WINGSPAN

SPELREGELS

Als vogelliefhebber (onderzoeker, vogelaar of vogelkenner) probeer je de beste leefomstandigheden voor de vogels in jouw opvangcentrum te creëren. Elke vogel breidt in één van je leefgebieden (acties) een ketting van krachtige combinaties uit. Deze leefgebieden richten zich op verschillende hoofdaspecten van groei:

- Pak voedsel uit een vogelhuisje, dat als dobbeltoren voor speciale dobbelstenen dient.
- Gebruik ei-miniaturen om "echte" eieren in verschillende kleuren te leggen.
- Trek uit de stapel met meer dan 150 unieke vogelkaarten en speel die.

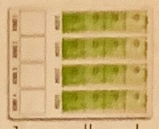
De speler die aan het einde van het spel de meeste punten met zijn vogels, bonuskaarten, doelkaarten, eieren, opgeslagen voedsel en weggestopte vogels heeft verzameld, wint het spel.

SPEELMATERIAAL

De spelregels

1 appendix

1 doelentableau



1 vogelhouder



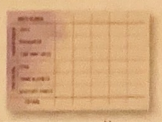
5 spelertableaus



1 vogelhuisje (dobbeltoren)



1 scoreblok



170 vogelkaarten



26 bonuskaarten



75 ei-miniaturen



5 speciale houten dobbelstenen



40 houten actiestenen



103 voedselfiches



8 doeltegels



1 startspelerfiche



Snelstart met 10 extra vogelkaarten en 4 regeltableaus.

VOORBEREIDING

ALGEMEEN

1. **VOGELKAARTEN**. Schud alle vogelkaarten en leg deze als gedekte stapel naast de vogelhouder. Trek dan de bovenste 3 kaarten en leg deze open naast elkaar in de vogelhouder.
2. **VOORRAAD**. Leg alle voedselfiches en ei-miniaturen als voorraad op tafel. Deze zijn voor alle spelers beschikbaar.
3. **VOGELHUISJE**. Gooi alle 5 dobbelstenen in het vogelhuisje (dobbeltoren).
4. **DOELENTABLEAU**. Spreek af met welk soort doelen je wilt spelen en leg het doelentableau met de betreffende kant naar boven op tafel:
   I. **GROEN**: kies voor de confronterende variant de kant met een 1e, 2e en 3e plaats bij elk doel. Dit is de standaard variant.
   II. **BLAUW**: kies voor een minder confronterend spel de kant die 1 punt geeft voor elk bereikt doel.
5. **DOELTEGELS**. Schud de doeltegels zonder deze te bekijken (ze zijn dubbelzijdig bedrukt). Leg er dan 1 (met een willekeurige kant naar boven) op elk van de 4 daarvoorbedoelde velden aan de linkerkant van het doelentableau.
6. **BONUSKAARTEN**. Schud de bonuskaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel.

SPELERS

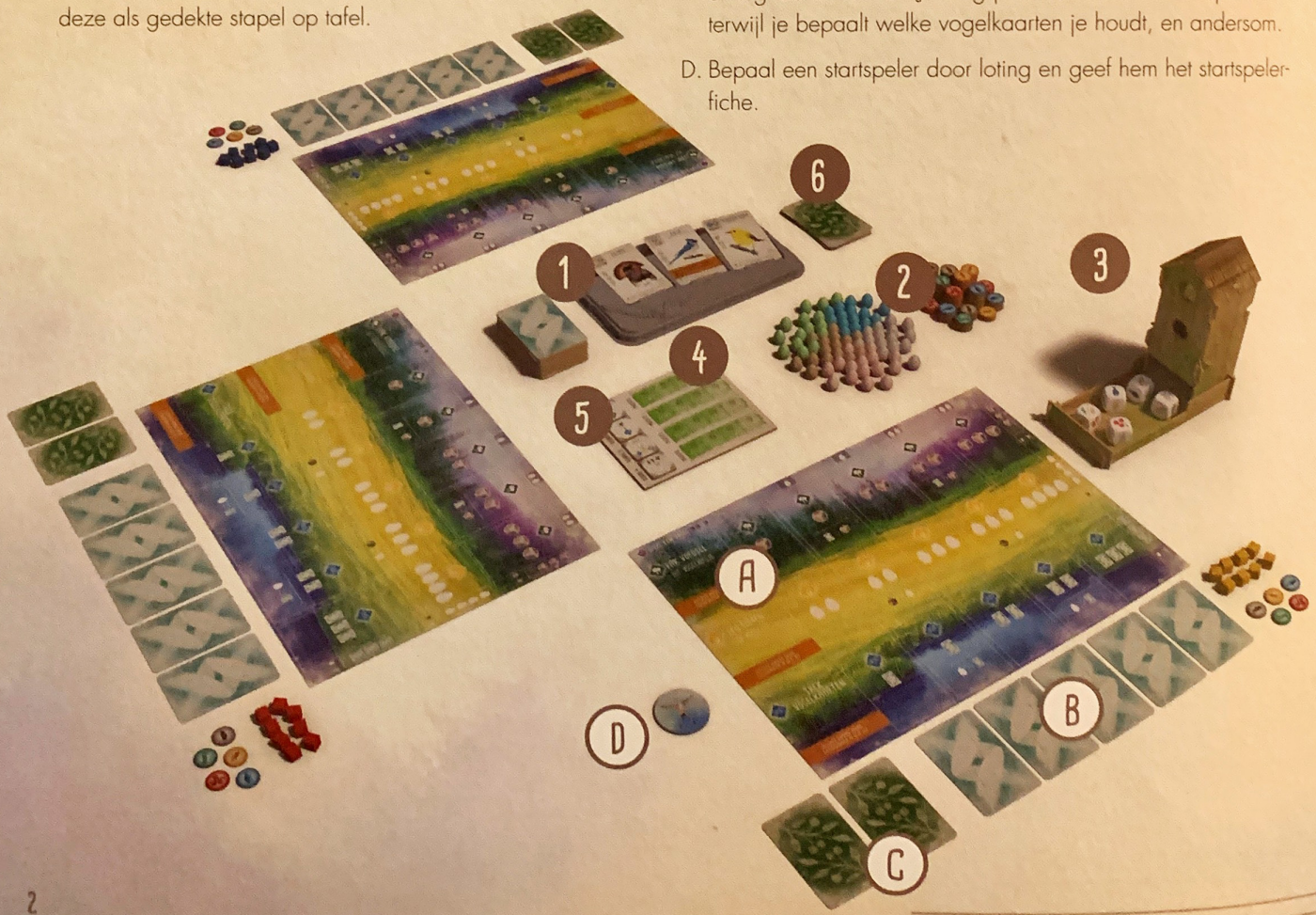
A. Iedere speler krijgt:
- 1 spelertableau
- 8 actiestenen van 1 kleur
- 2 bonuskaarten (hij trekt die van de gedekte stapel)
- 5 vogelkaarten (hij trekt die van de gedekte stapel)
- 5 voedselfiches (1 per soort: , , , ,)

