

Juan Rodriguez & Julien Prothière    Jonathan Aucomte

# Federflink



 7+
 2-4
 20'

Viele Vögel  
auf dem Drahtseil!



[piatnik.com](http://piatnik.com)



# Federflink



Selfies sind beliebt, auch bei den Vogelfamilien! Aufgeregt flattern die Vögel von einem Drahtseilabschnitt zum anderen, bevor sie sich entweder zu einer kleinen Gruppe zusammenschließen oder lieber abseits der anderen ein Plätzchen für sich suchen. Dann heißt es, sich in Pose zu werfen und schnell den Auslöser des Smartphones zu drücken. Schon ist alles auf einem Selfie festgehalten. Wem gelingt es am besten, die Vögel so auf den Drahtseilabschnitten anzuordnen, wie sie auf den Selfie-Karten abgebildet sind?

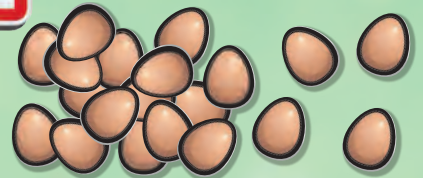
## SPIELINHALT



3 Holzmasten



1 elastisches „Drahtseil“














20 Eier



24 Selfie-Karten



6 Smartphone-Plättchen

	Wuschelmeisen 	Langfederfinken 	Wellenstare 
ausgewachsene Vögel 			
Jungvögel 			

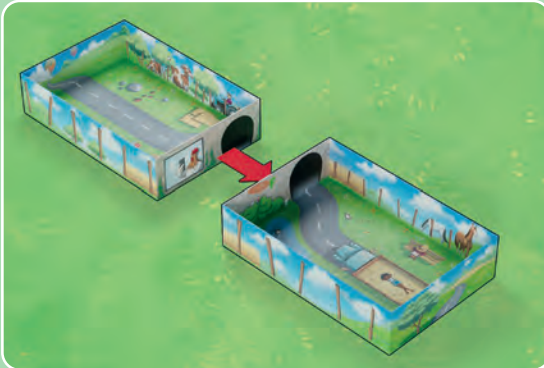
24 Vögel, aufgeteilt in 3 Familien in jeweils vier Farben

# BASIS-SPIEL

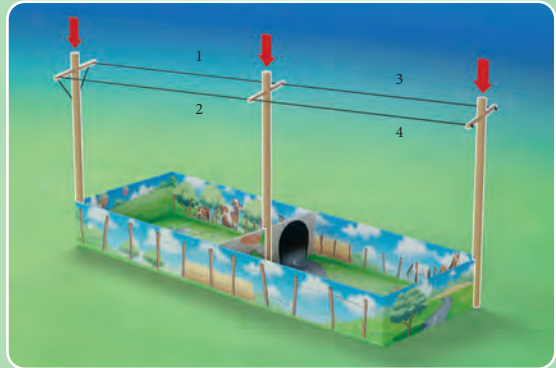
## SPIELZIEL

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu sammeln, indem ihr die Vögel geschickt so auf den Drahtseil abschnitten positioniert, wie sie auf den Selfie-Karten abgebildet sind.

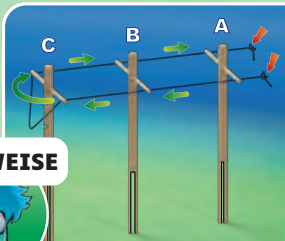
## SPIELVORBEREITUNG



Nehmt das komplette Spielmaterial aus dem Schachtelunterteil heraus. Legt nun den Schachtelunterteil und den umgedrehten Schachteloberteil so in der Tischmitte nebeneinander, dass sie sich an den kurzen Seiten, die den Tunnel zeigen, berühren.



Steckt die drei Holzmasten an den markierten Stellen auf den Schachtelrand. Die drei Masten bilden dabei eine Diagonale. Das Drahtseil ist in vier Abschnitte unterteilt. Spannt das Seil im gewünschten Schwierigkeitsgrad (siehe Hinweise).



### HINWEISE

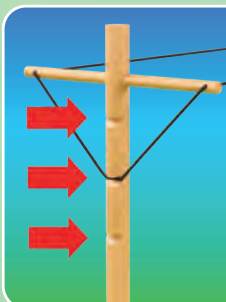
Vor dem ersten Spiel müsst ihr die drei Holzmasten mit dem Drahtseil verbinden. Steckt dazu die drei Holzmasten wie zuvor beschrieben auf den Schachtelrand. Nehmt das Drahtseil, knüpft an einem Ende einen Knoten in das

Seil und fädelt es dann mit dem offenen Ende durch die Löcher in den Querstreben der Holzmasten. Folgt dabei der Reihenfolge A, B und C und wieder zurück, wie in der Abbildung zu sehen ist. Sichert anschließend das Seilende mit einem Knoten.

