

Tweeet Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Corné van Moorsel

Inhalt

Tweeet Spielregeln.....	1
Einleitung und Spielziel.....	2
Spielbeginn.....	3
Von Busch zu Busch.....	4
Neue Landschaft.....	5
Spielende.....	6

Tweeet Spielregeln

Einleitung und Spielziel

Im Frühling fliegt ihr als Rot- oder Blaukehlchen zu euren Nistplätzen. Unterwegs müsst ihr genügend Beeren und Insekten fressen, um neue Energie zu sammeln, da euch das Fliegen von Busch zu Busch Energie kostet. Spielziel ist es, mit eurem Vogelpaar zu überleben und mit der meisten Energie das Brutgebiet zu erreichen.



Spielbeginn

Alle 4 Vögel beginnen auf demselben Startfeld, die 3 Felder rechts und links sind Gras. Darüber sind 4 Reihen mit je 9 Landschaftsfeldern, die jeweils zufällig verteilt 2 Wasserfelder, 4 Grasfelder und 3 Buschfelder mit verschiedenen Futtersorten zeigen (Johannisbeere, Brombeere, Raupe, Käfer). Hierunter seht ihr eine mögliche Startaufstellung.



Der Startspieler lenkt die **Rotkehlchen**. Er startet das Rotkehlchenmännchen mit 6 Energiepunkten. Danach beginnt der andere Spieler mit dem Blaukehlchenmännchen (7 Energiepunkte), dann wieder der Startspieler mit dem Rotkehlchenweibchen (8 Energiepunkte) und als letztes der andere Spieler mit dem Blaukehlchenweibchen (9 Energiepunkte). Danach ziehen die Vögel einer nach dem anderen in derselben Reihenfolge.

Hierunter seht ihr das Spielfeld nach den ersten vier Zügen. Das Rotkehlchenmännchen hat nun 4 Energiepunkte, das -weibchen 8, das Blaukehlchenmännchen hat 7 Energiepunkte, ebenso das -weibchen.



Spiel: 889834837 zet: 2... e20-c17 ♂ 4 ♀ 8 ♂ 7 ♀ 7

Von Busch zu Busch

Dein Vogel isst das Futter des Buschfelds, auf dem er landet, und bekommt dessen Wert zu seinem Energievorrat addiert. Aber die Anzahl der Felder, die er weiterfliegt, kosten ihn je Feld eine Energieeinheit, die von seinem Energievorrat abgezogen wird. *Beispiel: Dein Vogel fliegt 4 Felder zu einem Busch mit einem Käfer. Dadurch verliert er 4 Energieeinheiten und bekommt die 5 Energieeinheiten des Käfers. Sein Energievorrat steigt damit um 1.* Der Busch, den er verlässt, bleibt leer zurück (dunkelgrün, ohne Futter).

Hier die Liste der Futtersorten mit ihren Energiewerten (auch erkennbar an den weißen Punkten).



Johannisbeere, Energiewert: 2



Raupe, Energiewert: 4



Brombeere, Energiewert: 3



Käfer, Energiewert: 5

Flugregeln:

- Ein Vogel kann nur Felder mit Wiese oder einem leeren Busch überfliegen, also keine Felder mit Wasser, einem anderen Vogel, einem Busch mit Futter oder einem Nest.
- In jedem Zug muss der Vogel auf einem Busch mit Beute oder auf einem Nest (letzte Reihe) landen.
- Wenn ein Vogel in einem Nest gelandet ist, fliegt dieser Vogel nicht mehr weiter - er wird dann in der Zugreihenfolge übersprungen.
- Männchen und Weibchen eines Paares müssen zum selben Nest fliegen. Das andere Paar muss ein anderes Nest wählen.
- Ein Vogel kann nicht unter 0 Energiepunkte kommen. Beispiel: Wenn der Energievorrat 6 ist, kann der Vogel maximal 6 Felder weit fliegen. Wenn er mit diesem Energievorrat kein neues Futter erreicht, ist seine Reise zu Ende und sein Spieler hat verloren. (siehe Spielende)
- Ausnahme: Wenn alle Wege zu Futter (bzw. am Ende zu den Nestern) von anderen Vögeln blockiert werden, setzt der Vogel eine Runde aus - du musst passen.

