EN

6–99 | 2–5 | 15'

Papageno

Author: Kevin Kim

Design: Felix Kindelán

GAME MATERIAL

50 cards:
- 40 Bird cards, numbered from -2 to 9
- 4 Pan flute cards
- 4 Capture cards
- 2 Egg cards

1 rules booklet

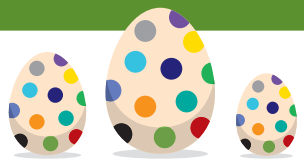
IDEA OF THE GAME

In your enchanted kingdom, a flock of colorful birds are flying around. To impress the Queen, will you be able to attract the best specimen to alight on the wire? Be careful, the wire is fragile, and the heaviest birds might cost you victory... Papageno, the famous bird catcher from *The Magic Flute*, is here to help. He is your ally, willing to capture birds from your neighbors, or mess with their collection!

Papageno is a character from Mozart's opera, *The Magic Flute*. He is the Queen of the Night's bird catcher. Always cheerful and funny, this jolly fellow follows Prince Tamino in his quest to find Princess Tamina, and wishes to find love himself as well... To help his friend, Papageno has magical instruments: bells and a Pan flute.

AIM OF THE GAME

"Small is beautiful": collect the smallest and lightest birds and win two rounds to be victorious.



SETTING UP THE GAME

Shuffle all the cards (for a 2-player game, remove the Pan flute cards). Distribute 6 cards to each player, face down. Players arrange their cards in their game area in 2 rows of 3 cards each, still face down, and they are not allowed to look at them. All the players reveal one of their cards (their choice).

Put the remaining cards in the middle of the table to form a draw pile. Reveal the first card and place it next to it to form a discard pile. Whenever the draw pile is empty, just shuffle the discard pile again to make a new draw pile.



The player who best imitates the singing of a bird starts the game's first round. For the next round, the player with the most points starts the game.

HOW TO PLAY

Players take turns clockwise.

On their turn, a player can take one card from the draw pile and look at it secretly, or take the top face-up card from the discard pile. They exchanges it for one of their cards (already face up, or face down). The drawn card is placed face up in their game area, and the exchanged card goes on top of the discard pile, also face up.

If a player took a card from the draw pile, they can directly discard it after looking at it, without replacing one of their cards. If they took a card from the discard pile, as they know it already, they have to exchange it with one of their cards and can't discard it right away. It is also placed face up in their game area.

Beware: When a player exchanges their card, they cannot take a look at their own face down card before the exchange takes place.

It is allowed to replace every card in one's game area, even already face up cards.

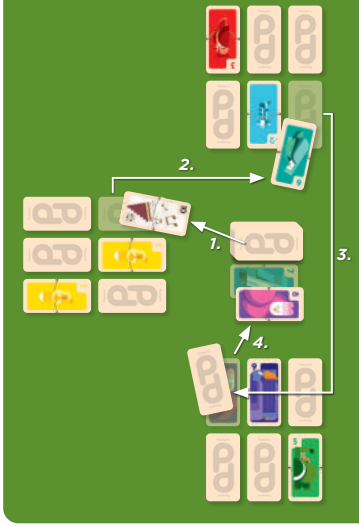
It is not allowed to change the location of cards or to swap 2 cards; the player can only place the new card in the spot of the one they are exchanging.

Special cards

There are 3 special cards. Their power is activated when a player places them on his or her game area.

- **Capture:** Papageno is the best at capturing birds! When a player places this card in their game area, they can capture a bird or a special card from an adversary's collection. They exchange one face-up card from their game area for one face-up card from an adversary's game area. The player who has the Capture card decides which cards are exchanged. Be careful, you can only swap 2 face-up cards this way. The Capture card that was just played can not be the card exchanged with another player.

- **Pan flute:** when Papageno plays his flute, birds dance around! After placing this card in their game area, the active player gives their exchanged card to the neighbor on their left. This player has to place it face-up in their game area, in the exact same place it previously was in the adversary's game area (i.e., if the first player places the Flute card in the top left corner of their game area, then the next player will have to place the card they received in the top left corner, etc.). Then the neighbor gives the replaced card to the player on their own left, who places it in the exact same place again, and so on until all the players have replaced one card in their game area. The last card (the one from the player to the right of the active player) is discarded and the game continues.



Beware: If one of these special cards arrives in your game area but you are not the one placing it (i.e., when cards are exchanged with another Capture or Pan Flute card), they are not activated.

- **Egg:** an Egg card takes the value of the card to its left or right. If it is placed in the middle column, then players can decide if the value of this card is identical to the one on its left or right at the end of the game.

END OF THE GAME AND SCORING

The game ends as soon as one player has all their cards face-up. Then, the other players reveal their cards as well and all the players count their points as follows:

- The value of each card is the weight of the bird.

- The Egg cards take the value of the card to their left or right, as the player prefers – if in the middle.

- If 2 cards of the same value are placed in the same column, then they cancel each other out and their value is 0.

Beware: if the Egg card is next to a card that is canceled, the Egg card is not equal to 0 but to the actual value of the card. I.e., in the example below, the Egg card takes the value of the card to its right, which is 6, even if this card is canceled and scores 0 points.

