

Kedves Játékos!

Az alábbiakban találsz a játék szabályait és néhány tippet arra vonatkozóan, hogy hogyan tudod még izgalmasabbá tenni a játékmenetet. Jó szórakozást kívánunk!

A kártyacsomaggal többféle játék játszható, amiből egy verziót ismertetünk itt. A további játékverziókat a Fészekfoglaló főoldalán találsz! Itt találsz majd információt arról is, ha újabb kártyákkal, kiegészítőkkel tudod bővíteni a kezdőcsomagodat.

## JÁTÉKSZABÁLY

### A játék célja:

A cél, hogy a játékosok **a 4 különböző élőhelyüket madarakkal telepítsék be** úgy, hogy közben minél magasabb pontszámot érjenek el. A játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékos minden élőhelyét betelepítette, azaz betelt a pontszámító táblázat mind a 12 rubrikája. **Minden élőhelyre 3-3 madarat** kell a játékosoknak betelepíteni.

### A játék előkészítése

1. Helyezzétek ki középre a 4 élőhelykártyát.
2. Keverjétek meg az eseménykártyákat, és a paklit lefelé fordítva tegyétek le.
3. A madárkártyák közül a zöld pakli az egyik, a barna pakli a másik játékoshoz vagy csapathoz kerül. Minden játékos vagy csapat megkeveri a maga madárkártya pakliját. Ezután lefelé fordítva tegyétek a bal kezetek mellé a paklitokat, ez lesz a húzópakli. Jobb oldalra kerülnek majd az "eldobott" kártyák, azaz ott lesz majd a dobópakli.
4. A játékosok a húzópaklijukból 5 darab kártyát a kezükbe vesznek. Ha csapatokban játszottok, az egyes paklikat szétszathajátok a csapaton belül vagy egy kézről is játszhattok.

### A játék menete

A játék körökre van osztva, a körökben a játékosok lehelyezik a madárkártyáikat, és így **megpróbálnak "fészeket foglalni" egy-egy élőhelyen**. A "fészekfoglalás" **akkor sikeres, ha vagy egyedül van a játékos madara egy élőhelyen, vagy az ő madarának van a legtöbb tojása**. Egy élőhelyet körönként csak 1 madár tud "elfoglalni"! **A játék menetét esemény kártyák befolyásolják hátoldaluk színétől függően: a piros színű (felfelé nyíl) jelűek a kör elején, a kék színű (lefelé nyíl) jelűek a kör végén kelnek életre.**

Figyelem! A madárkártyák csalafinta módon kapták az értéküket: a legtöbb tojást rakók 1 pontot, a közepes mennyiséget rakók 2 pontot, a legkevesebb tojást rakók 3 pontot érnek.

### Egy kör menete:

1. Ha piros színű a legfelső eseménykártya (felfelé nyíl), akkor fordítsátok meg, és a rajta található utasítást hajtsátok végre.
2. A kezdő játékos a kezében tartott madárkártyák közül lefelé fordítva elhelyez egyet az élőhelyének megfelelően a 4 élőhelykártya egyike mellé. Ezután a többi játékos is hasonlóan tesz, míg végül minden játékos összesen 2 madárkártyát le nem rakott. Egy körben, egy élőhely mellé maximum 2 madár tehető le.

3. Ezután fordítsátok fel a letett madárkártyákat.
4. Ha kék színű az eseménykártya (lefelé nyíl), tehát a kör elején nem használtatok eseménykártyát, akkor fordítsátok meg, és hajtsátok végre az utasításokat.
5. Kiderül kinek sikerült "fészket foglalni" egy-egy élőhelyen! Két lehetőség van:
  1. vagy egyedül van, ekkor övé az élőhely, és a pont
  2. vagy versenyezni kell valakivel. Verseny esetén az a madár tud „fészket foglalni”, amelyik több tojást rak. Döntetlen, vagyis egyforma tojásszám esetén mindketten kapnak pontot.
6. A sikeresen betelepített, azaz "fészket foglaló" madarak pontszámát írjátok be a pontszámító táblázatokba az élőhelynek megfelelő rubrikába.
7. A felhasznált madárkártyákat tegyétek a dobópaklitokra. A kezetekben tartott kártyákat töltsétek fel 5-re a húzópaklitok tetejéről, és indul az újabb kör, amit a másik játékos vagy csapat kezd – körönként változik a kezdés.
8. **Ha valakinek betelt a táblázata, fejezzétek be az adott kört, és vége a játéknak. Adjátok össze az elért pontszámaitokat.** Az győz akinek a legtöbb pontot sikerült elérnie!

#### Tippek:

- Mennyiségi stratégia: Minél több 1 pontos, de sok tojást tojó madarat telepítünk be, ezáltal megakadályozzuk a ritka, de kevés tojást tojó madarakat.
- Minőségi stratégia: Értékes, de alacsony tojásszámú madarat telepítünk be, ezzel sok pontot szerezve. Ebben az esetben figyelni kell az ellenfelet, hiszen könnyen le tudja győzni a madarunkat.
- Ha 4-en szeretnétek játszani, akkor ne 2 madarat, hanem csak 1-et tegyen mindenki le.

#### Extrák:

- Olvass utána! A madár kártyákon található QR kóddal, vagy ha közvetlenül beírod a <http://www.mynest.hu/> után a madár nevét ékezetek nélkül (pl: <http://www.mynest.hu/butykos-hattyu>), az egyes madárfajok weboldalára jutsz. Itt az adott madárról találsz érdekességeket, és továbbléphetsz a Magyar Madártani Egyesület oldalára, ami szintén az adott madárfajról szól.
- Ha szeretnél többet tudni a madarak életét valóságosan is befolyásoló különböző eseményekről látogass el a [www.feszkefoglalo.hu](http://www.feszkefoglalo.hu) oldalunkra!

#### Mi a mYnest?

A mYnest csapattal olyan madárbarát játékokat és fejlesztő-, oktatóeszközöket készítünk, amelyekkel játékosan tudod megismerni a környezetekben mászkáló állatokat, a feletted repkedő madarakat. Ilyen például a Fészkefoglaló kártyajáték is, de emellett detektívüveges madármegfigyelő játszóeszközöket és leseket építünk országszerte, és ezekhez madárfotós applikációt is fejlesztünk. Őko-táborokat szervezünk, illetve tanösvényeket is tervezünk.

Kívánjuk, hogy neked is sok-sok élményben legyen részed élővilágunk megismerése során!

Üdvözlettel,

a mYnest csapata