Een speler mag zelf bepalen of hij zijn handkaarten tijdens het spel al dan niet voor de andere spelers verborgen houdt.

B. Iedere speler bepaalt nu hoeveel van zijn 5 vogelkaarten hij behoudt. **Voor elke vogelkaart die hij houdt, moet hij 1 van zijn voedselfiches in de voorraad terugdoen.**
Tip: het kan verstandig zijn om voedselfiches te houden die linksboven op de gekozen vogelkaarten staan.
Voorbeeld: een speler zou 2 vogelkaarten en 3 voedsel, of 4 vogelkaarten en 1 voedsel kunnen houden (uiteraard kunnen andere combinaties ook).

C. Iedere speler kiest 1 van zijn bonuskaarten om te behouden en legt de andere af. Je mag je bonuskaarten al bekijken terwijl je bepaalt welke vogelkaarten je houdt, en andersom.

D. Bepaal een startspeler door loting en geef hem het startspelerfiche.



Deze spelregels zijn gedetailleerd, maar de spelers kunnen het hele spel ook leren via het overzichtsblad (blz. 2 van de appendix). We adviseren dat blad als de spelers het spel gezamenlijk willen leren.





TIP: *bedenk bij het kiezen van vogelkaarten hoe deze helpen om vroeg in het spel meer kaarten of voedsel te verzamelen. Vooral bruine eigenschappen zijn nuttig!*

SPELVERLOOP

Wingspan bestaat uit 4 ronden. In elke ronde voeren de spelers steeds om beurten (met de klok mee) hun beurt uit totdat iedere speler al zijn beschikbare actiestenen heeft gebruikt.

VERLOOP VAN EEN BEURT

De speler die aan de beurt is, voert één van de op de linkerkant van zijn spelertableau aangegeven acties uit:

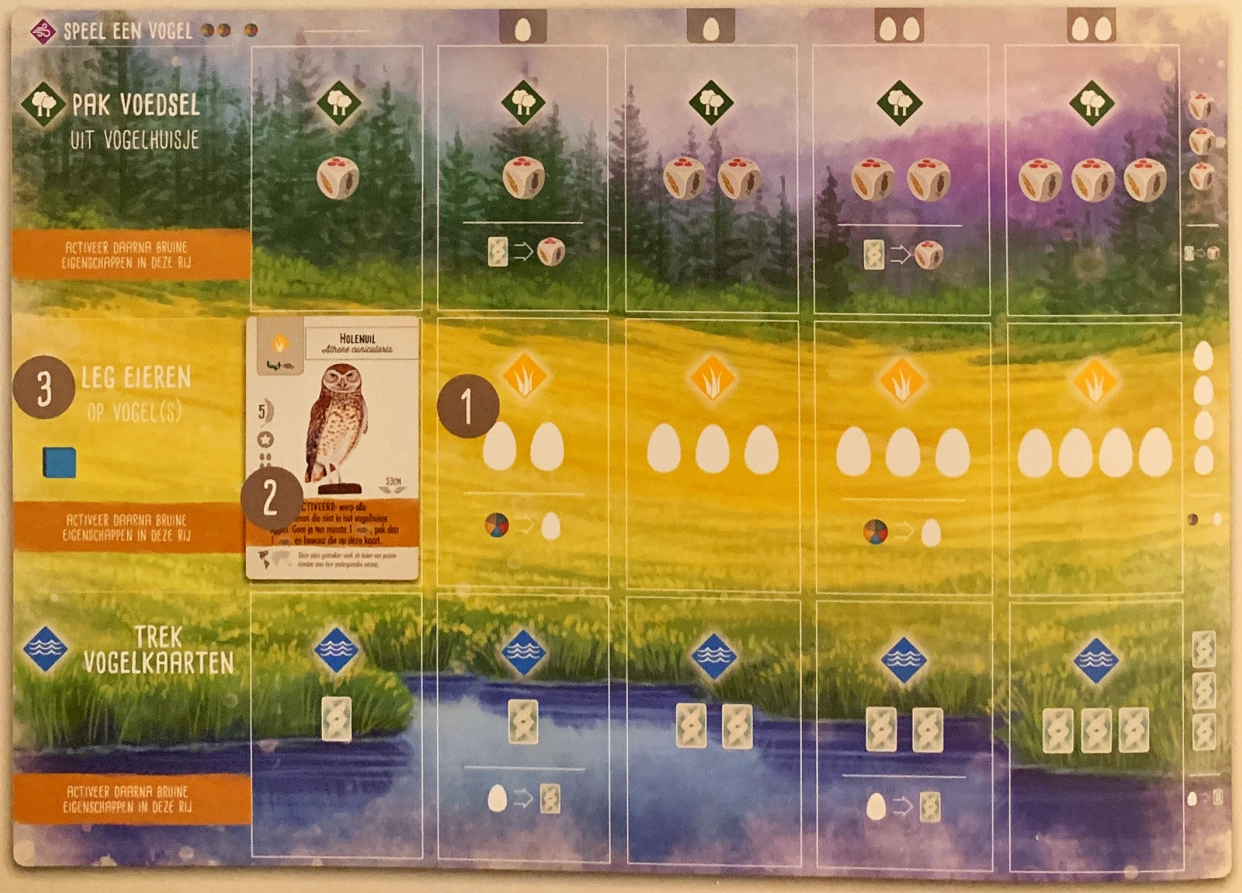
- Een vogel uit zijn hand spelen
- Voedsel pakken en eigenschappen van bosvogels activeren
- Eieren leggen en eigenschappen van weidevogels activeren
- Vogelkaarten trekken en eigenschappen van moerasvogels activeren

