

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4204

# Piepmatz



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1995

# Piepmatz

Ein piffiges Vogelspiel für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren.

**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten  
**Spielautoren:** KRAG-Team  
**Grafik:** Doris Matthäus

Die kleinen Vogelkinder sind das erste Mal ausgeflogen. Damit sie genug Kraft für den Rückflug ins Nest haben, werden sie von ihren Eltern fleißig mit Würmern gefüttert. Bei besonders nahrhaften Würmern können sie sogar große Sprünge von Ast zu Ast machen. Aber Vorsicht: Ab und zu gibt es auf den Ästen großes Gedrängel, und auch der Sprung ins Nest gelingt nicht immer aufs erste Mal.

## Spielinhalt:

- 1 Baum mit Vogelnest
- 8 Vogelkinder in sechs Farben
- 18 Würmer (Kordel)

## Spielziel:

Weil die kleinen Vögel noch nicht richtig fliegen können, müssen sie von Ast zu Ast nach oben hüpfen, um wieder zurück in ihr Nest zu kommen. Wer füttert seinen Piepmatz am besten und kommt als erster im Nest an?

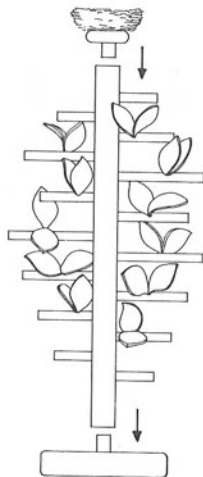
## Spielvorbereitung:

Der **Baum** wird auf den Sockel gesteckt, auf die Baumspitze kommt das Nest. Bei den **Würmern** die Perle zur Mitte schieben. Dann werden die Würmer gemischt und als Haufen neben den Baum gelegt.

Die **Vögel** werden verteilt:

**2 Spieler:** Jeder Spieler bekommt 1 Vogelpärchen (blau oder rot). Die restlichen Vögel werden beliebig auf die Äste verteilt (pro Ast nur 1 Vogel).

**Baum zusammenbauen**  
**Würmer bereitlegen**  
**Vögel verteilen**



## Vögel aufstellen

**3-6 Spieler:** Ein blauer und ein roter Vogel werden in die Schachtel zurückgelegt. Jeder Spieler darf sich einen Vogel nehmen. Bei weniger als 6 Spielern werden die restlichen Vögel auf die Äste verteilt.

Jeder stellt seinen Piepmatz (bei 2 Spielern: sein Vogelpärchen) an den **Fuß** des Baumes.

## Spielablauf:

### 1. Einen Wurm ziehen

**Wurm ziehen -> hüpfen -> Wurm ablegen**

- Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- Wer an der Reihe ist, zieht sich aus dem Kordelhaufen einen **Wurm**. Dabei darf man sich den Haufen ganz genau anschauen - aber nicht berühren. Die Kordel, die man herausziehen möchte, darf man nur am **Ende** anfassen!
- Die **Farbe** der Perle auf dem gezogenen Wurm bestimmt, auf welchem **Ast** das Vögelchen hüpfen darf (s. u.).
- Nach dem Hüpfen werden die gezogenen Würmer zu einem zweiten Haufen aufeinandergelegt. Liegen keine Kordeln mehr da oder nur noch welche ohne Perlen, werden alle Schnüre gut gemischt und als neuer Haufen bereitgelegt.

### 2. Mit dem Vögelchen hüpfen

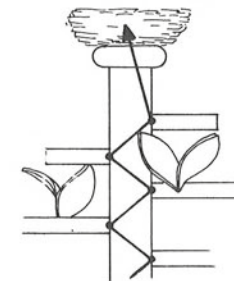
**Hüpfen: Wurm und Ast müssen farblich übereinstimmen**

- Das Vögelchen darf auf den nächsthöheren **Ast** hüpfen, der die **Farbe** des gezogenen Wurmes hat. Die Farbe der Perle auf dem gezogenen Wurm (Kordel) gibt an, wie weit der Piepmatz hüpfen darf: auf den nächsten **hellgrünen, dunkelgrünen** oder **hellbraunen** Ast. Das Vögelchen hüpfert so lange von Ast zu Ast nach oben, bis ein Ast der gezogenen Farbe erreicht ist.

