

Matt Riddle & Ben Pinchback



Piepmatz

Énekesmadarak

Egy furfangos kártyajáték
2-4 fő részére 8 éves kortól.

Játékidő: 30 perc.

Áttekintés

A játékban kártyákat játszol ki a kezedből, hogy magvakat és madarakat gyűjts össze a madáretetőnél. A magok és a madárpárok pontokat érnek a gyűjteményedben. A pár nélküli madarak csak akkor érnek pontokat, ha fajtájukból a legtöbbet gyűjtötted össze a játék során. A legtöbb pontot szerző játékos a nyertes.

Tartozékok

110 kártya:

1 etetőpont (2 oldalas)

72 madárkártya (6 fajta hím és tojó különböző értékben)

36 etetőkártya (30 mag, 3 Varjú, 3 Mókus)

1 kezdőjátékoslap rossz-kártyák

Előkészületek

1. Válaszd ki az **etetőpont** ① megfelelő oldalát és helyezd a játékerület közepére! 4 játékos esetén a 3 ülőrúddal, míg 2 vagy 3 játékosnál 2 ülőrúddal használjátok. Az etetőpont-kártyán nyilakkal vannak jelvezve a rudak.

2. A megkevert **etetőkárttyákból** helyezz 4 **magkárttyát** ② képpel felfelé az etetőpont fölé egy oszlopba (2-játékos variánst lásd lejjebb)! A kártyák elhelyezése minden esetben lentől felfelé történik! Rossz-kártya felhúzása esetén, húzz addig kártyát, amíg ③ négy magkárttya nem szerepel az etető felett, majd a rossz kártyákat keverd vissza a pakliba. A megmaradt etetőkárttyákat képpel lefelé helyezd az oszlop fölé - ez lesz az **etetőpakli**.

2 játékos esetén távolítsd el a játékból a 3+ jelzésű kártyákat (4 magkárttya és 1 varjú).

3. A megkevert **madárkárttyákból** helyezz képpel felfelé **egy madarat** ④ az etetőbázis mindegyik ülőrúdjára.

2 játékos esetén távolítsd el a játékból az egyik faj összes madarát.



Összesen két ülőrúd található 2, vagy 3 játékos esetében.

4. Minden játékosnak **5** adj **négy madárkártyát**, amit mindenki kézbe vesz, és a többiek elől elrejtve megtekint.

Mindenki 4 madárkártyát kap a kezébe.



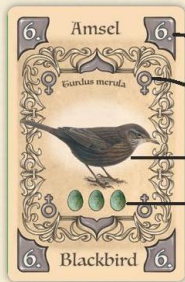
5. A megmaradt madárkártyákból képpel lefelé fordítva, képezz egy **madár-húzópaklit**. **6** ezután **három kártyát** **7** felfelé fordítva helyezz mellé egy sorban.



6. A **kezdőjátékoslapot** az a játékos kapja meg, aki legutoljára látott madarat csiripelni. Játék során ez nem fog cserélődni a résztvevők között.



4



Erősség
A madár neve
Illusztráció
Pontok

Játékmenet

A játékmenet minden játékoszámnál megegyező. A kezdőjátékos körével kezdve, a következő három fázist hajtjátok végre az alábbi sorrendben:



- A. Kártya kijátszása
- B. Hatások végrehajtása
- C. Új kártyák húzása



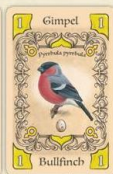
A kezdőjátékos játékköre után, a játékosok az óramutató járásának megfelelően követik egymást, mindenki elvégezve a saját körét.

A. Egy kártya kijátszása

Válassz ki a kezedből egy madárkártyát, amit képpel felfelé fordítva helyezd le az általad választott egyik ülőkéhez.



A Zöldike lett kijátszva a sor végére.



A Fekete rigó és a Süvíltő baloldalt tartózkodnak a földön, várva a sorukra.

Az Erdei pintya és a Süvíltő ülnek az ülőkéken.

A játék során, a fent említett módon fogod madarakat elhelyezni az ülőkén. Minden sorban az első madarat tekintjük **az ülőkén lévőnek**, aki csipegeti a magvakat. A többi sorban lévő madár a **földön üldögél**, és vár a sorára. Minden esetben a kártyádat a sor végére helyezed le (kissé eltolva az etetőtől a kártyákat, hogy ezzel könnyebben beazonosítsuk a földön állókat).

