

Matt Riddle & Ben Pinchback



Piepmatz

Little Songbirds

Ein cleveres Kartenspiel
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielidee

In **Piepmatz** spielt ihr Vogelkarten aus der Hand, um am Futterhäuschen Körner und Vögel einzusammeln. Körner und Vogelpaare in eurer Sammlung bringen Punkte. Einzelne Vögel punkten nur, wenn ihr die meisten einer Art besitzt. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Spielmaterial

110 Spielkarten:

1 Futterhäuschen (beidseitig)

72 Vogelkarten (Männchen und Weibchen: 6 Arten und Werte)

36 Futterkarten (30 Körner, 3 Krähen, 3 Eichhörnchen)

1 Startspielerkarte

„Ärgerkarten“

Spielaufbau

1. Dreht das ① **Futterhäuschen** auf die richtige Seite und legt es aus. Bei 4 Spielern werden drei Futterplätze verwendet, bei 2 und 3 Spielern nur zwei. Wie viele Futterplätze eine Seite hat, erkennt ihr an den Pfeilen.

2. Mischt die **Futterkarten** (bei 2 Spielern: siehe unten) und legt ② **4 Körnerkarten** offen in einer Reihe über dem Futterhäuschen aus. Karten werden immer „von unten nach oben“ an das Futterhäuschen gelegt. Ersetzt dabei gezogene Ärgerkarten, bis vier Körnerkarten ausliegen, und mischt die Ärgerkarten anschließend zurück. Legt die übrigen Futterkarten als verdeckten ③ **Futterstapel** ans Ende der Reihe.

2 SPIELER: Nehmt die fünf Karten mit dem **3+**-Symbol aus dem Spiel (vier Körner und eine Krähe).

3. Mischt die **Vogelkarten** (bei 2 Spielern: siehe unten) und legt ④ jeweils eine **Vogelkarte** offen an jeden Futterplatz des Futterhäuschens.

2 SPIELER: Nehmt alle Karten einer
2 Vogelart eurer Wahl aus dem Spiel.



Bei 2 und 3 Spielern gibt es nur zwei Futterplätze.

4. Teilt jedem Spieler **5 vier Vogelkarten** auf die Hand aus. Haltet eure Handkarten vor den anderen Spielern geheim.

Jeder Spieler bekommt 4 Vogelkarten auf die Hand.



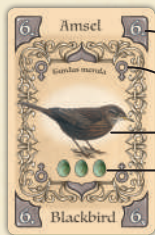
5. Legt die übrigen Vogelkarten als verdeckten **6 Vogelstapel** an die Seite und zieht davon **7 drei Vogelkarten**, die ihr offen neben den Vogelstapel legt.



6. Wer zuletzt einen Singvogel gesehen hat, erhält die **Startspielerkarte**. Diese verbleibt das ganze Spiel über bei demselben Spieler.



4



Zahlenwert

Geschlecht

Illustration

Punktwert

Spielablauf

Der Spielablauf ist für jede Spielerzahl gleich. Der Startspieler beginnt und führt den ersten Spielzug aus. Ein Spielzug besteht immer aus drei Phasen, die in genau dieser Reihenfolge gespielt werden:

- A. Karte ausspielen
B. Folgen ausführen
C. Nachziehen

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Das geht reihum so weiter, bis das Spielende eingeläutet wird.

A. Karte ausspielen

Lege 1 Vogelkarte aus deiner Hand offen an einen Futterplatz deiner Wahl.

Dadurch entstehen Vogelreihen an den Futterplätzen. Der erste Vogel jeder



Reihe sitzt direkt **am Futterplatz** und pickt gerade Körner. Alle weiteren Vögel der Reihe befinden sich **am Boden** und stehen Schlange. Spiele deine Vogelkarte immer ans Ende einer Reihe. (*Setzt die Vögel am Boden etwas ab, damit sie leichter als solche zu erkennen sind.*)

Anmerkung: Zu Beginn des Spiels stehen noch keine Vögel Schlange.

B. Folgen ausführen

Vergleiche die Vögel am Boden mit dem Vogel am Futterplatz.

Addiere in der gewählten Reihe die **Zahlenwerte** aller Vögel am Boden und vergleiche diese Summe mit dem Zahlenwert des Vogels am Futterplatz. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

Die Summe ist größer

Führe die folgenden fünf Schritte (*ggf. mehrfach*) durch:

1. Körnerkarte nehmen

Bilde die Differenz der verglichenen Werte. Diese bestimmt die Position über dem Futterhäuschen, von der du eine Körnerkarte erhältst.

Bei einer **Differenz von 1 bis 4** erhältst du eine Körnerkarte aus der Auslage, die du in einem **Wertungsstapel** verdeckt vor dir ablegst. Beträgt die Differenz 1, erhältst du die Körnerkarte direkt über dem Futterhäuschen. Beträgt die Differenz 2, 3 oder 4, erhältst du die zweite, dritte bzw. vierte Körnerkarte vom Futterhäuschen aus.

