

Auweier!!!

Ein Spiel von
Henning Poehl

Ein Paarfindungsspiel
für schräge Vögel.



© Sphinx Spieleverlag, 2001

Auweier

Ein Paarfindungsspiel für schräge Vögel

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

Spieldauer: 30-45 Minuten

Worum geht es?

In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Federn eines Vogel Männchens.

Mittels Brautgeschenken (Würmern) versuchen sie die tollen Weibchen (in der Tischmitte) davon zu überzeugen, dass sie die besten Väter für ihre Eier sind.

Im Laufe des Spieles versuchen sich die Männchen mit den Weibchen zu paaren, um die Vaterschaft über bestimmte Eier zu erringen.

Doch sind die Eier nicht gleich viel wert. So zählt das erste Ei in einem Nest weniger Punkte als das dritte. Auch gibt es Weibchen, die besser zu einem passen (welche die passende Farbe haben) und deren Eier daher einen Bonus geben.

Das tollste „Vogel Männchen“ ist aber zweifellos derjenige, der es schafft, Vater bei allen Weibchen zu werden, d.h.

Eier in allen Farben zu sammeln.

Spielaufbau:

Jeder Spieler erhält einen Kartensatz seiner Farbe.

Ein Kartensatz besteht aus 28 Karten:

- 1 Vogelmännchen der entsprechenden Farbe
- 1 Vogelweibchen der entsprechenden Farbe
- 3 Eikarten mit 1-3 Eier der entsprechenden Farbe
- 13 Wurmkarten mit Zahlenwerten von 1 bis 7
- 1 Falscher-Wurm-Karte (FW)
- 2 Krähenkarten (K)
- 6 Hochzeitskarten (H)
- 1 Kurzregel

Jeder Spieler legt das Vogelmännchen seiner Farbe vor sich offen auf den Tisch aus, damit jeder weiß, welche Farbe jeder Spieler besitzt.

Nun werden die Weibchen in die Mitte des Tisches gelegt und neben jedes Weibchen werden die übereinandergestapelten Eikarten gelegt.

Die Eikarten werden so gestapelt, dass das einzelne Ei oben und die drei Eier unten liegen.

Anschließend sortiert jeder Spieler für sich die Karten so, wie er möchte, dass er sie später auf die Hand bekommt.

Achtung: Die Karten werden später vom verdeckten Stapel gezogen, die hintersten Karten werden also im Spielverlauf die ersten sein.

Dann legt er den Stapel mit den Karten verdeckt vor sich ab

und zieht 6 Handkarten.

Der Startspieler wird ermittelt (Abzählreim oder mittels eines Würfels) und bekommt die Startspielerkarte.

Spielablauf:

Beim normalen Zug legt der Spieler, der am Zug ist, **eine** beliebige Karte von der Hand vor ein Weibchen seiner Wahl. Die ausgespielte Karte sollte deutlich einem Weibchen zugeordnet werden können. Anschließend zieht er eine Karte von seinem Stapel nach. Ist der Nachziehstapel leer, so spielt der Spieler den Rest des Spieles mit verminderter Kartenzahl.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran. Wird eine Wurmkarte zu einem Weibchen gespielt, bei dem schon eine oder mehrere Wurmkarten desselben Spielers liegen, so wird die zuletzt gespielte Karte so **auf** die zuvor gespielten gelegt, dass die Werte jeder Karte gut zu erkennen sind und jeder Spieler stets weiß, welcher Spieler welchen Gesamtwert vor ein Weibchen gelegt hat. So wird reihum gespielt, bis eine Hochzeitskarte gelegt wird.

Die Hochzeitskarten unterbrechen den gewöhnlichen Spielablauf.

Sobald ein Spieler eine Hochzeitskarte gespielt hat, beginnt eine Hochzeitsphase.

Nun dürfen keine Karten mehr nachgezogen werden, bis die

Hochzeitsphase beendet ist und alle Paarungen (siehe unten) abgeschlossen sind.

Auch der Spieler, der die Karte gespielt hat, darf nun keine Karte mehr nachziehen.

Der Spieler der Hochzeitskarte bekommt nun die Startspielerkarte.

