

Was bist Du denn für ein Vogel? – Spielanleitung

Kennlern-Kartenspiel | 2+ Spieler | alkoholisiert spielbar | Autor: Florian Sixt

für gesellige Stunden im lieben Romanistik-Chor München

aktuelle Anleitung uvm.:

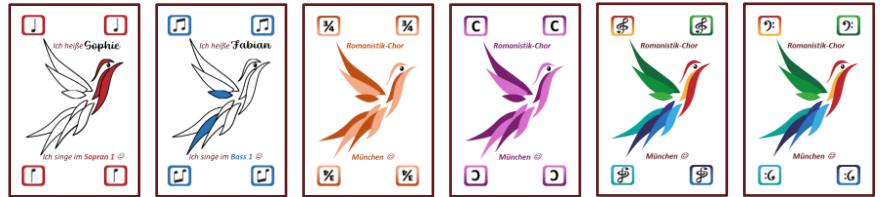
www.vielspiel.com



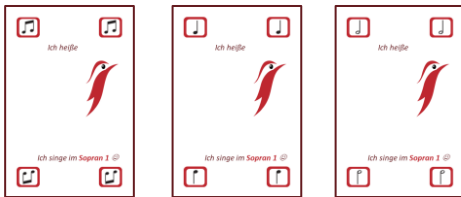
Erklärung des Kennlern-Spiels

1. Spielmaterial:

- ✓ Die Spielkarten werden von euch während des Kennlernspiels **beschriftet & bemalt**.
- ✓ Dafür benötigt ihr zusätzlich Stifte zum Beschriften. Geeignet sind **permanente Fineliner**.



Viele Spielkarten mit lauter komischen Vögeln, z.T. zum Bemalen.



Du erhältst drei verschiedene Karten in der Farbe Deiner Stimmgruppe.

2. Es geht los!

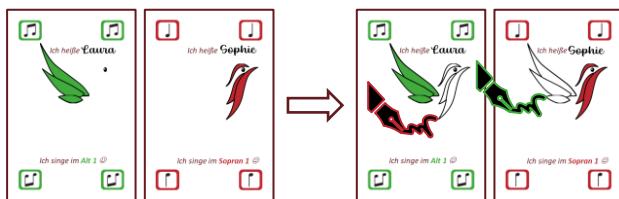
- ✓ Jeder von euch erhält **drei verschiedene Standardkarten** (unvollständige Vögel) in der Farbe seiner Stimmgruppe.
- ✓ Es gibt diese drei Arten von Standardkarten: Die **Achtelnoten**, die **Viertelnote** und die **Halbe Note**.
- ✓ Die Sonderkarten (alle Karten mit bereits vollständigen Vögel) braucht ihr zunächst nicht.

3. Vorbereitung der eigenen Karten

- ✓ Schreibt euren Namen auf die drei Karten:
- ✓ Dabei solltet ihr zumindest auf eine der Karten euren vollen Vornamen schreiben. Auf die anderen beiden Karten könnt ihr auch Spitznamen von euch schreiben.
- ✓ Im Anschluss malt die Umrisse der Vögel nach.



Beschrifte Deine drei Karten mit Deinem Namen und fahre die Umrisse nach.



Gegenseitig vervollständigt ihr eure Vögel.

4. Was bist Du denn für ein Vogel? ^^

- ✓ Nehmt eure drei Karten und euren Stift: Geht aufeinander zu, zeigt eine Karte rückseitig vor und fragt euch „Was bist Du denn für ein Vogel?“.
- ✓ Ihr stellt euch gegenseitig vor.
- ✓ Ist er oder sie aus einer anderen Stimmgruppe als Du, so habt ihr unterschiedliche Teile des Vogels.
→ Zeichnet euch gegenseitig die jeweils fehlenden Teile des Vogels auf eure Karte.

5. Du bist mir ein Vogel! ^^

- ✓ Nachdem ihr mindestens mit **je drei Personen** aus jeder anderen Stimmgruppe gesprochen habt, sollten eure Vögel vervollständigt sein und ihr ein paar neue Namen gelernt haben.
- ✓ Jetzt könnt ihr mit den so fertiggestellten Karten das eigentliche Kartenspiel spielen.



Hallo ihr lieben Vögel.

