

SPILLREGLER

FUGLEKORT



UTFORSK FLERE SPILL OG
LÆR MER OM FUGLENE

FUGLEKAMP

"MED KLØR OG FJØR"

KRAV

2 SPILLERE

**MINST 20 KORT HVER (AV 9 FUGLEARTER = SAMME BATCH)
(MEN KAN OGSÅ SPILLES MED DE KORTENE EN HAN)**

FORDELING AV KORT INNEN KORTFARGE

**BRUN
10 STK**

**SØLV
6 STK**

**RØD
3 STK**

**GULL
1 STK**

STOKK BUNKEN OG DEL UT KORTENE I TO SPILLERBUNKER

KORTENE LEGGES MED KORTSIDEN NED OG DE FLIPPES 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**

**NÅR SPILLERBUNKEN ER TOM, STOKKES SPILLERNES KORT OG
FLIPPINGEN BEGYNNER 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. KORTENE
MÅ ALLIKEVEL FLIPPES SAMTIDIG**

VINNEREN ER DEN SOM HAR TATT ALLE MOTSTANDERENS KORT

FUGLEKAMP

"MED KLØR OG FJØR"

SVELTIHEL VARIANT

2 SPILLERE

MIN 20 KORT HVER (AV 9 FUGLEARTER = SAMME BATCH)

FORDELING AV KORT INNEN KORTFARGE

**BRUN
10 STK**

**SØLV
6 STK**

**RØD
3 STK**

**GULL
3 STK**

REGLER SOM FOR VANLIG VARIANT MED NOEN ENDRINGER

**VUNNET KORT VIL GÅ TIL SPILLBUNKEN (OG IKKE EN EGEN
VINNERBUNKE)**

**BØR HA FLERE ENN 20 KORT, HVOR MINIMUM 4 KORT TIL HVER
SPILLER DELES UT I EN SATSEBUNKE (TILSVARENDE
VINNERBUNKEN). DISSE BRUKES TIL Å AKTIVERE EGENSKAPER**

VINNEREN ER DEN SOM SITTE IGJEN MED ALLE KORTENE

**DERSOM TO IDENTISKE FUGLER MØTES, VIL DET OGSÅ SATSES
ET KORT I TILLEGG TIL KORTET FRA SPILLERBUNKEN. DETTE
KORTET LEGGES MED BILDESIDEN NED. VINNEREN TAR DISSE
KORTENE INN I SIN SPILLERBUNKE. DERSOM SATSEBUNKEN ER
TOM, TAS KORT FRA SPILLERBUNKEN. 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**

**DERSOM EN SPILLER ER IKKE HAR SATSEKORT, KAN IKKE
FUGLEEGENSKAPER AKTIVERES**

BURFUGLEN

"SLEPP DEI FRI"

KRAV

MIN 2 SPILLERE

MIN 20 KORT HVER (AV 9 FUGLEARTER = SAMME BATCH)

STYKEFORHOLD:

PRIORITET

SVAKEST

STERKEST

1.
FARGE

Gråmåke
Larus argentatus

MI 81

Lengde	Vingespenn	Vekt	Alder	Kullstørrelse
64 cm	148 cm	1440 g	38 år	4

Alteter, men foretrekker fisk som den fanger i vannoverflaten. Bruker 3-5 år på å få voksendrakt.

Ofre 3 kort for å beholde kort.

72 000 par

Jan - des

nr. 2-1-1-10-20

Fossefall
Cinclus cinclus

MI 44

Lengde	Vingespenn	Vekt	Alder	Kullstørrelse
18 cm	30 cm	84 g	11 år	6

Norges nasjonalfugl som lever ved rennende vann hvor den dykker etter mat.

Ofre 1 kort. Behold fossefall i en ekstra kamp.

10 000 - 40 000 par

Jan - des

nr. 6-1-1-6-20

Sidensvans
Bombicilla garrulus

MI 35

Lengde	Vingespenn	Vekt	Alder	Kullstørrelse
23 cm	35 cm	64 g	13 år	6

Uvanlig hekketugl i Norge, men har invasjonstrekk på leting etter bær og kan opptre i store antall om vinteren.

Flipp 1 kort.
Behold om kullstørrelse er > enn motstander.

100 - 2 000 par

Oct - mai

nr. 5-1-1-3-20

Isfugl
Alcedo atthis

MI 56

Lengde	Vingespenn	Vekt	Alder	Kullstørrelse
17 cm	26 cm	46 g	19 år	7

Sjelden hekketugl i Norge som finnes langs små stilleflytende elver, hvor den fanger maten ved stupdykking.