Setzt euch so an den Tisch, dass ihr alle die Längsseiten der Schachteln gut erreichen könnt.



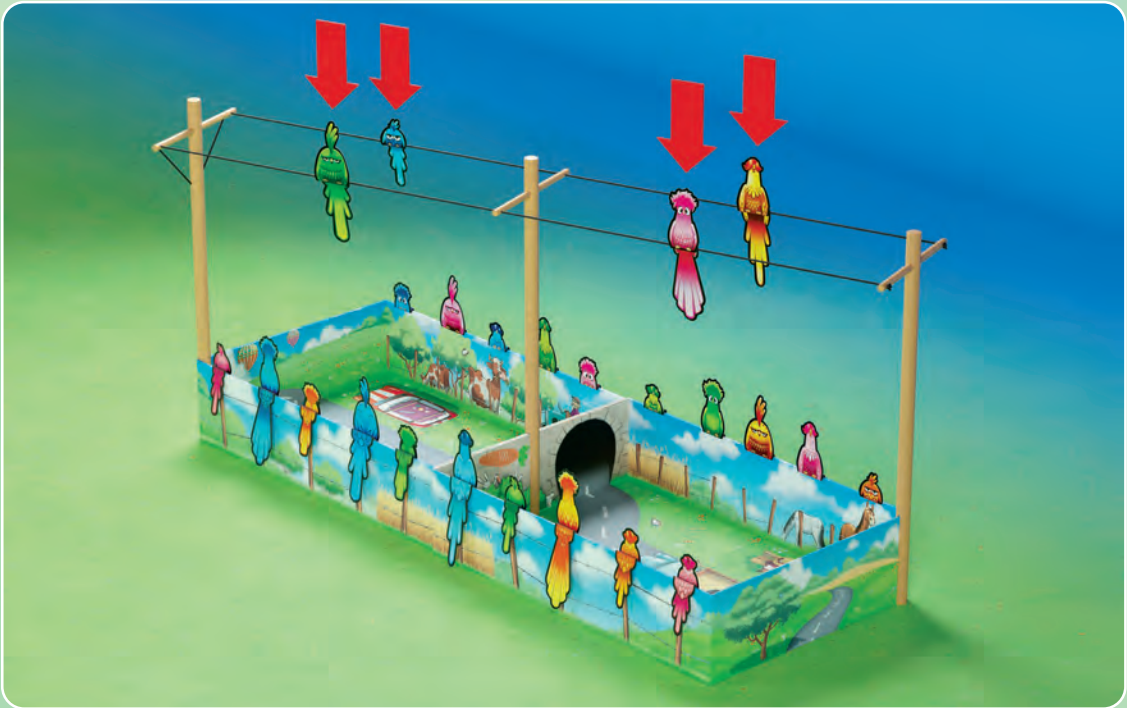
Der Holzmast in der Mitte hat einen breiteren Schlitz, damit ihr ihn gut über die Ränder beider Schachtelteile stecken könnt.



Auf einem Holzmast findet ihr drei Einkerbungen, die es euch ermöglichen, den gewünschten Schwierigkeitsgrad einzustellen: Je weiter oben ihr das Drahtseil einhängt, desto weniger ist es gespannt und umso schwieriger ist das Spiel!



Um einen Vogel erfolgreich auf dem Drahtseil zu positionieren, müssen seine Schwanzfedern leicht nach hinten geneigt sein. Probiert es ein paar Mal aus, bevor ihr das Spiel beginnt!



Wählt **einen beliebigen Vogel pro Farbe** und positioniert jeweils einen in der **Mitte eines jeden der vier Drahtseilabschnitte**. Setzt die restlichen Vögel auf die illustrierten Holzpfosten entlang der längs-seitigen Schachtelränder. Die Reihenfolge ist dabei egal.



Sortiert die Selfie-Karten nach der Farbe ihrer Rückseiten. Die Zahl auf der Rückseite gibt an, wie viele Vögel (2, 3, 4 oder 5) ihr positionieren müsst, um erfolgreich ein Selfie zu schießen. Mischt jeden Stapel gut und legt sie mit den Rückseiten nach oben numerisch aufsteigend nebeneinander bereit.



Alle erhalten jeweils eine grüne (2 Vögel) und eine pinke (3 Vögel) Selfie-Karte sowie 3 Eier. Legt die restlichen Eier als allgemeinen Vorrat in der Nähe der Selfie-Karten bereit.

Legt die Smartphone-Plättchen zur Seite. Ihr benötigt sie nur für die kooperative Spielvariante, die im Anschluss an das Basis-Spiel beschrieben wird.