Neue Landschaft

Liegt am Ende eines Zuges die vorderste Landschaft **3 oder weniger Reihen** vor dem Vogel, dann werden so viele neue Reihen ausgelegt, dass der Vogel wieder 4 Reihen voraus sehen kann. Alle anderen Vögel sehen diese neuen Reihen auch. Beide Spieler sehen **immer dieselbe Landschaft**. Auch jede neue Reihe mit 9 Feldern ist genauso aufgebaut wie die anfänglichen: Zufällig verteilt 2 Wasser, 4 Gras und 3 Büsche mit je einem Futter. (Ausnahme: Wenn das Wasser eine Barriere von links nach rechts bilden würde, wird eine andere Reihe gezogen.)

Sobald 18 Landschaftsreihen aufgedeckt wurden (4 Reihen zu Beginn und danach noch 14), wird die Reihe mit den Nistplätzen aufgedeckt, welche aus 5 Nestern besteht.

Auch rückwärts gilt die Sichtweite: Unten werden automatisch die Reihen entfernt, die mehr als 4 Felder vom letzten Vogel entfernt sind. Dorthin kann nicht mehr zurück geflogen werden.

Spielende

Wenn ein Vogel nicht ausreichend Energie hat, um einen Busch mit Futter oder ein Nest zu erreichen (bzw. das Nest seines Partnervogels, wenn dieser bereits im Nest sitzt), oder wenn er komplett von einer Wasserbarriere eingeschlossen ist, stirbt der Vogel und sein Spieler **verliert** das Spiel.

Ansonsten wird so lange gespielt, bis alle 4 Vögel ein Nest erreicht haben. Dadurch kann es passieren, dass am Ende ein Spieler seine Vögel alleine bewegt, weil der andere Spieler seine Vögel schon beide im Nest hat. Es **gewinnt** dann das Vogelpärchen, dass in der Summe den höheren Energievorrat aufweist. Sollten beide Vogelpärchen gleich viel Energie haben, endet das Spiel **unentschieden**.

Im Spiel hierunter hat also Bram gegen Mathomo mit 42 zu 31 Punkten gewonnen.

● **Mathomo** ●●●●
● **bram** ●●●●

[Tweeet Spielregel](#)
[Forum, Beitrag](#)

 Verlag: **Cwali**
 Autor: Corné van Moorsel

Abstand zum Nistplatz: 0.

♂ 13 ♀ **18** Gesamt: ● 31
♂ 23 ♀ 19 Gesamt: ● 42

Spiel: 515811 Zug: 34. h2-e1 ♂ 13 ♀ **18** ♂ 23 ♀ 19

Zugliste << < > >>			
	♂	♂	♀
33. pass	--		34. h2-e1
31. e7-e1	--		32. i2-h2 --
29. i7-e7	--		30. i3-i2 --
27. i9-i7	--		28. g4-i3 --
25. h10-i9	--		26. c6-g4 --
23. e9-h10	--		24. a5-c6 --
21. a10-e9	c2-c1		22. a4-a5 --
19. b12-a10	f5-c2		20. c3-a4 b3-c1
17. b13-b12	e5-f5		18. a6-c3 c4-b3

Tweeet ist ein Spiel von Corné van Moorsel: Cwali. Die Grafik stammt von Ron van Dalen.

In unserer Version auf Brettspielnetz wandern im Gegensatz zum Originalbrettspiel die neuen Landschaften nicht ab und zu nach links bzw. rechts. Die Sichtweite beträgt 4 statt 3 Felder und es gibt bei uns keine Futtersteine mit dem Wert 1. Diese Änderungen sind natürlich mit dem Autor abgesprochen.