**Keine Farbe: sitzenbleiben**

Ein Wurm **ohne** Perle bedeutet: sitzenbleiben.

**Beachte:** Der nächsthöhere Ast liegt immer auf der jeweils gegenüberliegenden Seite des Baumstammes.





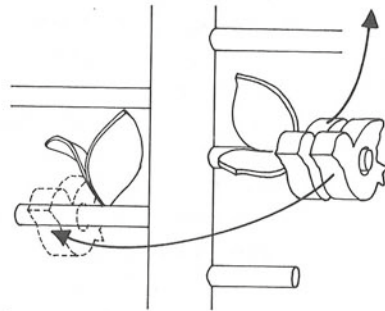
## 2 Vögel je Ast

## schubsen

- Auf jedem Ast dürfen **höchstens 2** Vogelkinder sitzen. Landet ein Vogel auf einem voll besetzten Ast, darf er gleich auf den nächsten Ast derselben Farbe weiterhüpfen.

- Wenn zwei Vögelchen nebeneinander auf einem Ast sitzen und das innen sitzende ist mit Hüpfen an der Reihe, dann wird das äußere Vögelchen um einen Ast nach unten **geschubst**.

**Beachte:** Der nächsttiefere Ast liegt immer auf der jeweils gegenüberliegenden Seite des Baumstammes. Ist da kein Platz mehr, muß der kleine Vogel noch einen Ast tiefer.



## 3. Ins Nest hüpfen

Für den Sprung ins Nest müssen die Vogelkinder mit einem **hellgrünen** Wurm „gefüttert“ werden (wie bei einem hellgrünen Ast). Wenn mit einer gezogenen Farbe ein Vögelchen nicht mehr höher hüpfen kann, muß es auf den nächsten Ast dieser Farbe nach unten hüpfen.

Sitzen da schon 2 Vögelchen, geht's gleich noch einen Ast tiefer (wie beim Runterschubsen).

## Spielende:

**Bei 2 Spielern:** Es gewinnt, wer zuerst seine zwei Piepmätze ins Nest gebracht hat.

**Bei 3-6 Spielern:** Sieger ist, wessen Vögelchen zuerst ins Nest hüpfen. Es kann noch weiterspielt werden, bis alle Vogelkinder im Nest sind.

## Technischer Hinweis:

Die Blätter im Baum sind nicht geklebt, sondern nur gesteckt. Sie können bei Verlust nachbestellt und leicht ersetzt werden (mit einem Streichholz oder Zahnstocher in die vorhandene Bohrung drücken).

Nest -> hellgrüner Wurm

Vogelpaar im Nest  
Vogel im Nest

Habermaß-Game Nr. 4204

# Birdy

A cute bird game for 2-6 children from 4 years of age up.

**Length of game:** 10-15 minutes

**Authors of game:** KRAG-team

**Design:** Doris Matthäus

The little birds have flown out of the nest for the first time. Their parents are busy feeding them with worms to make sure the little ones have enough strength to get back to the nest. If the worms are especially juicy they can make even greater leaps from branch to branch. But watch out: sometimes there are too many little birds crowding onto the branches. And they don't always manage the leap into the nest at the very first go.

## Contents of game:

1 tree with a bird's nest

8 bird children in six colours

18 worms

## Object of the game:

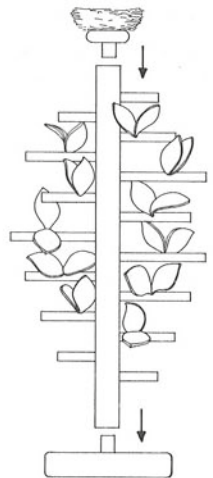
As the little birds are not able to fly properly, they have to hop from branch to branch up the tree in order to get back to their nest again. Who can feed his little bird best and who will be the first one back in the nest?

