

SPILLREGLER

FUGLEKAMP BURFUGLEN NØKKELARTEN



UTFORSK FLERE SPILL OG LÆR MER OM FUGLENE

FUGLEKAMP

"MED KLØR OG FJØR"

2 spillere
minst 20 kort hver

Fordeling av kort innen kortfarge

BRUN	SØLV	RØD	GULL
10 STK	6 STK	3 STK	1 STK

Stokk bunken og del ut kortene i to spillerbunker

Kortene legges med kortsiden ned. Når spillet starter tar begge spillerne øverste kort i stokken og flipper dem samtidig.

Kort med høyeste *MI* vinner.

Kortet med lavest *MI* kan velge å aktivere egenskap (om mulig).

Vunnet kort plasseres i en egen bunke (vinnerbunken).

Vinnerbunken brukes til å aktivere egenskaper som involverer flipp, sats eller ofre. Dersom det ikke er kort i vinnerbunken, kan ikke egenskaper aktiveres.

Flipp er å snu et kort. Sats er å legge frem et kort med billedsiden ned og følge videre beskrivelse av egenskap. Kortet kan tapes til motstander. Ofre er å gi fra seg kort, som går ut av spill. Det er alltid det øverste kortet som brukes.

Når spillerbunken er tom, stokkes spillernes kort og flippingen begynner om igjen.

Dersom to fugler som er identiske møtes, vil utfallet avgjøres av *MI* på et nytt kort som flippes fra spillerbunken. Det er i dette tilfellet ikke mulig å benytte egenskaper på kortet. Dersom en spiller bare har ett kort, vil *MI* på dette kortet telle, mens motstander må trekke et nytt kort.

Når en har tre kort igjen kan de tas opp på hånd og spilleren kan velge spillkort. Kortene må allikevel flippes samtidig.

Vinneren er den som sitter igjen med kort i spillbunken.

FUGLEKAMP

"MED KLØR OG FJØR"

Sveltihel variant

2 spillere

min 20 kort hver (av 9 fuglearter)

Fordeling av kort innen kortfarge

BRUN	SØLV	RØD	GULL
10 STK	6 STK	3 STK	3 STK

Regler som for vanlig variant, men med noen endringer.

Vunnet kort vil gå til spillbunken
(og ikke en egen vinnerbunke som i vanlig variant).

Kort fra spillbunken kan brukes til å aktivere egenskaper på fuglekortene. Det er alltid det øverste kortet som trekkes.

Dersom to identiske fugler møtes, vil det måtte satses et kort i tillegg til kortet fra spillerbunken. Satskortet legges med bildesiden ned. Vinner er flippkort med høyest MI, og får alle kortene. Dersom fuglekortet i kamp er eneste fuglekortet en spiller har igjen på hånd, vil dette kortet avgjøre utfallet. Motspiller må legge ned satsekort og nytt kort.

Når bunken er tom, vil kortene stokkes. Deretter starter spillet igjen med å trekke fra øverste kort i stokken.

Om en spiller har tre eller færre kort, kan spilleren ta opp kortene på hånden og se. Kortene må allikevel flippes samtidig med motstander.

Vinneren er den som sitter igjen med alle kortene.

Før spillet starter kan spillerne velge å endre kampfuglene med kortene de har på hånd.

BURFUGLEN

"SLEPP DEI FRI"

Hver spiller skal til en hver tid ha 3 kort på hånd.

For hver gang kort er spilt, fylles hånden opp slik at det totalt er 3 kort.

Spillet åpner med at et kort fra bunken legges ned og yngste spiller starter.

For å legge et kort, må den være lik eller mektigere. Eksempel:
Dersom det er lagt en gråmåke, vil brune kort som er lik eller mektigere enn gråmåke (MI), samt kort av fagene sølv, rød eller gull.

Dersom spilleren ikke har et mektigere kort på hånd, trekkes et sjansekort fra bunken. Sjansekortet legges ned uansett om det er mektigere eller ikke. Dersom kortet er lavere, må hele bunken trekkes inn. Det går an å trekke 1 sjansekort så lenge det er fuglekort tilgjengelig.

Spillbunken går ut dersom det er fire identiske fuglekort som er spilt på rad. Spilleren som la det fjerde identiske kortet får starte med kort fra sin hånd.

Det er tillatt å spille flere identiske fugler samtidig. Dersom en spiller har flere enn fire like, må en først legge fire like, og deretter gjenstående identiske kort (om ønskelig).

Dersom en spiller et gullfarget fuglekort, vil bunken gå ut og spilleren vil kunne starte på nytt.

Når spillerbunken er tom, spilles kampfuglene. Etter at kampfuglene er spilt kan burfuglen flippes. Det er ikke lov å se på burfuglen før den flippes.

Første spiller som slipper fri burfuglene vinner.

NØKKELARTEN

"LAG ROBUSTE ØKOSYSTEM"

2 spillere
min 20 kort

Kortfrekvens:

1 : 3 : 6 : 10
Gull Sølv Rød Brun

Stykeforhold:

SVAKEST



STERKEST



mi

25



95

Stokk kortene godt og plasser et tilfeldig kort til hver spiller med billedsiden opp. Dette er Nøkkelarten.

Del så ut 9 kort (eller flere om mulig) til hver spiller.

Spillerne kan se på sine kort.

De plasserer to kort (2.linje) med billedsiden ned foran Nøkkelarten og tre kort (1.linje) foran der igjen. Ved flere kort, kan en ekstra linje på 4 kort plasseres foran 1.linja. Dette er økosystemet deres.

