

CSIP-CSIRIP

MINDEN MADÁR TÁRSAT VÁLASZT

JÁTÉKSZABÁLY

A DOBOZ TARTALMA

- 44 db madárkártya (22 hím és 22 nőstény)
- 11 db extra madárkártya
- 25 db tojás

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Első játékokhoz vegyétek elő az összes normál madárkártyát*. Keverjétek meg a paklit, majd osszatok minden játékosnak lefordítva az alábbiak szerint:

- 3 játékos: 7 kártya
- 4 játékos: 5 kártya
- 5-6 játékos: 4 kártya

A megmaradt kártyákat tegyétek az asztal közepére lefordítva. Ez lesz a húzópakli.

2. Helyezzétek a 25 tojást az asztal közepére – ez lesz a közös tojáskészlet.

A JÁTÉK CÉLJA

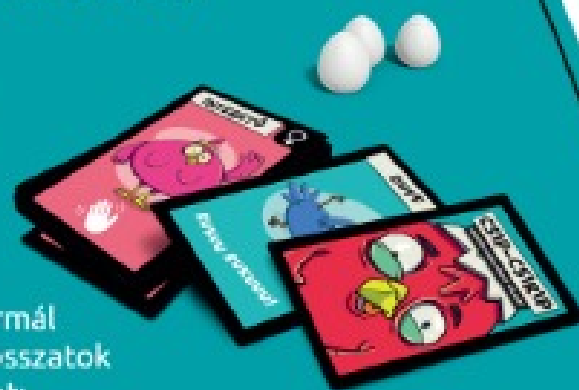
Próbálj meg minél több tojást összegyűjteni!

A JÁTÉK MENETE

A cél, hogy párt találjatok a kezeitekben lévő madaraknak – azonos fajból, de ellentétes neműeket kell összepárosítani. Minden madárnak pontosan egy lehetséges párja van. A játék során nem beszélhetek, helyette madárhangokkal próbáljátok jelezni egymásnak, hogy milyen madarak vannak a kezetekben. A kártyák alján találjátok a hangutánzó szöveget, ezt kell utánoznotok. Mindenki egyszerre játszik, és egyszerre csipog, rikácsol, füttyög – hadd szóljon a madárkórus!

A játék indításához számoljátok vissza háromtól!

Amikor elhangzik a nulla, mindenki felveszi és megnézi a saját kártyáit. Indulhat a játék!



Faj

Nem

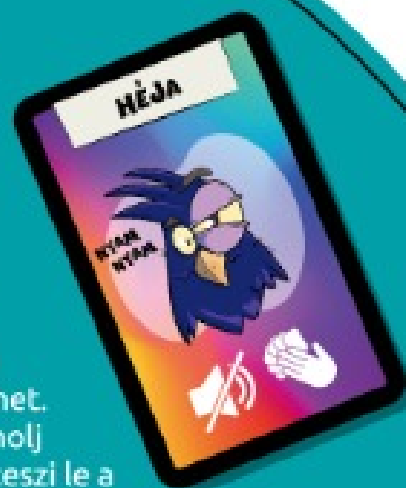


A madár hangja

**Későbbi játékokban tetszőleges számú extra madárkártyát is hozzáadhattok a paklihoz, hogy még izgalmasabb legyen a játék.*

Éhes héja (3x)

A héja nem párt keres – csak éhes! Ezt a kártyát titokban is játszhatod: helyezd felfordítva magad elé az asztalra, mindenki számára jól láthatóan. Amint az asztalra kerül, mindenkinek el kell hallgatnia, és lefordítva le kell tenni a kezében lévő kártyákat olyan gyorsan, ahogy csak lehet. Ezután, nélkülözve minden hangot, számolj vissza magadban 10-től 0-ig. Aki utoljára teszi le a kártyáit, 2 tojást veszít, és vissza kell tennie azokat a közös tojáskészletbe. Ha többen is beszélnek, vagy nem tették le a kártyáikat 10 másodpercen belül, mindannyian elveszítenek 2 tojást. Miután a játékhelyzet lement, fordítsd le a Héja kártyát, jelezve, hogy ez már fel lett használva.



Békepáva (3x)

Ha játszol egy békepáva kártyát, tartsd a kártyáidat legyezőként a fejed fölé, mintha egy páva mutogatná a farktollait (úgy, hogy a kártyák hátoldala látszon a többiek felé), és kiáltd el a békepáva hangját: „Húááá!”

