrere seiner Müllplättchen gewählt hat/ haben) bleiben für die nächste Runde liegen. Es werden dann nur so viele Plättchen nachgezogen, dass für jeden Spieler eines offen ausliegt.

Zufälliger Müll

Zu Spielbeginn werden alle vier Müllplättchen mit den anderen Plättchen gemischt. Die Spieler beginnen also nicht mit einem Müllplättchen, sondern können diese im Laufe des Spiels ziehen. Anders als im normalen Spiel werden beim Aufbau keine Plättchen entfernt. Stattdessen werden im 3-Personen-Spiel fünf zufällig gewählte Plättchen in die Schachtel zurück gelegt, im 2-Personen-Spiel zehn zufällig gewählte Plättchen.

Die Vögel (Viele Krähen!)

Wenn sich ein Schwarm bildet, werden keine Krähen vom Spielfeld genommen. Die Krähen werden wie üblich verschuecht.

Wertungsbegrenzung (gut für gemeinsame Spiele von Kindern und Erwachsenen)

Wenn man ein etwas weniger wettbewerbsbetontes Spiel möchte oder eine größere Altersgruppe zusammen bringt, kann man die maximale Punktzahl, die ein Spieler pro Runde erhalten kann, auf 12 beschränken.



CREDITS

Autor: Tyler Sigman
Grafik: Patrick LaMontagne
Grafische Gestaltung: Kelsey Santucci
Herausgeber: Brian Mola
Ausführender Produzent: Phil Sauer
Übersetzungen:
Deutsch: Ferdinand Köther
Französisch: Olivier Bourgeois
Niederländisch: Peter Kruit
Spanisch: Alex Ramos
Italienisch: Fabrizio Autino

© 2010 Valley Games.
Valley Games und das Valley Games Logo sind Handelsmarken von Valley Games, Inc.
www.valleygames.ca

KRÄHEN

Ein Spiel für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahren

Krähen sind pfffig, aber sie haben eine Schwäche für glitzernde Objekte. Du hast ein glitzerndes Objekt, aber deine Freunde auch. Es gibt einfach zu viele glitzernde Objekte, auf welche die Krähen ihre Aufmerksamkeit richten müssen!

SPIELÜBERBLICK

In ihren Spielzügen legen die Spieler Plättchen aus und positionieren dann ihre glitzernden Objekte, um die meisten Krähen anzulocken. Die Krähen stürzen sich auf die glitzernden Objekte nach einfachen Regeln. Man braucht schon etwas Grps, um die meisten Krähen anzulocken!

Wenn der Plättchenstapel aufgebraucht ist, hat der Spieler mit den meisten Punkten das Spiel gewonnen.

SPIELMATERIAL

- 38 x Krähen
- 53 x Spielplättchen (14 x Leerer Baum, 14 x 1-Krähen-Baum, 9 x 2-Krähenbaum, 2 x 3-Krähenbaum, 4 x Müll, 5 x Zeugs, 5 x Friedhof)
- 8 x glitzernde Objekte (2 pro Farbe)
- 20 x Spezialmarker (4 pro Typ)
- 1 x Startspielermarker
- 4 x 100+ Wertungsmarker
- 1 x Wertungstafel

Krähen

Krähen (ab jetzt mit dieser Grafik dargestellt: **KRÄHEN**) sind Holzfiguren, die auf den Plan gesetzt werden, wenn Plättchen mit Krähenbild auftauchen.

Spielplättchen

- Leerer Baum: Plättchen ohne Krähenbild.
- Krähenbäume: Plättchen mit 1, 2 oder 3 Krähenbildern. Wenn sie ausgelegt werden, werden sofort so viele **KRÄHEN** aus dem Vorrat darauf gesetzt, wie jeweils Krähenbilder darauf zu sehen sind. Die Krähenbilder spielen nur beim ersten Auslegen der Plättchen eine Rolle und werden im weiteren Spielverlauf ignoriert.
- Müll: Dient als Hindernis für sich sammelnde **KRÄHEN**. Jede zum Schwarm fliegende **KRÄHE** stoppt auf einem Müll-plättchen auf ihrem Weg zu einem glitzernden Objekt.
- Zeugs: Gibt einem glitzernden Objekt Vorrang, wenn mehrere Plättchen mit **KRÄHEN** gleich weit entfernt sind.
- Friedhof: **KRÄHEN** auf einem Friedhof geben doppelte Punkte.