Øvrige kort legges i en bunke ved siden av nøkkelfuglen (minimum 4 kort). Dette er dine flippkort som kan brukes i spillet.

Spilleren som sist så en svarttrost begynner.

NØKKELARTEN

"LAG ROBUSTE ØKOSYSTEM"

Første spiller velger et kort i sitt økosystem som flippes (kan velge hvilket som helst kort uten Nøkkelarten).

Spilleren velger så et kort i 1.linjen i motstanderens økosystem.

Motstanderen må snu sitt kort og MI avgjør utfallet.

Taperen kan velge å aktivere fuglekortet sin egenskap.

Her brukes kort fra flippbunken.

Aktivering av egenskap innebærer enten flipp, sats eller ofre.

Kort fra flippbunken brukes.

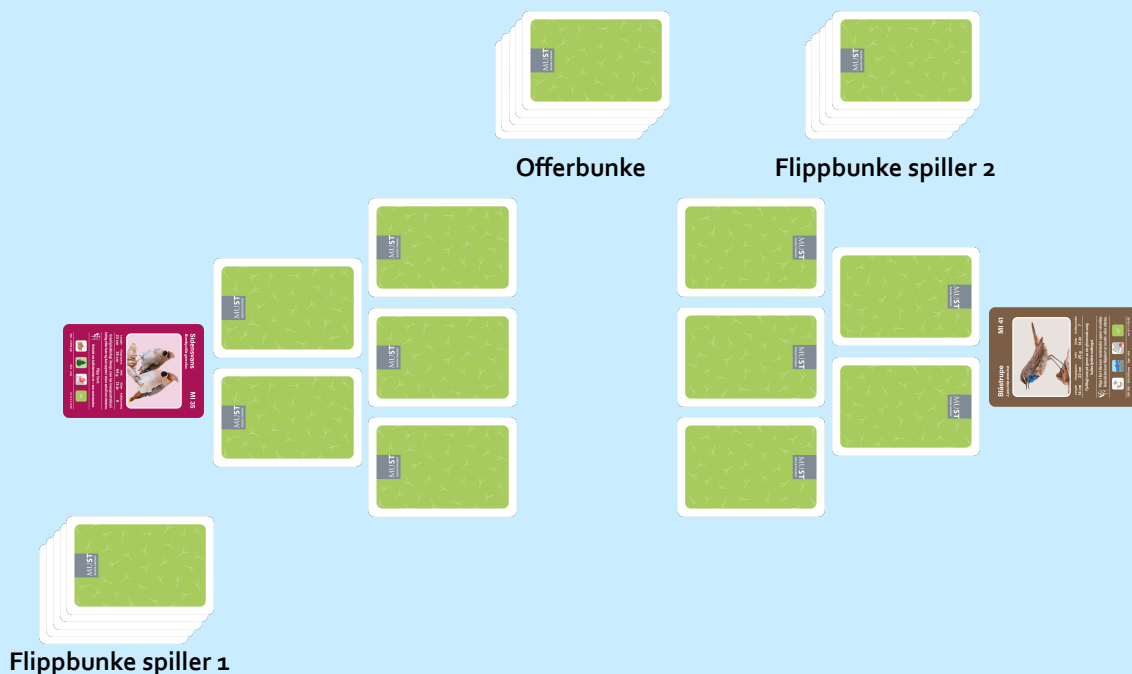
Flipp: Øverste kort snus og egenskap fra kortet brukes om mulig. Kortet plasseres tilbake i flippbunken etter bruk.

Sats: Øverste kort fra flippbunken legges med billedsiden ned mellom økosystemene. Kortet kan tapes eller beholdes hvor utfallet avhenger av egenskapen som spilles ut.

Ofre: Fjern kort fra flippbunken til en felles offerbunke.

Det er stort sett bare mulig å aktivere egenskap på "forsvarende" fugl (fuglen som har lavest MI), men noen fuglekort kan ha en "comeback-egenskap" på kortet, som svarer på en aktivering.

Fugl som tapes tas opp i motstanderens flippbunke.



NØKKELARTEN

"LAG ROBUSTE ØKOSYSTEM"

Dersom angripende kort ikke vinner (egenskap som iverksettes virker), vendes angripende kort 45 grader mot høyre for hvert tap (se grått kort under). Dette for å indikere at fuglen "forblir sulten". Etter et tredje mislykket angrep mistes kortet til offerbunken. Dersom et angripende kort vinner, vendes det tilsvarende mot venstre.



Når 1.linjen er forsvunnet fra økosystemet, kan motstander utfordre 2.linjen.

Nøkkelartens spesialegenskap:

Arten er ekstra viktig for funksjonen av ditt økosystem. Kan hjelpe økosystemet i både angrep og forsvar.

Angrep: Dersom nøkkelarten deler to av tre ikoner (mat, habitat eller rødlistekategori er identiske) med motstanderkortet, vil nøkkelartens MI i denne kampen doubles.

Forsvar: Dersom fugl i økosystemet taper, kan nøkkelarten ta tapet. Nøkkelarten må da snus 45 grader mot høyre. Dersom den tar over 3 tap (eller taper et angrep), mistes nøkkelarten. Økosystemet kollapser og spillet er slutt.

Når det bare er to arter igjen i et økosystem (nøkkelarten og en annen art), eller det bare er ett kort igjen i 2.linjen, kan nøkkelarten angripes.

Vinneren er den første til å fjerne motstanderens nøkkelfugl.