

FÉSZEKRAKÓ TÁRSASJÁTÉK

JÁTÉKSZABÁLY

1-6 játékos játszhatja, egyikük a játék vezetője. A játékvezető adja az élelmet, és amikor a fészkelőhelyre találnak, a fiókákat is, valamit segíti tudásával a játékosokat. Vitás kérdésekben az ő szava a döntő. A játék során a madárismertetőt csak a játékvezető veheti kézbe, hogy meggyőződjön a válaszok helyességéről. Ha hibás a válasz, vagy a játékos nem tudja, akkor mindig mondja meg a megoldást. Ha esetleg a madárismertetőben nem értelmezhető a válasz, akkor félre kell tenni az adott szerencsekártyát, és a játék után érdemes szakkönyvekben vagy az interneten kutakodni.

Tartozékok:

1 db dobókocka
2 db dolmányos varjú
2 db sas
2 db gólya
2 db vadkacsa
2 db vetési varjú
2 db bagoly
1 db játéktábla
6x 16 db élelem feliratú lapocska / Kivágni való lapkák
6 db fiókakeltető-gyűjtőlap / A kivágott lapkák gyűjtésére
60 db szerencsekártya
6x4 fióka feliratú lapocska / Kivágni való lapkák
játékszabály
madárismertető

Előkészületek:

Olvassuk el közösen a madárismertetőt, beszéljünk a madarokról. Próbáljuk megjegyezni a fontos tulajdonságaikat.

A Szerencsekártyákat tegyük fel a játéktábla közepén lévő nagy levélre.

Minden játékos választ egy madárpárt. A zöld talpú a hím, a rózsaszín a tojó.

Ha nehezíteni akarják a játékot, és csak hárman vannak, akkor egy játékos játszhat egyszerre két madárpárral is.

A játék menete:

Az kezd, aki a legnagyobbat dobja.

A madárpárok együtt indulnak a tábla 6 szögéről, az őket ábrázoló madárképekről, a startról. Az alsó körön, az óra járásával ellentétes irányba haladnak, a kocka dobása szerint lépnek. Ezen a körön fióka- és élelemgyűjtésre van lehetőség.

Elindul párban minden madár, és együtt haladnak, amíg a számukra megfelelő fészkelőhelyre nem jutnak. Ha olyan képre lép a játékos, ahol a madarai fészket rakhatnak vagy a költési idejüknek megfelelő évszakot ábrázoló képre lépnek, azonnal fiókat kérhet, és a gyűjtőlapjára helyezi. Ekkor felteszi az anyamadarat a harmadik körbe, a saját fészkebe. Ettől kezdve a két madár (anya és apa) külön utakon jár.

A következő lépéstől kezdve a játékos dönthet, hogy melyik madarával lép.

Ha páros számot dob, akkor mindkét madarat mozgathatja, a számok összege szerint. Pl.: 6-ot dob, ekkor a felső madárral kettőt lép, az alsóval négyet, vagy egyet a felsővel, ötöt az alsóval, vagy hármat-hármat, saját stratégiája szerint. Ez főleg akkor lehet hasznos, ha pl. az orvvadász képre lépne az alsó körben járó madár, hiszen akkor a starthelyre kell újra lépnie. Vigyázat, a lépés csak páros szám dobása esetén osztható meg! Azonban dönthet úgy a játékos, hogy az anyamadarat nem mozgatja, és csak az apa madárral lép, vagy mozgathatja egyszer az egyiket, máskor a másikat. Így visszavezeti akár az alsó körbe is a fészkelő madarát, hogy minél előbb több fiókája legyen.

Fióka szerzéskor mindig az anyamadár röptül a fészekbe.

Ha a játékos nem veszi észre, hogy fiókat kaphat, a lehetősége elszállt, majd csak akkor kaphat fiókat, ha újra olyan helyre, vagy évszakba lép, ahol, vagy amikor a madara fészket rakhat.

Az élelemgyűjtés viszont azonnal megkezdődik, hiszen a szülőknek is kell táplálék. Csak olyan helyen juthat minden madár táplálékhoz, ahol a neki megfelelő terület a táblán jelezve van. Pl. a vadkacsa tó mellett, vagy nádasban, de a varjak szinte minden helyen ehetnek, vagy ha olyan képre lép, amelyen az ő élelem figurája szerepel.