## Preparation of the game:

The **tree** is placed on the base pedestal and a nest is placed in the top of the tree.

The **worms** are shuffled around and placed in a pile next to the tree.

The **birds** are shared out among the players:



**set up the tree**

**put the worms into a pile**  
**give each player a bird**

**2 players:** Each player gets one pair of birds (blue or red). The rest of the birds are spread out on the branches at random (only 1 bird per branch).

**3-6 players:** One blue and one red bird are put back into the box. Each player may take one bird. If there are fewer than 6 people playing, the rest of the birds are spread out on the branches.

**set up the birds**

Each player places his little bird (if there are 2 players: their pairs of birds) at the **bottom** of the tree.

**How to play:**

**1. Pulling out a worm**

**pull out a worm  
-> hop -> put the  
worm down**

- The youngest player begins. The rest take their turns in a clockwise direction.
- The player, whose turn it is, pulls one **worm** out of the pile of strings. The player may examine the pile closely but not touch it. Just the **end** of the string, which the player would quite like to pull out, may be touched..
- The **colour** of the bead on the worm, which has been pulled out of the pile, shows the player which **branch** the little bird may hop to. (see below)
- After the bird has hopped to the correct branch, the worm, which has just been pulled out, is laid on top of a second pile. If there are no more strings or only those without beads, then all the strings must be shuffled together well to make a new pile.

**hop: worm and  
branch must be  
the same colour**

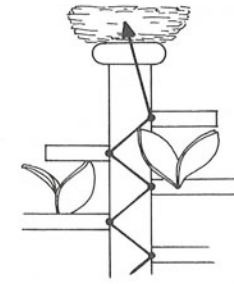
**2. Hopping with the little bird**

- The little bird may hop up to the next **branch**, which is of the same **colour** as the worm pulled out of the pile. The colour of the bead on the worm (string) pulled out of the pile shows how far the bird may hop: to the next **light-green, dark-green** or **light-brown** branch. The little bird is to jump from one branch to the next until it reaches the branch with the correct colour.

**no colour: no  
move possible**

- A worm **without** a bead means the little bird must stay perched where it already is.

**Please note** the next branch up is always on the opposite side of the tree-trunk.



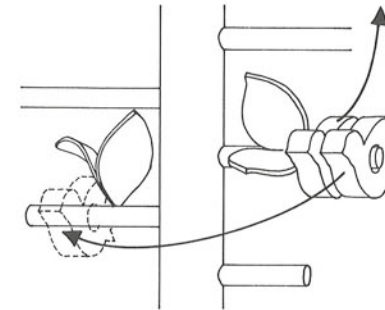
**2 birds per  
branch**

- **2** little birds **at the most** may sit on each branch. If a bird lands on a branch that is already full up, it may hop up straight away to the next branch of this colour.

**push a bird down**

- If two little birds are sitting on a branch next to each other and it's the turn of the one sitting on the inside to hop, then the little bird sitting on the outside is **pushed** down one branch.

**Please note** that the next branch down is always on the opposite side of the tree-trunk. If there is no space here for the bird, it must go down to the nearest branch below.



**Nest -> light-  
green worm**

**3. Hopping into the nest**

- If the little birds want to hop into the nest, they must be fed with a **light-green** worm (the same as for a light-green branch). If, after pulling a coloured string, it is not possible for a little bird to hop up any higher to a branch of this colour, it must go back down to the nearest branch below of this colour.

If there are already 2 little birds perched here, then it must go back one branch further down (the same procedure as 'pushing a bird down').