OPMERKING VAN DE AUTEUR: *de eerste paar beurten van een speler zijn meestal zeer eenvoudig omdat hij eraan werkt om vogels in zijn volière te krijgen. Hij zou zelfs dezelfde actie meermaals kunnen uitvoeren, wat absoluut toegestaan is! Gedetailleerde beschrijvingen van de acties staan op blz. 6-9.*

Om een vogel uit de hand op een leefomgeving te spelen, legt de speler een actiesteen op de "SPEEL EEN VOGEL"-plek boven de kolom waar hij de vogel gaat spelen. Hij betaalt de voedsel- en eikosten van de vogel en legt de vogel dan op zijn spelertableau. Heeft de vogel een "ALS GESPEELD"-eigenschap, dan voert de speler deze direct uit.

De acties "Voedsel pakken", "Eieren leggen" en "Vogelkaarten trekken" bestaan uit dezelfde 3 stappen (zie de nummers op de afbeelding van het spelertableau hieronder):

1. De speler kiest een leefomgeving op zijn tableau en legt een actiesteen op het **meest linkse veld zonder kaart** in die rij. Hij krijgt dan het op het veld afgebeelde voordeel.
2. Hij verplaatst zijn actiesteen dan van **rechts naar links**, waarbij hij elke vogel met een bruine "ALS GEACTIVEERD"-eigenschap in die rij activeert. Elke eigenschap is optioneel.
3. Als de actiesteen het meest linkse veld van de rij heeft bereikt, laat hij die daar liggen. Zijn beurt is voorbij.



Einde van een ronde

Nadat iedere speler al zijn actiestenen heeft gebruikt, is de ronde afgelopen. **De spelers voeren nu onderstaande stappen in de aangegeven volgorde uit:**

1. **Ze verwijderen alle actiestenen van hun spelertableaus.**
2. **Ze scoren punten voor het doel** van de net geëindigde ronde.
3. **Ze leggen alle open vogels op de vogelhouder af en leggen er nieuwe vogelkaarten van de gedekte stapel op.**
4. **Ze geven het startspelerfiche met de klok mee** aan de volgende speler door.

OPMERKING VAN DE AUTEUR: *naarmate het spel vordert hebben de spelers steeds minder acties tot hun beschikking, maar de eigenschappen van de vogels vormen krachtige combinaties omdat vogels in 1 rij elkaar versterken.*

Iedere speler gebruikt één van zijn actiestenen om zijn score op het doel voor de ronde aan te geven. Daardoor heeft hij de volgende ronde 1 actiesteen minder tot zijn beschikking:

- Ronde 1: 8 beurten per speler
- Ronde 2: 7 beurten per speler
- Ronde 3: 6 beurten per speler
- Ronde 4: 5 beurten per speler



Einde van het spel

Na afhandeling van ronde 4 is het spel afgelopen. Noteer voor iedere speler de volgende resultaten op het scoreblok:

- Punten voor elke eigen vogelkaart op zijn tableau (op de kaarten aangegeven)
- Punten voor elke eigen bonuskaart (op de kaarten aangegeven)
- Punten voor zijn doelen aan het einde van een ronde (op het doelentableau aangegeven)
- 1 punt voor:
  - » elk ei op een eigen vogelkaart
  - » elk voedselfiche dat op een eigen vogelkaart is bewaard
  - » elke kaart die onder een eigen vogelkaart is weggestopt

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste ongebruikte voedselfiches heeft. Is dat ook gelijk, dan delen deze spelers de winst.

MULTI-PLAYER						
PUNTEN OP KAARTEN	VOGELS					
	BONUSKAARTEN					
	"EINDE RONDE"-DOELEN					
1 PUNT PER STUK	EIEREN					
	VOEDSEL OP KAARTEN					
	WEGGESTOPTE KAARTEN					
TOTAAL						

DE VIER ACTIES

Wie aan de beurt is, voert 1 actie uit. Hieronder beschrijven we elke actie gedetailleerd.

OPTIE 1: EEN VOGEL UIT DE HAND SPELEN

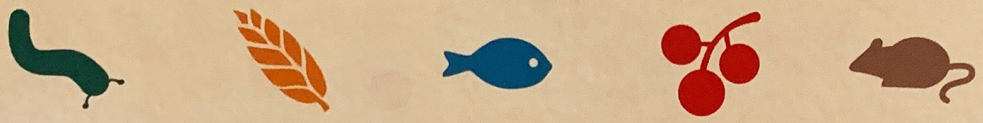
Voordat een speler ervoor kiest om een vogel uit zijn hand te spelen, moet hij de leefomgeving, de voedselvoorwaarden en de eikosten ervan bekijken. Linksboven op elke vogel staan de leefomgevings- en voedselvoorwaarden ervan. Afhankelijk van de kolom waarin de vogel wordt gelegd, kunnen er eikosten zijn (deze staan boven de kolommen aangegeven; de eerste kolom is gratis). Kan de speler niet aan alle voorwaarden en kosten voldoen, dan mag hij de vogel niet spelen.



