

**BEI DIR
PIEPT'S WOHL!**



SPIELANLEITUNG

EMF



Arno Steinwender
Wilfried Lepuschitz



SPIELIDEE

Bei diesem verrückten, vogelfiesen Spiel zieht ihr Karten und legt sie verdeckt oder offen an die Kartenreihe an. Wer richtig erkennt, ob schon zu viele Vögel in der Kartenreihe liegen, wirft der Person, die vorher an der Reihe war, „Bei dir piept’s wohl!“ vor und erhält Karten, die später wertvolle Punkte einbringen. Doch aufgepasst: Wer zu viel wagt oder sich verschätzt, beschert den Mitspielenden die Punkte! Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Wer sammelt die meisten Vogelkarten und gewinnt das rasante Push-your-luck-Spiel?

SPIELMATERIAL



48 Vogelkarten (je 12x blau, grün, rot und gelb)

12 Sonderkarten



12 Tippkarten (je 6x grün und rot)

SPIELVORBEREITUNG

Jede Person erhält **eine grüne und eine rote Tippkarte**. Diese legt ihr vor euch ab. Übrige Tippkarten legt ihr zurück in die Schachtel. Mischt die restlichen Karten (Vogel – und Sonderkarten zusammen). Nun bekommt jede Person **zwei Karten auf die Hand**. Die übrigen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Es gibt zwei verschiedene Kartenrückseiten, die während des Spiels angeben, ob ihr eure Karten offen oder verdeckt spielen müsst.

SPIELABLAUF

Wer am besten zwitschern kann, beginnt das Spiel, anschließend wechselt ihr euch reihum im Uhrzeigersinn ab.

Wenn du am Zug bist, musst du:

- **entweder eine Karte an die Vogelreihe anlegen:**

Nimm zuerst die oberste Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Lege dann eine Handkarte (kann auch die neue sein) als erste Karte der neuen Kartenreihe neben den Nachziehstapel in die Tischmitte bzw. an die bestehende Reihe an.

Wichtig: Zeigt der Nachziehstapel, nachdem du die oberste Karte gezogen hast, einen **offenen Vogelkäfig**, legst du deine gewählte Handkarte offen an die Kartenreihe an. Zeigt der Nachziehstapel einen **abgedeckten Vogelkäfig**, legst du deine Handkarte dagegen verdeckt an die Kartenreihe an.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

- oder behaupten, dass bereits zu viele Vögel in der Reihe liegen: Die maximale Anzahl an Vögeln, die in einer Reihe liegen dürfen (offen und verdeckt zusammen), richtet sich nach der Personenanzahl:

Personen	3	4	5	6
Vögel	8	10	12	14



Lege deine **rote Tippkarte** offen vor dich hin und wirf der Person rechts von dir „Bei dir piept's wohl!“ vor.



Diese Person muss nun ihre **grüne Tippkarte** offen vor sich legen, da sie die letzte Karte in der Reihe ergänzt hat und somit für die Vogelanzahl verantwortlich ist.

Nun tippen auch **alle anderen Mitspielenden**. Sie halten ihre Tippkarten dabei verdeckt.



Wer glaubt, dass bereits **zu viele Vögel ausliegen**, legt seine **rote Tippkarte** verdeckt vor sich.



Wer glaubt, dass **nicht zu viele Vögel ausliegen**, legt seine **grüne Tippkarte** verdeckt vor sich.

Erst wenn alle gewählt haben, deckt ihr die Tippkarten gleichzeitig auf.

Dann werden alle Karten der Kartenreihe aufgedeckt und die Sonderkarten ausgewertet. Schließlich werden die Vögel der verbliebenen Vogelkarten der Kartenreihe zusammengezählt. Die Farbe ist dabei unwichtig.



Rot hat recht! Es liegen tatsächlich mehr Vögel in der Reihe als erlaubt:

Alle Personen mit der roten Karte vor sich teilen die Karten der Reihe untereinander auf: Wer als Erstes behauptet hat, dass zu viele Vögel ausliegen, nimmt zuerst eine Karte. Dann geht es reihum gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis keine Karte mehr übrig ist. Verteilt dabei auch alle Karten, die durch Sonderkarten aus der Reihe genommen wurden!



Grün hat recht! Es liegen nicht zu viele Vögel in der Reihe:

Alle Personen mit der grünen Karte vor sich teilen die Karten der Reihe untereinander auf: Wer die letzte Karte gelegt hat, beginnt. Dann geht es reihum gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis keine Karte mehr übrig ist. Verteilt dabei auch alle Karten, die durch Sonderkarten aus der Reihe genommen wurden!

Ihr dürft eure gewonnenen Karten jederzeit ansehen. Achtet aber darauf, sie nicht mit euren Handkarten zu vermischen!

Neue Reihe: Die Person, die die Reihe mit ihrer Behauptung unterbrochen hat, startet eine neue Reihe. Sie nimmt dazu die oberste Karte vom Stapel und legt dann eine Handkarte aus.

Alles offen: Liegen alle Karten der Reihe offen und du musst die nächste Karte auch offen spielen, obwohl damit die maximale Vogelzahl überschritten wird, entfernst du die ganze Reihe und beginnst eine neue.

SONDERKARTEN



Sonderkarten zählen nicht (2x):

Entfernt vor der Wertung alle Sonderkarten. Befolgt diese Karte immer als Erstes!