The final score corresponds to the sum of all a player's cards. The lowest score wins the round.

The first player to win 2 rounds wins the game.



HELVETIQ

FR

6–99 | 2–5 | 15'

Papageno

Auteur : Kevin Kim

Design : Felix Kindelán

MATÉRIEL DE JEU

50 cartes :
- 40 cartes Oiseaux, de -2 à 9
- 4 cartes Flûte
- 4 cartes Capture
- 2 cartes Œuf

1 règle du jeu

IDÉE DU JEU

Dans votre royaume enchanté, des nuées d'oiseaux multicolores se bousculent sur les branches. Pour impressionner la reine, attirez les plus beaux spécimens sur votre fil, mais faites attention : un fil, c'est fragile, et les oiseaux les plus lourds risquent bien de vous coûter la victoire... Pour vous aider, vous pourrez faire appel à un expert : Papageno, le célèbre oiseleur de la Reine de *La Flûte enchantée*, sera votre allié pour capturer les oiseaux de vos voisins, et semer la pagaille dans leur collection !

Papageno est un personnage de *La Flûte enchantée*, le dernier opéra de Mozart. Dans celui-ci, il incarne l'oiseleur de la Reine de la Nuit. Bon vivant, toujours joyeux et facétieux, il suit le prince Tamino dans sa quête pour retrouver la princesse Tamina. Pour l'aider, il a des clochettes magiques et une flûte de pan.

BUT DU JEU

Collectionner les oiseaux les plus légers et remporter deux victoires pour gagner la partie.

MISE EN PLACE

Mélanger toutes les cartes. Pour un jeu à deux joueurs, enlever les cartes Flûte du jeu. Distribuer 6 cartes à chaque joueur, face cachée. Chaque joueur arrange ses cartes en 2 rangées de 3 cartes, toujours face cachée, et sans les regarder. Il retourne l'une de ses cartes face visible, au choix.

Le reste des cartes constitue la pioche. La première carte de la pioche est également retournée pour former la défausse. Lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.



La personne qui imite le mieux le chant d'un oiseau commence la première manche. Pour les manches suivantes, c'est le joueur avec le plus haut score qui commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.

À son tour, le joueur pioche une carte : il peut soit prendre la première carte de la pioche face cachée et la regarder secrètement, soit récupérer la dernière carte de la défausse face visible.

Il l'échange ensuite contre une des cartes de son jeu (face visible ou cachée). La carte piochée est posée face visible et la carte échangée est placée dans la défausse, également face visible. Si les joueurs prennent une carte de la pioche, ils peuvent également la défausser directement sans l'échanger contre une de leurs cartes. Si les joueurs prennent une carte de la défausse, ils la connaissent déjà, et sont donc obligés de l'échanger contre une de leurs cartes et de la placer face visible dans leur jeu.

Attention : Lorsqu'il échange ses cartes, le joueur ne peut pas regarder la carte de son jeu avant de l'avoir échangée.

Il est possible de remplacer toutes les cartes de son jeu, même celles qui sont déjà découvertes.

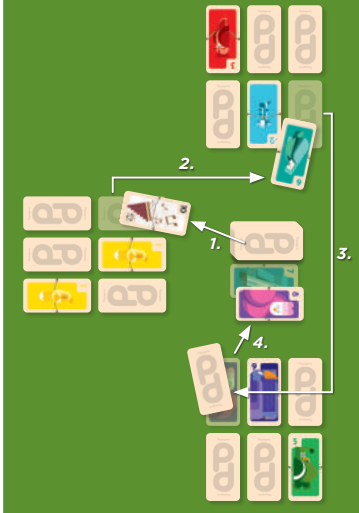
Il est interdit de changer l'emplacement de ses cartes ou d'échanger deux cartes entre elles, il est seulement possible d'échanger une carte contre la carte qu'on vient de piocher.

Cartes spéciales

Il existe 3 types de cartes spéciales.

- **Capture :** Papageno est le meilleur pour attirer les oiseaux ! Lorsqu'un joueur place dans son jeu une carte Capture, il peut capturer l'oiseau d'un adversaire. Le joueur échange une carte face visible de son jeu contre la carte d'un adversaire également face visible, peu importe l'emplacement de celle-ci. Attention, il n'est possible d'échanger que des cartes face visible. Il n'est pas possible d'échanger la carte Capture que l'on vient de placer.

- **Flûte :** lorsque Papageno joue de la flûte, les oiseaux dansent ! Après avoir placé la carte Flûte dans son jeu, au lieu de défausser la carte qu'elle remplace, le joueur actif la donne au joueur à sa gauche. Celui-ci doit à son tour la poser dans son jeu, à la même place que son emplacement précédent dans le jeu de son adversaire (par exemple, si le premier joueur pose la flûte en haut à gauche dans son jeu, le joueur suivant devra poser la carte qu'il a reçue en haut à gauche, etc.). À son tour, le second joueur donne la carte qu'il a remplacée à son voisin de gauche, qui la place dans son jeu au même emplacement, et ce, jusqu' à ce que tous les joueurs aient remplacé une carte de leur jeu.