**a pair of birds in  
the nest  
bird in the nest**

### End of the game:

- With **2 players**: The first player to get both of his little birds into the nest is the winner.
- With **3-6 players**: The player whose little bird is the first to hop into the nest is the winner. The other players may carry on playing until all the birds are in the nest.

### Technical hint:

The leaves are not glued onto the tree, but are fitted into a hole. If they get lost, they can be ordered again and it is not difficult to fit them back on (simply use a match or a toothpick to fit them back into the hole).

Habermaaß-Jeu Nr. 4204

## Cui, Cui!

Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans

**Durée de la partie:** 10-15 minutes

**Auteur du jeu:** Krag-Team

**Graphisme:** Doris Matthäus

Les oisillons ont pour la première fois quitté leur nid pour aller voler. Afin d'avoir assez de force pour revenir au nid, leurs parents prennent soin de les nourrir correctement avec de gros vers. De ce fait, ils peuvent même faire de grands bonds d'une branche à l'autre. Mais attention: parfois ils s'entassent sur une seule branche et le dernier bond jusqu'au nid ne réussit pas toujours la première fois.

### Contenu de la boîte:

- 1 arbre avec le nid d'oiseaux
- 8 oisillons de 6 couleurs différentes
- 18 vers

### But du jeu:

Comme les oisillons ne savent pas encore bien voler, ils bondissent d'une branche à l'autre pour revenir au nid. Qui nourrira au mieux son oiseau pour lui permettre d'arriver le premier au nid?

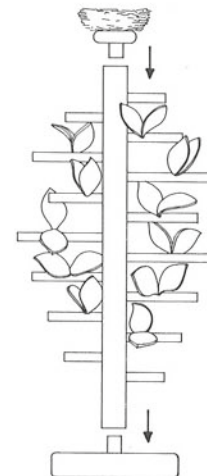
### Préparation au jeu:

L'**arbre** est fixé sur le socle et le nid est posé en haut de l'arbre.  
Les **vers** sont mélangés et mis en tas à côté de l'arbre.

Les **oiseaux** sont distribués aux joueurs:  
**2 participants**: chacun reçoit un couple d'oiseaux (bleu ou rouge). Les oiseaux en plus sont répartis au hasard sur les branches (un seul oisillon par branche).

**Monter l'arbre**  
**Faire un tas avec les vers**

**Distribuer les oisillons**



**3-6 participants:** un oiseau bleu et un rouge sont remis dans la boîte. Chaque joueur prend un oisillon. Si le nombre de participants est inférieur à 6, les oiseaux en trop sont répartis sur les branches.

**Placer les oisillons**

Chacun pose un oisillon au  **pied**  de l'arbre (2 participants: un couple d'oisillons).

### Déroulement de la partie:

#### 1. Tirer un ver

**Tirer un ver = sauter = reposer le ver**

- Le plus jeune commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur à qui c'est au tour de jouer tire un  **ver**  du tas.

Pour cela, le joueur a le droit de regarder sur le tas mais sans le toucher. Il peut tirer la cordelette de son choix par une extrémité.

La  **couleur**  de la perle située sur le ver qui vient d'être tiré indique sur quelle  **branche**  l'oisillon peut sauter (voir en bas).

Après le saut des oiseaux, les vers qui auront été tirés seront empilés pour former un deuxième tas. S'il n'y a plus de cordelettes ou s'il en reste sans perle, on les mélange toutes pour former un nouveau tas.

#### 2. Sautiller avec les oisillons

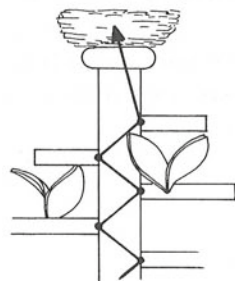
**Sauter: branche de la couleur du ver**

L'oisillon a le droit de sauter sur la  **branche**  qui suit de la  **couleur**  du ver tiré par le joueur.