Liegt der Körnerkarte eine **Ärgerkarte** bei (siehe Phase C, wie es dazu kommen kann), musst du auch diese nehmen und zunächst offen beiseitelegen (für Schritt 3). Liegt an der entsprechenden Position keine Karte mehr, gehst du leer aus.

Die übrigen Körnerkarten der Auslage - ggf. samt Ärgerkarten - rücken dann in Richtung des Futterhäuschens auf. Die entfernte Körnerkarte wird zu diesem Zeitpunkt **noch nicht** durch eine Karte vom Stapel ersetzt (sondern erst am Ende deines Spielzuges).

Bei einer **Differenz von 5 oder mehr** erhältst du die oberste Karte vom Futterstapel und zeigst sie allen Spielern. Ist es eine Körnerkarte, lege sie verdeckt in deinen Wertungsstapel. Eine Ärgerkarte legst du zunächst offen beiseite (für Schritt 3); auf keinen Fall ziehst du eine Ersatzkarte. Kannst du keine Karte vom Futterstapel ziehen, weil er aufgebraucht ist, gehst du leer aus und läutest damit das Spielende ein (siehe Seite 11).



Beispiel: Du hast links den 3er-Grünfink angelegt. Die Summe der Vögel am Boden beträgt $3+3+1=7$ und ist somit größer als der 5er-Buchfink am Futterplatz. Die Differenz beträgt $7-5=2$, also erhältst du die zweite Körnerkarte vom Futterhäuschen aus (in der Abbildung auf Seite 2 wäre das die Karte mit 3 Punkten) und legst sie in deinen Wertungsstapel. Danach rücken die Körnerkarten an den Positionen 3 und 4 nach unten auf.

2. Vogel in die Sammlung aufnehmen

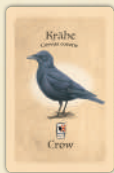
Verschiebe den Vogel am Futterplatz in deine Sammlung. Lege ihn dazu offen vor dir aus. Sortiere die Vögel in deiner Sammlung nach Art, so dass jeder Spieler auf einen Blick erkennen kann, wie viele Vögel jeder Art du gesammelt hast.

Wichtig! Der Vogel kommt nicht auf deine Hand, sondern in deine Sammlung!

3. Ärgerkarten auflösen (falls zutreffend)

Führe den Effekt der beiseite gelegten Ärgerkarte aus. Danach kommt die Ärgerkarte aus dem Spiel. Hast du keine Ärgerkarte erhalten, fahre mit dem nächsten Schritt fort.

Die **Krähe** verscheucht einen Vogel aus deiner Sammlung. Nimm einen Vogel, der offen vor dir ausliegt, aus dem Spiel. Er muss von einer Art sein, von der du die meisten hast.



Das **Eichhörnchen** klaubt Körner aus deinem Wertungsstapel. Mische deinen Wertungsstapel und lasse einen Mitspieler **zwei Karten** daraus ziehen. Diese kommen aus dem Spiel. *(Du darfst nachschauen, welche Karten entfernt wurden.)*

Besitzt du nur eine Körnerkarte im Wertungsstapel, kommt nur diese aus dem Spiel. Besitzt du keine Körnerkarten im Wertungsstapel (*nur möglich, wenn du das Eichhörnchen direkt vom Stapel ziehst*), geht das Eichhörnchen leer aus.

4. Vögel aufrücken

Lege von den übrigen Vögeln am Boden den Vogel mit dem höchsten Zahlenwert an den Futterplatz. d. h. vorrangig den Vogel, der am nächsten am Futterplatz sitzt.

Alle anderen Vögel rücken auf, ohne ihre Reihenfolge zu verändern.

Beispiel: Im vorherigen Beispiel kommt der Buchfink in deine Sammlung. Daraufhin drängelt sich die Amsel vor die anderen beiden Vögel und setzt sich an den Futterplatz. Hättest du statt des 3er-Grünfinks einen 4er, 5er oder 6er gespielt, hätte sich dieser vor alle anderen Vögel gedrängelt.

5. Erneuter Vergleich

Vergleiche den neuen Vogel am Futterplatz mit den verbliebenen Vögeln.

Ist die Summe wieder größer, werden die Schritte 1-5 wiederholt (ggf. so lange, bis dies nicht mehr der Fall ist). Andernfalls geht dein Spielzug mit Phase „C: Nachziehen“ weiter (siehe Seite 9).

Beispiel: Im vorherigen Beispiel sitzt nun die 3er-Amsel am Futterplatz. Die Summe der übrigen Vögel in der Schlange beträgt $3+1=4$ und ist weiterhin größer. Die Differenz beträgt nun $4-3=1$. Du erhältst die erste Körnerkarte in deinen Wertungsstapel sowie die Amsel in deine Sammlung. Die übrigen zwei Körnerkarten rücken nach unten auf. Der 3er-Grünfink drängelt sich nach vorn und ist jetzt größer als der 1er-Gimpel am Boden. Damit endet Phase B deines Spielzuges.

