

# SPATZENNEST

Für 2-4 Spieler

## Inhalt des Spiels

- 1 Spielbrett
- 1 Busch
- 4 Nester
- 12 Vögel
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 4 Gummifüße

## Ziel des Spiels

Als erster Spieler drei Vögel beliebiger Farbe ins eigene Nest zu bringen.

## Vorbereitung des Spiels

1. Die Vögel werden aus den beiden Teilen zusammengesetzt, wie es Abbildung 1 zeigt, und alle 12 auf den Busch gesetzt.

2. Die vier Gummifüße werden in den Busch gesteckt und dieser dann in die Spielfeldmitte gestellt. Die vier Nester kommen in die angezeigten Positionen (s. Abb. 2).

3. Die Farbe des Spielwegs für alle Mitspieler wird ausgewählt, und jeder Spieler setzt sich dann so, daß er **sein** farbiges Heimfeld vor sich hat. Die passende Spielfigur wird auf das Heimfeld gestellt.

4. Es wird abgemacht, wer das Spiel beginnt, das dann in Uhrzeiger-richtung weitergeht.

## Spielregeln

1. Der Würfel wird geworfen, und die Spielfigur auf dem Spielweg entsprechend der Augenzahl in Pfeilrichtung gezogen.

2. Wer mit genauer Augenzahl auf einem Vogelfeld landet (s. Abb. 2), darf entweder

Abb.1 So werden die beiden Teile des Vogels zusammengesetzt

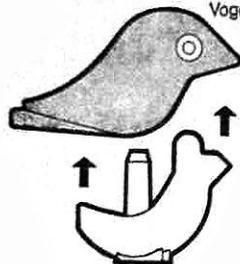
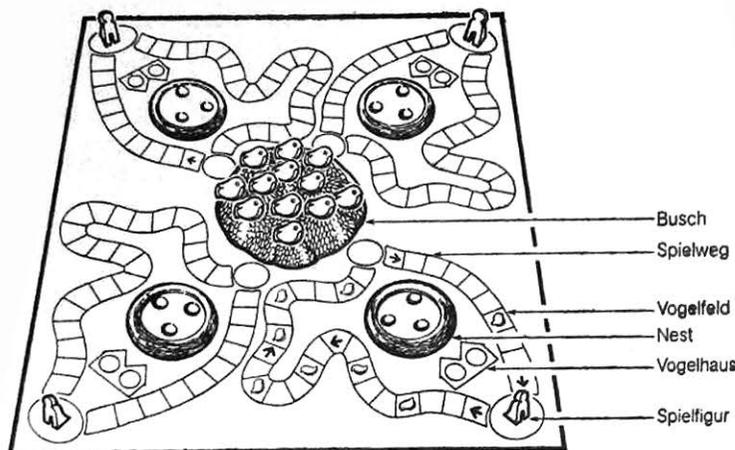


Abb.2 Aufbau des Spielfeldes



- a) einen Vogel vom Busch nehmen und ihn in sein Vogelhaus setzen, oder
- b) einen Mitspieler um einen Vogel herausfordern.

### 3. a) Nehmen eines Vogels vom Busch

Ein Spieler darf einen Vogel beliebiger Farbe vom Busch nehmen und in sein Haus setzen. Sitzt dort aber schon ein anderer Vogel, dann **muß** der Spieler einen Mitspieler herausfordern, es sei denn, die Mitspieler hätten keine Vögel in ihren Vogelhäusern (s. unten).

### b) Herausfordern eines Mitspielers

Ein Mitspieler kann nur herausgefordert

werden, wenn er bereits einen oder zwei Vögel in seinem Vogelhaus hat. Der herausgeforderte Spieler nimmt einen Vogel aus seinem Haus und versteckt ihn hinter seinem Rücken in einer Hand. Dann streckt er beide Hände geschlossen vor sich, und der Herausforderer muß raten, in welcher Hand der Vogel sich befindet.

Rät er richtig, dann gewinnt er diesen Vogel und setzt ihn in sein Haus. Rät er falsch, darf der herausgeforderte Spieler seinen Vogel behalten und in sein Haus zurücksetzen. Damit ist der Durchgang für den Herausforderer beendet.

## Anmerkung:

Ein Spieler darf nie mehr als **zwei** Vögel in seinem Haus, oder mehr als **drei** Vögel zusammen in Haus und Nest haben. Weitere durch Herausfordern gewonnene Vögel muß er auf den Busch in der Spielfeldmitte setzen.

4. So geht das Spiel in Pfeilrichtung weiter über den Spielweg. Wer auf dem großen runden Feld in der Nähe des Buschs landet oder darüber wegzieht, darf einen Vogel vom Busch nehmen und in sein Haus setzen (sofern er noch nicht zwei dort sitzen hat) und sich dann auf den zweiten Teil des Spielpfades auf den Weg zum Heimfeld machen.

## 5. Sichern eines Vogels

Wer einen oder mehr Vögel gewonnen hat, kann diese erst nach Erreichen seines Heimfeldes in Sicherheit bringen. Dazu nimmt er sie aus dem Vogelhaus und setzt sie auf sein Nest (das gilt auch für zwei Vögel gleichzeitig). Das Heimfeld muß nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden, aber wer dort ankommt, hat seinen Durchgang erst einmal beendet.

6. Im nächsten Durchgang geht es wieder zurück auf den Spielweg, um weitere Vögel einzusammeln und Mitspieler herauszufordern. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler drei Vögel in seinem Nest sitzen hat.

## Gewinner des Spiels

Wer als erster Spieler drei Vögel nach Erreichen des Heimfeldes in seinem Nest in Sicherheit gebracht hat, ist der Gewinner des Spiels.