

Coraxix & Co

**Ein Spiel für schlaue Bauern und freche Raben.
Für 2 bis 5 Personen ab 6 Jahren, von den
Gebrüdern Frei.**

Wieder einmal sitzen die frechen Räuberraben in den alten Obstbäumen von Bauer Franz. Die Raben stibitzen die reifen Früchte und bringen ihre Beute flugs ins sichere Nest.

Mit einem grossen Netz versuchen der schlaue Bauer und seine Frau Mathilda die freche Bande zu erwischen. Doch im dichten Blattwerk der Obstbäume können sich die Raben gut verstecken. Da bläst ein kräftiger Windstoss Blätter von den Bäumen. Jetzt lassen sich die Räuber besser finden.

Plötzlich entdecken die Raben einen dicken Wurm, der keck aus der Erde schaut. Die Vögel flattern von den Bäumen herunter, um sich den fetten Lecker-bissen auf der Wiese zu schnappen.

Aber auch auf dem Boden droht Gefahr. Der rote Kater vom Hof schleicht auf leisen Pfoten herum. Sobald er auftaucht, flüchten die Raben in den Schutz der Bäume zurück. Selbst Franz und Mathilda verschwinden. Schon zu oft haben sie die spitzen Krallen ihres launischen Katers zu spüren bekommen.

Kaum ist der Kater wieder weg, fliegen die gierigen Raben erneut mit vollen Schnäbeln zu ihren Nestern und Bauer Franz schwingt flink sein Fangnetz.



Spielziel

Ziel der Raben: Die Rabenspieler versuchen ihre Nester mit Früchten zu füllen.

Ziel des Bauern: Der Bauer versucht, die räuberischen Raben zu fangen.

Spielmaterial und Vorbereitung

Bevor ihr mit den Spielvorbereitungen anfangt, müsst ihr herausfinden, wer von euch den Bauern spielen darf. Nehmt dazu 1 Bauern- und die 6 Rabenplättchen, mischt sie und legt sie verdeckt vor euch aus. Nun deckt jeder der Reihe nach solange ein Plättchen auf, bis ein Spieler das Bauernplättchen aufgedeckt hat. Er spielt die Rolle des Bauer. Alle anderen übernehmen die Rolle der Raben.

Material und Vorbereitung für den Bauern

1 Obstbaumtableau – Der Bauer nimmt sich das Tableau und legt es vor sich ab.

Auf dem Obstbaumtableau sind Ablageflächen für 2 x 3 Rabenplättchen sowie den Bauer und die Bäuerin



Material und Vorbereitung für die Rabenspieler

20 quadratische Rabennestplättchen, sie zeigen die 4 verschiedenen Früchte.



5 x Pflaume



5 x Birne



5 x Kirsche



5 x Apfel

Je nachdem, wie viele Rabenspieler ihr seid, müsst ihr Plättchen aussortieren. Schaut euch dabei die Rückseite gut an.



Bei 1 Rabenspieler braucht ihr die 10 Plättchen mit diesem Symbol.



Bei 2 Rabenspielern braucht ihr 18 Plättchen mit diesem Symbol.



Bei 3 Rabenspielern die 18 Plättchen mit diesem Symbol.



Bei 4 Rabenspielern braucht ihr alle 20 Plättchen.

Diese Plättchen mischt ihr, mit den Früchten nach unten. Jetzt zieht jeder Rabenspieler der Reihe nach solange 1 Plättchen, bis keine Rabennestplättchen mehr in der Tischmitte liegen. Dreht eure Plättchen um und legt sie vor euch aus. Dies sind eure Nester, die ihr mit den abgebildeten Früchten füllen müsst.

Die übrigen Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Material und Vorbereitung für die Raben- und den Bauernspieler

42 runde Obstbaumplättchen – sie zeigen:



20 x eine Frucht (5 x Pflaume, 5 x Birne, 5 x Kirsche, 5 x Apfel)



6 x ein Rabe



2 x eine Katze



4 x einen Wurm



2 x den Wind



6 x die Blätter



1 x den Bauer und



1 x die Bäuerin

Mischt alle 42 Obstbaumplättchen gut und verteilt sie verdeckt auf dem Spieltisch. Achtet darauf, dass jeder von euch die Plättchen gut erreichen kann.



Rundenablauf und Aktionsmöglichkeiten

Du bist der Bauer, darfst Du anfangen. Decke 4 **Obstbaumplättchen** auf. Nach dem Aufdecken musst Du nun unterschiedliche Aktionen durchführen. Aber Achtung! Die Katze beendet Deinen Zug sofort. Hast Du deine Aktion beendet, ist jeder einzelne Rabe an der Reihe.

Die Aktion für den Bauernspieler

Der Bauer fängt 3 Raben



Nach dem Aufdecken der vier Plättchen liegen ganz genau 1 Bauer und mindestens drei Raben offen. Statt des Bauern kann es dabei auch die Bäuerin sein.