## SPIELABLAUF

Wer am besten ein Vogelgezwitscher nachahmen kann, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Das Spiel verläuft in 2 Phasen:

**Phase 1: Selfie Time - Platz suchen und posen**

**Phase 2: Time to fly - Zeit zu fliegen**



## PHASE 1: SELFIE TIME - PLATZ SUCHEN UND POSEN

Wenn du an der Reihe bist, führst du eine der beiden folgenden Aktionen aus:

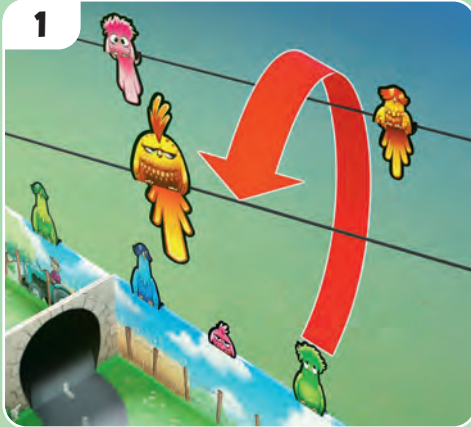
**A) Vogel bewegen**  oder **B) Ei nehmen und Selfie tauschen (optional)** 



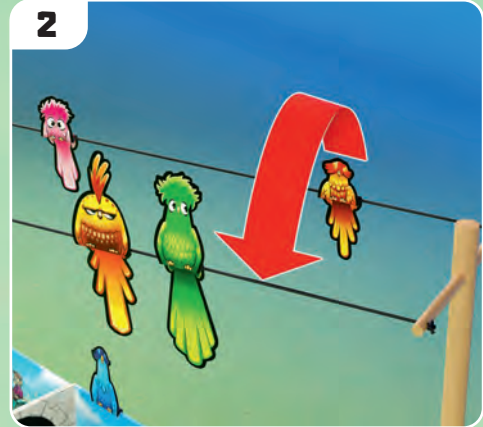
**A) Vogel bewegen**

Du darfst **EINEN** Vogel bewegen.

Dafür stehen dir zwei Möglichkeiten zur Verfügung:



Du nimmst **einen beliebigen Vogel vom Schachtelrand** und setzt ihn an einer beliebigen Stelle auf das Drahtseil.



oder

Du nimmst **einen beliebigen Vogel, der bereits auf dem Drahtseil sitzt**, und setzt ihn an eine beliebige **andere Stelle** auf dem Drahtseil.



Je weiter das Spiel fortschreitet, desto mehr Vögel werden auf den vier Drahtseilabschnitten sitzen. Es wird also eng! Möchtest du einen Vogel erfolgreich positionieren, musst du daher geschickt und vorsichtig vorgehen. Es kann notwendig sein, dass du andere Vögel etwas zur Seite schieben musst, damit dein Vogel an der gewünschten Stelle Platz hat. Das darfst du aber nur mit dem von dir gewählten Vogel tun, niemals mit den Händen!

### ACHTUNG!



Sollte es passieren, dass während deines Zuges ein oder mehrere Vögel vom Drahtseil fallen, dürfen sich alle anderen jeweils 1 Ei aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Setze alle heruntergefallenen Vögel auf den Schachtelrand. Dein Zug ist vorbei.

**Beispiel:** Bei dem Versuch, einen Vogel zwischen zwei gelbe Jungvögel zu setzen, fallen Simon zwei Vögel vom Drahtseil. Beide heruntergefallenen Vögel setzt er auf den Schachtelrand. Die anderen nehmen sich reihum jeweils 1 Ei aus dem allgemeinen Vorrat.

### Der Einsatz von Eiern, um weitere Vögel zu bewegen:

In deinem Zug darfst du einen oder mehrere zusätzliche Vögel bewegen, wenn du für jede Bewegung ein Ei aus deiner Sammlung zurück in den allgemeinen Vorrat legst. Wenn du keine Eier mehr hast, kannst du auch keine zusätzlichen Vögel bewegen.



## B) Ei nehmen und Selfie tauschen (optional):

Statt einen Vogel zu bewegen, darfst du dir **1 Ei aus dem allgemeinen Vorrat** nehmen, UND – aber nur wenn du möchtest – eine Selfie-Karte aus deiner Hand auf einen allgemeinen Ablagestapel legen und dir stattdessen eine neue Karte von einem Stapel deiner Wahl nehmen.