KIEST DE SPELER ERVOOR OM EEN VOGEL TE SPELEN, DAN DOET HIJ HET VOLGENDE:

1. **Hij kiest een vogelkaart uit zijn hand en legt een actiesteen boven de kolom waar hij de kaart gaat spelen.** Hij betaalt de bijbehorende eikosten (indien van toepassing) door eieren van (een) vogel(s) naar keuze van zijn spelertableau in de algemene voorraad terug te leggen. *Het spelen van een vogel in kolom 2 en 3 kost 1 ei, in kolom 4 en 5 kost dit 2 eieren.*

2. **Hij betaalt de voedselkosten van de vogel.** Hij neemt de op de gespeelde vogelkaart aangegeven voedselfiches uit zijn persoonlijke voorraad en doet deze terug in de algemene voorraad (het is niet toegestaan om met voedselfiches te betalen die op vogelkaarten worden bewaard). De 5 soorten voedsel zijn:



ONGEWERVELDEN ZADEN VIS FRUIT KNAAGDIEREN

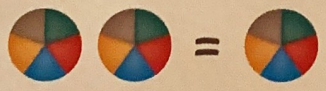


JOKER: staat dit symbool bij de voedselvoorwaarden van een vogel, dan mag de speler daar één van de 5 soorten voedsel voor gebruiken.



GEEN VOEDSEL: een cirkel met een streep erdoorheen geeft aan dat de vogel geen voedselkosten heeft.

OPMERKING VAN DE AUTEUR: *Deze voedselsoorten zijn zeer algemeen. We gebruiken bijvoorbeeld een rupssymbool voor ongewervelde dieren, maar sommige ongewervelden-eters zijn in plaats daarvan gespecialiseerd in het jagen op vliegende of zwemmende insecten (of schelpdieren).*



Bij het spelen van een vogel mag de speler 2 voedselfiches naar keuze inleveren om 1 ander voedselfiche te vervangen. Deze ruil mag niet tijdens andere delen van het spel worden gedaan. *Voorbeeld: als de speler 1 vis nodig heeft, mag hij in plaats daarvan 2 andere voedselfiches naar keuze betalen.*

3. **De speler legt de vogelkaart op het meest linkse vrije veld in de overeenkomende leefomgeving en verplaatst zijn actiesteen naar de linkerkant van de "SPEEL EEN VOGEL"-rij.** De 3 leefomgevingen zijn:



BOS WEIDE MOERAS

Staan er meer soorten leefomgevingssymbolen op de vogelkaart, dan mag de speler kiezen in welke leefomgeving (rij) hij de vogelkaart legt. Het spelertableau geeft aan dat een speler per leefomgeving niet meer dan 5 vogels kan hebben.

4. **Heeft een vogel een eigenschap die begint met "ALS GESPEELD", dan mag de speler die eigenschap direct uitvoeren.** Andere eigenschappen kunnen niet gebruikt worden bij het spelen van een vogel. **Het spelen van een vogel is de enige actie die geen rij vogels activeert.**

OPTIE 2: VOEDSEL PAKKEN EN EIGENSCHAPPEN VAN BOSVOGELS ACTIVEREN

Voedsel is vooral nodig om vogelkaarten te kunnen spelen. De dobbelstenen in het vogelhuisje geven aan welk voedsel beschikbaar is. Het vogelhuisje wordt tijdens het spel regelmatig leeggehaald en weer aangevuld.

KIEST EEN SPELER ERVOOR OM VOEDSEL TE PAKKEN, DAN DOET HIJ HET VOLGENDE:

1. **Hij legt een actiesteen op het meest linkse vrije veld (zonder vogelkaart) in de "PAK VOEDSEL"-rij op zijn spelertableau en pakt de aangegeven hoeveelheid voedsel van door hem gekozen dobbelstenen uit het vogelhuisje.**

   Voor elk voedsel dat hij pakt:
   - verwijdert hij één dobbelsteen uit het vogelhuisje en legt die op tafel.
   - pakt hij een voedselfiche dat met het symbool op de dobbelsteen overeenkomt en legt het naast zijn spelertableau. Voedselfiches zijn openbare informatie.

   Een speler krijgt altijd maar 1 voedselfiche per dobbelsteen. Kiest hij de dobbelsteen met dit resultaat, dan moet hij 1 van de 2 symbolen kiezen.

2. **Laat het veld waar de speler zijn actiesteen heeft gelegd een kaart-voedsel-ruilsymbool zien, dan mag hij eenmalig 1 kaart uit zijn hand afleggen om een extra voedsel te pakken.** Dit is niet verplicht. Kiest de speler ervoor om dat te doen, dan moet hij kiezen uit de dobbelstenen die nog in het vogelhuisje liggen.

3. **De speler activeert van rechts naar links de bruine eigenschappen van zijn bosvogels.** Alle eigenschappen zijn optioneel. Hij eindigt zijn beurt door zijn actiesteen aan de linkerkant van de "PAK VOEDSEL"-rij te leggen.



Voorbeeld: de speler pakt 1 voedsel van een dobbelsteen en mag daarna 1 vogelkaart afleggen om nog een voedsel van een dobbelsteen te pakken. Vervolgens mag hij de eigenschap op de vogelkaart in de rij activeren.



EIGENSCHAP

HET VOGELHUISJE

Het vogelhuisje heeft een lade om de 5 dobbelstenen in te bewaren. Leg dobbelstenen die er door een speler uit zijn gehaald om voedsel te pakken naast de lade totdat het vogelhuisje opnieuw wordt gevuld.

Is het vogelhuisje leeg, werp alle 5 dobbelstenen er dan opnieuw in. Tonen alle dobbelstenen in de lade hetzelfde symbool (ook als er maar 1 dobbelsteen in ligt) en mag een speler **om welke reden dan ook** voedsel pakken, dan mag hij ervoor kiezen om alle 5 dobbelstenen eerst opnieuw in het vogelhuisje te werpen (geldt als een uniek symbool).

DE VOEDSELFICHES

Een speler mag een onbeperkt aantal voedselfiches naast zijn spelertableau en zijn vogelkaarten hebben (sommige vogels staan een speler toe om er tot het einde van het spel voedsel op te bewaren). De voedselfiches in de algemene voorraad zijn niet gelimiteerd. Mocht een soort niet meer in de algemene voorraad beschikbaar zijn, gebruik dan tijdelijk vervangend materiaal.



OPTIE 3: EIEREN LEGGEN EN EIGENSCHAPPEN VAN WEIDEVOGELS ACTIVEREN

Eieren zijn onderdeel van de kosten voor het spelen van vogels in kolommen 2-5. Daarnaast is elk ei op de vogelkaarten op het spelertableau van een speler aan het einde van het spel 1 punt waard.