Alle anderen Spieler dürfen sich nun reihum entscheiden, ob sie ebenfalls eine Hochzeitskarte auf ein beliebiges Weibchen spielen wollen. Anschließend dürfen sich alle Spieler, die eine Hochzeitskarte gespielt haben, entscheiden, ob sie eine weitere Hochzeitskarte auf ein weiteres Weibchen spielen wollen. Dies geht solange weiter, bis kein Spieler mehr eine Hochzeit spielen möchte. Nun dürfen die Spieler, die eine oder mehrere Hochzeitskarten gespielt haben, reihum jeweils immer eine Wurmkarte spielen und sie **beliebigen** Weibchen überreichen (also auch Weibchen, vor denen keine Hochzeitskarten liegen).

Dies wird solange gemacht, bis kein Spieler mehr eine Wurmkarte legen möchte.

Wenn ein Spieler passt, darf er später nicht wieder einsteigen.

Wenn alle Spieler fertig mit dem Legen sind, wird ausgewertet, welches Männchen sich erfolgreich mit einem Weibchen paaren kann.

Ein Männchen paart sich erfolgreich mit einem Weibchen, wenn es zum einen eine Hochzeitskarte vor einem Weibchen liegen hat und zum anderem es auch das

Männchen ist, das dem Weibchen den größten Wert an Würmern geschenkt hat (bei Gleichstand gehen die Männchen leer aus).

Das Männchen, das sich erfolgreich mit einem Weibchen gepaart hat, bekommt die oberste Eikarte vom Eistapel des entsprechenden Weibchens.

Bei jedem Weibchen werden nun die Hochzeitskarten mit allen Würmern des entsprechenden Männchens entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.

Es ist dabei völlig unerheblich, ob das Männchen sich auch erfolgreich mit dem Weibchen paaren konnte oder nicht.

Würmer, die ohne Hochzeitskarte vor einem Weibchen liegen, bleiben für den weiteren Spielverlauf liegen.

Nun füllen alle Spieler ihre Handkarten auf sechs auf.

Nach einer Hochzeitsphase beginnt der Startspieler (der Spieler, der die Startspielerkarte hat), indem er eine Karte seiner Wahl spielt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler, der eine Karte spielen muss, keine Karte mehr ausspielen kann. Da in einer Hochzeitsphase keine Karte gespielt werden muss, kann das Spiel niemals während einer Hochzeitsphase zuende gehen. Das Spiel endet natürlich auch, sobald das letzte Ei an ein Männchen gegangen ist.

Danach werden die gesammelten Eier gewertet.

Wertung:

Grundwert:

1.Ei

eines Weibchens 2.Ei

eines Weibchens 3. Ei

eines Weibchens

1 Punkt 2 Punkte

3 Punkte

Bonus für:

Bedingung Punkte

Für jedes Ei der eigenen Farbe + 1

Eier von zwei verschiedenen Farben + 2

Eier von drei verschiedenen Farben + 5

Eier von vier verschiedenen Farben* + 10

* Nur im Spiel zu viert möglich

Wer nun die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

Beispiel für eine Wertung:

Der Spieler von Gelb hat am Ende des Spiels folgende Karten auf der Hand:

1.Ei-Gelb, 1.Ei-Rot, 2.Ei-Gelb, 3.Ei-Grün.

Es ergibt sich folgende Rechnung:

2 mal erstes Ei = 2 mal 1 Punkt
plus 1 mal zweites Ei = 1 mal 2 Punkte
plus 1 mal drittes Ei = 1 mal 3 Punkte

Die Summe (2+2+3) ergibt 7 Punkte.

Der Spieler von Gelb erhält aber noch Bonuspunkte:

2 mal Eier in eigener Farbe = 2 Punkte
insgesamt Eier von drei verschiedenen Farben
= 5 Punkte

Die Summe der Bonuspunkte (2+5) ist 7.

Der Spieler von Gelb hat also 14 Punkte in dem Spiel gemacht.

Erläuterung zu den Karten:

Vogelmännchen

Sie zeigen an, welche Farbe jeder Spieler spielt.

Vogelweibchen

Um sie geht es in diesem Spiel, ihnen werden die Würmer geschenkt.

Eikarten

Auf den Eikarten sieht man Nester mit einem, zwei und drei Eiern. Sie entsprechen dem ersten, zweiten und dritten Ei in einem Nest, da, sobald das zweite Ei gelegt wurde, zwei Eier in einem Nest sind, usw..

Das Männchen nimmt die Eier nicht aus dem Nest, sondern bekommt die entsprechende Karte nur als Vaterschaftsbeleg, während das Weibchen eigentlich weiter auf dem Nest sitzt und die Eier bebrütet.

Wurmkarten (Wert von 1-7)

Es gibt: 3 x Wert 1, 3 x Wert 2, 2 x Wert 3, 2 Wert 4, 1 x Wert 5, 1 x Wert 6, 1 x Wert 7 und einen falschen Wurm (FW).