Megjegyzés: A játék kezdetén még nincsenek várakozó madarak a sorban.

B. A hatások végrehajtása

Hasonlítsd össze a földön lévő madarakat az ülőkén lévővel.

Számold össze a földön lévő madarak **összerősségét** abban a sorban, ahová lehelyezted a lapodat, majd ezt az értéket, hasonlítsd össze az ülőkén lévő madár **erősségével**. Az összehasonlításnak két kimenetele lehet:

Nagyobb összerősség

Nagyobb érték esetén, haladj végig az alább felsorolt 5 lépésen (akár többször is, ha úgy adódik):

1. Vegyél el egy magkártyát

Meghatározzuk a két szám különbségének az értékét. Ez fogja nekünk megmutatni, hogy az etetőpont felett lévő magkártyák közül, melyiket kapjuk meg.

Ha a különbség 1 és 4 között van, vegyél el egy magkártyát és tedd azt magad elé képpel lefelé fordítva - ez lesz a **pontgyűjtő-paklid**. Amennyiben a különbség 1, vedd el az etetőpont felett lévő lapot. Ha a különbség 2, akkor a második lapot, ha 3, akkor a harmadik lapot, és így tovább.

Ha **rossz-kártya** is található a magkártya mellett (*a C' fázisban mutatjuk meg, hogy ez hogyan történhet meg*), akkor azt is fel kell vened, és képpel felfelé magad elé helyezned (*bővebben a 3. lépésnél*)! Abban az esetben, ha nincs a meghatározott pozícióban kártya, akkor nem szerezel semmit.

Csúsztasd a megmaradt magkártyákat, valamint a rossz-kártyákat lefelé az etetőpont felé! Még ne vegyél fel magkártyát a hiányzó pótlására a pakliból - ezt csak a köröd végén teheted meg!

Ha a **különbség 5, vagy ennél nagyobb**, akkor vedd fel az etetőpakli legfelső lapját és mutasd meg a többi játékosnak. Amennyiben ez magkártya, akkor helyezd képpel lefelé fordítva a pontgyűjtő-paklidba. Rossz-lap esetén képpel felfelé helyezd magad elé (*bővebben a 3. lépésnél*), és nem kapsz cserelapot. Abban az esetben, ha már nem tudsz húzni az etetőpakliból, - mert az üres - nem kapsz semmit, viszont kiváltod a játék végét (*lásd 11. oldal*).



Példa: A bal sorhoz hozzáadtad a 3-as erősségű Zöldikédet. A földön lévő madarak összeröszsége $3+3+1=7$, ami nagyobb az ülőkén lévő Erdei pinty 5 -ös erejénél. A különbség $7-5=2$, így a második magkártyát veheted el az etetőpont felett (a 2. oldalon lévő kép szerint ez 3 pontértékű), amit a pontgyűjtő-paklidba teszel. Ezután, a 3-as és 4-es pozícióban lévő kártyákat lecsúsztatod.

2. Egy madár hozzáadása a gyűjteményedhez

Vedd el az ülőkén lévő madarat, és tedd a gyűjteményedbe képpel felfelé! Az elvett madarakat fajtájuk szerint szétválogatva helyezd magad elé, hogy minden játékosársad jól láthassa

Fontos: Az ülőkéről elvett madár sohasem kerülhet a kézben tartott lapjaid közé!

3. Rossz-kártyák végrehajtása (ha szükséges)

Hajtsd végre a képpel felfelé fordított rossz-kártya hatását! Miután végrehajtottad a kártya hatását, távolítsd el azt a játékból. Ha nem szereztél rossz-kártyát lépj tovább a következő ponthoz.

A **Varjú** megrémíti a nálad lévő madarakat. Távolíts el egy képpel felfelé fordított, előtted lévő madárkártyát a legtöbb példányból a lehelyezettek közül.



A **Mókus** magokat lop el a pontgyűjtő-pakliból. Keverd meg a pontgyűjtő-paklidat, és kérd meg egy játékosársadat, hogy húzzon belőle 2 kártyát! A kihúzott kártyák kikerülnek a játékból, amit megnézhetsz, mielőtt eldobnád.