Leerer Baum 1-Krähenbaum 2-Krähenbaum 3-Krähenbaum



Glitzernde Objekte

Glitzernde Objekte legen die Spieler während des Spiels aus, um **KRÄHEN** dorthin zu locken und dadurch Punkte zu erhalten.



Krähen lieben glitzernde Objekte

Spezialmarker

Immer, wenn ein Spieler ein glitzerndes Objekt auf ein Plättchen Leerer Baum legt, erhält er einen Spezialmarker. Sie können entweder als Sondereffekt gespielt werden oder bis zum Spielende als Bonuspunkte aufbewahrt werden.



Keine Friedhöfe: Nur in dieser Runde geben Friedhöfe keine doppelten Punkte - ODER - 2 Bonuspunkte am Spielende.



Grabstein: Kann auf jedes Plättchen gelegt werden, das Plättchen ist nur in dieser Runde wie ein Friedhof - ODER - 2 Bonuspunkte am Spielende.



Kein Schwarm: Kann auf jedes Plättchen mit **KRÄHEN** gelegt werden, die **KRÄHEN** fliegen nur in dieser Runde nicht zu glitzernden Objekten - ODER - 2 Bonuspunkte am Spielende.



2 Krähen: Wähle zwei **KRÄHEN** von einem oder zwei beliebigen Plättchen und setze die beiden **KRÄHEN** gemeinsam auf ein anderes Plättchen (aber nicht auf eins mit glitzerndem Objekt) - ODER - 2 Bonuspunkte am Spielende.



3 Punkte: 3 Bonuspunkte am Spielende.

Weiteres Material

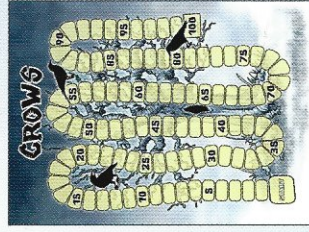


Startspielermarker



100+ Wertungsmarker

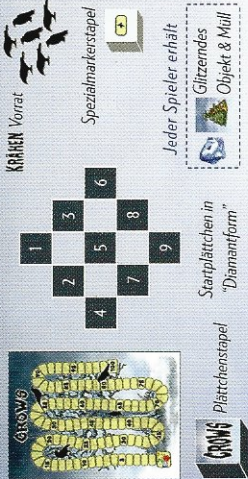
Wenn ein Spieler mehr als 100 Punkte erreicht, nimmt er diesen Marker und beginnt wieder von vorne.



Wertungstafel

SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler nimmt die beiden glitzernden Objekte einer Farbe. Eins davon setzt er auf das Feld 6 der Wertungstafel, das andere wird während des Spiels eingesetzt.
- Jeder Spieler erhält ein Müllplättchen. Überzählige Müllplättchen bei weniger als 4 Spielern werden in die Schachtel zurück gelegt.
- Alle übrigen Plättchen werden verdeckt gemischt und gestapelt. Im 3-Personen-Spiel werden vier zufällig gewählte Plättchen in die Schachtel zurück gelegt, im 2-Personen-Spiel acht zufällig gewählte Plättchen.
- Neun Plättchen werden vom Stapel gezogen und offen in "Damenform" ausgelegt: s. Abbildung unten.
- Auf jedes dieser Plättchen wird jeweils für jedes Krähenbild eine KRAHE gelegt. Die übrigen KRAHEN werden als Vorrat bereitgelegt.
- Alle Spezialmarker werden verdeckt gemischt und als Stapel bereitgelegt.
- Wer zuletzt eine Krähe gesehen hat, nimmt den Startspielermarker und beginnt die erste Spielrunde!



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden, jede Runde besteht aus drei Teilen:

- Jeder Spieler macht einen Spielzug
- Krähen fliegen & die Spieler erhalten Punkte
- Schwärme verschleichen & Rundenende

A) Jeder Spieler macht einen Spielzug

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler die folgenden Schritte aus. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis alle Spieler einen Spielzug gemacht haben.

