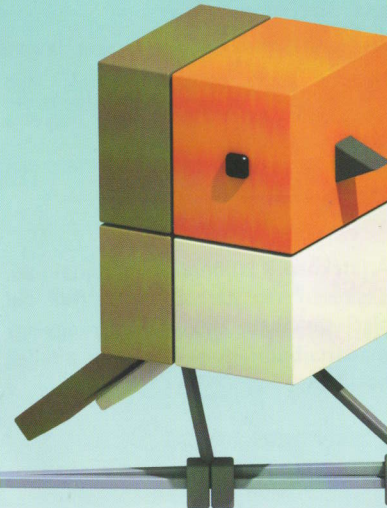
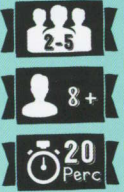


Kockanári

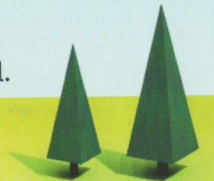


A környéken naponta több tucat madár ücsörög a kerítéseken, a vezetékeken. Amikor eljön a felszállás ideje, ezek a madarak összegabalyodnak, és képtelenek rendezett madárrajként hazarepülni. Segíts nekik megtalálni a fészekükhöz vezető utat!

Stefan Alexander játéka Kristiaan der Nederlanden illusztrációival.



 reflexshop



Előkészületek

Jelöljétek ki egy játékost véletlenszerűen, ő lesz az osztó! Az osztó keverje meg a 110 madárkártyát, majd húzzon a pakliból véletlenszerűen 12 kártyát, és képpel felfelé alakítson ki belőlük 4 sort, soronként 3 kártyával **a**! Minden sorban 3 különböző madárnak kell lennie. Ha egy sorban ugyanaz a madár többször is szerepel, az osztó dobja el a ismétlődő madarat, és húzzon a helyére egy másik kártyát a pakliból! Ezt addig kell folytatni, amíg minden sorban 3 különböző madár lesz. A megmaradt

kártyákból a megkeverésük után egy képpel lefelé fordított húzópaklit kell képezni **b**. A húzópaklit helyezétek mindenki számára könnyen elérhető helyre! Az osztó osszon minden játékosnak 8-8 madárkártyát a húzópakliból képpel lefelé, **ez a játékosok kezdőkészlete**. Ezt követően az osztó osszon minden játékos elé 1-1 kártyát képpel felfelé **c**, **ez lesz a saját gyűjteményetek első madara**. A húzópakli mellett hagyjatok helyet a dobópaklinak!



2

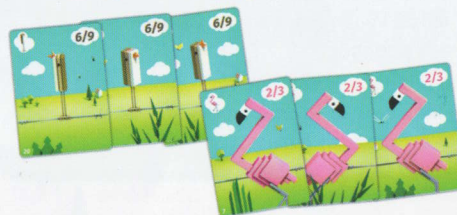
A játék célja

Az lesz a győztes, aki elsőként szerez a gyűjteményébe:

7 különböző madárfajt



VAGY 2 különböző madárfajból legalább 3-3 madarat

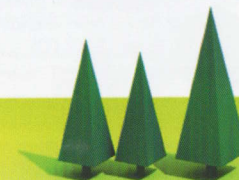


A játék áttekintése

A játék több fordulóból áll. Minden forduló elején minden játékos 8-8 kézben tartott kártyával kezd. Egy forduló addig tart, amíg az egyik játékosnak már egy kártya sem marad a kezében. Az osztóval kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányba halad, és amikor valaki sorra kerül, teljes egészében végrehajtja a körét, mielőtt a következő játékos következik. Amikor egy játékos sorra kerül, egy vagy több kártyát kell a játéktérre helyeznie annak érdekében, hogy a játéktérről kártyákat vehessen a kezébe. Ezt követően létrehozhat egy madárrajt, így kerülhetnek madarak a saját gyűjteménybe. Ez furán hangzik. A játékosok addig következnek egymás után, amíg a forduló véget ér.



3



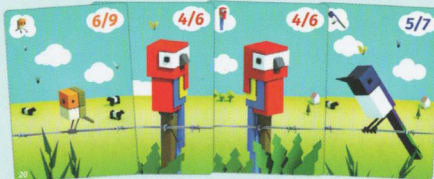
Egy kör menete

Amikor egy játékos sorra kerül, **köteles** egy vagy több madarat kijátszani a kézben tartott kártyái közül, és ezt követően, **ha szeretne**, létrehozhat egy madárrajt. Ez után a tőle balra ülő játékoson a sor.