### Selfie Time!

Sitzen nach deiner Aktion die Vögel in der Anordnung auf dem Drahtseil, wie sie auf dem Selfie einer deiner beiden Handkarten abgebildet sind (siehe dazu auch *Glossar* auf der letzten Seite der Spielanleitung), rufst du laut „SELFIE!“. Zeige zum Beweis allen anderen die Selfie-Karte und lege sie anschließend vor dir in deinem persönlichen Gewinnstapel ab. Ziehe dann eine neue Selfie-Karte von einem Stapel deiner Wahl.

### Wichtig: Behalte stets die Bewegung der Vögel im Auge!

Bist du nicht an der Reihe und eine andere Person beendet ihren Zug, schau dir genau an, wie die Vögel jetzt auf den Drahtseilabschnitten angeordnet sind. Hast du zufällig eine Selfie-Karte auf der Hand, die passende Vögel in der richtigen Anordnung zeigt, darfst du ebenfalls „SELFIE!“ rufen und die Karte ablegen. Ziehe anschließend eine neue Karte von einem Stapel deiner Wahl.

Die Zahl auf der Rückseite einer Selfie-Karte verrät dir nicht nur, wie viele Vögel du für das Selfie dieser Karte benötigst. Sie steht gleichzeitig für die Punkte, die du am Spielende für diese Karte erhältst, wenn sie sich in deinem Gewinnstapel befindet.

**Achtung!** Egal ob am Ende deines Zuges oder am Ende des Zuges einer anderen Person: Du darfst immer nur ein Selfie auf einmal machen, niemals zwei!



Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

**Beispiel:** Lukas ist an der Reihe. Er setzt einen Vogel vom Schachtelrand auf das Drahtseil und verwendet ein Ei, um einen zweiten Vogel auf dem Drahtseil zu versetzen. Am Ende seines Zuges hat er drei Vögel in der Anordnung positioniert, wie sie auf einer seiner Selfie-Karten abgebildet sind. Er ruft: „SELFIE!“, zeigt die Karte den anderen, legt sie dann auf seinen Gewinnstapel und erklärt seinen Zug als beendet. Sofia hat Lukas Aktionen genau verfolgt. Sie vergleicht die Anordnung der Vögel auf dem Drahtseil mit den Abbildungen auf ihren Handkarten: Sie hat Glück! Sie könnte sogar zwei Selfies machen. Da das aber nicht erlaubt ist, muss sie sich für eine Karte entscheiden, die sie den anderen zeigt. Danach legt sie die Karte auf ihren Gewinnstapel und zieht eine neue von einem Stapel ihrer Wahl.

### WICHTIG!



Du darfst einen Vogel, den die Person vor dir gerade bewegt hat, in deinem Zug nicht sofort wieder versetzen!

Die **Phase 1 endet**, wenn eine der folgenden beiden Situationen eintritt:

- Jemand von euch nimmt den letzten Vogel vom Schachtelrand und setzt ihn auf das Drahtseil. Diese Person darf ihren Zug noch beenden bzw. dürfen alle anderen auch noch – sofern möglich – Selfies schießen.
- Jemand von euch nimmt die letzte Selfie-Karte aus der Tischmitte.

**Jetzt folgt Phase 2.**

## PHASE 2: TIME TO FLY - ZEIT ZU FLIEGEN

In dieser Phase könnt ihr Extrapunkte sammeln! Geht dazu wie folgt vor:

Entfernt zuerst alle Vögel vom Drahtseil, die **allein** auf einem der vier Drahtseilabschnitte sitzen.

Jetzt geht das Fliegen los! Es beginnt die Person, die links von der Person sitzt, welche Phase 1 beendet hat. Sie wählt einen beliebigen Vogel eines Drahtseilabschnitts, zieht ihn an den Schwanzfedern vorsichtig nach unten und lässt ihn dann wieder los. Das Ziel dabei ist es, dass alle Vögel **bis auf einen** von diesem Drahtseilabschnitt wegfiegen. Wer das schafft, nimmt auch den letzten Vogel dieses Abschnitts vom Drahtseil und darf als Belohnung eine Selfie-Karte aus seiner Hand auf seinen Gewinnstapel legen. Hat die Person keine Selfie-Karten mehr auf der Hand, nimmt sie stattdessen 1 Ei aus dem Vorrat.



Bleiben mehr als ein Vogel am Drahtseilabschnitt sitzen, passiert nichts und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Fliegen alle Vögel vom Drahtseilabschnitt davon, gibt's keine Belohnung und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. So spielt ihr reihum weiter, bis in keinem der vier Drahtseilabschnitte mehr ein Vogel sitzt.



### SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn KEIN Vogel mehr auf dem Drahtseil sitzt. Zählt die Punkte der Selfies in euren persönlichen Gewinnstapeln zusammen und addiert einen weiteren Punkt für jedes gesammelte Ei. Wer danach die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

#### ANMERKUNGEN



- Es ist nicht erlaubt, einen Vogel vom Drahtseil zurück auf den Schachtelrand zu setzen, es sei denn, beim Positionieren eines Vogels fallen andere Vögel vom Seil.
- Während eines Zuges dürfen beliebig viele Eier eingesetzt werden, es darf jedoch nur ein Selfie pro Zug gemacht werden.
- Ein Vogel gilt dann als neben einem Holzmast sitzend, wenn zwischen dem Vogel und dem Mast kein weiterer Vogel auf dem Drahtseil sitzt, egal in welcher Entfernung der Vogel zum Holzmast sitzt.
- *Tipp:* Beim Wegräumen des Spiels empfehlen wir euch, vorsichtig an einem Ende des Drahtseiles zu ziehen, bis alle drei Holzmasten zusammengeschoben sind. Wickelt dann das Drahtseil um die drei Masten herum. So verhindert ihr, dass sich das Drahtseil in der Schachtel verheddert.



## KOOPERATIVES SPIEL

Ihr habt keine Lust auf einen Wettstreit? Dann empfehlen wir euch die kooperative Spielvariante, bei der ihr alle zusammen ein gemeinsames Ziel verfolgt.

Ihr spielt nach den Regeln des Basis-Spiels, mit folgenden Änderungen:

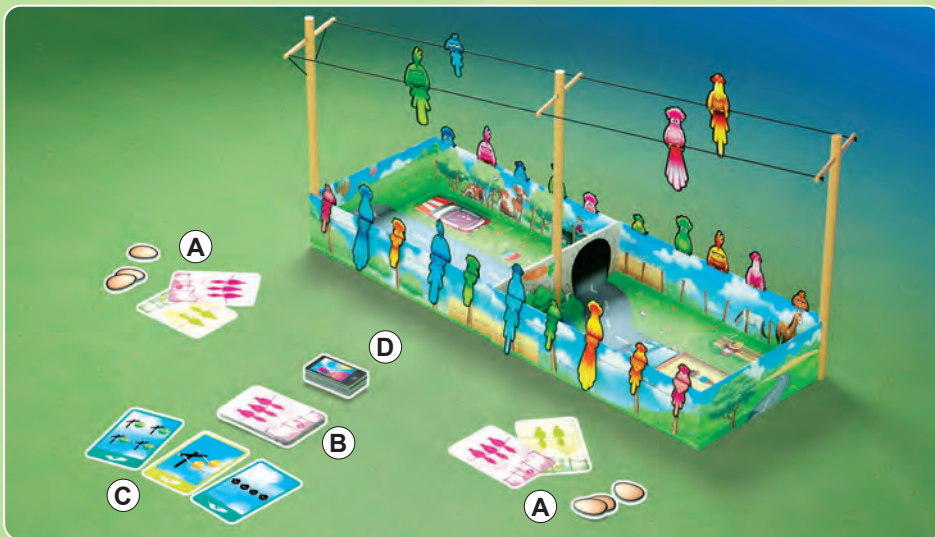
### SPIELZIEL

Das Ziel ist es, möglichst alle Selfie-Karten zu erfüllen, indem ihr die Vögel geschickt so auf den Drahtseilabschnitten positioniert, wie sie auf den Karten abgebildet sind.

### SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel wie im Basis-Spiel beschrieben vor.

- Alle erhalten jeweils eine grüne (2 Vögel) und eine pinke (3 Vögel) Selfie-Karte sowie 3 Eier **(A)**. Legt die restlichen Eier zur Seite. Ihr benötigt sie für das weitere Spiel nicht mehr. Mischt alle übrigen Selfie-Karten zusammen und legt sie als einen verdeckten Stapel bereit **(B)**.
- Zieht die ersten 3 Karten vom Stapel und legt sie offen und nebeneinander so auf den Tisch, dass ihr sie alle gut sehen könnt. Das ist die Auslage eurer gemeinsamen Selfies **(C)**.
- Legt die 6 Smartphone-Plättchen als Stapel bereit **(D)**.



### TIPP



Ist in eurer Spielgruppe jemand, der zum ersten Mal *Federflink* spielt, empfehlen wir euch, die grauen Selfie-Karten (5 Vögel) wegzulassen. Seid ihr schon alle Spielerfahrener, könnt ihr nach und nach die grauen Karten dazunehmen.



## SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel verläuft in 2 Phasen:

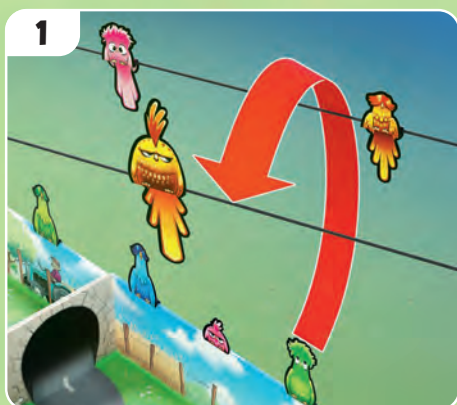
**Phase 1: Selfie Time - Platz suchen und posen**

**Phase 2: Time to fly - Zeit zu fliegen**

### PHASE 1: SELFIE TIME - PLATZ SUCHEN UND POSEN

Wenn du an der Reihe bist, führst du folgende Aktion(en) aus:

**1. Du musst einen beliebigen Vogel vom Schachtelrand auf das Drahtseil setzen** ①. Danach hast du die Möglichkeit, einen oder weitere Vögel auf dem Drahtseil zu versetzen, aber nur dann, wenn du für jedes Versetzen ein Ei abgibst ②. *Hinweis:* Das Versetzen eines Vogels ohne Abgabe eines Eies wie im Basis-Spiel unter Aktion A) ist nicht erlaubt!



DANN




Je weiter das Spiel fortschreitet, desto mehr Vögel werden auf den vier Drahtseilabschnitten sitzen. Es wird also eng! Möchtest du einen Vogel erfolgreich platzieren, musst du daher geschickt und vorsichtig vorgehen. Es kann notwendig sein, dass du andere Vögel etwas zur Seite schieben musst, damit dein Vogel an der gewünschten Stelle Platz hat. Das darfst du aber nur mit dem von dir gewählten Vogel tun, niemals mit den Händen!

#### ACHTUNG!



Vögel, die vom Drahtseil fliegen, kommen nicht mehr zurück. Diese Vögel setzt ihr also nicht mehr auf den Schachtelrand, sondern ihr legt sie zur Seite!

**Beispiel:** Bei dem Versuch, einen Vogel zwischen zwei gelbe Jungvögel zu setzen, fallen Simon zwei Vögel vom Drahtseil. Die beiden Vögel fliegen für immer davon. Simon setzt sie nicht auf den Schachtelrand, sondern legt sie zur Seite.

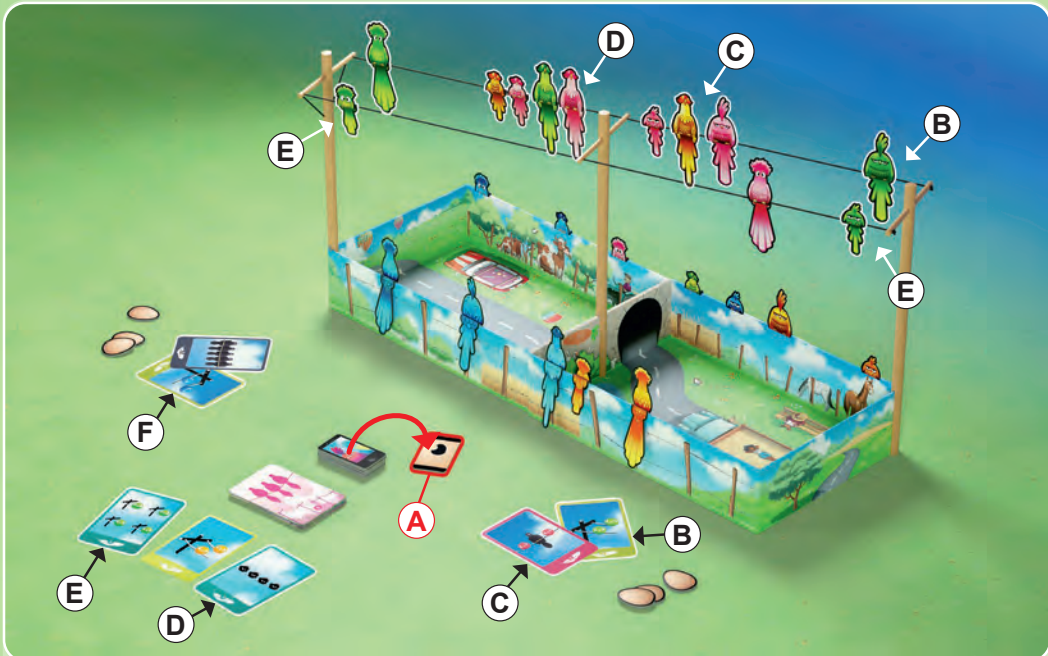
**2. OPTIONAL - also nur wenn du möchtest - darfst du nun die SELFIE TIME ausrufen.** Nimm dazu ein Smartphone-Plättchen  aus der Tischmitte und verkünde laut „Selfie Time“. Nur dann dürfen du und alle anderen Selfies machen. Dazu vergleicht ihr alle die Anordnung der Vögel auf dem Drahtseil mit den Selfies auf euren Handkarten. Sitzen die passenden Vögel in der Anordnung auf dem Drahtseil, wie sie auf dem Selfie einer eurer Handkarten abgebildet sind (siehe dazu auch *Glossar* auf der letzten Seite der Spielanleitung), dürft ihr die Karte auf einem gemeinsamen Gewinnstapel ablegen. Gibt es eine Übereinstimmung für beide Karten, dürft ihr auch beide ablegen. Überprüft anschließend, ob in der Auslage eurer gemeinsamen Selfie-Karten ebenfalls ein oder sogar mehrere Selfies dabei sind, auf die eine Anordnung der Vögel zutrifft. Wenn ja, legt ihr auch diese auf euren gemeinsamen Gewinnstapel. Ergänzt anschließend vom Nachziehstapel eure Handkarten wieder auf 2 und die Auslage eurer gemeinsamen Selfie-Karten in der Tischmitte auf 3 und setzt das Spiel fort.