Neked és annak a játékosnak, aki elsőként utánozza pontosan ugyanazt a mozdulatot és hangot, 1-1 tojás jár!

Tolvaj (2x)

Ha feltűnés nélkül játszod a tolvaj kártyát, megpróbálhatsz ellopni egy tojást egy másik játékostól anélkül, hogy észrevenné. Ha sikerül, megtarthatod a tojást. Ha azonban az áldozat elkap lopás közben – mielőtt a tojás nyugodtan előtted lenne az asztalon –, vissza kell adnod. Csak egyszer próbálkozhatasz!

A lebukást az jelzi, ha az áldozat dühös madárhangot ad ki (például: „KÁÁÁ!”).

Ha tolvaj kártyákkal játszotok, ügyeljeteK arra, hogy minden játékos a tojásait jól hozzáférhető helyen tartsa az asztalon.



PÁRKERESÉS

1. Ha hallod, hogy valaki olyan madárhangot utánoz, ami megegyezik az egyik kezedben lévő madárkártyán lévő hanggal, válaszolj neki ugyanazzal a madárhanggal.

2. Miután mindketten felismertétek, hogy potenciális párt alkothattok, helyezétek a megfelelő madárkártyát képpel lefelé az asztalra, majd toljátok a kártyákat egymás felé, amíg össze nem érnek.

3. Fordítsátok fel a madárkártyákat, és nézzétek meg, hogy valóban párt alkotnak-e.



Sikeres párkeresés

Ha a két madár ugyanahhoz a fajhoz tartozik (ugyanaz a név szerepel a kártya tetején), és különböző neműek (egyik him, másik nőstény), akkor sikeres a párkeresés! Mindkét játékos vegyen el egy tojást a készletből, és helyezze maga elé. A kijátszott madárkártyákat rakjátok félre.

Sikertelen párkeresés

Ha a két madár különböző fajhoz tartozik, vagy azonos neműek, akkor a párkeresés sikertelen. Mindkét játékos visszaveszi a saját kártyáját a kezébe, és nem kapnak tojást.

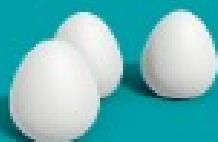
Önálló párkeresés

Ha a kezedben van egy him és egy nőstény ugyanabból a madárfajból, akkor mindkét kártyát helyezd az asztalra magad elé, és vedd el egy tojást a készletből.

Minden sikeres párkeresés után húzz egy új kártyát a pakliból, amíg ismét teljes nem lesz a kártyák száma a kezedben (például: 4 játékos esetén 5 kártya kell, hogy legyen a kezedben). Ha már nincs több kártya a pakliban, akkor nem tudsz új kártyát húzni, de a játék folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor elfogynak a tojások a készletből. A játék győztese az, akinek a legtöbb tojása van! Döntetlen esetén az nyer, akinek kevesebb kártya van a kezében. Ha ez is döntetlent eredményez, akkor a játék döntetlennel zárul.



NORMÁL MADARAK

Két madárfaj egy kicsit eltér a többitől.

Duff (6×)

Míg a többi madárfajból csak egy hím–nőstény pár van, a "duff" esetében 3 hím és 3 nőstény található a játékban. Ezért amikor "duff" hangokat utánozol, igyekezz egy kis különbséget vinni a hangba, mert sajnos azonos nemű "duffok" nem alkotnak párt. És siess is vele – lehet, hogy más is a te "duff" párodat keresi!



Integető (2×)

Az integető egy néma madár. Párási hívóhang helyett csak ügyetlen integetéssel próbál párt találni. Tartsd nyitva a szemed – figyeld az esetlenül integető játékosokat!

EXTRA MADARAK

Az extra madarak nem párosításra szolgálnak, hanem speciális akciók végrehajtására használhatók. Bármikor kijátszhatsz egy extra madárkártyát a kezedből. Miután végrehajtottad a kártyán szereplő akciót, húzz egy lapot a pakliból.

Papagáj (3×)

Ha van papagáj kártya a kezedből, utánózhatod egy másik játékos madárhangját, hogy megtéveszd, és azt higgye, hogy ti egy párt alkottok. Miután mindketten felfedtéték a kártyátokat, a megtévesztett játékos visszaveszi a saját kártyáját a kezébe, és 1 tojást fizet annak a játékosnak, aki a papagáj kártyát kijátszotta.