1. MADARAK KIJÁTSZÁSA (KÖTELEZŐ)

Az aktív játékos a körében válassza ki az egyik kézben tartott madarat, majd az összes **ugyanehhez a madárfajhoz tartozó**, kézben tartott kártyáját ki kell játszania. A kijátszott kártyákat a játéktéren található 4 sor valamelyikének bal vagy jobb oldalára kell helyezni. A játékos a kijátszott kártyákat a sorokban lévő madárfajoktól függetlenül választhatja ki. Amennyiben a játékos egy olyan sorba játszik ki madarat, ahol már van legalább 1 **ugyanilyen madárfajhoz tartozó** kártya, a játékosnak kézbe kell vennie **az összes kártyát**, ami ezek a madarak között vannak.

PÉLDA



Boglárkának 4 madara van. Mivel a papagáját szeretné kijátszani, muszáj mindkét kézben tartott papagáját kijátszania.

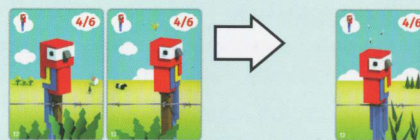


Boglárka kijátszsa a 2 papagáját az egyik sor bal oldalára. Mivel ennek a sornak a másik végén már van egy papagáj, a papagájok közrefognak egy rózsaszín flamingót és egy baglyot. Boglárka a kezébe veszi ezt a két kártyát.

4

Ezt követően a játékosnak a megmaradt madarakat egymás mellé kell rendeznie, hogy egybefüggő sort alkossanak.

PÉLDA



Miután Boglárka kézbe vette a kártyákat, összezárja a sort.

Akkor (és csak akkor), ha a kártyák elvétele után **kizárólag egy madárfaj** marad a sorban, az osztó kártyákat ad az érintett sorhoz egyesével egészen addig, amíg már kettő madárfaj lesz a sorban.

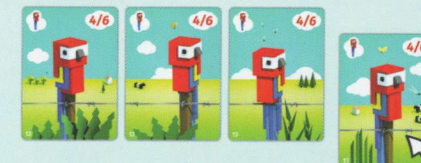
A húzópakliból hozzáadott madarak a sor bal és jobb oldalára is kerülhetnek.

5

PÉLDA



Ebben a sorban csak papagájok maradtak, ezért újabb madarakat kell húzni ide.



Az első, sorhoz adott kártya egy újabb papagáj. Mivel így még mindig csupán egy madárfaj van a sorban, az osztó újabb kártyát ad a sorhoz.



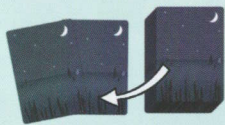
A másodiknak felhúzott kártya egy tukán. Mivel most már két madárfaj van a sorban, az osztó már nem ad újabb kártyákat a sorhoz. Ezzel így most öt kártya van ebben a sorban.

Egy vagy több madár kijátszása és lehelyezése után olykor **egyetlen madarat sem** sikerül közrefogni az adott madárfajjal. Ebben az esetben az aktív játékos egyetlen kártyát sem vehet a kezébe a játéktérről. Ha a játékos nem tud, vagy nem akar madarat közrefogni, akkor lehetősége van **felhúzni a húzópakli felső két kártyáját**, és azokat a kezébe venni.

PÉLDA



Ha Boglárka baglyot vagy szarkát játszana ki ennek a sornak az elejére, akkor egyetlen madarat sem fogna közre, így egy kártyát sem vehetne el.



Ekkor azonban lehetősége van kézbe venni a húzópakli felső 2 kártyáját.

2. MADÁRRAJ LÉTREHOZÁSA (NEM KÖTELEZŐ)

Egy madárraj meghatározott számú, **ugyanolyan madárfajhoz** tartozó madárkártyából áll. Egy madárraj létrehozásakor a játékos egy vagy két madarat helyezhet az előtte lévő gyűjteményébe.

MADÁRRAJOK

A madárrajok lehetnek kicsik vagy nagyok.



A bal oldali szám tartozik a kicsi madárrajhoz.

A jobb oldali szám tartozik a nagy madárrajhoz.