KIEST DE SPELER ERVOOR OM EIEREN TE LEGGEN, DAN DOET HIJ HET VOLGENDE:

1. **Hij legt een actiesteen op het meest linkse vrije veld (zonder vogelkaart) in de "LEG EIEREN"-rij op zijn spelertableau en legt het aangegeven aantal eieren.**

   Om een ei te leggen, neemt de speler een ei uit de algemene voorraad (de kleur is niet van belang) en legt het op een vogelkaart die er (op basis van zijn eilimiet) plaats voor heeft. Het ei blijft daar de rest van het spel liggen, tenzij het wordt afgelegd.



   De speler mag eieren over zoveel vogelkaarten verdelen als hij wil (zelfs allemaal op 1 vogel), maar elke vogel heeft een eilimiet. Deze limiet is aan de linkerkant van een vogelkaart met eisymbolen aangegeven. Er kunnen nooit meer eieren op een vogel liggen dan de erop aangegeven limiet.

   Het kan voorkomen dat een speler meer eieren mag leggen dan hij plaats op zijn vogelkaarten heeft. In dat geval verliest hij het overschot.

2. **Laat het veld waar de speler zijn actiesteen heeft gelegd een voedsel-ei-ruilsymbool zien, dan mag hij eenmalig 1 voedselfiche uit zijn voorraad afleggen om een extra ei te leggen.** Dit is niet verplicht.



Voorbeeld: de speler legt 2 eieren en mag daarna 1 voedselfiche afleggen om nog een ei te leggen. Vervolgens mag hij de eigenschap van de vogelkaart in de rij activeren.

3. **De speler activeert van rechts naar links de bruine eigenschappen van zijn weidevogels.** Alle eigenschappen zijn optioneel. Hij eindigt zijn beurt door zijn actiesteen aan de linkerkant van de "LEG EIEREN"-rij te leggen.

DE EI-MINIATUREN

De voorraad eieren is ongelimiteerd. Mocht de voorraad toch leeg raken, gebruik dan tijdelijk vervangend materiaal.

NESTSOORTEN

Op elke vogelkaart staat onder zijn puntenwaarde een nestsymbool. Deze symbolen zijn belangrijk voor doelen aan het einde van een ronde en bonuskaarten. De 4 soorten nesten zijn:





Is het nestsymbool van een vogel een ster, dan geldt deze als joker (deze vogels bouwen nesten die niet in 1 van de 4 categorieën vallen). Deze kunnen krachtig zijn, omdat ze voor elk ander soort nest mogen worden gebruikt met betrekking tot doelen en bonuskaarten.

OPMERKING VAN DE AUTEUR: *eilimieten in Wingspan staan in verhouding met de hoeveelheid eieren die de vogels in werkelijkheid leggen... maar zijn om speltechnische redenen naar beneden bijgeschaald. Vogels met een limiet van 6 eieren kunnen er in werkelijkheid wel 15 of meer per jaar leggen!*

OPTIE 4: VOGELKAARTEN TREKKEN EN EIGENSCHAPPEN OP MOERASVOGELS ACTIVEREN

De speler mag bij het trekken steeds kiezen uit de 3 open kaarten in de vogelhouder en de bovenste kaart van de gedekte stapel.

KIEST DE SPELER ERVOOR OM KAARTEN TE TREKKEN, DAN DOET HIJ HET VOLGENDE:



1. Hij legt een actiesteen op het meest linkse vrije veld (zonder vogelkaart) in de "TREK KAARTEN"-rij op zijn spelertableau en trekt het aangegeven aantal kaarten uit de vogelhouder en/of van de gedekte stapel. Er is geen limiet aan het aantal handkaarten van een speler.

2. Laat het veld waar de speler zijn actiesteen heeft gelegd een ei-kaart-ruilsymbool zien, dan mag hij eenmalig 1 ei van zijn spelertableau afleggen om een extra kaart te trekken. Dit is niet verplicht. Leg een van een vogelkaart gehaald ei terug in de algemene voorraad.



Voorbeeld: de speler trekt 1 vogelkaart. Daarna mag hij 1 ei afleggen om nog een kaart te trekken. Vervolgens mag hij de eigenschap van de vogel in de rij activeren.

3. De speler activeert van rechts naar links de bruine eigenschappen van zijn moerasvogels. Alle eigenschappen zijn optioneel. Hij eindigt zijn beurt door zijn actiesteen aan de linkerkant van de "TREK KAARTEN"-rij te leggen.

OPMERKING VAN DE AUTEUR: *Wingspan bevat 170 van de 914 vogelsoorten die in Noord-Amerika zijn gevonden. Onderaan elke vogel staat op de landkaart aangegeven in welke continenten de betreffende vogel leeft.*

DE GEDEKTE STAPEL VOGELKAARTEN

Trekt een speler open kaarten, dan vult hij deze niet direct aan. Pas nadat hij alle kaarten van zijn beurt heeft getrokken, vult hij lege plekken in de vogelhouder met nieuwe kaarten van de gedekte stapel aan. Is de gedekte stapel leeg, schud dan alle afgelegde vogelkaarten en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

Leg aan het einde van een ronde alle overgebleven open kaarten in de vogelhouder af en vul deze met 3 nieuwe kaarten van de gedekte stapel.

VOGELEIGENSCHAPPEN

ER ZIJN 3 CATEGORIEËN VOGELEIGENSCHAPPEN:

ALS GEACTIVEERD: (BRUIN): deze eigenschappen mogen van rechts naar links geactiveerd worden als de speler de bijbehorende leefomgeving gebruikt.

BEWAREN: deze term wordt gebruikt als een speler een voedselfiche op een vogelkaart legt (de vogel slaat het voedsel voor later op). De speler kan dit voedsel tijdens het spel niet gebruiken. In plaats daarvan is het aan het einde van het spel 1 punt waard.

Dit symbool geeft aan dat de vogel een roofvogel is.