La dernière carte (celle du joueur à la droite du joueur actif) est défaussée et le jeu reprend normalement.

Attention : Si l'une de ces cartes apparaît dans votre jeu mais que ce n'est pas vous qui l'avez placée (par exemple, lorsqu'on échange des cartes grâce à la carte Flûte ou la carte Capture), alors elles ne s'activent pas. Ces cartes s'activent uniquement lorsque **vous les placez dans votre jeu**.

- **Œuf :** une carte Œuf prend la valeur de la carte à sa gauche ou à sa droite. Si cette carte est posée sur la colonne du milieu, le joueur peut choisir si la carte prend la valeur de la carte à sa gauche, ou de celle à sa droite. Le choix s'effectue à la fin du jeu, lors du décompte des scores.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie s'arrête **immédiatement** lorsqu'un joueur a ses 6 cartes découvertes. Les autres joueurs retournent leurs cartes encore face cachée et font le décompte comme suit :

- La valeur de chaque carte équivaut au poids de l'oiseau.
- Les cartes Œuf prennent la valeur de la carte à leur gauche ou à leur droite, au choix (voir ci-dessus).
- Si deux cartes de la même colonne ont la même valeur, alors elles s'annulent et leur somme vaut 0.

Attention : si une carte Œuf est placée à côté d'une carte dont la valeur s'annule, la carte Œuf ne vaut pas 0, mais bien la valeur réelle de la carte.

Leur score équivaut à la somme totale de leurs cartes.

Le premier joueur à gagner 2 manches remporte la partie.



DE

6–99 | 2–5 | 15'

Papageno

Autor: Kevin Kim

Design: Felix Kindelán

SPIELMATERIAL

50 Karten:
- 40 Vogel-Karten, nummeriert von –2 bis 9
- 4 Panflöte-Karten
- 4 Vogelfang-Karten
- 2 Vogelei-Karten

1 Spielanleitung

SPIELIDEE

In deinem verzauberten Königreich tummelt sich eine bunte Vogelschar. Wird es dir gelingen, die schönsten Vögel auf deine Leine zu locken, um die Königin zu beeindrucken? Vorsicht, die Leine ist spröde und die schweren Vögel könnten dich den Sieg kosten ... Doch Papageno, der berühmte Vogelfänger, ist hier, um zu helfen. Er ist dein Verbündeter und bereit, die Vögel deines Nachbarn einzufangen oder seine Vogelschar aufzuscheuchen!

Papageno ist eine Figur aus Mozarts Oper *Die Zauberflöte*. Er ist der Vogelfänger der Königin der Nacht. Immer zu Späßen aufgelegt, folgt der gesellige Kerl Prinz Tamino bei seiner Suche nach Prinzessin Tamina und träumt davon, selber einmal die Liebe zu finden ... Um seinem Freund zu helfen, besitzt Papageno magische Instrumente: ein Glockenspiel und eine Panflöte.

ZIEL DES SPIELS

Sammle die leichtesten Vögel und gewinne zwei Spielrunden, um den Gesamtsieg zu erringen!



SPIELAUFBAU

Mischt alle Karten (wenn ihr zu zweit spielt, sortiert ihr die Panflöte-Karten aus). Verteilt 6 Karten an jeden Spieler, und zwar verdeckt. Die Karten werden verdeckt in 2 Reihen zu je 3 Karten angeordnet und dürfen von den Spielern nicht angeschaut werden. Alle Spieler decken dann eine ihrer Karten auf (freie Wahl). Legt die restlichen Karten in die Mitte des Tisches, um einen Nachziehstapel zu bilden. Deckt die erste Karte auf und legt sie daneben, um einen Ablagestapel zu bilden. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischt die Karten des Ablagestapels und formt einen neuen Nachziehstapel.



Der Spieler, der den schönsten Vogelgesang imitiert, beginnt. In den nächsten Runden beginnt der Spieler mit den meisten Punkten.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann entweder eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen und sie heimlich anschauen. Wenn er die Karte will, tauscht er sie gegen eine (verdeckte oder aufgedeckte) in der Anordnung seiner Karten aus und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch vor ihm. Die ersetzte Karte wird mit der Vorderseite nach oben auf den Ablagestapel gelegt. Wenn er die Karte vom Nachziehstapel nicht will, kann er sie direkt verwerfen, ohne eine seiner Karten auszutauschen.

Oder er nimmt die oberste Karte vom Ablagestapel und tauscht sie gegen eine (verdeckte oder aufgedeckte) Karte aus seiner Anordnung aus, Vorderseite nach oben. Wichtig: Wenn er eine Karte vom Ablagestapel aufnimmt, muss er eine seiner Karten damit ersetzen. Er kann sie nicht direkt wieder verwerfen.

Achtung: Wenn ein Spieler eine seiner verdeckten Karten austauscht, darf er sie erst anschauen, nachdem der Austausch stattgefunden hat.

Ein Spieler kann jede Karte aus seiner Anordnung austauschen, auch bereits aufgedeckte.