**Aucune perle: rester sur place**

Un ver  **sans**  perle signifie: rester sur place.

**Attention:** la branche qui suit est toujours celle qui se trouve de l'autre côté du tronc.

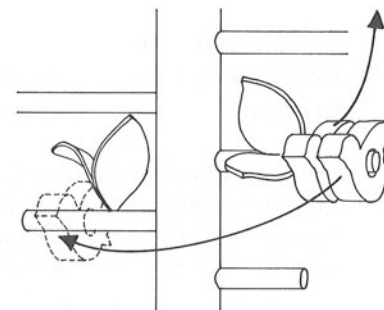


#### 2 oisillons par branche

**pousser**

Une branche ne peut être occupée par plus de 2 oisillons. Lorsqu'on est censé se poser sur une branche déjà occupée par 2 oisillons, on effectue un bond supplémentaire jusqu'à la branche suivante de la même couleur. Lorsque 2 oiseaux sont sur une branche et que c'est à celui de l'intérieur de se déplacer, il fait reculer celui de l'extérieur d'une branche.

**Attention:** la branche sur laquelle on aboutit en reculant se trouve toujours de l'autre côté du tronc.



**nid = ver vert clair**

#### 3. Sauter dans le nid

Pour pouvoir sauter dans le nid, les oisillons doivent avoir „mangé“ un ver  **vert clair**  (comme pour la branche verte claire). Si la couleur tirée ne permet ni d'atteindre le nid, ni d'avancer on descend jusqu'à la branche précédente de cette couleur. Si celle-ci est déjà occupée par 2 oisillons, on recule encore d'une branche.

**couple d'oisillons dans le nid oisillon dans le nid**

#### Fin du jeu:

**2 participants:** gagnant est celui qui aura réussi à ramener ses deux oisillons au nid.

**3-6 participants:** gagnant est celui dont l'oisillon aura réussi le premier à sauter dans le nid. Mais les joueurs peuvent continuer la partie jusqu'à ce que tous les oisillons soient dans le nid.

#### Indications techniques:

Les feuilles sont enfoncées et non pas collées dans l'arbre. En cas de perte, contactez-nous ou remplacez les par une allumette ou un cure-dent que vous placez dans les trous.



## Uccelletti, Uccellini

Un cinguettante gioco di uccelli per 2-6 bambini da 4 anni in poi.

**Durata del gioco:** 10-15 minuti  
**Autori del gioco:** KRAG-Team  
**Grafica:** Doris Matthäus

I piccoli uccellini hanno fatto i loro primi tentativi di volo. Affinché possano avere la forza sufficiente per poter volare di nuovo nel loro nido, vengono nutriti diligentemente dai propri genitori con i vermi. Se i vermi sono particolarmente nutrienti essi potranno addirittura fare grandi salti di ramo in ramo. Ma attenzione: ogni tanto sui rami c'è un grande pigia pigia ed anche il volo di ritorno nel nido non riesce sempre al primo colpo!

### Contenuto del gioco:

1 Albero con il nido  
8 Uccellini (anelli) in sei colori  
18 Vermì (cordoncini)

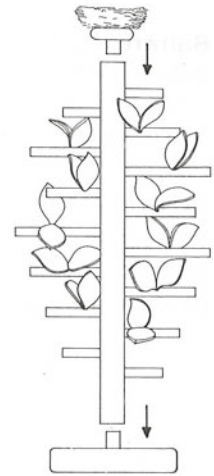
### Obiettivo del gioco:

Poiché gli uccellini non sono ancora in grado di volare correttamente, per poter tornare nel loro nido, devono saltellare verso l'alto di ramo in ramo. Chi riuscirà a nutrire il proprio uccelletto meglio degli altri e a farlo arrivare nel nido per primo?

### Montaggio dell'albero Predisposizione dei vermi

### Preparazione del gioco:

L'albero viene infilato nella relativa base ed il nido viene posto sulla cima. Si mischiano i vermi ed il mucchio così ottenuto viene collocato vicino all'albero.