Verwendet die Smartphone-Plättchen niemals leichtfertig, schließlich habt ihr nur 6 davon. Überlegt lieber gemeinsam, ob und wann jemand von euch die SELFIE TIME ausrufen soll. Je mehr Selfies ihr dann machen könnt, desto näher kommt ihr eurem gemeinsamen Ziel!

**Achtung!** Während des gesamten Spiels dürft ihr niemand anderem eure Handkarten zeigen bzw. verraten, in welcher Anordnung welche Vögel darauf abgebildet sind. Was ihr allerdings bekanntgeben dürft, ist die Anzahl Selfie-Karten, die ihr beim Ausrufen der SELFIE TIME ablegen könntet.

Die **Phase 1 endet**, wenn

- ENTWEDER jemand von euch den letzten Vogel vom Schachtelrand nimmt und auf das Drahtseil setzt,
- ODER jemand von euch das letzte Smartphone-Plättchen nimmt und damit die letzte SELFIE TIME ausruft. Spielt die Runde noch zu Ende, bevor ihr zu Phase 2 übergeht.



**Beispiel:** Karoline ist an der Reihe. Sie stimmt sich mit den anderen ab und ruft eine SELFIE TIME aus, indem sie ein Smartphone-Plättchen aus der Tischmitte nimmt (A). Sie selbst kann dadurch 2 Selfies schießen (B C). Zusätzlich gibt es 2 Selfie-Karten in der Auslage gemeinsamer Selfies, auf denen die Vögel in derselben Anordnung sitzen, wie auf dem Drahtseil: (D E). Leider kann Dominik kein Selfie machen, weil die Selfies auf seinen Handkarten keine Übereinstimmung zeigen (F).

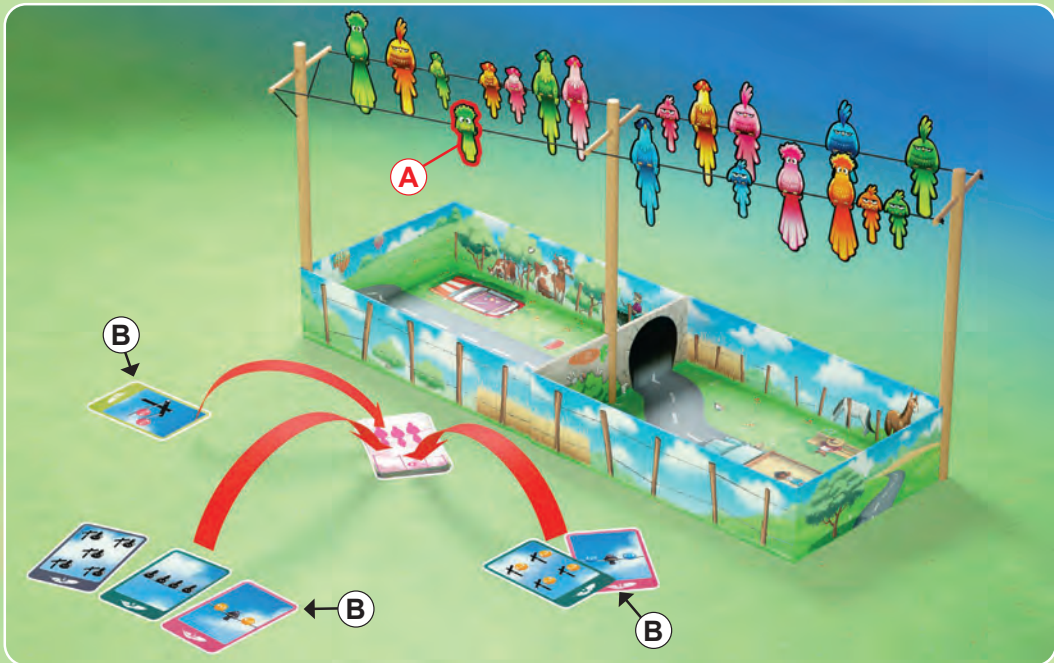


## PHASE 2: TIME TO FLY - ZEIT ZU FLIEGEN

In dieser Phase könnt ihr weitere Karten gewinnen! Geht dazu wie folgt vor:

Entfernt zuerst alle Vögel vom Drahtseil, die allein auf einem der vier Drahtseilabschnitte sitzen **(A)**.

Legt danach alle nicht erfüllten Selfie-Karten zurück auf den Nachziehstapel: Das sind die Karten, die ihr noch auf der Hand habt, und jene aus der gemeinsamen Auslage **(B)**.



Jetzt geht das Fliegen los! Es beginnt die Person, die links von der Person sitzt, welche die Phase 1 beendet hat. Sie wählt einen beliebigen Vogel eines Drahtseilabschnitts, zieht ihn an den Schwanzfedern vorsichtig nach unten und lässt ihn dann wieder los. Das Ziel dabei ist es, dass alle Vögel bis auf einen von diesem Drahtseilabschnitt wegfliegen. Wer das schafft, nimmt auch den letzten Vogel des Abschnitts vom Drahtseil und darf als Belohnung 2 Selfie-Karten vom Nachziehstapel auf den gemeinsamen Gewinnstapel legen. Bleiben mehr als ein Vogel am Drahtseilabschnitt sitzen, passiert nichts und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Fliegen alle Vögel vom Drahtseilabschnitt davon, gibt's keine Belohnung und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. So spielt ihr reihum weiter, bis kein Vogel mehr in einem Abschnitt auf dem Drahtseil sitzt.

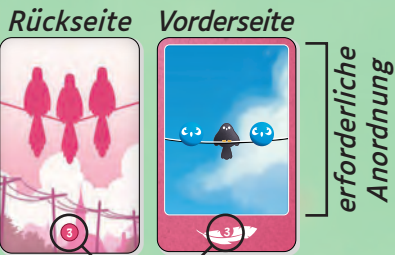
### SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eine der drei folgenden Situationen eintritt:

1. Ihr schafft es, dass **alle Selfie-Karten in Phase 1** auf eurem gemeinsamen Gewinnstapel liegen. **Gratulation! Ihr habt eine wirklich federtastische Arbeit geleistet! Besser geht es nicht.**
2. Ihr schafft es, dass alle **Selfie-Karten während oder nach Phase 2** auf eurem gemeinsamen Gewinnstapel liegen. **Großartig! Ihr dürft euch alle eine Feder an euren Hut stecken!**
3. Ihr schafft es leider nicht, dass alle Selfie-Karten nach Phase 2 auf eurem gemeinsamen Gewinnstapel liegen: **Kopf hoch! Probiert es gleich noch einmal. Vielleicht klappt es ja dieses Mal!**

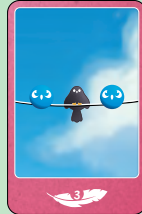
# GLOSSAR

## Selfie-Karten

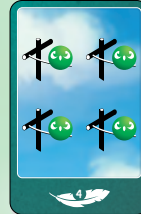


Anzahl Vögel, die für das Selfie notwendig sind; Punkte

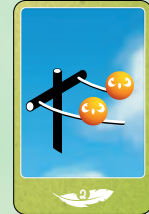
## Beispiele



ein Jungvögel beliebiger Farbe sitzt zwischen 2 beliebigen blauen Vögeln



4 beliebige grüne Vögel sitzen jeweils neben einem beliebigen Holzmast



jeweils 1 orangener Vogel sitzt auf einem anderen Drahtseilabschnitt, aber neben demselben Holzmast

## Symbole

### Positionen



neben einem beliebigen Holzmast



auf verschiedenen Drahtseilabschnitten neben demselben Holzmast



auf einem Abschnitt des Drahtseils

### Vögel beliebiger Farbe

#### Vogelfamilie



Wuschelmeisen



Langfederfinken



Wellenstare

#### Größen



ausgewachsener Vogel



Jungvögel

### Hauptfarben



orangener Vogel



grüner Vogel



blauer Vogel



pinker Vogel

**Autoren:** Juan Rodríguez & Julien Prothière  
**Illustration:** Jonathan Aucomte



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn ihr zu „Federflink“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria, oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik\_spiele



PiatnikSpiele



piatnik.com