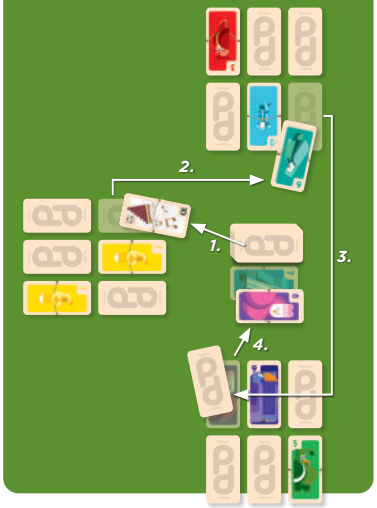
Der Spieler darf die Positionen seiner Karten nicht verändern oder 2 Karten untereinander tauschen. Er kann die neue Karte nur dort platzieren, wo sich die Karte befindet, die er austauschen will.

Spezialkarten

Es gibt 3 Spezialkarten. Ihre Funktion wird aktiviert, sobald ein Spieler eine solche Karte vor sich ablegt.

- **Vogelfang-Karte:** Papageno ist der beste Vogelfänger! Wenn ein Spieler diese Karte vor sich ablegt, kann er eine Vogel- oder Spezialkarte eines anderen Spielers einfangen. Dazu tauscht er eine aufgedeckte Karte aus seiner Anordnung mit einer aufgedeckten Karte aus der Anordnung eines Gegenspielers. Der Spieler mit der Vogelfang-Karte entscheidet, welche 2 Karten getauscht werden. Wichtig: Es können nur bereits aufgedeckte Karten auf diese Weise getauscht werden und es darf sich dabei nicht um die soeben gespielte Vogelfang-Karte handeln!

- **Panflöte-Karte:** Wenn Papageno auf seiner Flöte spielt, tanzt die ganze Vogelschar! Nachdem der aktive Spieler diese Karte vor sich abgelegt hat, gibt er die ersetzte Karte dem Nachbarn zu seiner Linken. Dieser muss die Karte vor sich ablegen, und zwar auf der Position, auf der sie zuvor in der Anordnung des aktiven Spielers lag. Beispiel: Der aktive Spieler legt die Panflöte-Karte in seiner Anordnung oben links ab, d. h., der Nachbar zu seiner Linken muss die Karte, die er erhält, ebenfalls oben links in seiner Anordnung ablegen. Dann gibt er die Karte, die dort lag, dem Nachbarn zu seiner Linken, der sie ebenfalls auf der gleichen Position ablegen muss. Das geht so weiter, bis alle Spieler eine Karte ersetzt haben.



Die letzte Karte (die des Spielers zur Rechten des aktiven Spielers) landet auf dem Ablagestapel.

Achtung: Falls eine Spezialkarte in deiner Anordnung landet, du aber nicht die Person bist, die sie dort abgelegt hat (z. B. wenn Karten aufgrund einer Vogelfang- oder Panflöte-Karte ausgetauscht werden), wird ihre Funktion nicht aktiviert.

- **Vogelei-Karte:** Eine Vogelei-Karte nimmt den Wert der Karte links oder rechts von ihr an. Falls sie sich in der mittleren Spalte befindet, kann der Spieler am Ende des Spiels entscheiden, ob sie den Wert der Karte links oder rechts von ihr annehmen soll.

SPIELENDE UND PUNKTEZÄHLUNG

Das Spiel endet, sobald ein Spieler all seine Karten aufgedeckt hat. Dann müssen auch die anderen Spieler all ihre Karten aufdecken. Die Punkte werden wie folgt gezählt:

- Der Wert jeder Karte entspricht dem Gewicht des Vogels.

- Die Vogelei-Karte nimmt den Wert der Karte links oder rechts von ihr an bzw. kann der Spieler den Wert der linken oder rechten Karte wählen, falls sich die Vogelei-Karte in der mittleren Spalte befindet.

- Wenn 2 Karten mit demselben Wert in einer Spalte abgelegt worden sind, heben sie sich gegenseitig auf; ihr Wert ist dann 0.

Achtung: Falls die Vogelei-Karte sich neben einer Karte befindet, deren Wert aufgehoben wurde, entspricht der Wert der Vogelei-Karte nicht 0, sondern dem ursprünglichen Wert der Nachbarskarte. Im Beispiel unten nimmt die Vogelei-Karte den Wert der Karte zu ihrer Rechten an, also 6, obwohl ihr Wert aufgehoben wurde und 0 Punkte ergibt.

Das Endergebnis eines Spielers entspricht der Summe all seiner Karten. Der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand gewinnt die Runde.



IT

6–99 | 2–5 | 15'

Papageno

Autore: Kevin Kim

Disegno: Felix Kindelán

MATERIALE DEL GIOCO

50 carte:
- 40 carte Uccello, numerate da -2 a 9
- 4 carte Flauto di Pan
- 4 carte Cattura
- 2 carte Uovo

1 libretto delle regole

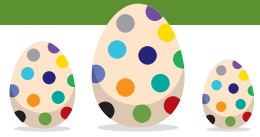
IDEA DEL GIOCO

Nel tuo regno incantato, uno stormo di uccelli colorati ti vola intorno. Sarai in grado di attirare sul filo il miglior esemplare per fare colpo sulla regina? Fa' attenzione, il filo è fragile e gli uccelli più pesanti potrebbero costarti la vittoria... Papageno, il famoso cacciatore di uccelli de *Il flauto magico*, è qui per aiutarti. È il tuo alleato, disposto a catturare gli uccelli dai tuoi vicini o a mettere scompiglio nella loro raccolta!