### Distribuzione degli uccelli

Si distribuiscono gli uccelli:

**2 giocatori:** ogni giocatore riceve 1 coppia di uccelli (azzurra o rossa). I restanti uccelli vengono distribuiti a piacere sui rami (per ogni ramo 1 uccello).

**3-6 giocatori:** si eliminano un uccello azzurro ed uno rosso e li si ripone nella scatola. Ogni giocatore può prendersi un uccello. Se i giocatori sono meno di 6 i restanti uccelli vengono distribuiti sui rami.

### Collocazione degli uccelli

Ogni giocatore colloca il suo uccellino (se i giocatori sono 2: la sua coppia di uccellini) ai piedi dell'albero.

### Svolgimento del gioco:

#### 1° tirare un verme

- Inizia il giocatore più giovane. Gli altri seguono in senso orario.

#### Estrazione del verme -> saltare -> riporre il verme

- Colui che è di turno tira un verme dal mucchio. Prima di fare questo è permesso osservare bene il mucchio ma non è consentito toccarlo. Solo alla fine si può toccare il cordoncino che si desidera tirare!

- Il colore della perlina infilata sul verme (cordoncino) estratto determina il ramo su cui l'uccellino deve saltare (vedi sotto).

- Dopo aver eseguito il salto i vermi estratti vengono mischiati nuovamente per formare un'altro mucchio. Se sul tavolo non ci sono più cordoncini o se ce ne sono solo alcuni senza la perlina, tutti i cordoncini verranno mischiati perbene e predisposti per formare un nuovo mucchio.

**Saltare: il colore del verme e del ramo devono corrispondere**

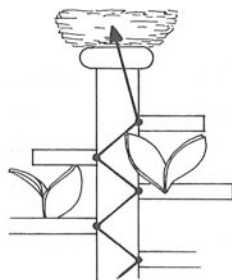
**Nessun colore = perdere un giro**

## 2. Saltare con l'uccellino

- All'uccellino é consentito saltare sul prossimo **ramo** in alto, che abbia il **colore** della perlina del verme estratto. Il colore della perlina del verme (cordoncino) estratto determina l'altezza del salto dell'uccellino, cioé: sul prossimo ramo **verde chiaro, verde scuro** oppure **beige**. L'uccellino salta di ramo in ramo verso l'alto fino a quando avrà raggiunto un ramo del colore estratto.

Un verme **senza** perlina significa: rimanere esclusi dal gioco per un giro.

**N.B.:** quando si parla del prossimo ramo in alto si intende dire: su un ramo che si trova nella parte opposta del tronco.



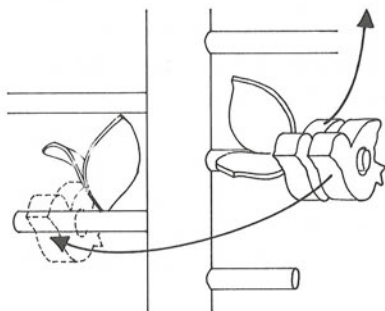
**Per ogni ramo max. 2 uccelli**

**Spingere giù**

- Su ogni ramo é consentita la sosta **al massimo a due** uccellini contemporaneamente. Se un uccellino finisce su un ramo già completamente occupato, allora può saltare sul successivo ramo dello stesso colore.

- Se due uccellini stanno l'uno a fianco all'altro su un ramo e quello che sta dalla parte interna é di turno con il suo salto, l'uccellino che si trova dalla parte esterna viene **spinto giù** di un ramo.

**N.B.:** con il ramo piú prossimo inferiormente s'intende sempre quello posto nella parte opposta del tronco. Se su quel ramo non c'è piú posto, l'uccellino é costretto a scendere di un ramo ancora piú giù.