- Ein Plättchen wählen und auslegen
- Das glitzernde Objekt auf ein leeres Plättchen legen
- Optional: Einen Spezialmarker spielen.

1. Ein Plättchen wählen und auslegen

Der Spieler kann entweder das oberste Plättchen des Stapels ziehen - ODER - sein Müllplättchen nehmen (falls er es noch hat). Dann legt er das Plättchen aus.

Oberstes Plättchen ziehen

- Ein vom Stapel gezogenes Plättchen wird offen so auf den Tisch gelegt, dass es mindestens ein anderes Plättchen mit einer Seite berührt (also nicht nur diagonal).
- Plättchen können nie aufeinander gelegt werden.
- Falls das neue Plättchen Krähenbilder hat, wird für jedes dieser Krähenbilder eine KRAHE aus dem Vorrat auf das Plättchen gelegt.



Müllplättchen

- Falls das Müllplättchen gewählt wurde, kann es nun ein anderes Plättchen ersetzen, auf dem weder KRAHEN sind noch ein glitzerndes Objekt ist.
- Das ersetzte Plättchen wird dann regelmäßig woanders angelegt, als sei es gerade gezogen worden.
- Krähenbilder darauf werden ignoriert, da diese KRAHEN bereits ins Spiel gebracht wurden.

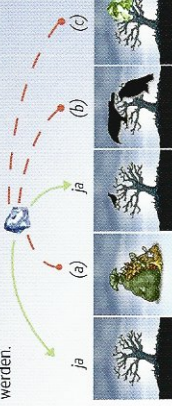


2. Das glitzernde Objekt auf ein Plättchen legen

Der Spieler muss nun sein glitzerndes Objekt auf ein Plättchen legen, aber es kann nicht gelegt werden

- auf ein Müllplättchen;
- auf ein Plättchen mit KRAHEN;
- auf ein Plättchen mit einem anderen glitzernden Objekt.

Falls das glitzernde Objekt auf einen leeren Baum gelegt wird, (keine Krähenbilder) zieht der Spieler einen Spezialmarker. Die Spieler halten ihre Spezialmarker geheim, bis sie sie benutzen. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, können keine weiteren Spezialmarker mehr gezogen werden.



Blau hat gerade das Plättchen ganz links gelegt. Er kann sein glitzerndes Objekt nur auf das gerade gelegte oder das mittlere Plättchen setzen. Es kann weder auf (a) das Müllplättchen gesetzt werden, noch auf (b) mit KRAHEN oder auf (c) mit einem anderen glitzernden Objekt.

Falls Blau sein glitzerndes Objekt auf das linke Plättchen legt, zieht er einen Spezialmarker, da es ein leerer Baum ist.

3. Optional: Einen Spezialmarker spielen

Falls der Spieler Spezialmarker hat, kann er jetzt einen davon spielen.

- Keine Friedhöfe, Grabstein und Kein Schwarm wirken sich auf die Wertung aus.
- 2 Krähen wird sofort ausgeführt.
- Alle Spezialmarker können nur ein Mal benutzt werden, zum Ende der Runde kommen sie zurück in die Schachtel.
- Benutzte Spezialmarker geben keine Bonuspunkte zum Spielende.

B) Krähen fliegen & die Spieler erhalten Punkte

Nachdem jeder Spieler einen Spielzug ausgeführt hat, fliegen die KRAHEN zu den glitzernden Objekten und die Spieler erhalten Punkte

1. Krähen fliegen

- KRAHEN fliegen nach folgenden Regeln zu den glitzernden Objekten:
 - KRAHEN fliegen zum nächsten glitzernden Objekt in derselben Reihe oder Spalte (nicht diagonal).

b. KRAHEN können über beliebig viele Plättchen fliegen;

c. Falls es eine Lücke zwischen den Plättchen gibt, ignoriert eine KRAHE jedes glitzernde Objekt in dieser Richtung, auch wenn es näher ist als ein anderes glitzerndes Objekt in anderer Richtung (das kann bedeuten, dass eine KRAHE in dieser Runde gar nicht fliegt).