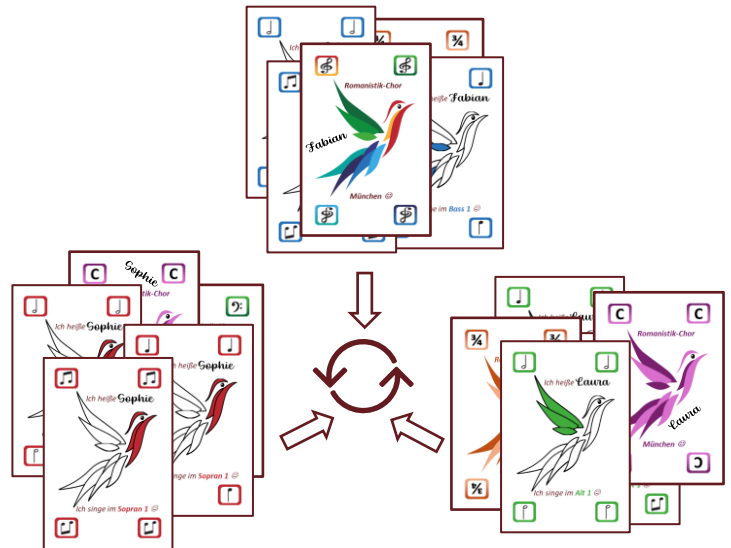
6. Die Sonderkarten

- ✓ Holt euch jetzt bei der Orga **je zwei der Sonderkarten** ab und beschriftet auch sie mit eurem Namen.
- ✓ Mit euren fünf Karten könnt ihr jetzt auf die Suche nach **Mitspielern** gehen oder **Verleiher*in** werden.

Ende Erklärung des Kennlern-Spiels

7. Die Suche nach Mitspieler*innen

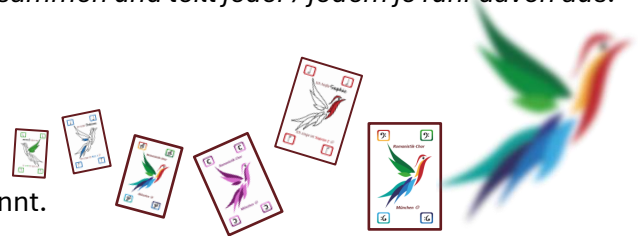
- ✓ Sucht euch drei oder mehr Mitspieler*innen. Jede*r von euch bringt seine fünf Karten mit an den Spieltisch.
- ✓ **Leiht euch zusätzlich** noch die Karten von mindestens drei anderen Chorkolleg*innen, die gerade nicht mit den Karten spielen.
- ✓ Je mehr verschiedene Stimmgruppen mit dabei sind, desto flüssiger wird euer Spielerlebnis. Nur innerhalb eurer eigenen Stimmgruppe zu spielen, wird vielleicht sogar gar nicht funktionieren.
- ✓ Mischt alle eure mitgebrachten und geliehenen Spielkarten zusammen und teilt jedem verdeckt fünf Handkarten aus. Aus den restlichen Karten bildet ihr den verdeckten Nachziehstapel.



Mischt eure mitgebrachten und geliehenen Karten zusammen und teilt jeder / jedem je fünf davon aus.

8. Das Spielziel

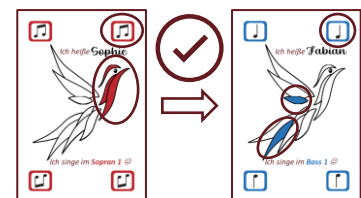
- ✓ Wer zuerst **alle eigenen Handkarten loswird**, gewinnt.



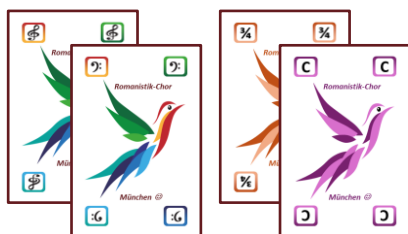
„Was bist Du denn für ein Vogel“ ist damit ein simples Karten-Ablegespiel ähnlich dem bekannten UNO: Ihr spielt reihum je eine passende Karte auf einen gemeinsamen Ablagestapel. Die erste Karte wird vom Nachziehstapel aufgedeckt. Wer nicht spielen kann **oder will**, wird übersprungen und zieht stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel. Und ja, es gibt eine „Letzte Karte“-Regelung. Wenn der Nachziehstapel leer ist, bildet ihr einen neuen aus dem Ablagestapel mit Ausnahme seiner obersten vier Karten.

9. Ablegeregel der Standardkarten

- ✓ Eine Standardkarte darf auf eine andere Standardkarte gespielt werden, wenn beide **weder Notenwert noch Farbe** teilen.*
- ✓ Jede Standardkarte darf auf jede Sonderkarte gespielt werden.*



Anderer Farbe **und** Notenwert.

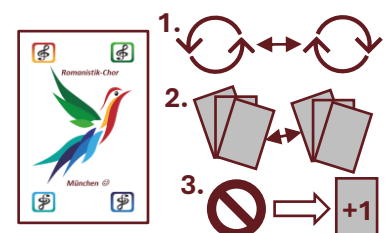


10. Ablegeregel der Sonderkarten

- ✓ Eine Sonderkarte darf **immer auf jede Karte** gespielt werden.**
- ✓ Es gibt zwei Arten von Sonderkarten: Die bunten Notenschlüssel sowie die orangenen oder violetten Taktangaben.