Papageno è un personaggio de *Il flauto magico*, l'opera di Mozart. È il cacciatore di uccelli della regina della notte. Sempre allegro e divertente, questo tipo simpatico segue il principe Tamino nella sua ricerca della principessa Tamina, e desidera anche lui trovare l'amore... Per aiutare il suo amico, Papageno ha degli strumenti magici: campane e flauto di Pan.

SCOPO DEL GIOCO

"Piccolo è bello": raccogli gli uccelli più piccoli e leggeri e vinci due mani per arrivare alla vittoria.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischia tutte le carte (per una partita a 2 giocatori, rimuovi le carte Flauto di Pan). Distribuisci 6 carte a ciascun giocatore, a faccia in giù. I giocatori dispongono le loro carte nella loro zona di gioco in 2 file di 3 carte ciascuna, ancora coperte, e ai giocatori non è permesso guardarle. Tutti i giocatori rivelano una delle loro carte (a loro scelta). Metti le carte rimanenti al centro del tavolo per formare un mazzo da cui pescare. Scopri la prima carta e posizionala accanto ad esso per formare una pila degli scarti. Quando il mazzo è vuoto, rimescola le carte dalla pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.



Il giocatore che imita meglio il canto di un uccello inizia la prima mano. Per le mani successive, inizia il gioco il giocatore con il maggior numero di punti.

COME GIOCARE

I giocatori giocano a turno, in senso orario. Al proprio turno, un giocatore può prendere una carta dal mazzo di pesca e guardarla di nascosto, oppure prendere la carta scoperta in cima al mazzo degli scarti. Il giocatore può scambiarla con una delle sue carte (già scoperta o coperta). La carta pescata viene posizionata nella zona di gioco del giocatore e la carta scambiata va in cima alla pila degli scarti, anch'essa a faccia in su.

Se il giocatore ha preso una carta dal mazzo, può scartarla direttamente dopo averla guardata, senza sostituire una delle sue carte. Se prende una carta dal mazzo degli scarti, come già sa, deve scambiarla con una delle sue carte e non può scartarla immediatamente. Anche questa viene messa a faccia in su davanti al giocatore.

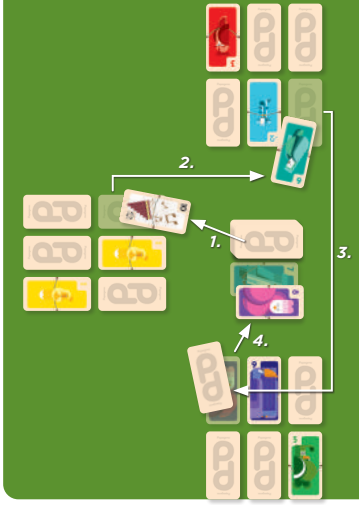
Attenzione: quando un giocatore scambia la propria carta, non può guardare la propria carta coperta prima di fare lo scambio. È consentito sostituire tutte le carte nella zona di gioco, anche quelle già scoperte. Non è consentito cambiare la posizione delle carte o scambiare 2 carte; il giocatore può posizionare la nuova carta solo nel punto di quella che sta scambiando.

Carte speciali

Ci sono 3 carte speciali. Il loro potere si attiva quando un giocatore le mette di fronte a sé.

- **Cattura:** Papageno è il migliore per catturare gli uccelli! Quando un giocatore mette questa carta nella sua zona di gioco, può catturare un uccello o una carta speciale tra quelle di un avversario. Scambia una carta scoperta dalla sua zona di gioco con una carta scoperta dalla zona di gioco di un avversario. Il giocatore che possiede la carta Cattura decide quali carte vengono scambiate. Attenzione, in questo modo si possono scambiare solo 2 carte scoperte. La carta Cattura appena giocata non può essere la carta scambiata con un altro giocatore.

- **Flauto di Pan:** quando Papageno suona il suo flauto, gli uccelli ballano tutto intorno! Dopo aver messo nella sua zona di gioco questa carta, il giocatore attivo dà la sua carta scambiata al vicino alla sua sinistra. Questo giocatore deve posizionarla scoperta, esattamente come era posizionata nel la zona di gioco dell'avversario (cioè, se il primo giocatore piazza la carta Flauto nell'angolo in alto a sinistra, allora il giocatore successivo dovrà posizionare la carta che ha ricevuto nell'angolo in alto a sinistra, ecc.). Quindi il vicino dà la carta sostituita al giocatore alla sua sinistra, che la piazza di nuovo nello stesso posto esatto, e così via fino a quando tutti i giocatori hanno sostituito una carta tra quelle che non avranno in mano. L'ultima carta (quella dal giocatore alla destra del giocatore attivo) viene scartata e il gioco continua.



Attenzione: se una di queste carte speciali arriva nella tua zona di gioco ma non sei tu a piazzarla (ad esempio, quando le carte vengono scambiate con un'altra carta Cattura o Flauto di Pan), non viene attivata.

