

## A JÁTÉK ELEMEI



35 verébkártya



12 bagolykártya



6 kakukklapka



8 szarkakártya



Arany- és ezüstérmék



5 akcióseton

## A JÁTÉK CÉLJA

Állíts össze olyan madársereget, amelynek az összértéke pont 21! Vagy legalább is a lehető legjobban közelítsd meg alulról a 21-et, de azt semmiképpen se lépd túl! A madárseregedet minden körben 1 bagoly- és legfeljebb 2 verébkártya alkotja, valamint csatlakozhat hozzájuk egy kakukk is. Ha ezek összértéke pont 21, akkor aranyérmét kapsz. Ezüstérmét úgy szerezhetsz, ha a madárseregéd összértéke meghaladja a szarkakártya értékét, amit a forduló végén csapunk fel, de nem haladja meg a 21-et. A szarka értéke 17 és 20 között váltakozik. Ha neked van a legértékesebb érmegyűjteményed: győztél!

## ELŐKÉSZÜLETEK A JÁTÉK ELEJÉN

- Válogassátok külön a veréb- , a bagoly- és a szarkakártyákat .
- Játékoszámtól függően vegyétek ki a fölösleges kártyákat, és tegyétek vissza a dobozba:
  - 4 fő esetén vegyétek ki az összes 8-as verebet.
  - 3 fő esetén vegyétek ki az összes 7-es és 8-as verebet, valamint a 7-es és a 8-as baglyokat is.
- A kakukklapkákat képpel lefelé keverjétek meg, és tegyétek középre.
- Külön-külön keverjétek meg a bagoly- és a szarkapaklit, és tegyétek a kakukklapkák mellé, ahogy az a képen látható.
- Tegyétek az érméket a szarkapakli mellé.
- Mindenki húzzon két baglyot a bagolypakli tetejéről, és képpel felfelé tegye maga elé.
- Az első fordulóban az lesz az osztó, aki előtt a legkisebb számú bagoly található.

**A játék kezdőállása**

**Felfedett szarkák**

**Dobósor**  
A kártyákat esúsztassuk szét úgy, hogy értékük látható maradjon.

**A játékos területe**  
A játékosok 2 bagollyal kezdenek és gyűjthetnek 2 verebet és egy kakukkot.

## A JÁTÉK MENETE

A játék 4 fordulóból, és minden forduló három fázisból áll: **toborzás, seregállítás és osztzkodás.**

### I. FÁZIS – TOBORZÁS

Az osztó a kakukklapkákból fordítson fel annyit, ahányan játszatok, és az értékük szerint rendezze őket sorba.

Majd keverje meg a verébpaklit, és osszon minden játékosnak 7 kártyát. Ezeket mindenki vegye a kezébe, majd válasszon ki hármat, amiket képpel lefelé a tőle jobbra ülő játékos elé tesz. Amikor mindenki készen van, egyszerre vegyétek fel az így kapott 3 verebet.

### II. FÁZIS – SEREGÁLLÍTÁS

Az kezdő, akinél a legnagyobb értékű sötétkék verébkártya van (öt játékos esetén a 8-as, négyenél a 7-es, háromnál a 6-os): kiteszi középre, és ezzel megnyitja a dobósort.

A kezdőtől balra haladva a sorra kerülő játékosnak az alábbi akciók közül kell választania (passzolni nem lehet):

- A) Beállít a seregébe egy verebet.**  
Egy tetszőleges verébkártyát kiválasztasz a kezekben lévők közül, és képpel lefelé leteszed magad elé. **Ez lesz a seregéd.** Egy játékos előtt maximum két veréb lehet.
- B) Letesz egy verebet a dobósorba.**  
Leraksz egy verébkártyát középre úgy, hogy annak vagy a színe, vagy az értéke egyezzen a legutoljára lerakott verébkártyáéval. A dobósorba kerülő kártyákat mindig csúsztassuk szét úgy, hogy az összes dobott lap értéke látszódjon.
- C) Beállít a seregébe egy kakukkot.**  
Ha **nem tudsz** a dobósorba lapot tenni, a kezekben levő összes verébkártyádat eldobhatod, függetlenül attól, hogy éppen 0, 1 vagy 2 veréb van-e a seregédben: ilyenkor **kötelezően el kell vened a legnagyobb értékű kakukkot, és be kell tenned a seregédbe.** Az eldobott verébkártyáidat legyezőszerűen terítsd ki magad elé, és mutasd meg a többieknek, hogy valóban nincs olyan verebed, amelyik a dobósor végére illeszkedne. Ezek külön dobópakliba kerülnek, nem a dobósorra.

