

Karte ablegen

Habt ihr die Aktion:  **Choreographie bilden, erweitern und verkleinern beendet**, oder wollt bzw. könnt sie nicht ausführen, gibt es jetzt zwei Möglichkeiten:

a) Ende des Zugs: Ihr habt noch 2 oder mehr Handkarten

Ihr müsst genau eine Karte auf der Hand auf den passenden Ablagestapel legen. Gibt es für die abgelegte Vogelart keinen Ablagestapel, so eröffnet ihr einen neuen Ablagestapel.

Gibt es bereits einen Ablagestapel, so legt ihr die Karte offen oben auf.

Nach dem Ablegen endet der Zug und die nächste Person ist an der Reihe.



Bsp.: Anna hat eine blaue Dancing Birds-Karte und eröffnet somit einen neuen Ablagestapel.

b) Ende der Partie: Ihr habt nur noch eine oder keine Handkarte mehr

In dem Fall, dass du schon alle Handkarten in Choreographien eingebaut hast (eigene oder fremde) oder mit dem Ablegen der Karte keine Handkarten mehr hast, beendest du die Partie und es folgt die Punktevergabe.

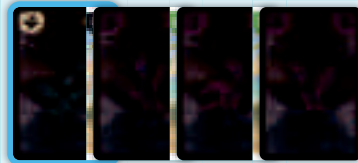


Bsp.: Mit dem Ablegen der grünen Dancing Birds-Karte hat Anna keine Handkarten mehr und beendet somit die Partie.

Kakadu nutzen oder tauschen:

Kakadu nutzen:

Der Kakadu ist ein Joker und kann beim Bilden und Erweitern einer Choreografie **jede benötigte Karte ersetzen**:



Bsp.: Der Kakadu ersetzt die blaue 4.



Bsp.: Der Kakadu ersetzt die grüne 5.

Kakadu tauschen:

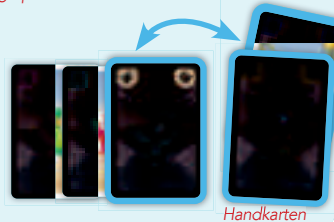
Ihr könnt den in einer Choreographie liegenden Kakadu tauschen, wenn ihr **die passende Karte auf der Hand habt** oder sie oben auf dem Ablagestapel liegt.

Legt die Karte an den Platz des Kakadu und legt den Kakadu vor euch. Ihr müsst mit dem Kakadu sofort eine neue Choreographie bilden oder erweitern. Ihr dürft den Kakadu nicht auf die Hand nehmen.

Bsp.: Anna tauscht den Kakadu und erweitert mit ihm ihre Choreographie.

Ein Kakadu, der in einer Choreographie mit 3 unterschiedlichen Vogelarten liegt, kann durch eine der zwei fehlenden Karten getauscht werden.

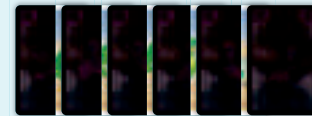
Einen Kakadu dürft ihr nie von der Hand abwerfen und auf einen Ablagestapel legen.



Bsp.: Anna kann die blaue oder gelbe 4 nutzen um den Kakadu zu tauschen.

Punktevergabe

- Die Person, die die Partie beendet, erhält **5 Punkte**.
- Die Person mit der längsten Choreographie (Anzahl Karten) erhält **3 Punkte**. Bei Gleichstand erhalten alle am **Gleichstand** beteiligten Personen **3 Punkte**:



Bsp.: Anna hat die längste Choreographie und bekommt **3 Punkte**.

- Für jede Choreographie in eurer Auslage erhaltet ihr je nach Länge (Anzahl Karten) folgende Punkte:

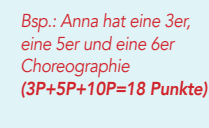
3 Karten		3 Punkte
4 und 5 Karten		5 Punkte
6 und 7 Karten		10 Punkte
8+ Karten		15 Punkte



3 Punkte



5 Punkte



10 Punkte

Bsp.: Anna hat eine 3er, eine 5er und eine 6er Choreographie ($3P+5P+10P=18$ Punkte)

- Jede Karte, die ihr noch auf der Hand habt, zählt **1 Minuspunkt**, jeder **Kakadu 5 Minuspunkte**.



Bsp.: Lilli hat 3 Karten auf der Hand = **3 Minuspunkte**

Notiert die Punkte auf dem Zettel.