- **Uovo:** una carta Uovo prende il valore della carta alla sua sinistra o destra. Se è posizionata nella colonna centrale, i giocatori possono decidere se il valore di questa carta è identico a quello della carta alla sua sinistra o destra alla fine del gioco.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco termina non appena un giocatore ha tutte le sue carte scoperte. A quel punto, anche gli altri giocatori rivelano le loro carte e tutti i giocatori contano i loro punti come segue:

- Il valore di ogni carta è il peso dell'uccello.

- Se si trovano nel mezzo le carte Uovo prendono il valore della carta alla loro sinistra o destra, come preferisce il giocatore.

- Se 2 carte dello stesso valore sono posizionate nella stessa colonna, si annullano a vicenda e il loro valore è 0.

Attenzione: se la carta Uovo si trova accanto a una carta che viene annullata, la carta Uovo non è uguale a 0 ma al valore effettivo della carta. Vale a dire, vedi l'esempio seguente, la carta Uovo prende il valore della carta alla sua destra, che è 6, anche se questa carta viene annullata e ottiene 0 punti. Il punteggio finale corrisponde alla somma di tutte le carte di un giocatore.

Il punteggio più basso vince la mano. Il primo giocatore a vincere 2 mani vince la partita.



HELVETIQ

NL

6-99 | 2-5 | 15'

Papageno

Autheur: Kevin Kim

Ontwerp: Felix Kindelán

SPEL MATERIAAL

50 kaarten:
- 40 vogelkaarten, genummerd van -2 tot 9
- 4 Panfluit kaarten
- 4 Vang kaarten
- 2 Eierkaarten

1 spelregels

IDEE ACHTER HET SPEL

In jouw betoverde koninkrijk vliegt er een zwerm kleurrijke vogels rond. Lukt het jou om de mooiste te vangen om indruk te maken op de koningin? Wees voorzichtig, de draad waarop ze komen is fragiel, en de zwaarste vogels kunnen je de overwinning kosten Papageno, de beroemde vogelvanger uit *De Toverfluit*, is hier om je te helpen. Hij is je bondgenoot, bereid om vogels van je buren te vangen, of hun verzameling te verknoeien!

Papageno is een personage uit Mozarts opera *De Toverfluit*. Hij is de vogelvanger van de Koningin van de Nacht. Altijd vrolijk en grappig, deze vrolijke kerel volgt prins Tamino in zijn zoektocht naar prinses Tamina, en wil zelf ook zijn grote liefde vinden... Om zijn vriend te helpen heeft Papageno magische instrumenten: klokken en een panfluit.

DOEL VAN HET SPEL

"Klein is fijn": verzamel de kleinste vogels en win twee ronden om te winnen.



HET SPEL OPZETTEN

Schud alle kaarten (voor een spel met 2 spelers, verwijder je de panfluit kaarten). Verdeel 6 kaarten met de afbeelding naar beneden. Spelers schikken hun kaarten in hun speelgebied in 2 rijen van elk 3 kaarten, nog steeds met de afbeelding naar beneden, en spelers mogen deze niet bekijken. Alle spelers onthullen een van hun kaarten (hun keuze welke).

Leg de overige kaarten in het midden van de tafel om een trekstapel te vormen. Onthul de eerste kaart en leg deze naast de eerste kaart om een wegwerpstapel te vormen. Wanneer de trekstapel leeg is, schuif je de aflegstapel opnieuw om een nieuwe trekstapel te maken.



De speler die het beste het gezang van een vogel imiteert begint de eerste ronde. Voor de volgende rondes begint de speler met de meeste punten het spel.

HOE SPEEL JE

Spelers draaien om de beurt met de klok mee. Als een speler aan de beurt is kan deze een kaart van de trekstapel pakken en de kaart in het geheim bekijken, of de bovenste open kaart van de wegwerpstapel pakken. De speler ruilt de kaart in voor een van de kaarten (al met de afbeelding naar boven of de afbeelding naar beneden). De getrokken kaart wordt met de afbeelding naar boven in het speelveld gelegd, en de geruilde kaart komt bovenop de aflegstapel te liggen, ook met de afbeelding naar boven.

Als de speler een kaart van de trekstapel heeft gepakt, kan de speler deze na het bekijken direct wegleggen, zonder een van de kaarten te vervangen. Als de speler een kaart van de wegwerpstapel heeft gepakt, zoals de speler al weet, moet de speler deze ruilen met een van de eigen kaarten en kan de speler deze niet meteen weggooien. Het wordt ook met de afbeelding naar boven voor de speler gelegd.

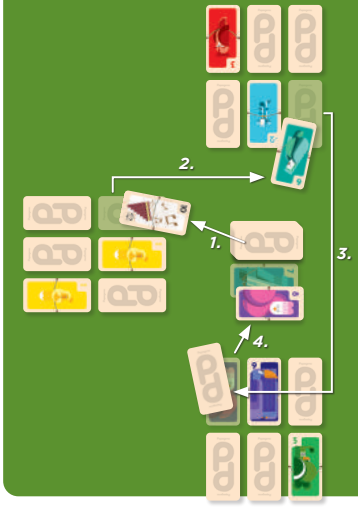
Let op: Wanneer een speler een kaart ruilt, kan de speler niet naar een eigen afbeelding naar beneden kaart kijken voordat de overdracht heeft plaatsgevonden. Het wordt ook met de afbeelding naar boven in het speelgebied geplaatst.

