

Spielregeln „Piepmatz“ 1043

Ziel:

Jeder Spieler bekommt einen Vogel bzw. zwei Vögel, wenn man nur zu zweit spielt. Diese werden auf den Fuß des Baumes gestellt. Es gilt, die Vögel so schnell wie möglich in das Nest zu bringen, aus dem sie ausgebücht sind. Die Kordeln werden gut miteinander vermischt und neben den Baum gelegt. Sie dienen als Futter auf der Reise ins Nest.

Ist ein Spieler am Zug, nimmt er sich ein Ende einer Kordel und zieht dann die Kordel heraus. Hat man eine Kordel ohne Perle, so hat man eine Niete gezogen. Ansonsten darf man seinen Vogel auf den nächsten Ast ziehen, der in der Perlenfarbe vorhanden ist. Die gezogenen Würmerkordeln werden auf einem zweiten Stapel gesammelt.

Auf jedem Ast dürfen immer nur zwei Vögel sitzen. Sollte einmal ein dritter Vogel auf den Ast ziehen wollen, so darf dieser zum nächsten freien Ast der gleichen Farbe ziehen.

Sitzen zwei Vögelchen auf einem Ast und ist der Spieler des inneren Vogels am Zug, so wirft er den anderen Spieler von der Stange. Dieser muss mit seinem Vogel auf den nächsttieferen Ast, auf dem weniger als zwei Vögel sitzen.

Spielende:

Um ins Nest zu hüpfen, muss man seinen Vogel mit einem hellgrünen "Wurm" füttern. Gelingt dieses, ist das Spiel beendet. Bei einem Spiel zu zweit müssen beide Vögel der eigenen Farbe im Nest sein.