Die Summe ist kleiner oder gleich

Ist der Gesamtwert der Vögel am Boden kleiner oder gleich dem Zahlenwert des Vogels am Futterplatz, erhältst du weder eine Körnerkarte noch einen Vogel aus der Auslage. Stattdessen kannst du eine weitere Vogelkarte aus deiner Hand direkt in deine Sammlung legen (ohne vorher nachzuziehen). Der Zahlenwert dieser Karte **darf nicht größer sein** als der Zahlenwert des Vogels, den du in eine Vogelreihe gespielt hast. (Die Vogelart spielt hierbei keine Rolle.)

Anmerkung: Hast du keine Vogelkarte auf der Hand, deren Zahlenwert kleiner oder gleich der zuvor ausgespielten Karte ist, geht dein Spielzug mit Phase „C: Nachziehen“ weiter, ohne dass du eine Karte in deine Sammlung legst.



Beispiel: Du spielst einen 3er-Sperling an den 5er-Buchfink. Damit ist der Gesamtwert der Schlange (die nur aus dem Sperling besteht) kleiner als der Zahlenwert des Buchfinken am Futterplatz. Deshalb darfst du von deinen verbliebenen drei Handkarten eine in deine Sammlung legen, deren Zahlenwert maximal 3 beträgt.

C. Nachziehen

Ziehe auf 4 Handkarten nach und ergänze die Auslage der Körnerkarten.

Ziehe am Ende deines Spielzuges Vogelkarten nach, so dass du wieder vier Vogelkarten auf der Hand hast. Dabei kannst du zwischen den offen ausliegenden Karten neben dem Vogelstapel wählen oder verdeckt vom Stapel ziehen. Wählst du eine offene Karte, wird diese sofort vom verdeckten Stapel ersetzt, noch bevor du ggf. eine weitere Karte ziehst.

Stelle anschließend sicher, dass vier Körnerkarten über dem Futterhäuschen liegen, indem du ggf. Karten vom Futterstapel nachziehst und auslegst. **Ärgerkarten werden dabei nicht eingereicht.** Stattdessen bilden sie eine eigene Reihe neben den Körnerkarten.

Jeder Körnerkarte kann **höchstens eine** Ärgerkarte zugewiesen sein. Auch die Ärgerkarten werden von unten nach oben ausgelegt, und zwar auch dann, wenn an einer Position gerade keine Körnerkarte ausliegt. Liegen bereits vier Ärgerkarten aus und es wird eine fünfte gezogen, wird diese aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Am Ende deines Spielzuges liegen noch zwei Körnerkarten aus, also musst du Körnerkarten nachziehen. Als erstes ziehst du eine Körnerkarte mit Wert 3 und legst sie oben an. Dann ziehst du eine Krähe und legst sie neben die unterste Körnerkarte (mit Wert 1). Schließlich ziehst du eine Körnerkarte, so dass nun wieder vier Körnerkarten ausliegen.

Kannst du keine Körnerkarte mehr vom Futterstapel ziehen, weil er aufgebraucht ist, wird das Spielende eingeläutet (siehe nächste Seite). Bis zum Spielende liegen dann weniger als vier Körnerkarten aus.

Anmerkung: Gegen Spielende können mangels Körnerkarten einzelne Ärgerkarten über dem Futterhäuschen ausliegen. Diese musst du in Schritt 1 von Phase B dann trotzdem nehmen, wenn die Differenz ihrer Position entspricht.



Spielende

Sobald ihr eine Karte vom leeren Futterstapel ziehen sollt, wird das Spielende eingeläutet. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, d. h. das Spiel endet nach dem Spielzug des Spielers rechts vom Startspieler. (*Läutet dieser das Spielende ein, endet das Spiel am Ende seines Spielzuges.*)

Anschließend wirft jeder von euch zwei Handkarten **verdeckt** ab. Sobald das alle gemacht haben, legt ihr die verbliebenen zwei Handkarten in eure Sammlung. Dann wird gewertet.

Wertung

Wertet eure Vogelsammlungen wie folgt:

1) 5 Punkte pro Vogelpaar:

Ein Vogelpaar besteht aus dem Männchen und dem Weibchen einer Vogelart mit demselben Zahlenwert.

2) Artenmehrheiten:

Wertet nun eine Vogelart nach der anderen. Ermittelt, wie viele Vogelkarten jeder Art ihr gesammelt habt. Wer **die meisten Vögel einer Art** hat, zählt die Punktwerte der Vögel dieser Art zusammen. Alle anderen Spieler erhalten keine Punkte für diese Vogelart. Bei Gleichstand bekommen alle Beteiligten ihre jeweiligen Punkte.



Vogelpaar



Kein Vogelpaar



*Diese Buchfinken-Sammlung
ist 10 Punkte wert.*

Hinweis: Die Punktwerte der Vögel entsprechen dem halben Zahlenwert aufgerundet.

3) Punkte für Körnerkarten:

Zählt die Punktwerte eurer Körnerkarten in eurem Wertungsstapel zusammen.

Wer am Ende in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Vogelpaare hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Autoren: Matt Riddle und Ben Pinchback

Redakteur: Grzegorz Kobiela

Grafik: atelier198

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
bueno@lookout-games.de

© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de



Redaktion und Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
27804 Berne
Deutschland
ersatzteile@lookout-spiele.de