

DE



6-99



2-5



15'

Papageno

Autor:
Kevin Kim

Design:
Felix Kindelán

SPIELMATERIAL

50 Karten:

- 40 Vogel-Karten, nummeriert von -2 bis 9
 - 4 Panflöte-Karten
 - 4 Vogelfang-Karten
 - 2 Vogelei-Karten
- 1 Spielanleitung

SPIELIDEE

In deinem verzauberten Königreich tummelt sich eine bunte Vogelschar. Wird es dir gelingen, die schönsten Vögel auf deine Leine zu locken, um die Königin zu beeindrucken? Vorsicht, die Leine ist spröde und die schweren Vögel könnten dich den Sieg kosten ... Doch Papageno, der berühmte Vogelfänger, ist hier, um zu helfen. Er ist dein Verbündeter und bereit, die Vögel deines Nachbarn einzufangen oder seine Vogelschar aufzuscheuchen!

Papageno ist eine Figur aus Mozarts Oper *Die Zauberflöte*. Er ist der Vogelfänger der Königin der Nacht. Immer zu Spaß aufgelegt, folgt der gesellige Kerl Prinz Tamino bei seiner Suche nach Prinzessin Tamina und träumt davon, selber einmal die Liebe zu finden ... Um seinem Freund zu helfen, besitzt Papageno magische Instrumente: ein Glockenspiel und eine Panflöte.

ZIEL DES SPIELS

Samle die leichtesten Vögel und gewinne zwei Spielrunden, um den Gesamtsieg zu erringen!



SPIELAUFBAU

Mischt alle Karten (wenn ihr zu zweit spielt, sortiert ihr die Panflöte-Karten aus). Verteilt 6 Karten an jeden Spieler, und zwar verdeckt. Die Karten werden verdeckt in 2 Reihen zu je 3 Karten angeordnet und dürfen von den Spielern nicht angeschaut werden. Alle Spieler decken dann eine ihrer Karten auf (freie Wahl). Legt die restlichen Karten in die Mitte des Tisches, um einen Nachziehstapel zu bilden. Deckt die erste Karte auf und legt sie daneben, um einen Ablagestapel zu bilden. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischt die Karten des Ablagestapels und formt einen neuen Nachziehstapel.



Der Spieler, der den schönsten Vogelgesang imitiert, beginnt. In den nächsten Runden beginnt der Spieler mit den meisten Punkten.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann entweder eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen und sie heimlich anschauen. Wenn er die Karte will, tauscht er sie gegen eine (verdeckte oder aufgedeckte) in der Anordnung seiner Karten aus und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch vor ihm. Die ersetzte Karte wird mit der Vorderseite nach oben auf den Ablagestapel gelegt. Wenn er die Karte vom Nachziehstapel nicht will, kann er sie direkt verwerfen, ohne eine seiner Karten auszutauschen.

Oder er nimmt die oberste Karte vom Ablagestapel und tauscht sie gegen eine (verdeckte oder aufgedeckte) Karte aus seiner Anordnung aus, Vorderseite nach oben. Wichtig: Wenn er eine Karte vom Ablagestapel aufnimmt, muss er eine seiner Karten damit ersetzen. Er kann sie nicht direkt wieder verwerfen.

Achtung: Wenn ein Spieler eine seiner verdeckten Karten austauscht, darf er sie erst anschauen, nachdem der Austausch stattgefunden hat.

Ein Spieler kann jede Karte aus seiner Anordnung austauschen, auch bereits aufgedeckte.

Der Spieler darf die Positionen seiner Karten nicht verändern oder 2 Karten untereinander tauschen. Er kann die

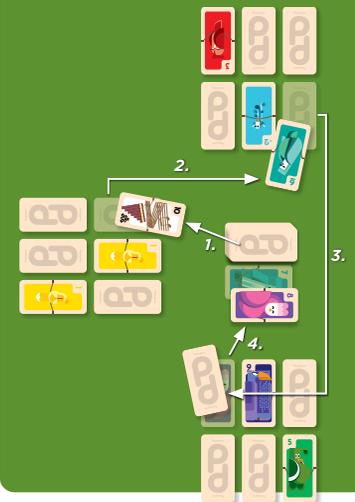
neue Karte nur dort platzieren, wo sich die Karte befindet, die er austauschen will.

