



Dauer	10 bis 15 Minuten
Spieler	2 bis 5
Alter	ab 6

Wie es begann

Am Anfang waren alle Vögel weiß.

Um die Vögel bunter zu machen, pflanzte der Schöpfer einen Regenbogenbaum, an dem Früchte in sieben Farben wachsen. Wenn ein Vogel von einer Frucht isst, erscheint die Farbe der Frucht in seinem Gefieder. Die Vögel sind überrascht und begeistert, und jeder strebt nun danach, der schillerndste Vogel von allen zu werden.

Ein Farbwettstreit unter den Vögeln beginnt...

Spielmaterial

42 Früchtekarten (6 Zahlen in 7 Farben)



4 Krähenkarten (Krähenkarten werden nur in der Variante „Gierige Krähe“ verwendet und als Nullen betrachtet.)



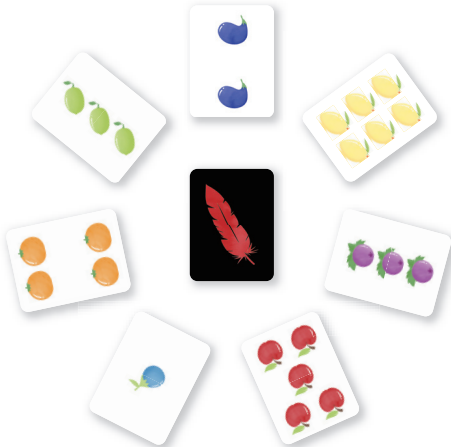
Spielziel

Auf der Rückseite jeder Früchtekarte ist eine Feder in der Farbe der Frucht abgebildet. Das Ziel ist es, durch Tauschen von Früchten Federn in allen sieben Farben zu erhalten. Wer das zuerst vollbringt, gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung

Von jeder Farbe wird eine Karte mehr gebraucht, als Spieler mitspielen. In einem Spiel zu zweit zum Beispiel braucht man die Zahlen 1, 2 und 3 von jeder Farbe; spielt man zu dritt, braucht man 1, 2, 3 und 4, und so weiter. Anschließend mischt man diese Karten und verteilt drei an jeden Spieler als Handkarten. Schließlich legt man die restlichen Karten als Stapel bereit und deckt sieben davon auf, die man in einem Kreis auslegt.



Spielablauf

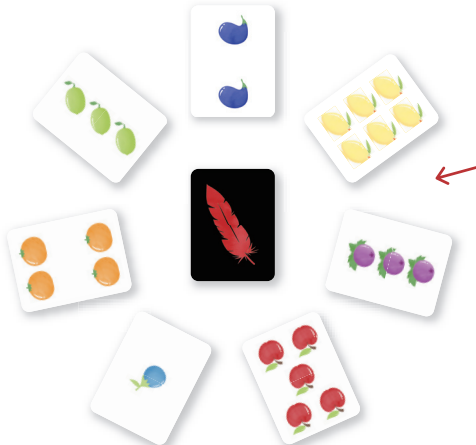
Das Spiel beginnt bei dem Spieler, der zuletzt Obst gegessen hat (oder man wählt zufällig jemanden aus). Wer dran ist, befolgt die **Fruchttauschregeln**, um eine Karte entweder mit der Auslage oder mit dem Stapel zu tauschen. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn so lange fortgesetzt, bis jemand alle sieben Federfarben gesammelt hat.

Fruchttauschregeln

Man wählt eine Karte aus der Hand und legt sie zwischen zwei beliebige Karten im Kartenkreis. Dann prüft man die Anzahl der Früchte auf diesen beiden Karten. Wenn die gelegte Karte die Differenz zwischen den beiden anderen Karten ausgleicht, darf man die beiden Karten aus dem Kreis nehmen. Ansonsten nimmt man die unterste Karte vom Stapel.

Die folgende Abbildung liefert ein Beispiel: Wenn ein Spieler eine Karte mit drei Früchten auf die mit dem Pfeil markierte Position legt, kann er die beiden benachbarten Karten nehmen (die gelbe Sechs und die violette Drei). Wenn er eine andere Zahl dorthin gespielt hat, kann er nur die

unterste Karte vom Stapel ziehen.



Achtung

- Das Handkartenlimit beträgt 7 Karten. Wenn ein Spieler 8 Karten hat, muss er eine Karte in einer seiner doppelten Farben an eine beliebige Stelle im Kreis legen, ohne die Differenz zu berechnen und ohne eine Karte aus dem Kreis oder vom Stapel zu nehmen. Wenn ein Spieler beispielsweise Rot, Rot, Orange, Grün, Grün, Blau, Indigo und Violett hat, muss er eine rote oder eine grüne Karte in den Kreis legen, ohne sich dafür eine andere Karte zu nehmen.
- Sollte sich nur noch eine Karte im Kreis befinden, deckt man 6 Karten vom Stapel auf und legt sie in zufälliger Anordnung in den Kreis aus.
- Das Spiel endet vorzeitig, wenn der Stapel aufgebraucht ist. Dann gewinnt der Spieler mit den buntesten Federn. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Farben auf der Hand haben, vergleicht man die Anzahl ihrer Früchte. Wer die meisten Früchte hat, gewinnt (falls Spieler beim Spielende 8 Karten auf der Hand haben sollten, müssen sie vor der Auswertung eine Karte in einer überzähligen Farbe in den Kreis zurücklegen).

Varianten

Gierige Krähe

Die Krähen sind die gierigsten aller Vögel. Sie fressen alles, was sie sehen, und es ist ihnen egal, wie ihr Gefieder aussieht. Ihre schwarzen Federn sind der Preis für ihre Gier.

Während der Spielvorbereitung werden alle Krähenkarten in den Stapel eingemischt. Die Spieler können nicht gewinnen, solange sie Krähenkarten auf der Hand haben. Sie können die Krähenkarten nur loswerden, wenn sie sie mit dem Kreis tauschen können (nicht mit dem Stapel). Die Krähen werden als Nullen betrachtet, also muss man sie da ablegen, wo die Differenz zwischen benachbarten zwei Karten Null beträgt. Wer acht Karten hat und darunter eine Krähe, muss eine andere Karte als die Krähe in den Kreis zurücklegen.

Showdown!

Die Spieler spielen mit offenen Karten. Sie legen ihre Karten mit der Fruchtseite nach oben offen vor sich aus. Die Krähen sollten bei dieser Variante nicht verwendet werden.

Credits

Autor

Shi Chen

Redaktion

Dray Yang, Ke-Chen Hsu

Illustrationen

Yawen Zheng

Künstlerische Beratung

Ash Chen

Übersetzung

EN/Yawen Zheng,

JP/Jing-Xuan Su,

DE/Hilko Drude

Druck

墨帥印刷有限公司

© 玩聚設計有限公司 Play With Us Design, LLC.