VLEUGELWIJDTE: de vleugelwijdte van een vogel is van belang voor de eigenschappen van sommige vogels.

Dit symbool geeft aan dat de eigenschap van de vogel een speler toestaat om er andere vogelkaarten onder weg te stoppen. Dit stelt het vormen van een zwerm voor.

EENMALIG TUSSEN BEURTEN (ROZE): Een speler mag deze eigenschappen tijdens de beurt van een andere speler activeren. Hij mag een roze eigenschap tussen 2 eigen beurten ten hoogste eenmaal gebruiken (en alleen als een andere speler aan de voorwaarde voldoet). We raden aan om bij het spelen van zo'n kaart de eigenschap hardop voor te lezen, zodat de andere spelers weten wat er gebeurt als ze bepaalde acties uitvoeren. De spelers zouden elkaar eraan moeten helpen herinneren als een roze eigenschap kan worden geactiveerd.



ALS GESPEELD (GEEN KLEUR): Een speler mag deze eigenschappen uitsluitend activeren op het moment dat hij de betreffende vogel speelt (daarna nooit meer).

De eigenschappen van vogels zijn nooit verplicht. Als een speler bijvoorbeeld geen kaart wil opofferen om onder een vogel weg te stoppen, dan hoeft hij dat niet te doen.



In de appendix staan gedetailleerde beschrijvingen van alle vogeleigenschappen.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde is afgelopen nadat alle spelers hun beschikbare actiestenen hebben ingezet (1 actiesteen per beurt). Aan het einde van een ronde gebeurt het volgende:

1. **Iedere speler verwijdert alle actiestenen van zijn spelertableau.**
2. **Iedere speler telt de punten** die hij voor het doel van de zojuist afgelopen ronde heeft gescoord.
3. **Leg alle open kaarten in de vogelhouder af en vervang deze door nieuwe kaarten van de gedekte stapel.**
4. **Geef het startspelerfiche met de klok mee** aan de volgende speler door.

DE DOELEN AAN HET EINDE VAN EEN RONDE

De doelen aan het einde van een ronde hebben betrekking op het aantal vogels of eieren dat een speler in een bepaalde leefomgeving of nestsoort heeft. Om aan te geven hoeveel punten een speler voor het betreffende doel heeft gescoord, **moet hij één van zijn actiestenen op het doelentableau leggen** (zelfs als hij 0 punten scoort). Het doelentableau heeft 2 kanten, elk met een verschillend scoringssysteem.

GROEN: MEERDERHEID VAN HET DOEL

Dit systeem gebruikt de kant van het doelentableau met velden voor de 1e, 2e en 3e plaats.



Iedere speler telt hoeveel exemplaren hij heeft van het door de doeltegel aangegeven voorwerp. De spelers vergelijken hun resultaten en leggen hun actiestenen van hoog (links) naar laag (rechts) in de betreffende rij.

Zijn er spelers met een gelijk aantal, leg de betreffende actiestenen dan op hetzelfde veld en sla het/de volgende veld(en) over. Tel aan het einde van het spel de punten voor het veld met de actiestenen en die van het/de volgende lege veld(en) bij elkaar op en deel het totaal door het aantal op hetzelfde veld liggende actiestenen (rond naar beneden af). De vierde plaats levert altijd 0 punten op.

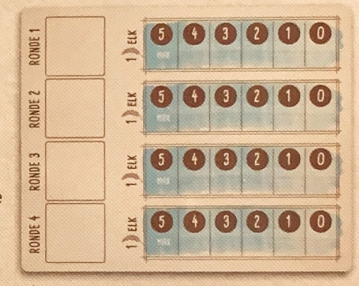
Voorbeeld: een doeltegel geeft 5, 2 en 1 punt. Als twee spelers de eerste plaats delen, krijgen ze elk 3 punten (5+2 gedeeld door 2, naar beneden afgerond). De tweede plaats wordt niet aan een andere speler vergeven.

Een speler moet ten minste 1 exemplaar van het doelvoorwerp hebben om punten voor het doel te scoren. *Voorbeeld: bij het doel "meeste vogels in de weideomgeving" moet een speler ten minste 1 weidevogel hebben om punten te scoren.*

Een speler die op de 4e of 5e plaats eindigt, **moet alsnog een actiesteen op het veld met "0" leggen**.

BLAUW: 1 PUNT PER DOELVOORWERP

Dit systeem gebruikt de kant van het doelentableau met de velden 5-4-3-2-1-0 naast de velden voor de doeltegels.



Iedere speler telt aan het einde van een ronde hoeveel exemplaren hij van het doelvoorwerp heeft. Voor elk ervan scoort hij 1 punt met een maximum van 5 punten per doeltegel. Iedere speler gebruikt een actiesteen om zijn score op het betreffende veld aan te geven. Heeft een speler geen exemplaren van het doelvoorwerp, **dan moet hij alsnog een actiesteen op het veld met "0" leggen**.

ZIE BLZ. 5 VOOR "EINDE VAN HET SPEL".
ZIE DE APPENDIX VOOR GEDETAILLEERDE BESCHRIJVINGEN VAN DE DOELEN.

BONUSKAARTEN

Zoals in de "Voorbereiding" beschreven, start iedere speler met 1 bonuskaart (gekozen uit 2 willekeurig getrokken kaarten). Sommige vogels geven de spelers de mogelijkheid om aan extra bonuskaarten te komen.

Alle bonuskaarten geven pas aan het einde van het spel punten. Zie de appendix voor gedetailleerde beschrijvingen van de bonuskaarten.

CREDITS

- De informatie over de vogels komt van de website All About Birds van het Cornell Lab of Ornithology (allaboutbirds.org), de Audubon Guide to North American Birds (www.audubon.org/bird-guide) en de Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America and Western North America, van David Allen Sibley.