Du hast es geschafft! 3 Raben sind gefangen.

Sammele die 3 Raben und das Bauernplättchen ein und lege sie auf Dein Obstbaumtableau. Die Rabenplättchen kommen auf die Rabenfelder, der Bauer oder die Bäuerin auf ihre Felder unter dem Baum.

Liegen weniger als drei Raben offen, hat der Bauer **keine** Raben gefangen.

Liegen mehr als drei Raben offen, weil Raben Würmer fressen (s. Aktionen für die Raben- und den Bauernspieler), nimmst Du ebenfalls nur 3 Raben. Nimmst Du einen wurmfressenden Rabe, kommt das Wurmplättchen zurück in die Schachtel.

Die Aktion für den Rabenspieler

Der Rabe sammelt Früchte für sein Nest



Zwei der aufgedeckten Plättchen zeigen 1 Rabe und 1 Frucht, (Pflaume oder Birne oder Kirsche oder Apfel).

Hast Du noch ein **freies** Nestplättchen für die aufgedeckte Frucht, darfst Du Dir das passende Fruchtplättchen nehmen. Lege es offen auf das entsprechende Nestplättchen. Den Rabe legst Du verdeckt an die Stelle, von der Du das Fruchtplättchen weggenommen hast.

Hast Du **kein** freies Nestplättchen für die Frucht, darfst Du sie **nicht** nehmen.

Hat der Rabenspieler **zwei Raben** und **zwei Früchte** aufgedeckt, darf er diese Aktion **2x durchführen**.

Ein Rabe, der auf einem Wurmplättchen liegt, sammelt keine Frucht ein!

Die Aktionen für die Raben- und den Bauernspieler

Der Rabe frisst einen Wurm



Zwei der aufgedeckten Plättchen zeigen 1 Rabe und 1 Wurm.

Der Rabe **muss** auf das Wurmplättchen gelegt werden und kann **keine** Frucht sammeln. Er bleibt dort solange liegen bis:

- eine **Katze** aufgedeckt wird, oder
- der Rabe vom Bauern **gefangen** wird.

Die Katze verjagt die Raben



Du deckst 1 Katze auf.

Dein Zug endet **sofort**. Du darfst **kein** weiteres Plättchen aufdecken und **keine** Aktion durchführen!

Liegen aber Raben auf Wurmplättchen, drehst Du die Raben um und legst sie verdeckt an eine beliebige Stelle auf den Spieltisch. Das Wurmplättchen kommt zurück in die Schachtel.

Der Wind fegt Blätter von den Bäumen



Zwei der aufgedeckten Plättchen zeigen 1 Wind und 1 Blatt.

Für jedes aufgedeckte Windplättchen legst Du ein **aufgedecktes** Blattplättchen zurück in die Schachtel.

Das Windplättchen legst Du **verdeckt** an der Stelle ab, an der Du gerade das Blattplättchen weggenommen hast.

Hast Du Deine möglichen Aktionen durchgeführt, drehst Du die noch auf dem Spieltisch offen liegenden Plättchen wieder um. Nur Raben, die gerade auf einem Wurmplättchen sind, lässt Du offen liegen. Nun ist der Spieler links von Dir an der Reihe. Er deckt ebenfalls 4 Obstbaumplättchen auf.

Spielende

Das Spiel endet **sofort** wenn:

- der **Bauernspieler** alle **6 Raben** gefangen hat, oder
- ein **Rabenspieler** sein Nest vollständig mit den passenden Früchten **gefüllt** hat.

Ist Dir das gelungen, hast Du das Spiel um die frechen Raben gewonnen!

P.S.: Um Euch den Spielablauf zu verdeutlichen, findet ihr auf der nächsten Seite ein ausführliches Spielbeispiel.

Beispiel mit 3 Spielern

Tobias, Lea und Marco spielen zusammen eine Runde Coraxis & Co.

Nach den Vorbereitungen steht fest: Tobias spielt den Bauern, Lea und Marco jeweils einen Raben.

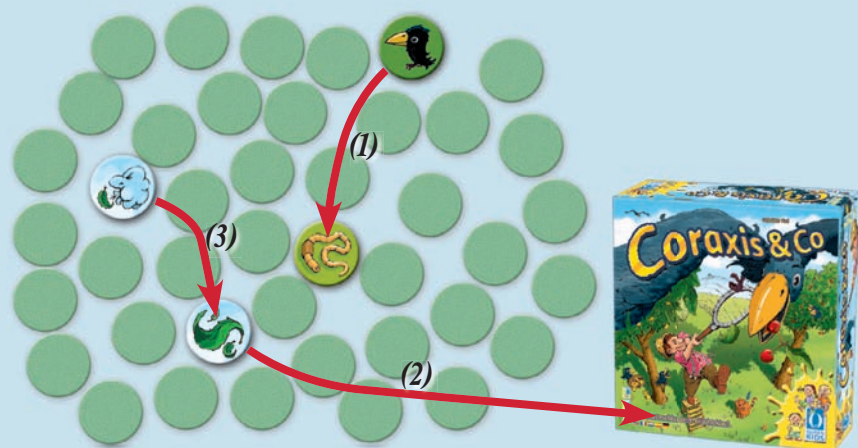
1. Tobias beginnt und deckt **1 Blatt, 1 Raben, 1 Wind und 1 Wurm** auf.