Spezialkarten

Es gibt 3 Spezialkarten. Ihre Funktion wird aktiviert, sobald ein Spieler eine solche Karte vor sich ablegt.

- **Vogelfang-Karte:** Papageno ist der beste Vogelfänger! Wenn ein Spieler diese Karte vor sich ablegt, kann er eine Vogel- oder Spezialkarte eines anderen Spielers einfangen. Dazu tauscht er eine aufgedeckte Karte aus seiner Anordnung mit einer aufgedeckten Karte aus der Anordnung eines Gegenspielers. Der Spieler mit der Vogelfang-Karte entscheidet, welche 2 Karten getauscht werden. Wichtig: Es können nur bereits aufgedeckte Karten auf diese Weise getauscht werden und es darf sich dabei nicht um die soeben gespielte Vogelfang-Karte handeln!

- **Panflöte-Karte:** Wenn Papageno auf seiner Flöte spielt, tanzt die ganze Vogelschar! Nachdem der aktive Spieler diese Karte vor sich abgelegt hat, gibt er die ersetzte Karte dem Nachbarn zu seiner Linken. Dieser muss die Karte vor sich ablegen, und zwar auf der Position, auf der sie zuvor in der Anordnung des aktiven Spielers lag. Beispiel: Der aktive Spieler legt die Panflöte-Karte in seiner Anordnung oben links ab, d. h., der Nachbar zu seiner Linken muss die Karte, die er erhält, ebenfalls oben links in seiner Anordnung ablegen. Dann gibt er die Karte, die dort lag, dem Nachbarn zu seiner Linken, der sie ebenfalls auf der gleichen Position ablegen muss. Das geht so weiter, bis alle Spieler eine Karte ersetzt haben.



Die letzte Karte (die des Spielers zur Rechten des aktiven Spielers) landet auf dem Ablagestapel.

Achtung: Falls eine Spezialkarte in deiner Anordnung landet, du aber nicht die Person bist, die sie dort abgelegt hat (z. B. wenn Karten aufgrund einer Vogelfang- oder Panflöte-Karte ausgetauscht werden), wird ihre Funktion nicht aktiviert.

- **Vogelei-Karte:** Eine Vogelei-Karte nimmt den Wert der Karte links oder rechts von ihr an. Falls sie sich in der mittleren Spalte befindet, kann der Spieler am Ende des Spiels entscheiden, ob sie den Wert der Karte links oder rechts von ihr annehmen soll.

SPILENDE UND PUNKTEZÄHLUNG

Das Spiel endet, sobald ein Spieler all seine Karten aufgedeckt hat. Dann müssen auch die anderen Spieler all ihre Karten aufdecken. Die Punkte werden wie folgt gezählt:

- Der Wert jeder Karte entspricht dem Gewicht des Vogels.
- Die Vogelei-Karte nimmt den Wert der Karte links oder rechts von ihr an bzw. kann der Spieler den Wert der linken oder rechten Karte wählen, falls sich die Vogelei-Karte in der mittleren Spalte befindet.
- Wenn 2 Karten mit demselben Wert in einer Spalte abgelegt worden sind, heben sie sich gegenseitig auf; ihr Wert ist dann 0.

Achtung: Falls die Vogelei-Karte sich neben einer Karte befindet, deren Wert aufgehoben wurde, entspricht der Wert der Vogelei-Karte nicht 0, sondern dem ursprünglichen Wert der Nachbarkarte. Im Beispiel unten nimmt die Vogelei-Karte den Wert der Karte zu ihrer Rechten an, also 6, obwohl ihr Wert aufgehoben wurde und 0 Punkte ergibt.

Das Endergebnis eines Spielers entspricht der Summe all seiner Karten. Der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand gewinnt die Runde. Der erste Spieler, der zwei Spielrunden für sich entscheidet, gewinnt das Spiel.

$$3 + 1 + 0 = 4$$

$$7 + 6 + 0 = 13$$