- Hat noch **keiner von euch mindestens 30 Punkte**, startet die Person mit den wenigsten Punkten eine neue Partie. Bei **Gleichstand** beginnt die jüngere Person.
- Hat mindestens **einer von euch 30 Punkte**, endet das Spiel. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt Dancing Birds. Bei **Gleichstand**, gewinnen alle beteiligten Personen.

© Copyright 2026 , Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989



Spielidee

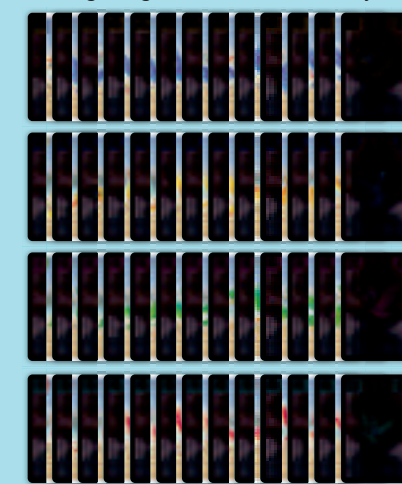
Der Frühling beginnt, und überall zeigen die Vögel ihre schönsten Tänze. In Dancing Birds lasst ihr die Vögel Choreographien aufführen. Je länger die Choreographie desto mehr Punkte erhaltet ihr.

Ab 8 Jahren | Für 2-4 Personen

Inhalt:

110 Dancing Birds-Karten

104 Vogelkarten in 4 Farben
(blau, gelb, grün und rot von 1 - 13 je 2x)



6 Kakadu-Karten (Joker)

Spielaufbau

- Mischt alle Dancing Birds-Karten verdeckt und teilt an jede Person **12 Karten im Uhrzeigersinn** aus. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
- Ihr bildet nun **4 Ablagestapel** und zwar für jede Vogelart (grün, gelb, rot, blau) einen. Hierzu deckt ihr nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf:

- Ist es eine Vogelart, die ihr noch nicht aufgedeckt habt, bildet ihr mit ihr einen neuen Ablagestapel.
- Ist es eine Vogelart, für die es schon einen Ablagestapel gibt, legt ihr die Karte oben auf den entsprechenden Ablagestapel.
- Ist es ein Kakadu legt ihr ihn beiseite.

Führt dies solange fort, bis ihr für **jede Vogelart einen Ablagestapel** gebildet habt. Danach mischt ihr die **beiseite gelegten Kakadus** wieder in den Nachziehstapel. Während der Partie ist es nicht erlaubt die Ablagestapel durchzuschauen.



- Legt einen Block und Stift bereit (nicht im Spiel enthalten), um eure Punkte zu notieren.

Spielablauf:

Ihr spielt über **mehrere Partien**.

Die erste Partie beginnt, wer am besten Tanzen kann. Die nächsten Partien beginnt immer die Person mit den wenigsten Punkten insgesamt.

Ihr seid im **Uhrzeigersinn nacheinander am Zug** und spielt solange bis einer von euch seine **letzte Handkarte ausgespielt** hat. Damit ist die Partie beendet und ihr erhaltet Punkte.

Das Spiel endet nach der Partie, in der mindestens einer von euch 30 oder mehr Punkte gesammelt hat. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Ein Zug im Detail

Seid ihr am Zug, führt ihr folgende **4 Schritte** aus:

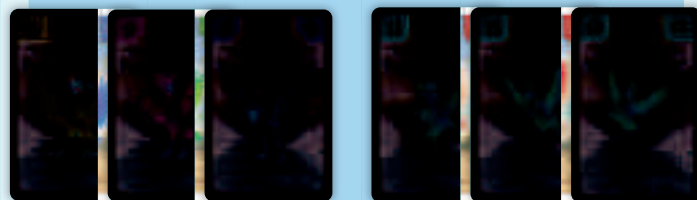
- Karte ziehen**
- Erste Choreographie**
- Choreographie bilden, erweitern und verkleinern**
- Karte ablegen**

Karte ziehen

Zu Beginn deines Zuges musst du **1 Karte** vom Nachziehstapel ziehen. Nimm sie auf die Hand.

Erste Choreographie

Die erste Choreographie besteht aus mindestens 3 Karten und kann auf 2 Arten gebildet werden (**Siehe „Choreographie bilden“ Seite 4**).



Nur wenn ihr eure erste Choreographie gebildet habt, dürft ihr die folgende Aktion **Choreographie bilden, erweitern und verkleinern** so oft wie ihr wollt und könnt hintereinander ausführen.