A bagoly és a sas leginkább rágcsálót eszik, ezért értelemszerűen ott juthat eleséghez, ahol ezek feltételezhetően ott vannak. De tudni kell, hogy a gabona- és napraforgóföldeken is van rágcsáló, ezért ott is kaphatnak eleséget, hiszen ők ott is vadásznak. A ragadozó madarak (sas, bagoly) minden élő kistrágcsálóra, kígyóra, siklóra (nyúl, pocok, egér, ürge, nagy rovarok) vadásznak. A dögevők (varjak) élő és elhullott állatot esznek, emberi szemét között kutatnak, mellette rovarokat, férgeket is fogyasztanak. A vízi- és gázlómadarak (gólya) halat, békát, siklót, szúnyogot, lárvát, rovarokat, a vadkacsa növényevő, sást, levelet, fűvet eszik, mellette csigát, szúnyogot, lárvát, ebihalat.

Az alsó kör nevezetes képei:

Startképek: Innen indulnak a madárpárok, a dobások utáni lépéseknél ez a kép átugrandó

Fészkekrakó vagy élelemgyűjtő helyek: Itt fiókat vagy ételmezt kérhet a játékos

Évszak képek (havas: tél, napraforgós: nyár, sárgult-barnult leveles fák: ősz, rózsaszín leveles fa: tavasz): Itt fiókat kérhet a játékos

Zöldlevél: Itt „Szerencse” kártyát kell húzni, és az ott leírtak szerint eljárni

Vadász: Erre a képre érkezve csakis a védett madarak haladhatnak tovább, a nem védett madarak (dolmányos varjú) visszaállnak a starthelyre.

Orvvadász (vadászni tilos kép): Bármelyik madárral érkezünk erre a képre, madarunk a starthelyre áll, valamint vissza kell adni a fiókáinkat, kivéve azokat, amelyek már a célba értek, mert ott már nem eshet bántódásuk.

Az alsó körről a sárga-kék-zöld korongokon keresztül mehetünk fel a második körre, bármikor. A körök között ezeken a korongokon le és fel irányban is mozoghatunk, de nem számít bele a lépésbe. Azaz átrepül a madár felettük.

A második körön is jobbra haladunk tovább. Itt csak élelmet lehet szerezni. A korongok felett itt is átrepülünk.

Ha egy fióka számára összegyűlt négy eleség, feltehető a reptetőre, a fiókák számára ez a cél. A reptetőből már se vadász, se róka, se fészekfosztogató gyerek, se senki nem tudja elvinni. A játék akkor ér véget, ha mind a négy fióka a reptetőben van, és mind a két madár a fészében (egy fészékben csak egy madár lehet), valamint minden fiókának kigyűjtöttük a négy-négy élelmét. Az győz, akinek ez a leghamarabb sikerül.

Érdeemes a játékosoknak egymással közölniük, éppen hová léptek, mert így egymást segíthetik, és vidámabbá tehetik a hangulatot. Pl. a bagoly belelép a tó jelzésű mezőbe, és ott van fa, akkor akár fiókát is kaphat. A játékos közli: „fürdöm a tóban” ekkor a játék vezetője, vagy más, rákérdezhet, hogy eleség vagy fióka nem kell-e neki. Ha igen, akkor meg kell mondania a játékosnak, hogy mit kér, és miért. Pl. a bagoly fa odvába is fészkelhet, ha fiókát kér, vagy a nádasban rágcsálót talált. Lehet úgy nehezíteni a játékot, hogy ugyanazt a táplálékot nem mondja még egyszer a játékos, mint amivel már egyszer táplálta a madarát.

Vagy élelmet, vagy fiókát kaphat minden játékos, együtt nem adható a kettő, amíg a reptetőben nincsen fióka, s az anyamadár nem került fel a fészékbe. Utána mindkét madárral játszva, már ez könnyen elérhető.

Célba juttatásnál csak úgy jut a fészékbe, ha pont annyit dob, hogy oda bemehet. Ha többet dob, túlmegy, és még egy kört tesz, amíg be nem talál a saját fészékbe.

Jó szórakozást kívánok!