

# SCHRÄGE VÖGEL

5+

BRIGITTE  
POKORNIKS



& friends  
HUCH!



# SCHRÄGE VÖGEL

AB INS NEST!



# SILLY BIRDS

HURRY BACK  
TO YOUR NEST!

KRÄCHZ!

Unter den Vögeln herrscht wildes Geschrei, denn der fiese Kater Karl liegt auf der Lauer. Schnippt die Vögel in die Baumkrone und entwischt der miesen Miezekatz!

CAW, CAW!

All the birds have got their feathers in a ruffle, Karl the cat is on the prowl. Put the birds into flight by flicking them up into the crown of the tree to keep them safe from Karl!





ALLEZ,  
**HOP!** AU NID!



VREEMDE  
**VOGELS** VLUCHT NAAR HET NEST



**CU!!!!**

Les oiseaux poussent des cris de panique car Félix, le redoutable chat, est à l'affût. Envoyez les oiseaux tout en haut de l'arbre pour échapper au sale minou !

**KRAS!**

De vogels schreeuwen wild door elkaar, want de gemene kater Karel ligt op de loer. Tik de vogels den boomkruin in en laat ze aan de boze poes ontsnappen!

# SCHRÄGE VÖGEL

AB INS NEST!

Ein federleichtes Schnippspiel  
für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren

## INHALT

1 Baumkrone  
24 Karten



## SPIELZIEL

Wer als Erster alle seine Karten in die Baumkrone geschnippt hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Legt die Baumkrone für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Mischt alle Karten mit der Vorderseite nach oben und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Anschließend legt ihr eure Karten mit der Vorderseite nach oben als Kartenstapel vor euch ab. (Siehe Abbildung oben.)



## DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, nimmst du die oberste Karte deines Kartenstapels und legst sie so an die Tischkante, dass sie ein Stück darüber hinausragt. Ziele in Richtung Baumkrone und schnippe von unten deine Karte schwungvoll mit der flachen Hand.

**TIPP:** Lass die Karte nicht zu weit über die Tischkante ragen, da sie sonst auf den Boden fällt!

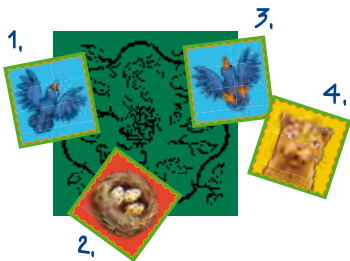
**FLUGBEDINGUNG:** Die geschnippte Karte muss die Baumkrone berühren! Ein Wurf ist auch dann gültig, wenn die geschnippte Karte zwar außerhalb der Baumkrone liegt, aber eine Karte berührt, die bereits richtig liegt. (Siehe Abbildung rechts.)

## FLIEGERPECH



**FLIEGERPECH:** Hast du die Baumkrone nicht getroffen, nimmst du deine Karte zurück und legst sie mit der Vorderseite nach oben unter deinen Kartenstapel.

Hast du die Baumkrone getroffen, passiert Folgendes:



**1. PUNKTLANDUNG:** Du hast die Baumkrone mit dem Vogel getroffen. Deine Karte bleibt in der Baumkrone liegen und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

**2. NEST:** Du hast die Baumkrone mit dem Nest getroffen und freust dich über Nachwuchs. Lege zur Belohnung sofort die oberste Karte deines Kartenstapels mit der Vorderseite nach oben in die Baumkrone.

**3. BRUCHPILOT:** Du hast zwar die Baumkrone mit den Füßen getroffen, aber dein Vogel war beim Landen ungeschickt. Nimm zur Übung diese und eine beliebige andere Karte aus der Baumkrone und lege sie mit der

Vorderseite nach oben unter deinen Kartenstapel. Liegt noch keine Karte in der Baumkrone, nimmst du nur deine Karte zurück.

**4. VORSICHT KATER KARL:** Du hast Kater Karl in die Baumkrone geschnippt und dadurch einige Vögel aufgeschreckt! Nimm zur Strafe deine Kater Karl-Karte und **alle Karten der gleichen Farbe** aus der Baumkrone und lege sie mit der Vorderseite nach oben unter deinen Kartenstapel. Liegt noch keine andere Karte oder keine Karte dieser Farbe in der Baumkrone, nimmst du nur deine Kater Karl-Karte zurück.

Hast du eine Karte geschnippt und deine Aktion ausgeführt, ist dein linker Nachbar an der Reihe.

**HINWEIS:** Schnippst du mit deiner Karte eine oder mehrere Karten aus der Baumkrone, musst du diese Karten zu dir nehmen und mit der Vorderseite nach oben unter deinen Kartenstapel legen.

## SPILENDE

Wer als Erster alle seine Karten in die Baumkrone geschnippt hat, gewinnt das Spiel.





Author: Brigitte Pokornik  
Licensor: White Castle  
Translation GB/NL: Birgit Irgang  
Translation F: Eric Bouret  
Illustration: Felix Scheinberger  
Design: HUCH! & friends

Manufacturer:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

© 2012 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

WHITE CASTLE  
AGENCY FOR INVENTORS

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren; Erstickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning:** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends  
**HUCH!**