



Énekesmadarak Játékszabály

Először ismerkedj a lapokkal! Bármely két kártyán mindig pontosan egy azonos szimbólum található. Az azonos szimbólumok formája és a színe mindig ugyanaz, de a méretük különbözhet. A kerek kártyalapokat nyomtasd ki két példányba, így 42 lapos paklit kapsz.

1. A lapokat ábrával lefelé forgatjuk. Mindkét játékos felfordít egy-egy lapot, aki gyorsabban mondja ki hangosan annak az ábrának a nevét (pl. süvöltő), mely mindkét felfordított lapon megtalálható, az viszi a párt. A játék akkor ér véget, amikor minden lap elfogyott. Az a játékos győz, akinél a legtöbb lap van a játék végén.

Játékosok száma: 2

2. Egy lapot felfordítva középre rakunk, a maradékot egyenlően elosztjuk a játékosok között. A játékosok maguk elé veszik a kiosztott lapokat (oszlopba rendezve, ábrákkal felfelé) és egyforma ábrát keresnek az előttük lévő és a középre kirakott lap között. Az a játékos, aki először mondja hangosan az ábra nevét (pl. süvöltő), az átteheti a saját oszlopából a lapot a középben lévőre. Az győz, akinek először elfogy a kártyája.

Játékosok száma: 2-5






















3. Minden játékos kap egy-egy lapot, a többit ábrával felfelé középre helyezük, oszlopba rendezve. A feladat az, hogy egyforma ábrát keressenek a játékosok az előttük lévő és a középben lévő lapon. Aki először mondja be hangosan az ábra nevét (pl. süvöltő), az elveheti középről a lapot és a sajátja alá teheti. A játéknak akkor van vége, ha minden lap elfogyott középről, az győz, akinek a végén a legtöbb lapja van a kupacában.

Játékosok száma: 2-5

4. A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan tenyerükben tartják őket. Aki megtalálja az azonos szimbólumot saját és egy játékos társa lapján, hangosan kimondja azt (pl. süvöltő), és lapját képpel felfelé ennek a játékos társának tenyerébe teszi. Minden játékos a kezébe tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játékos társának, és ebben a körben már nem vesz részt tovább. A játék addig folytatódik, amíg az összes lap egyetlen játékos kezébe kerül. Ez a játékos a kör vesztese, és félreteszi az összes lapot - ezeket a lapokat a játék végén kell összeszámolni. Ezután osszunk mindenkinek egy újabb lapot, és kezdődhet a következő kör. A játék vesztese az lesz, aki az utolsó kör végére a legtöbb lapot gyűjtötte össze.

Játékosok száma: 3-5

Kártyák grafikai elemei:

			
barátposzáta	citromsármány	csíz	barázdabillegető
			
sárgarigó	fekete rigó	csicsörke	csuszka
			
füstifecske	házi rozsdafarkú	őszapó	kenderike
			
meggyvágó	házi veréb	ökörszem	vörösbecs
			
tengelic	süvöltő	széncinege	cigánycsuk
			
fülemüle			









