Speciale kaarten

Er zijn 3 speciale kaarten. Hun kracht wordt geactiveerd al seen speller deze in het speelgebied legt.

- **Vang:** Papageno is de beste in het vangen van vogels! Wanneer een speler deze kaart in het speelgebied legt, kan de speler een vogel of een speciale kaart uit de verzameling van een tegenstander pakken. Ze ruilen een kaart die naar bovenligt uit hun speelgebied in voor een kaart die naar bovenligt uit het speelgebied van een tegenstander De speler die de Vang kaart heeft beslist welke kaarten worden geruild. Let op, je kunt op deze manier maar 2 open kaarten ruilen. De Vang kaart die zojuist is gespeeld kan niet de kaart zijn die met een andere speler wordt geruild.

- **Panfluit:** als Papageno zijn fluit speelt dansen de vogels rond! Na het leggen van deze kaart in het speelveld geeft de actieve speler de geruilde kaart aan de speler links. Deze speler moet deze in de spelveld leggen met de afbeelding naar boven op precies dezelfde plaats als waar deze eerder in de hand van de tegenstander was (d.w.z., als de eerste speler de Fluitkaart in de linkerbovenhoek van het speelveld legt, dan moet de volgende speler de ontvangen kaart in de linkerbovenhoek leggen, enz.). Vervolgens geeft de buurman de vervangen kaart aan de speler links van de speler, die de vervangen kaart weer op exact dezelfde plaats legt, en zo verder, totdat alle spelers een kaart in hun speelveld hebben vervangen. De laatste kaart (die van de speler rechts van de actieve speler) wordt weggelegd en het spel gaat verder.



Let op: Als een van deze speciale kaarten in jouw speelveld komt, maar je bent niet degene die hem legt (d.w.z. wanneer de kaarten worden verwisseld met een andere Vang of Panfluit kaart), worden ze niet geactiveerd.

- **Ei:** een eierkaart neemt de waarde van de kaart naar links of rechts. Wordt de kaart in de middelste kolom gelegd, dan kan de speler aan het eind van het spel beslissen of de waarde van deze kaart gelijk is aan de waarde van de kaart links of rechts.

EINDE VAN HET SPEL EN SCORE

Het spel eindigt zodra een speler alle kaarten open heeft liggen. De andere spelers laten dan ook hun kaarten zien en alle spelers tellen hun punten als volgt mee:

- De waarde van elke kaart is het gewicht van de vogel.

- De Ei-kaarten nemen de waarde van de kaart naar links of rechts - indien in het midden. Dit is naar de voorkeur van de speler.

- Als 2 kaarten van dezelfde waarde in dezelfde kolom worden gelegd, dan heffen ze elkaar op en is hun waarde 0.

Let op: Als de Ei kaart naast een geannuleerde kaart ligt, is de Ei kaart niet gelijk aan 0, maar aan de werkelijke waarde van de kaart. Dat wil zeggen, in het onderstaande voorbeeld neemt de Ei kaart de waarde van de kaart naar rechts, die 6 is, zelfs als deze kaart wordt geannuleerd en 0 punten scoort).

De eindscore komt overeen met de som van alle kaarten van een speler. De laagste score wint de ronde. De eerste speler die 2 ronden wint, wint het spel.



HELVETIQ

ES

6–99 | 2–5 | 15'

Papageno

Autor: Kevin Kim

Diseño: Felix Kindelán

MATERIALES DEL JUEGO

50 cartas:
- 40 cartas de aves, numeradas del -2 al 9
- 4 cartas flauta de Pan
- 4 cartas de captura
- 2 cartas huevo

1 reglamento del juego

IDEA DEL JUEGO

Una bandada de coloridas aves vuela en tu reino encantado. ¿Podrás atraer al mejor ejemplar para que se pose en el cable y así impresionar a la Reina? Pero ten cuidado, el cable es frágil y las aves más pesadas pueden costarte la victoria... Papageno, el famoso cazador de pájaros de *La flauta mágica*, está aquí para ayudarte. ¡Es tu aliado, dispuesto a capturar aves de tus vecinos o echar a perder su colección!

Papageno es un personaje de la ópera *La flauta mágica* de Mozart. Es el cazador de aves de la Reina de la Noche. Siempre optimista y divertido, este alegre personaje sigue al Príncipe Tamino en su búsqueda de la Princesa Tamina, pero él mismo también desea encontrar el amor... Papageno cuenta con instrumentos mágicos para ayudar a su amigo: campanas y una flauta de Pan.

OBJETIVO DEL JUEGO

"Lo pequeño es hermoso": recoge los pájaros más pequeños y gana dos rondas para obtener la victoria.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Baraja todas las cartas (para 2 jugadores, retira las cartas flauta de Pan). Distribuye 6 cartas a cada jugador, boca abajo. Las cartas se disponen boca abajo en 2 filas de 3 cartas cada una, y no les está permitido a los jugadores mirarlas. Todos los jugadores colocan una de sus cartas (a su elección) boca arriba.