Ha elfogytak a kezemből a lapok, akkor **számodra véget ér a fázis**, és azonnal össze kell állítanod a seregédet. A két baglyod közül az egyiket kiválasztod a seregédbe, és magad előtt hagyod, a másikat pedig visszacsúsztatod a bagolypakli legaljára. **A seregéd így mindig egy bagolyból, 0/1/2 verébből és 0/1 kakukkból fog állni!**

**Utolsó játékos:** Aki utoljára marad játékban (mindenki másnak elfogytak a lapjai), az végrehajt **egy utolsó akciót.** Ha ezután is marad lap a kezében, az(oka)t eldobja, és nem kap ezáltal kakukkot, majd kiválasztja azt a baglyát, amelyiket megtartja a seregében.

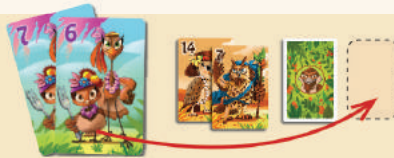
**Feri**      **Zoli**

**Példa:** A dobósor utolsó lapja a **lila 3-as**.

Ferinek nincs se 3-asa, se lila színű lapja. Kiteríti az összes verebét a kezéből, és elveszi a legnagyobb értékű kakukkot.

Zoli is elvehetné a megmaradt kakukkokból a legnagyobb értékűt, de ő az A) akciót választja, és letesz maga elé, a seregébe egy verebet. Megteheti, mert még csak egy veréb van előtte.

Csilla az utolsó játékos. Befejező akciójaként leteszi a seregébe a lila 6-ost. A lila 7-est már nem teheti le. Mivel nem a (C) akciót hajtotta végre, nem kerül kakukk a seregébe.

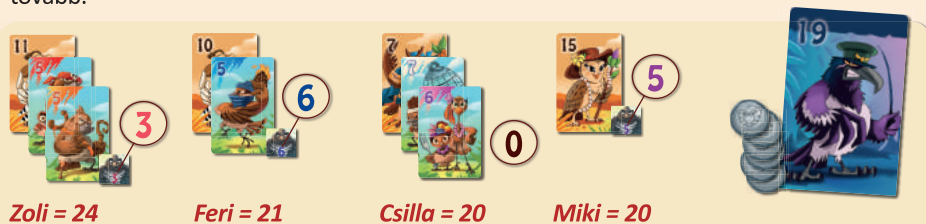


### III. FÁZIS – OSZTOZKODÁS

Mindenki fedje fel a seregébe állított verébkártyáit, és számolja ki a serege összértékét: adja össze a verebei, a baglya és – ha van – a kakukklapkája értékét. Akiknek pontosan 21, azok kapnak egy-egy aranyat a készletből. Ezután csapjátok fel a legfelső szarkakártyát. Akinek a serege kisebb vagy egyenlő értékű, mint a szarka értéke, vagy meghaladja a 21-et, az nem kap érmét. A többiek osztoznak a szarka vagyonából:

- három játékos esetén 5 ezüsten;
- négy játékos esetén 6 ezüsten;
- öt játékos esetén 7 ezüsten.

Az osztozkodók a kakukkjuk értéke szerint (emelkedő sorrendben) kapnak egyesével ezüsterméket a szarka vagyonából, míg az el nem fogy. Először azok, akiknek nincs kakukk a seregükben, ha több játékosnak sincs, akkor a köztük lévő sorrendet a baglyuk értéke (emelkedő sorrendben) határozza meg. Majd a legkisebb értékű kakukk tulajdonosa és így tovább.



Zoli = 24      Feri = 21      Csilla = 20      Miki = 20

**Példa** – Négy játékos van, így 6 ezüstöt kell szétosztani. Zoli túllépte a 21-et, így csak hárman kapnak érmét: Csilla, Miki, Feri, majd ismét Csilla, Miki, Feri. Feri serege pont 21, ezért ő még egy aranyat is kap a készletből.

