

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre fünf Angry-Bird-Plättchen geflippt haben.

- ✦ Für jedes Plättchen, das auf der Schweine-Wiese liegt, gibt es Sterne:

Liegt das Plättchen ...

... auf der gelben Schweine-Fläche = **1 Stern**

... auf der blauen Helmschwein-Fläche = **2 Sterne**

... auf der roten Schnurrbartschwein-Fläche = **3 Sterne**

**Wenn ein Plättchen auf verschiedenfarbigen Flächen liegt, zählt ausschließlich die Fläche mit weniger Sternen!**

- ✦ Jeder gesammelte gegnerische Angry Bird zählt **1 Extra-Stern**.

- ✦ Der Spieler, der am Spielende den K.-o.-Marker besitzt, erhält **2 Extra-Sterne**.

Jeder Spieler zählt seine Sterne zusammen. Der Spieler mit den meisten Sternen gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer den K.-o.-Marker besitzt. Hat keiner der betroffenen Spieler den K.-o.-Marker vor sich liegen, gibt es mehrere Gewinner.

*Beispiel: Am Spielende liegen drei Angry Birds des lila Spielers und zwei Angry Birds des roten Spielers auf der Schweine-Wiese:*



*Der rote Spieler hat zusätzlich einen gegnerischen lila Angry Bird (1 Extra-Stern) und den K.-o.-Marker (2 Extra-Sterne) vor sich liegen. Es herrscht Gleichstand, denn beide Spieler haben 6 Sterne. Der rote Spieler gewinnt, weil er den K.-o.-Marker besitzt!*

**ROVIO** Gratis-App unter:  
www.toons.tv



Autor: Gunter Baars  
Grafik: Bluguy Grafikdesign  
Redaktion: Vincent Gatzsch, Niccolò Riedel

© 2009 - 2017 Rovio Entertainment Ltd.  
Rovio, Angry Birds, Bad Piggies, Mighty Eagle and all related properties, titles, logos and characters are trademarks of Rovio Entertainment Ltd.  
All Rights Reserved.

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr.: 711320



Der Schweinekönig King Pig hat schon wieder vor, die Eier der Angry Birds zu kauen. Das können sich Red, Bomb, Chuck und ihre Freunde natürlich nicht gefallen lassen! Gemeinsam machen sie sich startbereit um die Schweine ein für alle Mal zu vertreiben.

20 Angry Birds 1 K.-o.-Marker 1 King Pig 1 Schweine-Wiese (Spielschachtel)



**KOSMOS**

## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler nimmt sich fünf Angry Birds mit gleicher Hintergrundfarbe (je einmal Red, Chuck, Bomb, Matilda und Blue) und legt sie vor sich ab.

Aufbau der Schweine-Wiese: Stellt den Schachteldeckel und den Schachtelboden offen nebeneinander, sodass die zwei abgebildeten Holzklötze auf den langen Schachtelinnenseiten aneinandergrenzen. Steckst einen Standfuß von oben auf die abgebildeten Holzklötze. Der Standfuß hält nun Deckel und Boden zusammen und zeigt mit seiner glatten Fläche nach oben.

Steckt King Pig in den zweiten Standfuß und stellt ihn mittig auf die glatte Fläche des ersten Standfußes.

Legt den Flipp-Chip, den Flipp-Rasen und den K.-o.-Marker bereit.



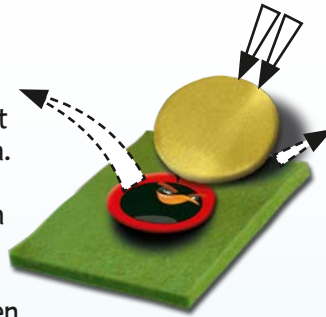
## ZIEL DES SPIELS


... ist es, mit den eigenen Angry Birds die Schweine-Wiese, King Pig und die gegnerischen Angry Birds zu treffen, um möglichst viele Sterne zu sammeln. Der Spieler, der am Spielende die meisten Sterne hat, gewinnt.



## FLIPP-ANLEITUNG

Leg dein ausgewähltes Angry-Bird-Plättchen mit dem Gesicht nach oben auf den Flipp-Rasen. Nimm nun den Flipp-Chip zwischen Zeigefinger und Daumen und drück ihn auf den Rand des Plättchens. Mit der anderen Hand hältst du am besten eine Ecke des Rasens fest. Zieh nun den Flipp-Chip leicht gedrückt nach hinten, sodass das Plättchen losfliegt. Je nachdem, wie viel Druck du auf das Plättchen ausübst, kannst du sowohl die Entfernung als auch die Kraft des Flugs verändern.



 **Reds Profi-Tipp:** Hast du schon Übung darin, die Angry Birds zu flippen? Dann kannst du auch mal eine andere Technik ausprobieren. Leg dazu dein Angry-Bird-Plättchen mit der Rückseite nach oben auf den Rasen. Dadurch fliegt das Plättchen deutlich flacher, hat jedoch mehr Kraft.

## LOS GEHT'S!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Nimm dir den Flipp-Chip und den Flipp-Rasen. Wähl einen deiner fünf Angry Birds aus und flipp ihn Richtung Schweine-Wiese.

## FOLGENDES PASSIERT:

- ✘ Dein Angry Bird landet auf der Schweine-Wiese? Super! Lass ihn dort liegen.
- ✘ Du hast King Pig getroffen und er ist **umgefallen**? Ein erstklassiger Knock-out! Nimm dir den K.-o.-Marker und leg ihn vor dir ab. Stell King Pig wieder zurück auf seine Position. Liegt dein Angry Bird nach dem Treffer auf der Schweine-Wiese, dann lass ihn dort liegen. Liegt er außerhalb der Schweine-Wiese, kommt er aus dem Spiel. Sollte der K.-o.-Marker in einem späteren Spielzug bereits vor einem anderen Spieler liegen, erhältst jetzt du den Marker und legst ihn vor dir ab!
- ✘ Dein Angry Bird landet außerhalb der Schweine-Wiese oder trifft King Pig nicht? Kein Problem! Du hast insgesamt 3 Versuche, deinen Angry Bird auf die Schweine-Wiese zu flippen. Triffst du auch beim dritten Versuch nicht, kommt dein Angry Bird aus dem Spiel.
- ✘ Dein Angry Bird bleibt teilweise oder ganz **auf einem gegnerischen Angry Bird** liegen, der bereits auf der Schweine-Wiese lag? Großartig! Nimm den gegnerischen Angry Bird und leg ihn vor dir ab. Er zählt am Spielende 1 Extra-Stern. Dein eigener Angry Bird bleibt auf der Schweine-Wiese liegen. **Aufgepasst:** Du darfst immer nur Angry Birds deiner eigenen Farbe flippen, nie Angry Birds deiner Mitspieler! Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.