Amennyiben csak egy magkártya van a birtokodban, akkor azt elveszíted. Ha egy magkártya sincs a birtokodban (ez úgy történhet meg, hogy egyből Mókust húzol az etetőkártyákból), a Mókus üres kézzel távozik tőled.

4. Mozgass egy madarat az ülőkére

Mozgasd a földön lévő madarak közül a legnagyobb értékűt az ülőkére! Egyenlőség esetén, az ülőkéhez legközelebbit kell választanod. A földön maradt madarakat húzzuk közelebb az ülőkéhez úgy, hogy a sorrendjüket nem változtatjuk meg.

Az előző példát folytatva, tedd az Erdei rigót a gyűjteményedbe! A Fekete rigó kerül fel az ülőkére. Ha egy 4-es, vagy nagyobb erősségű Zöldikét játszottál volna ki, akkor most ő kerülne az ülőkére.

5. Összehasonlítás újból

Hasonlítsd össze a földön maradt madarakat az ülőkén lévő újjal! Ha összességében erősebbek, akkor ismételd meg az 1-5. közötti lépéseket újra meg újra, amíg fennáll ez a helyzet. Ha az összerősségük egyenlő vagy kisebb, akkor hajtsd végre az új kártya húzása fázist (lásd 9. oldalt).

Folytatva az előző példát, most már a Fekete rigó van az ülőkén. A földön maradt madarak összerőssége $3+1=4$, ami nagyobb, mint 3. A különbség: $4-3=1$. Ezért elveheted az első magkártyát, amit a pontozó-paklidba tehetsz, továbbá a Fekete rigót is hozzáadhatod a gyűjteményedhez. A megmaradt két magkártyát mozgasd lefelé. A Zöldikét pedig helyezd az ülőkéhez, mivel erősebb, mint a megmaradt Süvöltő a földön. Ezzel véget is ért a köröd 'B' fázisa.

Egyenlő vagy alacsonyabb érték

Ha a földön lévő madarak összerőssége egyenlő, vagy kevesebb az ülőkén lévő madár értékénél a lapod lerakása után, akkor nem vehetsz el se magkártyát, se madárkártyát az ülőkéről. Kárpótlásul választhatsz egy madárkártyát a kezdedben maradtak közül, amit közvetlenül letehetsz a gyűjteményedben lévő madarak közé. A kiválasztott kártya értékének **egyenlőnek vagy kisebbnek** kell lennie, mint a sorba legutoljára letett lap értéke (a két kártyán lévő madárfajnak nem kell megegyeznie).

Mejegyzés: Ha a kezében nincs olyan kártya, aminek az értéke egyenlő, vagy kisebb lenne a kijátszotthoz képest, akkor ugorj az új kártya húzása fázisához. Ilyenkor nem tudsz új lapot hozzáadni a gyűjteményedhez.



Példa: Leteszel egy 3-as erősségű Házi veréb kártyát egy 5-ös erősségű Erdei rigóhoz. A földön lévő madarak összerőssége (most csak a Verébbel számolhatunk) alacsonyabb, mint az ülőkén lévő rigóé, így a kezében lévő három madárkártya közül az egyik 3-as, vagy annál kisebb erősségűt hozzáadhatod a gyűjteményedhez.

C. Az új kártya húzása

Egészítsd ki 4-re a kezében lévő lapok számát, valamint töltsd fel képpel felfelé a magkártyákat!

Köröd végén, húzz fel annyi kártyalapot, hogy a kezében lévő kártyák száma négy legyen. Ezt megteheted a képpel felfelé fordított madárkártyákból, vagy a húzópakliból is. Ha a felfordított lapokból választottál egyet, akkor pótolod azt, mielőtt új lapot húznál fel.