Würmer werden vor ein Weibchen nach Wahl gelegt. Sie bleiben dort solange liegen, bis man selber eine Hochzeitskarte gespielt hat. Dann werden sie am Ende einer Hochzeitsrunde aus dem Spiel genommen.

Ansonsten können Würmer vor einem Weibchen nur durch

Krähen oder den Falschen Wurm weggenommen werden. Die beiden Würmer mit einem Stern (*) hinter der Zahl (1 mal Wert 2 und Wert 5) sind Würmer, welche die Krähen nicht mögen. Sie werden daher von den Krähen verschmäht und nicht gefressen.

Der **falsche Wurm (FW)** kann wie ein normaler Wurm gespielt werden, nur ist sein Wert gleich Null. Ein Spieler, der dran ist, kann aber auch, anstelle eine Karte auszuspielen, einen falschen Wurm, der vor einem Weibchen ausliegt, gegen einen richtigen aus der Hand austauschen oder einen richtigen Wurm, der offen ausliegt, gegen einen falschen Wurm auf der Hand austauschen. Das Austauschen eines Falschen Wurms mit einer anderen eigenen Karte kann jederzeit erfolgen, wenn ein Spieler dran ist, und darf im Spiel beliebig oft durchgeführt werden.

Es gilt nur folgende Einschränkung: Während einer Hochzeitsphase darf ein falscher Wurm nur einmal vor jedem Weibchen liegen, d.h. wird ein falscher Wurm während einer Hochzeitsphase vor einem Weibchen entfernt, so darf er während derselben Hochzeitphase nicht noch einmal vor dieses Weibchen gelegt werden (wohl aber vor ein anderes).

Achtung: *Liegt der Falsche Wurm am Ende einer Hochzeitsphase zusammen mit einer eigenen Hochzeitskarte vor einem Weibchen, so wandert er mit den anderen Würmern auf den Ablagestapel.*

Hochzeit (H):

Die **erste Hochzeitskarte** einer Hochzeitsphase (also die Karte, welche die Hochzeitsrunde einleitet) darf nur vor ein Weibchen gelegt werden, vor dem mindestens ein Wurm des betreffenden Vogelmannchens (Spielers) liegt.

Der Wert der Würmer muss außerdem der höchste Wert sein, der vor dem betreffenden Weibchen ausliegt.

Alle weiteren Hochzeitskarten, die in einer Hochzeitsphase gespielt werden, dürfen vor beliebige Weibchen gelegt werden. Würmer sind nun nicht mehr erforderlich.

Krähen (K):

Krähen fressen Würmer.

Diese Karte wird auf einen gegnerischen Wurm gespielt.

Liegen mehrere Würmer eines Spielers vor einem Weibchen aus, so muss die Krähe den obersten Wurm nehmen. Krähen fressen keine falschen Würmer (darauf fallen Krähen nicht rein) und keine Würmer, die ihnen nicht schmecken (Würmer mit einem * neben der Zahl).

Krähen dürfen nicht während einer Hochzeitsphase gespielt werden!

Tips für das erste Spiel

Vor dem ersten Spiel weiß man noch nicht, was die einzelnen Karten bedeuten und wie sie sich auswirken. Ich empfehle für das erste Spiel folgende Karten auf die Hand zu nehmen.

1 x Krähe, 1 x Hochzeit, 1 x Falscher Wurm, 1 x Wurm Wert 1 oder 7, 1 x Wurm Wert 2* oder 5*, 1 x Wurm Wert

3 oder 4.

Der Nachziehstapel kann einfach gemischt sein.

Es sollten nur die Hochzeitskarten relativ gleichmäßig verteilt werden.

Während des ersten Spiels sieht man dann am besten, was einem an den Karten nicht gefällt, und sortiert sie in späteren Spielen dementsprechend anders. Doch weiß man nie, wie die anderen Spieler die Karten sortieren.

Sonderregeln für zwei Spieler

Beim Spiel zu zweit wird ein drittes Weibchen und die dazugehörigen Eier einer neutralen Farbe in die Tischmitte gelegt. Es gibt nun also mehr Weibchen als Männchen.

Ansonsten unterscheidet sich das Spiel in keiner Weise vom Spiel zu mehreren Personen.

Regelvariante

Auweier ist ein taktisches Spiel, das nur wenig vom Glück abhängt.