### A FORDULÓ VÉGE

Minden játékos megtartja a seregében lévő bagolykártyát. A verébkártyákból képezetek új paklit. A kakukklapkákból is képezetek új paklit.

### AZ ÚJ FORDULÓ

Az előző forduló osztójától balra ülő lesz az új osztó. Csapjon fel annyi bagolykártyát, ahányan játszottak, majd válasszon ezek közül egyet, és tegye maga elé. Ezután a tőle balra ülő játékos is tegyen így, majd a többiek sorban.

Hajtsátok végre az új forduló I. fázisát, majd sorban a többit.

### A JÁTÉK VÉGE

A játék a negyedik forduló után véget ér. Aki összegyűjtött négy aranyat, megnyerte a játékot. Ha ez több játékosnak is sikerült, vagy egyiknek sem, akkor az győz, akinek a legnagyobb összértékű érmegyűjteménye van: egy arany 1 ezüstöt ér, két arany 3 ezüstöt, három arany 5 ezüstöt, és ehhez adjátok hozzá az ezüstjeitek számát. Egyenlőség esetén az győz, akinek az utolsó seregében a legkisebb bagoly van.

**Példa:** Csilla 3 arannyal és 7 ezüsttel végez. Az aranyait átszámolja ezüstökre, és hozzáadja az ezüstök számát. Érmekollekciójának értéke 5 (3 arany) + 7 = 12 ezüst.

## JÁTÉKVÁLTOZAT HALADÓKNAK

A játék elején tegyék az akciózsetonokat a bagolypakli mellé, és a második fordulótól kezdve, a forduló elején, amikor elvesztek egy felcsapott bagolylapot, akkor vegyék el egy akciózsetont is. Minden fázisban, amikor visszateszitek az egyik baglyotokat a pakli legaljára, az akciózsetont is tegyék vissza a pakli mellé.



#### KÉMKEDÉS

Azonnal használd: leemeled és megnézed a szarkapakli legfelső két lapját, majd ugyanabban a sorrendben visszateszed azokat a pakli tetejére.



#### BAGOLYCSERE

Azonnal használd (még mielőtt a következő játékos baglyot választ): kiválasztasz egy játékos (akár saját magadat), és kicseréled az egyik baglyát egy másik játékos bármelyik baglyával.



#### NAGY KÉZ

Az osztás után 10 lapból választod ki azt a hármat, amit továbbadsz. Előbb felveszed a kapott lapokat, és csak azután adod jobbra a hármat.



#### SORREND

Ezt az akciózsetont csak az ezüstök elosztása után tedd vissza a szarkapakli mellé! A szarka vagyonának szétosztásakor eggyel előrébb lépsz a sorban. Ha a 3. oldalon levő példában Mikinél lenne ez a zseton, akkor Csilla elé ugrana, és Miki–Csilla–Feri–Miki–Csilla–Feri sorrendben történne az osztozkodás.



#### SOROZAT

Háromfős játékban nem használjuk! A SEREGÁLLÍTÁS fázisban, amikor soron vagy, és a B) akciót választod, akár több verebet is lerakhatsz a dobósorba. Egyesével tedd le a verébkártyákat, az alapszabály szerint: az épp lerakott kártya színe vagy értéke azonos kell legyen, mint a legutolsó lapé. Ez a sorozatlerakás egy akciónak számít, és akár több alkalommal is használható.

**Példa** – A sötétkék 3-as a sor utolsó lapja. Feri előbb leteszi a lila 3-ast, utána a lila 4-est (azonos szín), majd a piros 4-est (azonos szám).

### A VERÉBPAKLI

A veréblapok értékei és színei piramisszerűen oszlanak el:

egy 1-es, két 2-es, három 3-as, négy 4-es, öt 5-ös, hat 6-os, hét 7-es és 8-as, illetve két fehér, három sárga, négy narancssárga, öt piros, hat zöld, hét lila, nyolc kék van a pakliban.



Szerző: Dorsonczky József, Grafikus: Fogarasi Hunor  
© 2017 Oveco Kft. – Mind Fitness Games. Minden jog fenntartva.



Importálja és forgalmazza: Gémker-GémKlub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
info@gemker.hu  
www.gemker.hu