Sats 1 kort. Motstander trekker nytt kort og MI alene avgjør utfallet.

5 par

Tilholdig

nr. 7-1-1-1-20

BRUN

SØLV

RØD

GULL

2.
MI

Grankorsnebb
Loxia curvirostra

MI 33

Lengde	Vingespenn	Vekt	Alder	Kullstørrelse
16 cm	30 cm	50 g	14 år	4

Nebbet som krysses er en spesialisering for å spise granfrø. Hekker på vinteren.

Flipp 1 kort dersom motstander spiser virveldyr. Behold dersom flippkort spiser plantekost.

15 000 - 150 000 par

Jan - des

nr. 1-1-1-10-20

Storlom
Gavia arctica

MI 85

Lengde	Vingespenn	Vekt	Alder	Kullstørrelse
73 cm	130 cm	3400 g	16 år	3

Hekker ved ferskvann, spreddt over hele landet. Den foretrekker dype vann med god sikte.

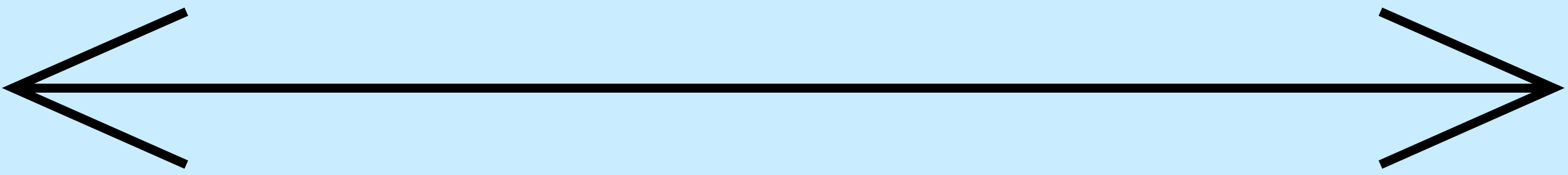
Ofre 2 kort.
Bruk en av egenskapene på offerkortene.

1 250 - 2 500 par

Jan - des

nr. 4-1-1-3-20

25



95

START MED Å DELE UT TO KORT MED BILDESIDEN NED.

DETTE ER BURFUGLENE.

DEL SÅ UT TO KORT MED BILLEDSDIDEN OPP PÅ HVER BURFUGL.

DETTE ER KAMPFUGLENE.

DEL UT TRE KORT TIL HVER SPILLER.

FØR SPILLET STARTER KAN SPILLERNE VELGE Å ENDRE

KAMPFUGLENE MED KORTENE DE HAR PÅ HÅND

BURFUGLEN

"SLEPP DEI FRI"

SPILLETS GANG

HVER SPILLER SKAL TIL EN HVER TID HA MINIMUM 3 KORT PÅ HÅND

OM EN HAR SPILT KORT OG HAR FÆRRE ENN 3 KORT SKAL HÅNDEN FYLLES OPP FRA BUNKEN

ET KORT FRA BUNKEN ÅPNES OG YNGSTE SPILLER STARTER

EN SPILLER MÅ LEGGE ET KORT SOM ER AV LIK MEKTIGHET ELLER MEKTIGERE. OM DET LIGGER EN GRÅMÅKE, KAN SPILLEREN LEGGE ENTEN EN GRÅMÅKE ELLER KORT AV FAGENE SØLV, RØD ELLER GULL

DERSOM SPILLEREN IKKE HAR ET MEKTIGERE KORT PÅ HÅND, TREKKES ET SJANSEKORT FRA BUNKEN. OM KORTET ER LAVERE, MÅ HELE BUNKEN TREKKES INN

EN BUNKE GÅR UT DERSOM DET ER FIRE IDENTISKE FUGLER SOM ER SPILT PÅ RAD. SPILLEREN SOM LA IDENTISKE KORT 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 GULLKORT, VIL BUNKEN GÅ UT OG SPILLEREN VIL KUNNE STARTE PÅ NYTT

NÅR SPILLERBUNKEN ER TOM, SPILLES KAMPFUGLENE. NÅR ALLE KAMPFUGLENE ER SPILT FLIPPES BURFUGLEN. DET ER IKKE LOV Å SE PÅ BURFUGLEN PÅ FORHÅND

OM DISSE KORTENE ER LAVERE MÅ SPILLEREN TA INN BUNKEN

FØRSTE SPILLER SOM SLIPPER FRI BURFUGLEN VINNER