Choreographie bilden, erweitern und verkleinern

Der Bereich vor euch auf dem Tisch ist **eure Auslage**.

Hier bildet ihr mit den Dancing Birds-Karten neue Choreographien oder erweitert schon bestehende.

Choreographie bilden:

Eine neue Choreographie besteht aus **mindestens 3 Karten** und kann auf 2 Arten gebildet werden:

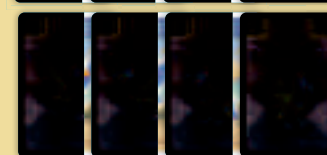
a) Unterschiedliche Vogelarten:

Hierbei müssen alle Vögel die gleiche Zahl zeigen (**max. 4 Karten lang**).



b) Gleiche Vogelart:

Hierbei müssen die Vögel in fortlaufender Nummern-Reihenfolge ausgelegt werden. Auf eine **13 darf eine 1 folgen**.

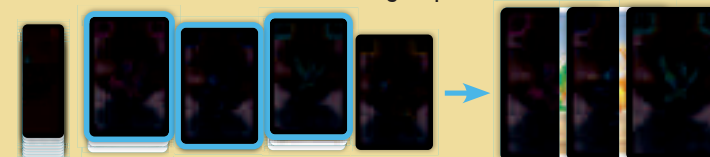


Choreographien können mit folgenden Karten gebildet werden:

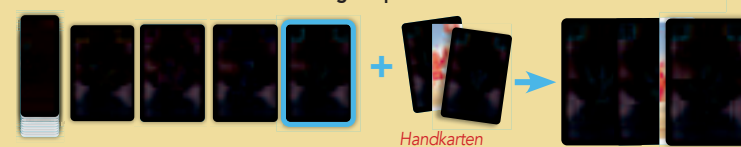
- Nur mit eigenen Handkarten:



- Nur aus den obersten Karten der 4 Ablagestapel:



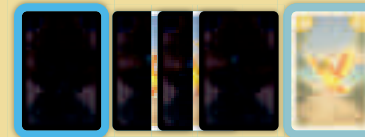
- Aus den obersten Karten der Ablagestapel und euren Handkarten:



- Aus einer fremde Auslage (siehe „Choreographie verkleinern“)

Choreographie erweitern (eigene oder fremde):

Ihr könnt eine eigene oder eine fremde Choreographie mit Handkarten erweitern, indem ihr eine **passende Karte links oder rechts (nicht in der Mitte)** an die Choreographie anlegt. Ebenfalls **könnt ihr die oberste Karte** eines Ablagestapels dafür nutzen und falls passend, **auch die darunterliegende(n) Karte(n)**.

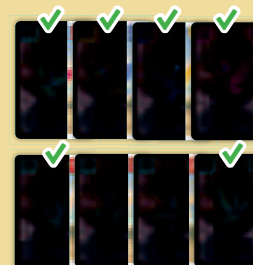


Choreographie verkleinern:

Ihr könnt eine Choreographie **nur bei einer anderen Person verkleinern**. Die Choreographie muss aus **mindestens 4 Karten** bestehen.

Du darfst **genau eine Karte entfernen**:

- Choreographie mit unterschiedlichen Vogelarten**
Du darfst eine Karte deiner Wahl nehmen.
- Choreographie einer Vogelart**
Du darfst nur entweder die **ganz linke** oder die **ganz rechte Karte** nehmen.

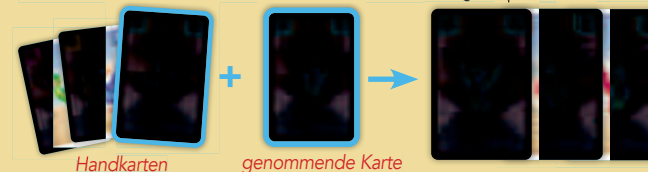


Die genommene Karte darfst du nicht auf die Hand nehmen. Du musst mit ihr sofort folgendes tun:

Eine eigene Choreographie erweitern:

Hierbei musst du **mindestens eine eigene Handkarte** benutzen.

Zusätzlich darfst du auch die obersten Karten der Ablagestapel nutzen.



Oder eine neue Choreographie bilden:

Hierbei musst du **mindestens eine eigene Handkarte** in die neue Choreographie integrieren. Zusätzlich darfst du auch die obersten Karten der Ablagestapel nutzen.