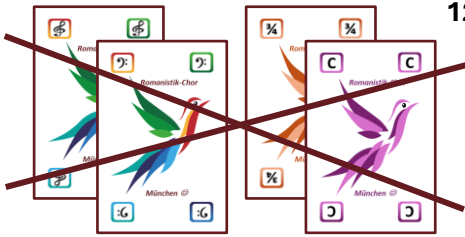
11. Die Notenschlüssel

- ✓ Wer einen Notenschlüssel spielt, **darf** von den folgenden Effekten **einen** durch Ansagen beim Spielen auslösen:
 1. Die **Spielrichtung wechselt** nach Deinem Zug.
 2. Eine Mitspieler*in Deiner Wahl und Du **tauscht Handkarten**.
 3. Die nächste Spieler*in **setzt aus** und zieht eine Karte.



Effekte des Notenschlüssels.

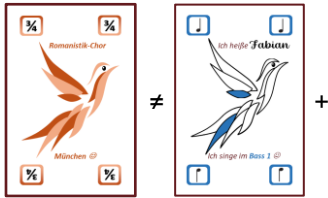
12. Die Taktangaben



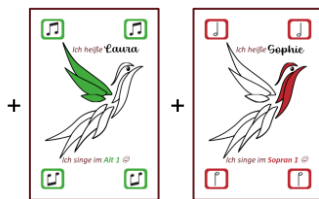
✓ Das Spielen einer Taktangabe **ändert die Ablegeregeln temporär:**

1. **: Es dürfen zunächst keine Sonderkarten mehr gespielt werden.
2. Die nächsten (je nach Fall) zwei bis vier Standardkarten müssen so gespielt werden, dass die Summe ihrer Notenwerte die zuvor gespielte Taktangabe ergibt.

1. Temporäres Sonderkartenverbot.



Auf ein C könnte zunächst also eine halbe Note, dann die Achtel und dann ein Viertel gespielt werden. Die dritte Karte dürfte allerdings nicht erneut eine halbe Note sein, da die Summe sonst fünf Viertel ergäbe.



3. Wer nicht spielen kann oder möchte, setzt wie gewohnt aus. Abweichend von der normalen Regel zieht er oder sie nicht eine Karte vom Nachziehstapel sondern nimmt die zuletzt gespielte Taktangabe sowie alle darauf gespielte Karten auf die Hand.

2. & 3. Taktvorgabe beachten.



4. Wer die letzte passende Standardkarte spielt, um die Taktangabe zu erfüllen, muss den gemeinsam gespielten Rhythmus klatschen. Dabei soll dieser dreimal in Folge mit Betonung je auf die erste Zählzeit geklatscht werden. Gelingt das nicht, müssen die Taktangabe und alle darauf gespielten Karten auf die Hand genommen werden und die nächste Spieler*in ist an der Reihe.

4. Rhythmus klatschen ☺

13. Das Zwischenwerfen (optionale Regel)

- ✓ Auf eine Standardkarte darf die **exakt gleiche Standardkarte** sofort und damit auch **außerhalb der Spielreihenfolge** gespielt werden. Es geht dann bei der nächsten Spieler*in in Spielreihenfolge weiter.
- ✓ Weiterhin beachtet werden müssen **alle** anderen Regeln wie die Erfüllung der Taktangaben.



14. Das Spielen der letzten Karte (!)

1. Du bist „Sophie“ (Namen kennen).

- ✓ Wer seine letzte Handkarte spielt, muss dafür **zusätzlich eine** der folgenden Bedingungen erfüllen können. Alle anderen Ablegeregeln **gelten weiterhin.**



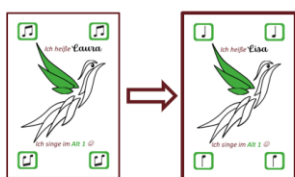
1. Die letztgespielte Karte trägt den Namen einer Mitspieler*in oder einer gerade anwesenden Verleiher*in. **Zeige** beim Ausspielen der Karte **auf die Person, deren Namen** auf der Karte steht.

Liegst Du richtig, hast Du gewonnen. Liegst Du daneben, nimm die Karte wieder zurück auf Deine Hand und ziehe eine weitere nach.

2. Taktvorgabe vollenden (letzte Karte).

2. Du **beendest** mit dem Spielen Deiner letzten Karte eine **Taktangabe** korrekt. Erfülle das dreifache Klatschen und gewinne.

Klatschst Du richtig, hast Du gewonnen. Ansonsten lass die Karte liegen und ziehe zwei vom Nachziehstapel.



3. Letzte Karte zwischenwerfen.

3. Du wirst Deine letzte Karte durch **Zwischenwerfen** los (opt. Regel).