Las cartas restantes son colocadas en el medio del área de juego para formar un mazo para robar. Muestra la primera carta y colócala boca arriba junto al mazo para formar una pila de descarte. Si el mazo queda sin cartas, se barajan las cartas de la pila de descarte para formar un nuevo mazo.



Quien mejor imite el canto de un ave comienza la primera ronda del juego. En las siguientes rondas, comenzará el jugador con la puntuación más alta.

CÓMO JUGAR

Los jugadores toman turnos en sentido horario. En su turno, un jugador puede coger una carta del mazo y mirarla en secreto, o coger la carta superior de la pila de descarte. La reemplazará por una de sus propias cartas (ya sea que esté boca arriba o boca abajo). La carta robada es colocada boca arriba delante del jugador, y la carta reemplazada va a la pila de descarte, también boca arriba.

Si tomó una carta del mazo, podrá descartarla directamente después de mirarla, sin reemplazar una de sus propias cartas. Si tomó una carta de la pila de descarte, como ya sabe cuál es, tendrá que reemplazarla por una de sus propias cartas y no podrá descartarla de inmediato. También es colocada boca arriba en el área de juego.

Atención: cuando un jugador reemplaza su carta, no puede mirar su propia carta boca abajo antes de reemplazarla.

Está permitido reemplazar todas las cartas de un jugador, incluso las cartas que están boca arriba.

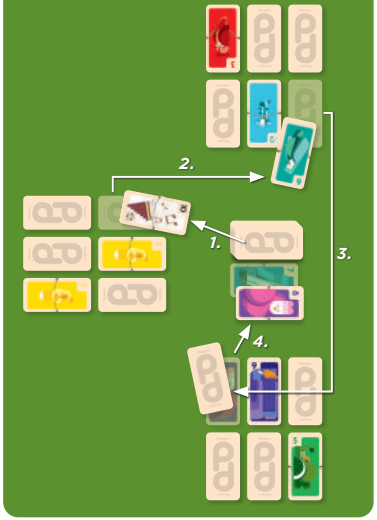
No está permitido cambiar las cartas de lugar o reemplazar 2 cartas. El jugador sólo puede colocar la nueva carta en el lugar de la que está reemplazando.

Cartas especiales

Hay 3 tipos de cartas especiales. Su poder se activa cuando un jugador las coloca frente a sí.

- **Captura:** Papageno es el mejor capturando aves. Cuando un jugador coloca esta carta, puede capturar un ave o una carta especial de la colección de un adversario. Reemplaza una carta boca arriba de las suyas por una carta boca arriba de las de un adversario. El jugador que tiene la carta de captura es quien decide qué cartas se reemplazan. Cuidado, sólo se pueden reemplazar 2 cartas boca arriba de esta manera. La carta de captura que se acaba de jugar no puede ser la carta intercambiada con otro jugador.

- **Flauta de Pan:** Cuando Papageno toca su flauta, ¡los pájaros bailan! Después de colocar esta carta delante suyo, el jugador le entrega su carta de reemplazo al vecino a su izquierda. Este jugador tene que colocarla boca arriba delante suyo, exactamente en el mismo lugar en que estaba anteriormente delante de su adversario (es decir, si el primer jugador coloca la carta flauta de Pan en la esquina superior izquierda, entonces el siguiente jugador deberá colocar la carta que recibió en la esquina superior izquierda, etc.). Luego, el vecino le dará la carta reemplazada al jugador a su izquierda, quien la colocará exactamente en el mismo lugar nuevamente,



y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan reemplazado una carta. La última carta (la del jugador a la derecha del jugador activo) se descarta y el juego continúa.

Atención: si recibes una de estas cartas especiales pero no eres tú quien la roba (es decir, cuando las cartas se intercambian con otra carta de captura o flauta de Pan), esta carta no es activada.

- **Huevo:** una carta huevo toma el valor de la carta que está a su izquierda o derecha. Si es colocada en la columna del centro, los jugadores pueden decidir si el valor de esta carta es idéntico al de su izquierda o al de su derecha al fnal del juego.

FINAL DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego termina en cuanto un jugador tenga todas sus cartas boca arriba. Entonces los otros jugadores también muestran sus cartas y todos cuentan sus puntos de la siguiente manera:

- El valor de cada carta es el peso del ave.

- Si las cartas huevo están en la columna del centro, toman el valor de la carta que está a su izquierda o a su derecha, según lo prefiera el jugador.

- Si 2 cartas del mismo valor están colocadas en la misma columna, se cancelan entre sí y su valor es 0.

Atención: si la carta huevo está al lado de una carta cancelada, el valor de la carta huevo no es igual a 0 sino al valor real de la carta. Como se observa en el ejemplo siguiente, la carta huevo toma el valor de la carta a su derecha, que es 6, incluso si esta carta es cancelada y puntúa 0. La puntuación final corresponde a la suma de todas las cartas de un jugador.

La puntuación más baja gana la ronda. El primer jugador en ganar 2 rondas gana el juego.