Für die Spieler, die das „Glücksspiel“ mehr bevorzugen oder die das Spiel auch mit jüngeren Kindern spielen wollen, hier eine einfache Regelvariante:

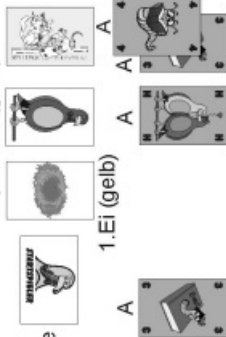
Glücks-Eier

Bei dieser Variante werden die Karten beim Aufbau des Spieles nicht sortiert.

Jeder Spieler nimmt sich zu Anfang eine Hochzeitskarte und den Falschen Wurm aus seinem Kartenstapel und nimmt sie auf die Hand. Nun mischt er den Rest der Karten und legt sie verdeckt vor sich ab und zieht sofort von seinem Nachziehstapel vier Karten nach, so dass er sechs Handkarten auf der Hand hat.

Das weitere Spiel wird wie das normale Spiel gespielt, mit Ausnahme der Krähen, die in dieser Variante auch während der Hochzeitsphase fressen dürfen.

Spieler A (grün)

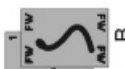
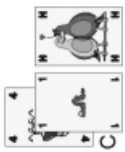


Beispiel für eine Auslage während eines Spiels mit 3 Spielern.

Die Karten der jeweiligen Spieler sind durch entsprechende Buchstaben gekennzeichnet.



1. Ei (gelb)



Männchen

Nachziehstapel

Spieler C (gelb)

1. Ei (rot) Spieler B (rot)

Nachziehstapel

Erläuterung zur Beispielabbildung:

Wie an den ausliegenden Hochzeitskarten in der Abbildung zu erkennen ist, ist im Spiel gerade eine Hochzeitsphase. Die Startspielerkarte liegt bei Spieler A, weil er die erste Hochzeitskarte gelegt und damit die Hochzeitsphase ausgelöst hat. Da er nur vor dem gelben Weibchen mehr Würmer liegen hat als seine Gegenspieler, konnte er seine Hochzeit nur vor das gelbe Weibchen legen.

Daraufhin hat Spieler B ebenfalls eine Hochzeitskarte vor das gelbe Weibchen gelegt. Er darf dies, obwohl er weniger Würmer als Spieler A vor dem Weibchen liegen hat, da die Hochzeitsphase nun ja schon läuft. Spieler C legte eine Hochzeitskarte vor das grüne Weibchen. Spieler A wollte nun keine weitere Hochzeitskarte mehr spielen. Daraufhin war Spieler B wieder dran, der eine Hochzeitskarte vor das rote Weibchen legte. Spieler C passt in Folge und Spieler B hat nun auch genug. Jetzt ist Spieler A wieder dran und könnte nun eine Wurmkarte aus seiner Hand vor ein beliebiges Weibchen legen.

Alle ausliegenden Wurmkarten lagen schon aus, bevor Spieler A die Hochzeitskarte ausgespielt hatte. Nun sind alle Wurmkarten bis zum Ende der Hochzeitsphase vor Krähen sicher und Spieler B hat Glück gehabt, dass er seinen Sechser-Wurm durchgekriegt hat.

Da während einer Hochzeitsphase keine Karten nachgezogen werden dürfen, haben Spieler A und C jetzt noch 5 Karten auf der Hand, während Spieler B, der zwei

Hochzeitskarten gespielt hat, nur noch 4 Karten auf der Hand hat. Nun dürfen reihum weitere Würmer vor beliebige Weibchen gelegt werden, auch vor Weibchen, vor denen keine Hochzeitskarte liegt, z.B. um zu verhindern, dass jemand dort ein Ei kriegt. Es kann sich also noch einiges ändern. Nehmen wir nun an, dies sei bereits das Ende der Hochzeitsphase. Kein Spieler möchte oder kann nun mehr Würmer spielen. Spieler A bekommt das 2. Ei vom gelben Weibchen, während Spieler C das erste Ei von grün erhält. Spieler B bekommt kein Ei, da er nirgends mehr Würmer vor einem Weibchen liegen hat, als seine Gegenspieler. Spieler C hat zwar vor dem roten Weibchen die meisten Würmer liegen, dort aber keine Hochzeitskarte gespielt, daher bekommt auch er nicht das 2. Ei von rot. Anschließend werden alle Karten von Spieler A vor dem gelben Weibchen entfernt. Von Spieler B werden sämtliche Karten entfernt, da er vor beiden Weibchen, vor denen er Würmer liegen hat, auch Hochzeitskarten gespielt hat, und Spieler C muss seine Karten vor dem grünen Weibchen entfernen. Alle Spieler füllen ihre Handkarten auf sechs auf und beginnend mit Spieler A geht das Spiel nun normal weiter.