Nachbarkarten zählen nicht (2x):

Entfernt die beiden Karten links und rechts von dieser Karte, egal ob Sonderkarte oder Vogelkarte.



Farbe zählt nicht (je 1x blau, grün, rot und gelb):

Vögel dieser Farbe werden nicht gezählt. Diese Karte trumpft die „Farbe zählt doppelt“-Karte, sollten beide Karten zur gleichen Farbe in der Reihe liegen.



Farbe zählt doppelt (je 1x blau, grün, rot und gelb):

Alle Vögel dieser Farbe zählen doppelt.

BEISPIEL

Anton hat zuletzt eine Karte gelegt. Pia traut sich nicht mehr und legt daher ihre rote Tippkarte offen vor sich. Anton muss sofort seine grüne Tippkarte offen vor sich legen. Simon glaubt auch, dass zu viele Vögel ausliegen, und legt Rot. Hannah glaubt, dass nicht zu viele Vögel ausliegen, und legt Grün.

Nun werden alle Karten der Reihe aufgedeckt (obere Zeile der Abbildung). Die Karten in der unteren Zeile der Abbildung bleiben liegen und die Vögel werden gewertet.



Nachbar-
karten
zählen
nicht.

Die Karte
wird aus
der Reihe
genom-
men.

Die Vögel
dieser Karte
zählen
doppelt.

Blaue
Vögel
zählen
doppelt.

Die Karte
wird aus
der Reihe
genom-
men.

Gelbe
Vögel
zählen
nicht.



Blaue Vögel zählen doppelt: $2 \times 2 = 4$, plus 2 grüne Vögel, plus 3 rote Vögel ergibt insgesamt 9 Vögel. Im Spiel zu viert dürfen 10 Vögel in der Reihe liegen. Anton und Hannah behalten

also recht und teilen die Karten untereinander auf. Beide bekommen je vier Karten. Auch die aus der Reihe genommenen Karten werden aufgeteilt.

SPIELLENDE UND WERTUNG

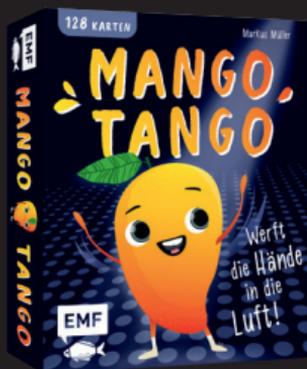
Wurde die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen, legt ihr ab sofort alle Karten verdeckt an die Reihe an. Ihr spielt die aktuelle Reihe mit euren Handkarten weiter, bis jemand behauptet, dass zu viele Vögel in der Reihe liegen. Danach endet das Spiel. Übrige Handkarten kommen aus dem Spiel. Sollten euch zuvor die Handkarten ausgehen, wertet ihr die aktuelle Reihe nicht mehr.

Für eure gesammelten Vögel gibt es nun Punkte:

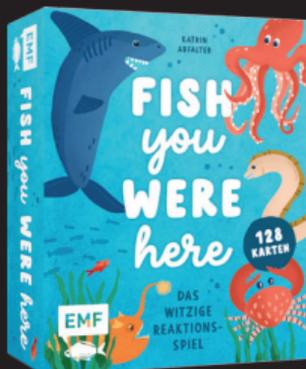
- Für ein **Set** aus vier verschiedenfarbigen Vogelkarten (blau, grün, rot und gelb) gibt es insgesamt **10 Punkte**. Wie viele Vögel auf den Karten zu sehen sind, ist dabei unwichtig. Jede Karte darf jedoch nur für eine Wertung verwendet werden.
- Eine **Sonderkarte** zählt **2 Punkte**.
- Eine **einzelne Vogelkarte** zählt unabhängig von der abgebildeten Vogelanzahl **1 Punkt**. Die Karte darf zuvor nicht für ein Set verwendet worden sein.

Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

NOCH MEHR SPIELSPASS



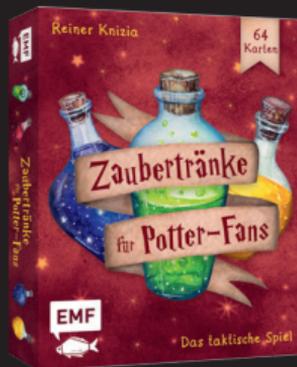
MANGO TANGO
GTIN 4260478342378



FISHYOUWEREHERE
GTIN 4260478342750



CLEVERWIEARCHIMEDES
GTIN 4260478342484



ZAUBERTRÄNKE
GTIN 4260478342842

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil – und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach – und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Siegerspiel des Spieleautoren-Wettbewerbs 2015 der Wiener Spieleakademie in Zusammenarbeit mit dem Österreichischen Spielemuseum / International Games Museum Altenburg

Spielauteuren: Arno Steinwender und Wilfried Lepuschitz

Covergestaltung, Layout und Satz: Paulina Ernst

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

Bildnachweis: Sämtliche Illustrationen, sofern nicht anders gekennzeichnet, stammen von © Klemens Franz. Folgende Bilder stammen von shutterstock: Spielicons: © NikWB, © kornn; Hintergrundmuster: © Pand P Studio.

GTIN 4260478342859

Printed in China

www.emf-verlag.de