Vogelbescherming
NEDERLAND

Bescherming in Nederland én wereldwijd

Vogelbescherming Nederland is een onafhankelijke, landelijke natuurbeschermingsorganisatie. Een actieve vereniging die onder meer wordt ondersteund door zo'n 140.000 leden, diverse bedrijven, fondsen en instellingen. Vogelbescherming is de Nederlandse partner van BirdLife International, de organisatie die wereldwijd opkomt voor vogels en hun leefgebieden. Door gerichte beschermingsprogramma's, intensieve samenwerkingen, politieke lobby, juridische actie, duidelijke voorlichting en effectieve campagnes zet Vogelbescherming zich in voor de bescherming van vogels in Nederland en wereldwijd. Voor ons beschermingswerk gebruiken we de beste wetenschappelijke inzichten. Er zijn veel successen bereikt, zoals de terugkeer van de ooievaar, ijsvogel, lepelaar en de kerkuil in ons Nederlandse landschap.



© 2019 Stonemaier LLC
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Elizabeth Hargrave
Illustraties: Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo en Beth Sobel
3D-vormgeving: Greg May
Ontwerp vogelhuisje: Tower Rex
Fotografie: Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer en Peter Green
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Lettertype Cardenio Modern ontworpen door: Nils Cordes

Alle rechten voorbehouden
Made in China

STONEMAIER GAMES

WIN01-02277-1907

WINGSPAN

APPENDIX



INHOUDSOPGAVE

Overzichtsblad 2
Appendix 3
"Einde ronde"-doelen 3
Bonuskaarten 4
Vogeleigenschappen 6
"Pak voedsel"-eigenschappen 6
"Leg eieren"-eigenschappen 8
"Trek kaarten"-eigenschappen 9
"Vorm zwermen"-eigenschappen 10
Jaag- en viseigenschappen 11
Andere eigenschappen 12

OVERZICHTSBLAD

VOORBEREIDING

ALGEMEEN

1. **VOGELKAARTEN:** schud deze stapel en leg er 3 open op de vogelhouder.
2. **VOORRAAD:** leg voedselfiches en ei-miniaturen in de voorraad.
3. **VOGELHUISJE:** werp de dobbelstenen in het vogelhuisje.
4. **DOELENTABLEAU:** leg het met een kant naar keuze op tafel.
5. **DOELTEGELS:** leg 4 willekeurige doeltegels op het doelentableau.
6. **BONUSKAARTEN:** leg deze geschud als gedekte stapel op tafel.

VOORBEREIDING SPELERS

1. Geef elke speler een spelertableau, 8 actiestenen van 1 kleur, 2 willekeurige bonuskaarten, 5 vogelkaarten en 1 fiche van elke voedselsoort.
2. Leg 1 voedselfiche af per vogel die je houdt. Leg de andere vogelkaarten af.
3. Houd 1 bonuskaart en leg de andere af.
4. Kies een startspeler en geef hem het startspelerfiche.

OVERZICHT VAN EEN RONDE

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, kiest de speler die aan de beurt is één leefomgeving op zijn spelertableau (alle leefomgevingen zijn altijd beschikbaar) en legt hij één van zijn actiestenen op het meest linkse vrije veld in die rij om 1 van de volgende 4 acties uit te voeren:

1. EEN VOGEL SPELEN

A. Kies 1 vogel uit je hand om te spelen.
B. Leg zoveel eieren van je vogelkaarten af als het aantal ○-symbolen in de kolom waar je de vogelkaart gaat spelen.
C. Leg de op de vogelkaart aangegeven voedselfiches af (⊘-symbool betekent dat je geen voedsel hoeft af te geven). Een joker (◕) betekent een voedselfiche naar keuze. Je mag 2 voedselfiches naar keuze afgeven om 1 ander fiche te vervangen.
D. Leg de vogelkaart op het meest linkse vrije veld van een op de vogelkaart aangegeven leefomgeving (in de kolom waar je voor hebt betaald).
E. Heeft de vogel een "ALS GESPEELD"-eigenschap, dan activeer je die meteen.

2. VOEDSEL PAKKEN

A. Pak zoveel voedselfiches als het aantal 🍞-symbolen op het meest linkse vrije bosveld door dobbelstenen uit het vogelhuisje te nemen en het erop afgebeelde resultaat te pakken (🪶 betekent dat je één van de twee mag kiezen).
B. Toont het meest linkse vrije bosveld dit symbool ⚂ ⇨ 🍞, dan mag je 1 vogelkaart uit je hand afleggen om nog een dobbelsteen uit het vogelhuisje te nemen en het afgebeelde resultaat te pakken.
C. Activeer van rechts naar links zoveel bruine eigenschappen in de bosrij als je wilt.

3. EIEREN LEGGEN

A. Leg zoveel eieren als het aantal ○-symbolen op het meest linkse vrije weideveld. Leg deze op vogelkaarten (niet boven de eilimiet, overschot gaat verloren).
B. Toont het meest linkse vrije weideveld dit symbool ◕ ⇨ ○, dan mag je 1 voedselfiche afleggen om nog een ei te leggen.
C. Activeer van rechts naar links zoveel bruine eigenschappen in de weiderij als je wilt.

4. KAARTEN TREKKEN

A. Trek zoveel vogelkaarten als het aantal ⚂-symbolen op het meest linkse vrije moerasveld. Trek van de gedekte stapel of uit de vogelhouder. Vul de vogelhouder nog niet aan.
B. Toont het meest linkse vrije moerasveld dit symbool ○ ⇨ ⚂, dan mag je 1 ei afleggen om nog een kaart te trekken.
C. Activeer van rechts naar links zoveel bruine eigenschappen in de moerasrij als je wilt.
D. Vul de lege plekken van de vogelhouder vanaf de gedekte stapel aan.

HET VOGELHUISJE

Is het vogelhuisje op enig moment leeg, werp dan direct alle 5 dobbelstenen er weer in.

Tonen alle dobbelstenen in de lade hetzelfde resultaat (ook bij slechts 1 dobbelsteen) en je mag voedsel pakken, dan mag je ervoor kiezen om eerst alle 5 dobbelstenen in de lade te werpen (🪶 geldt als een uniek resultaat).