Az ugyanahhoz a madárfajhoz tartozó kártyákon ugyanazok a madárrajszámok találhatóak.

Egy madárraj létrehozásához a játékosnak **az összes, ugyanahhoz a madárfajhoz** tartozó kártyáját fel kell fednie a kézben tartott kártyái közül.

6

Ha a felfedett kártyák száma eléri, vagy meghaladja a **kicsi madárrajhoz** tartozó számot, akkor a játékos helyezzen a **felfedett kártyák közül egyet** maga elé a gyűjteményébe!

Ha a felfedett kártyák száma eléri, vagy meghaladja a **nagy madárrajhoz** tartozó számot, akkor a játékos helyezzen a **felfedett kártyák közül kettőt** maga elé a gyűjteményébe!

Mindkét esetben a többi felfedett kártya a dobópakliba kerül. A játékos nem fedhet fel kártyákat, ha nem rendelkezik elegendővel madárraj létrehozásához.

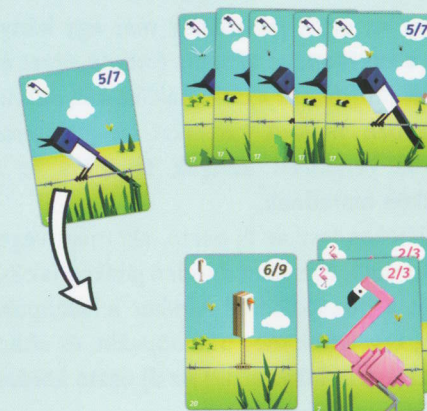
PÉLDA



Anettnek 6 szarkája van a kezében és úgy dönt, hogy létrehoz egy madárrajt. Az összes, kezében lévő szarkát felfedi, és egy kicsi madárrajt hoz létre (5 kártya).

7

PÉLDA



Mivel kicsi madárrajt hozott létre, Anett egy szarkát megtart, és maga elé helyezi azt a gyűjteményébe. A maradék öt szarkát pedig a dobópakliba helyezi.

Egy játékos a körében **egyetlen madárrajt** hozhat csak létre, de **sohasem kötelező** madárrajt létrehozni. Onnantól, hogy egy madár egy játékos gyűjteményébe bekerült, már nem vehető vissza kézbe, és nem dobható dobópakliba sem.

Egy forduló vége

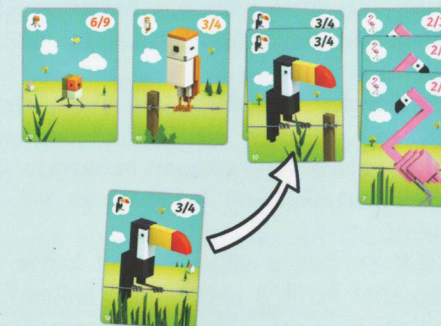
Amikor az egyik játékosnak már **egy kártya sincs a kezében**, az aktuális forduló véget ér. A többi játékosnak a dobópakliba kell dobni a kezében maradt kártyákat. **A játéktéren sorokba rendezett kártyák továbbra is a helyükön maradnak.**

Az a játékos lesz az új osztó, aki miatt véget ért a forduló, ő osszon minden játékosnak 8-8 kártyát a húzópakliból! Amikor a húzópakli elfogy, keverjétek meg a dobópaklit, és abból képezzetek új húzópaklit! **Az új osztó körével kezdődik az új forduló.**

A játék vége

Amikor valakinek a köre végén a játékos gyűjteményében **7 különböző madárfaj van VAGY 2 madárfajból legalább 3-3 madár van**, a forduló és a játék véget ér, ez a játékos azonnal megnyeri a játékot.

PÉLDA



Emesének 2 tukánja és 3 rózsaszín flamingója van a gyűjteményében. Egy kicsi madárraj létrehozásával egy harmadik tukán is a gyűjteményébe kerül. Így most 2 madárfajból is legalább 3-3 példánya van, ezzel pedig azonnal megnyeri a játékot.

A játék akkor is azonnal véget ér, amennyiben az osztó **nem tud 8-8 kártyát osztani a játékosoknak** egy forduló elején, még a dobópakli újrakeverése és új húzópakli alkotása után sem. Ilyenkor az lesz a győztes, akinek a legtöbb madárkártyája van a gyűjteményében. Döntetlen esetén a döntetlenben résztvevő játékosok osztoznak a győzelemben.