Hintergrund

Die Idee zu diesem Spiel kam mir aufgrund des Brutverhaltens der Heckenbraunelle.

Die Heckenbraunelle ist ein sehr häufiger, aber auch sehr unscheinbarer Vogel unserer heimischen Tierwelt.

Bei der Heckenbraunelle haben die Männchen unabhängige Reviere von den Weibchen. Jedes Männchen versucht nun möglichst viele Reviere der Weibchen in sein eigenes Revier einzugliedern.

Anders als im Spiel werden die Weibchen der Heckenbraunelle jedoch nicht durch Würmer gewonnen, sondern dadurch, dass andere Männchen aus dem Revier der Weibchen vertrieben werden.

Es kann dann durchaus dazu kommen, dass Weibchen, die in Randbereichen von Revieren der Männchen liegen, auch von mehreren Männchen beansprucht werden. Diese Weibchen verpaaren sich dann meist mit mehreren Männchen.

Später bei der Brutaufzucht helfen dann die Männchen in Abhängigkeit davon, wie häufig sie sich mit den Weibchen verpaart haben. Einfach ausgedrückt: ein Männchen, das sich häufig mit einem Weibchen verpaart hat, hilft auch häufig bei der Aufzucht, indem es „Würmer“ bringt, da die Brut ja sehr wahrscheinlich von ihm ist. Ein Männchen, das sich nur selten verpaart hat, hilft nur selten, da die Wahrscheinlichkeit gering ist, dass die Jungen von ihm sind.

Die erste Version des Spiels, die sich genau an die Verhältnisse der Heckenbraunelle hielt, war leider völlig unspielbar, da sie tödlich langweilig und langatmig war. Ich verzichtete daher auf Realismus und brachte dafür andere biologische Aspekte ein.

Näheres hierzu können Interessierte auf meiner Homepage **www.sphinxspiele.de** erfahren.

Insgesamt ist nun ein gut spielbares Spiel herausgekommen, bei dem man sogar etwas lernen kann.

Zwei Anmerkungen seien mir hier gestattet:

- 1.) Die viel gerühmte Treue so mancher Vogelarten bewahrheitet sich beim näheren Hingucken nicht.
- 2.) Tierisches Verhalten sollte niemals als Rechtfertigung für menschliches Handeln herangezogen werden, da die Natur keine Ethik und keine Moral kennt.

Sollte dieses Spiel halbwegs Anklang finden, so ist dieses Spiel das erste aus einer Serie biologischer Spiele, die sich mit dem Verhalten der Tiere auseinandersetzt.

An Ideen mangelt es zumindest mir und der „Natur“ nicht.

Viel Spaß mit diesem Spiel wünscht Euch

Dipl. Biologe Henning Poehl

Dieses Spiel ist ein Spiel vom:



Inhaber: Henning Poehl
Bachstr. 44
69221 Dossenheim
fon/fax: 06221 / 878881
© Sphinx Spieleverlag, 2001
1. Auflage, 1.000 Stück

Die Bilder des Spiels wurden erstellt aus Abbildungen aus der Corel Gallery 380.000 und CorelDraw9 Graphics Suite, die unter den Urheberrechtsgesetz der USA, Kanada und anderen Länder geschützt sind. Benutzung unter Lizenz.

Danksagung

Bedanken möchte ich mich auch an dieser Stelle bei den vielen Testspielern, die Geduld bewiesen haben und mir mit konstruktiver Kritik zur Seite standen.

Es sind dies: Manuela und Tobias Anacker, Susanne und Jürgen Muß, Indra Sauter, Michael Schamoti und Heimo Fuhry. Sowie alle mir nicht näher namentlich bekannten Personen, die mit den oben Genannten Testspiele durchgeführt haben.

Mein ganz besonderer Dank aber gilt meiner Frau Antonia Rudolph, ohne deren Hilfe dieses Spiel wohl nie entstanden wäre.

Inhalt:

Worum geht es?	2
Spielaufbau	3
Spielablauf	4
Spielende	7
Wertung	7
Erläuterung zu den Karten	9
Tips für das erste Spiel	12
Sonderregeln für 2 Spieler	12
Regelvarianten	13
Beispiel	14
Hintergrund	17