Er führt folgende Aktionen durch:

Den **Raben** legt er offen auf den **Wurm** (1). Der Wind weht das Blatt vom Baum; das **Blatt** legt Tobias zurück in die Schachtel (2) und den **Wind** legt er verdeckt an die Stelle, von der er gerade das Blatt entfernt hat (3).

Den Raben lässt er offen, auf dem Wurmplättchen liegen.

Dann ist sein Zug beendet.

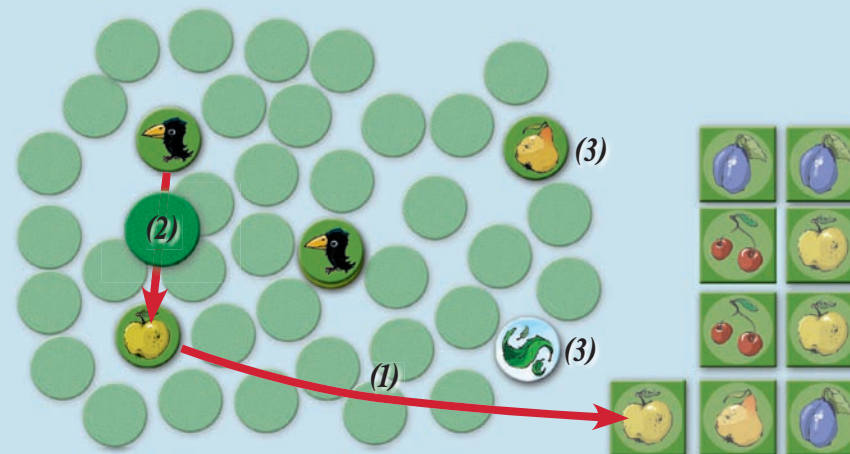


2. Lea ist an der Reihe und deckt **1 Raben, 1 Apfel, 1 Birne und 1 Blatt** auf.

In ihrem Zug liegen nun 5 Plättchen offen, darunter 2 Raben. Sie führt folgende Aktionen durch:

Lea nimmt den **Apfel** und legt diesen in ihr Nest (1). Den **gerade aufgedeckten Raben** legt sie verdeckt an der Stelle ab, von der sie den Apfel genommen hat (2). Anschließend dreht sie die **Birne** und das **Blatt** wieder um (3).

Weitere Aktionen sind für sie nicht möglich, da der 2. Rabe einen Wurm frisst und darum keine Früchte sammeln kann.

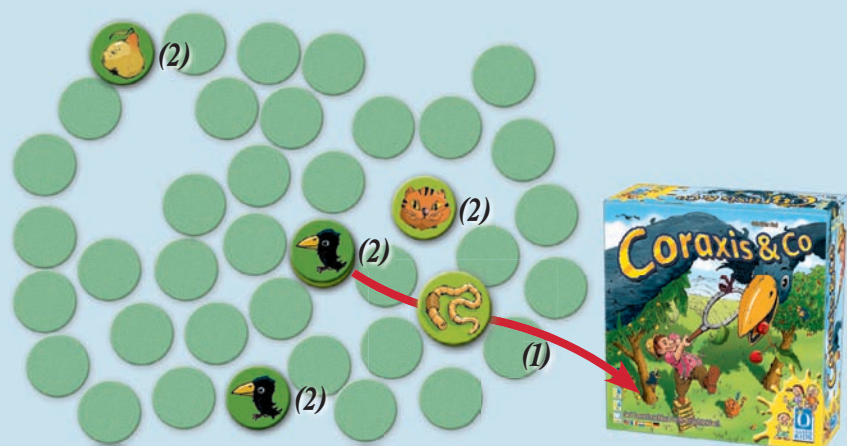


3. Marco deckt in seinem Zug **1 Birne, 1 Raben und 1 Katze** auf.

Da er die Katze aufgedeckt hat, ist sein Zug sofort beendet.

Er darf keine Aktionen durchführen, nur den **Wurm**, auf dem bis gerade noch der Rabe gelegen hat, legt er zurück in die Schachtel (1).

Alle nun **offen liegenden Plättchen** dreht er wieder um (2).



4. Nun ist wieder Tobias an der Reihe. Er deckt **1 Bäuerin und 3 Raben** auf.

Tobias nimmt die 3 Raben (1, 2, 3) und die Bäuerin (4) und legt sie offen auf seinem Obstbaumtableau ab.

Jetzt fehlen ihm noch 3 Raben und der Bauer zum Sieg.

Nun ist Lea am Zug. Sie deckt 4 weitere Plättchen auf...

