

# BIDIBIRDY





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

# Contenu - Contents - Inhalt Contenido - Contenido - Inhoud





3+



5min



2 - 4



JL

**Die Eier werden bald schlüpfen, und die Vogelmütter sind dabei, ein gemütliches Nest zu dekorieren.** Eier, Federn, Blätter, Blumen oder kleine Würmer – die Spieler müssen die Muster der Herausforderungs-Karten nachbilden und schnell einen Vogel fangen, um ein Küken in ihr Nest zu legen. Ein erstes Spiel der Beobachtung und Raumwahrnehmung für die Kleinsten.

**Ziel des Spiels:** 5 Küken-Marker gewinnen.

### Spielvorbereitung:

1. Jeder Spieler nimmt 1 Nest und das Set mit 4 entsprechenden Dekorationskacheln (die Ränder der Dekorationskacheln sind in der gleichen Farbe wie das Nest-Spielbrett).

2. In der Mitte des Tisches wird 1 Vogel weniger als die Anzahl der Spieler platziert, damit er für alle zugänglich ist.

3. Wählt den Schwierigkeitsgrad des Spiels und nimmt die entsprechenden Herausforderungs-Karten.

*Hinweis: Es wird empfohlen, mit den Herausforderungs-Karten der Stufe 1 zu beginnen. Sobald diese gut beherrscht werden, kann man auf Stufe 2 wechseln.*

Mische die Herausforderungs-Karten und bilde einen Stapel, der verdeckt in der Mitte des Tisches abgelegt wird, gut sichtbar für alle Spieler.

4. Die Küken-Marker werden daneben platziert.



## Bevor das Spiel beginnt:

Die Spieler schauen sich zusammen beide Seiten ihrer 4 Dekorkacheln an und benennen die Bilder sowie deren Farben.



Dann stellen sie ihr Nest vor sich hin und ordnen die 4 Dekorkacheln mit der Eierschale nach oben in einer Reihe vor sich.



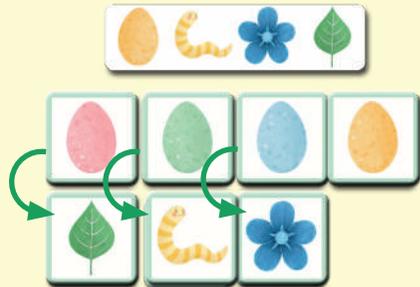
## Spielablauf:

Alle Spieler spielen gleichzeitig.

Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Spieler 5 Küken-Marker gewonnen haben.

## Eine Spielrunde:

Der älteste Spieler dreht die erste Herausforderungs-Karte um und nennt die 4 Bilder darauf. Auf das Startsignal hin suchen alle Spieler unter ihren Dekorkacheln nach den 4 Seiten, die mit der Herausforderungs-Karte übereinstimmen.



Sobald ein Spieler glaubt, die 4 Dekorkacheln, die den 4 Bildern der Herausforderungs-Karte entsprechen, vor sich ausgerichtet zu haben, nimmt er einen Vogel aus der Mitte des Tisches und legt ihn auf sein Nest.

**Achtung!** Es gibt nicht für alle einen Vogel!

*Hinweis: Es ist nicht erforderlich, dass die Kacheln in der gleichen Reihenfolge wie auf der Herausforderungs-Karte angeordnet sind.*



- Wenn die Kacheln des Spielers den Bildern der Herausforderungs-Karte entsprechen, **hat er gewonnen!** Der Spieler erhält einen Küken-Marker.



- Wenn die Kacheln nicht mit den Bildern der Herausforderungs-Karte übereinstimmen, **hat der Spieler verloren!** Er gewinnt in dieser Runde nichts.



- Der Spieler, der keinen Vogel gefangen hat, gewinnt ebenfalls nichts.



Die Vögel werden wieder in die Mitte des Tisches gelegt, die gespielte Herausforderungs-Karte wird aus dem Spiel entfernt, und die Spieler legen ihre "Dekorationskacheln" wieder mit der Eierschale nach oben zurück. Dann beginnt eine neue Spielrunde.



### Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein oder mehrere Spieler 5 Küken-Marker gewonnen haben! **Herzlichen Glückwunsch!**

### Variante Stufe 2

Sobald Stufe 1 gut verstanden ist, kann man zu Stufe 2 übergehen. Das Spiel wird genau gleich gespielt, aber die Herausforderungs-Karten der Stufe 2 ersetzen die der Stufe 1.

### Der Unterschied:

Die Herausforderungs-Karten der Stufe 2 zeigen 4 Dekorationen, die in einem 2x2 Quadrat angeordnet sind. Die Spieler müssen diese 4 Dekorationen finden und die Anordnung der Herausforderungs-Karte nachbilden.



### Credits

**Autoren:** Émilie & Jérôme Soleil  
**Illustratorin:** Caroline McPherson

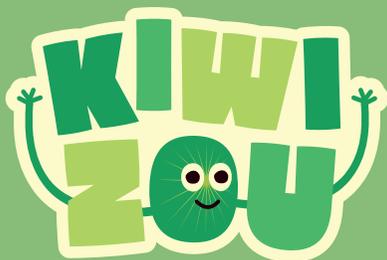
### Dank:

Kiwizou bedankt sich bei den jungen Testern: Sofia und ihrer Familie, Émile und Juju, den Klassen der Schule Saint Exupéry.



# BIDIBIRDY

KW25002



5, Bd Edgar Quinet, 92700 Colombes - France

Distribué en France par :

Blackrock Games

6 Rue Edme Mariotte 63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:

Hachette Boardgames UK Ltd

Carmelite House London EC4Y ODZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.  
Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing.  
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.  
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη. Upozornění. Obsahuje malé části.  
Upozornenie. Obsahuje malé části.



FR

**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)