**Nido -> verme verde chiaro**

## 3. Il volo nel nido

Per poter volare nel nido gli uccellini devono essere nutriti con un verme di colore **verde chiaro** (cosí come per il volo su un ramo verde chiaro). Se il giocatore ha estratto un colore con il quale il suo uccellino non può piú saltare in alto egli sarà costretto a saltare sul prossimo ramo di quel colore, che si trova inferiormente. Se su quel ramo si trovano appollaiati già due uccellini sarà costretto a volare sul prossimo ramo di quel colore che si trova ancora piú in basso. (come nel paragrafo precedente dove l'uccellino esterno viene spinto giù).

### Fine del gioco:

**Coppia di uccelli nel nido**

**Se i giocatori sono 2:** Vince colui che per primo ha collocato i suoi due uccellini nel nido.

**Uccello nel nido**

**Se i giocatori sono 3-6:** Vince il giocatore il cui uccellino salta per primo nel nido. Il gioco può essere tuttavia continuato fino a che tutti gli uccellini hanno raggiunto il nido.

### Consiglio tecnico:

Le foglie sull'albero non sono incollate ma solo infilate. Nel caso andassero perdute é possibile ordinarle e sostituirle, in questo caso vanno infilate nel foro servendosi di un fiammifero o di uno stuzzicadenti.



# Piepmatz

Een listig spel met vogels voor 2-6 kinderen vanaf 4 jaar.

**Duur van het spel:** 10-15 minuten

**Auteurs van het spel:** KRAG-team

**Grafisch ontwerp:** Doris Matthäus

De kleine vogeltjes zijn voor de eerste keer uitgevlogen. Opdat ze genoeg kracht zullen hebben om weer terug in het nest te komen, worden ze ijverig met wormen gevoerd door hun ouders. Bij extra voedzame wormen kunnen ze zelfs grote sprongen van tak tot tak maken. Maar pas op: Soms is het op de takken een gedrang van n jewelste en ook de sprong in het nest lukt niet altijd meteen.

## Inhoud:

- 1 boom met vogelnest
- 8 vogeltjes in zes kleuren
- 18 wormen

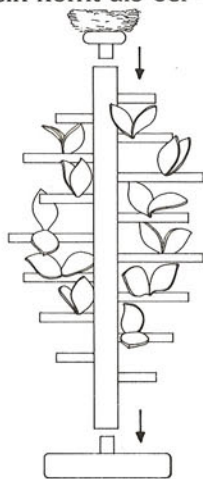
## Doel van het spel:

Omdat de kleine vogeltjes nog niet helemaal kunnen vliegen, moeten ze van tak tot tak naar boven springen, om weer terug in het nest te komen. Wie voert zijn vogeltje het best, welk komt als eerste in het nest terug?

## Vorbereitung van het spel:

De **boom** wordt op zijn voetstuk gezet, het nest komt in de kruin.  
De **wormen** worden door elkaar geschud en op een hoop naast de boom gelegd.  
De **vogels** worden verdeeld:

**boom in elkaar  
zetten  
wormen  
klaarleggen  
vogels verdelen**



**Bij 2 spelers:** Iedere speler krijgt een vogelpaartje (blauw of rood). De rest van de vogels wordt willekeurig verdeeld over de takken (per tak maar één vogel).

**Bij 3-6 spelers:** Een blauwe en een rode vogel worden terug in de doos gelegd. Iedere speler mag één vogel kiezen. Bij minder dan 6 spelers worden de overgebleven vogels op de takken verdeeld.

## vogels plaatsen

Iedereen zet zijn vogeltje (bij 2 spelers: zijn vogelpaartje) aan de voet van de boom.

## Verloop van het spel:

### 1. Een worm pakken:

**worm pakken ->  
springen -> worm  
neerleggen**

De jongste speler begint. De anderen volgen met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, trekt uit de hoop koordjes een **worm**. Je mag heel goed kijken naar de kluwen wormen - maar je mag die niet aanraken. Het koordje, dat je eruit wilt trekken, mag je enkel en alleen aan het **eind** beetpakken.