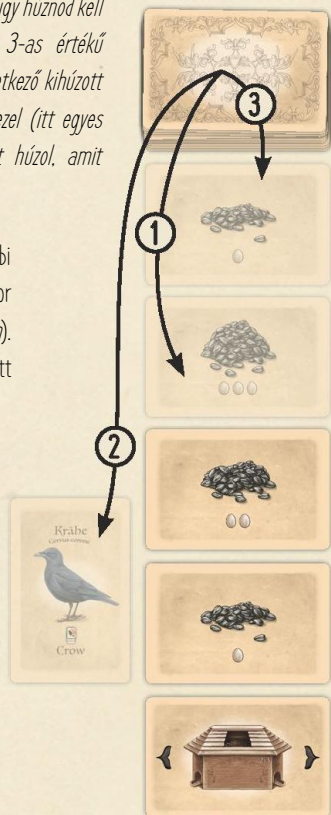
Pótold az etetőpakliból a hiányzó magkártyákat az etetőpont felett, hogy újra négy darab legyen ott képpel felfelé fordítva. **A kihúzott rossz-kártyákat soha se tedd a magok közé,** ehelyett, képezz belőlük egy új oszlopot a magok mellé.

Minden magkártya mellett **legfeljebb egy darab** rossz-kártya lehet. A magkártyákhoz hasonlóan, a rossz-kártyákat is helyezd le alulról felfelé haladva (az etetőponttól nézve), még ha most nem is található mellette magkártya. Ha a táblán már szerepel négy rossz-kártya, és kihúzd az ötödiket is, akkor ez utóbbit távolítsd el a játékból.

Példa: Köröd végén már csak két magkártya maradt, így húznod kell az etetőpakliból. Az első kihúzott kártya egy 3-as értékű magkártya, amit leteszel az oszlop tetejéhez. A következő kihúzott lap egy Varjú, amit a legalul lévő lap mellé helyezel (itt egyes értékűként szerepel). Utoljára megint magkártyát húzol, amit leteszel negyediknek képpel felfelé az oszlopba.

Ha a magkártyák feltöltése során nem tudsz további lapot hozzáadni az oszlopban lévőkhöz, akkor elérteztünk a játék végéhez (lásd a következő oldalon). A játékot így kevesebb, mint négy felfordított magkártyával fejezzük be.

Megjegyzés: A játék végének közeledtével lesznek olyan helyek, amik csak rossz-kártyából állnak. A 'B' fázis első lépéseként, ha az elvehető magkártya helyén csak rossz-kártya van, akkor ilyen esetben azt kell felvenned az etetőről.



A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az etetőpakliból felhúzásra került az utolsó lap is. Ilyenkor még végigjátsszátok a megkezdett kört, hogy mindenki sorra kerüljön, azaz a kezdőjátékos jobb oldalán ülő lesz az, aki bejezi a játékot (*ha ő volt az, aki kiváltotta a játék végét, akkor a köre végén befejeződik a játék*).

Minden játékos kiválaszt két madárkártyát a kezéből, és képpel lefelé fordítva eldobja azokat. A kezében maradt két kártyát pedig hozzáadja a gyűjteményéhez, és megkezdődik a pontozás.

Pontozás

Az alábbiak szerint pontozd a gyűjteményedben lévő kártyákat:

- 1) Madárpáronként 5 pont jár:

Ugyanazon fajú és erősségű hím és nőstény madárpár után.



Ez egy pár.



Ez nem egy pár.

- 2) Többség egy bizonyos madárfajból:

Megszámoljuk, hogy a gyűjteményünkben hány madár található az egyes fajokból. Pontot csak a **legtöbbet** birtokló szerez, a többiek 0 pontot kapnak. Döntetlen esetén mindegyik játékos megkapja a madarak után járó pontokat.

Megjegyzés: A madarak pontértékét az erősségük felének felfelé kerekítéséből kapjuk meg!



Ez az Erdei pinty-gyűjtemény
10 pontot ad a tulajdonosának.

3) Magkártyák utáni pontok:

A pontgyűjtő-paklidban lévő magok összértéke.

A legtöbb pontot szerző játékos lesz a nyertes. Döntetlen esetén a legtöbb párral rendelkező játékos a győztes. Ha ez is megegyezik, akkor osztoznak a győzelmen.



Tervező: Matt Riddle és Ben Pinchback

Szerkesztés: Grzegorz Kobiela

Grafikai tervezés: atelier198

© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-spiele.de



Kérdésed, javaslatod vagy panaszod van?
Lépj velünk kapcsolatba:
buro@lookout-games.de

Ha bármilyen sérült, vagy hiányzó alkatrész van, kérjük, lépj velünk kapcsolatba a parts.asmodeena.com-on.