d. Falls eine KRAHE über ein Müllplättchen fliegt, hält sie dort für diese Runde an; falls eine KRAHE aber bereits vorher auf einem Müllplättchen saß, fliegt sie zum nächsten glitzernden Objekt.

e. Falls mehrere glitzernde Objekte gleich weit von einem Plättchen mit KRAHEN entfernt sind, fliegen die KRAHEN so:

- Ein glitzerndes Objekt auf einen Zeugsplättchen hat Vorrang und die KRAHEN fliegen dorthin.
- Falls das zu keiner Entscheidung führt, teilen die KRAHEN sich gleichmäßig auf diese glitzernden Objekte auf. Kann die Anzahl der KRAHEN nicht gleichmäßig aufgeteilt werden, fliegen die überzähligen KRAHEN in dieser Runde gar nicht.

f. Müll-, Zeugs- und Friedhofsplättchen alleine ziehen keine KRAHEN an.



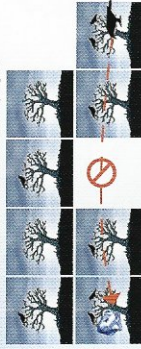
(a) KRAHEN fliegen nur in Spalten und Reihen, und zwar jeweils zum nächsten glitzernden Objekt.



(b) Eine KRAHE kann beliebig weit fliegen.



(c) KRAHEN können nicht über eine Lücke fliegen.



(d) Die erste KRAHE fliegt auf ihrem Weg zum glitzernden Objekt auf das Müllplättchen und muss dort für diese Runde bleiben.



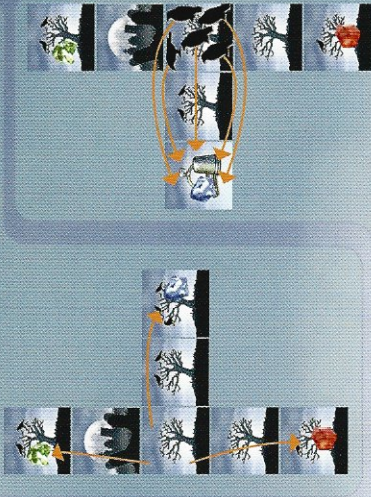
Die zweite KRAHE war bereits zu Beginn der Runde auf dem Müllplättchen und fliegt deshalb zu dem glitzernden Objekt.

(e) Zu jedem dieser beiden glitzernden Objekte fliegt eine KRAHE, weil ihre Anzahl gleichmäßig aufgeteilt werden kann.



In diesem Beispiel fliegt die dritte KRAHE nicht.

Alle drei glitzernden Objekte sind von den fünf KRAHEN gleich weit entfernt. Je eine fliegt zu jedem glitzernden Objekt, zwei KRAHEN fliegen gar nicht.

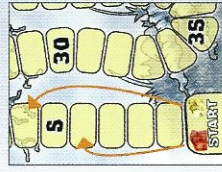
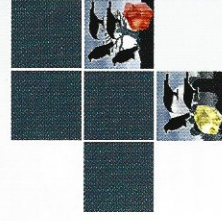


Alle drei glitzernden Objekte sind von den fünf KRAHEN gleich weit entfernt. Das blaue ist aber auf einem Zeugsplättchen und alle KRAHEN fliegen dorthin!

2. Die Spieler erhalten Punkte

Nachdem alle in Frage kommenden KRAHEN geflogen sind, erhalten die Spieler Punkte:

- Jede KRAHE auf einem Plättchen mit glitzerndem Objekt zählt 1 Punkt für dessen Besitzer.
- Jede KRAHE auf einem Friedhofsplättchen mit glitzerndem Objekt zählt 2 Punkte für dessen Besitzer.
- Alle KRAHEN bleiben nach der Wertung wo sie gerade sind. Sie werden nur entfernt, falls der Schwarm zu groß ist (siehe unten).
- Die Punkte werden mit dem jeweils zweiten glitzernden Objekt jedes Spielers auf der Wertungstafel vermerkt.



Rot erhält 4 Punkte, Gelb sogar 6. Die 3 KRAHEN von Gelb zählen doppelt wegen des Friedhofsplättchens.