De **kleur** van de kraal aan de gekozen worm bepaalt, op welke **tak** het vogeltje mag springen (zie verder).

Nadat de vogeltjes zijn gesprongen, worden de gepakte wormen op een tweede hoop door elkaar gelegd. Liggen er geen koordjes meer of alleen nog maar die, die geen kralen hebben, worden alle wormen goed door elkaar geschud en weer op een hoop gereedgelegd.

### 2. Met het vogeltje springen:

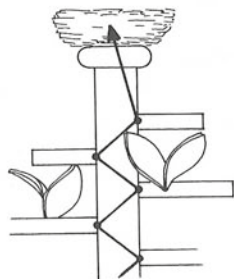
**springen: worm  
en tak moeten  
dezelfde kleur  
hebben**

Het vogeltje mag op de volgende hogere **tak** springen, die de **kleur** van de gepakte worm heeft. Aan de kleur van de kraal aan de gepakte worm (koordje) kun je zien, hoe ver het vogeltje mag springen: op de volgende **lichtgroene, donker-groene** of **lichtbruine** tak. Het vogeltje springt zo lang van tak tot tak naar boven, tot een tak van de getrokken kleur is bereikt.

**geen kraal:  
blijven zitten**

Een worm **zonder kraal** houdt in: blijven zitten.

**Let op:** De volgende en hogere tak ligt altijd op de telkens daar tegenover liggende kant van de stam.



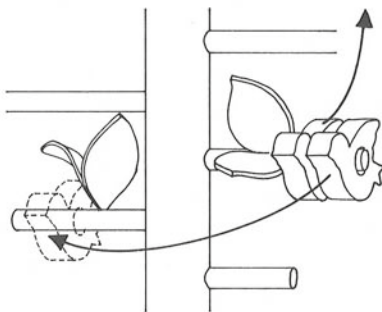
**2 vogels  
op elke tak**

Op elke tak mogen **hoogstens 2** vogeltjes zitten. Komt er een vogeltje op een volle tak terecht, mag het meteen op de volgende tak van dezelfde kleur verder springen.

**duwen**

Als er twee vogeltjes naast elkaar op één tak zitten en als het vogeltje, dat aan de binnenkant zit aan de beurt is met springen, dan wordt het vogeltje, dat aan de buitenkant zit, één tak naar beneden **geduwd**.

**Let op:** De volgende en lagere tak ligt altijd op de telkens daar tegenover liggende kant van de stam. Als er dáár geen plaats meer is, moet de kleine vogel nog een tak naar beneden.



**nest -> licht-  
groene worm**

### **3. In het nest springen:**

Voor de sprong in het nest moeten de vogeltjes met een **lichtgroene** worm „gevoerd“ worden (zoals bij een lichtgroene tak). Als met een getrokken kleur een vogeltje niet meer hoger kan springen, moet het op de volgende tak van deze kleur naar beneden springen. Als daar al twee vogeltjes zitten, moet het meteen nog een tak lager (zoals bij het naar beneden duwen).

**vogelpaartje in  
nest  
vogel in nest**

### **Einde van het spel:**

**Bij 2 spelers:** Winnaar is diegene, die als eerste zijn twee vogeltjes in het nest heeft weten te krijgen.

**Bij 3-6 spelers:** Winnaar is diegene, wiens vogeltje als eerste in het nest springt. Er kan nog doorgespeeld worden, totdat alle vogeltjes in het nest zijn.

### **Technische verwijzing:**

De bladeren aan de boom zijn niet geplakt, maar alleen vastgestoken. Als ze kwijt zijn, kunnen ze worden nabesteld en gemakkelijk worden vervangen (met een lucifer of tandstoker op het voorgeperforeerde drukken).