EINDE VAN EEN RONDE

1. Verwijder alle actiestenen van je spelertableau.
2. Leg 1 actiesteen op de huidige doeltegel om je score aan te geven:
   - Groene kant doelentableau: tel de waarden van het gedeelde en het/de volgende lege veld(en) bij elkaar op en deel dat door het aantal gelijkstaande spelers (naar beneden afronden). De 4e plaats levert 0 punten op.
   - Blauwe kant doelentableau: het maximale aantal punten dat je kunt scoren is 5 en het minimum 0 (ook dan moet je een actiesteen leggen).
3. Leg alle open vogelkaarten op de vogelhouder af en leg er 3 nieuwe van de gedekte stapel op.
4. Geef het startspelerfiche (met de klok mee) aan de volgende speler door.

PUNTENTELLING - EINDE VAN HET SPEL

Iedere speler scoort na afloop van ronde 4 de volgende punten:

1. Punten op elke eigen vogelkaart
2. Punten op elke eigen bonuskaart
3. Punten voor "Einde ronde"-doelen
4. 1 punt per:
   - ei op eigen vogelkaarten
   - bewaard voedselfiche op eigen vogelkaarten
   - onder een eigen vogelkaart weggestopte kaart

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste voedselfiches in voorraad. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de winst.

APPENDIX

"EINDE RONDE"-DOELEN



Tel het aantal vogels dat je op dit moment **in deze specifieke leefomgevingsrij** hebt.

Er is voor elke leefomgeving 1 exemplaar van dit doel.



Tel het aantal **vogels met deze specifieke nestsoort** waarop ten minste 1 ei ligt. Een vogel kan maximaal eenmaal geteld worden, ook al liggen er meer eieren op. Jokernesten tellen voor dit doel mee.

Er is voor elke nestsoort 1 exemplaar van dit doel.



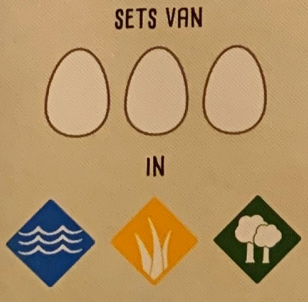
Tel het aantal eieren dat **in deze specifieke leefomgevingsrij** op je vogelkaarten ligt. Elk ei telt mee, ook al liggen er meerdere op 1 vogelkaart.

Er is voor elke leefomgeving 1 exemplaar van dit doel.



Tel het aantal eieren op **vogels met deze specifieke nestsoort**. Elk ei telt mee, ook al liggen er meerdere op 1 vogel. Jokernesten tellen voor dit doel mee.

Er is voor elke nestsoort 1 exemplaar van dit doel



Een set bestaat uit 1 ei in de bosrij, 1 ei in de weiderij en 1 ei in de moerasrij. Tel het aantal sets dat je op je spelertableau hebt.



Tel het aantal vogelkaarten op je spelertableau.

BONUSKAARTEN

NAAMGERELATEERDE BONUSSEN

Voor alle bonuskaarten geldt dat uitsluitend de situatie **aan het einde van het spel** van toepassing is.

FOTOGRAAF	Vogels met kleuren in hun naam	Tel de vogels op je spelertableau met één van de volgende woorden in hun naam. Elke vogel telt maar één keer mee, ook al heeft deze meerdere kleuren in zijn naam, De volgende woorden vallen onder deze categorie: azuur, blauw, bont, bruin, citroen, geel, goud, grijs, groen, indigo, lazuli, purper, robijn, rood, rosse, tweekleurig, wit, zilver, zwart.
ONTLEEDKUNDIGE	Vogels met lichaamsdelen in hun naam	Tel de vogels op je spelertableau met één van de volgende woorden in hun naam. Elke vogel telt maar één keer mee, ook al heeft deze meerdere lichaamsdelen in zijn naam. De volgende woorden vallen onder deze categorie: been, bek, borst, buik, eikel, hals, kaak, keel, kop, oog, oor, schouder, snavel, staart, teen, vleugel.
KAARTENMAKER	Vogels met gebiedsgerelateerde termen in hun naam	Tel de vogels op je spelertableau met één van de volgende gebiedsgerelateerde termen in hun naam. De volgende woorden vallen onder deze categorie: Amerikaans, Baltimore, berg, Californisch, Canadese, Carolina, IJslandse, Inca, Louisiana, Mexicaans, Mississippi, prairie, savannah, woestijn.
HISTORICUS	Vogels die naar een persoon zijn vernoemd	Tel de vogels op je spelertableau met één van de volgende personen in hun naam. De volgende woorden vallen onder deze categorie: Anna's, Bairds, Bells, Bewicks, Brewers, Cassins, Clarks, Coopers, Forsters, Franklins, Gambels, Lincolns, Says, Stellers.

Nest/ei-gerelateerde bonussen

Heemtuinier Platformbouwer Gebiedsomheiner Nestkastenbouwer	Vogels met een specifiek nestsymbool 	Tel het aantal vogels op je spelertableau met dit specifieke nestsymbool op hun kaart. Jokernesten  tellen voor elk van deze bonuskaarten mee.
Broedmanager	Vogels waarop ten minste 4 eieren liggen	Tel de vogels op je spelertableau waarop 4 of meer eieren liggen.
Broedkundige	Vogels waarop ten minste 1 ei ligt	Tel de vogels op je spelertableau waarop 1 of meer eieren liggen.

Leefomgevingsgerelateerde bonussen

Boswachter Prairiebeheerder Moeraswetenschapper	Vogels die uitsluitend in een specifieke leefomgeving kunnen leven 	Tel het aantal vogels op je spelertableau met uitsluitend dit specifieke leefomgevingssymbool op hun kaart. Vogels met meer dan 1 leefomgevingssymbool tellen voor deze bonuskaarten niet mee.
Ecoloog	Vogels in je leefomgeving met de minste vogels	Tel het aantal vogels in de leefomgeving op je spelerstableau waar je de minste vogelkaarten hebt. Bij een gelijke stand tel je één van die leefomgevingen. ***Voorbeeld:*** *al je leefomgevingen bevatten 3 vogels. De leefomgeving met de minste vogels heeft er dan 3.*

Andere bonussen

Vogelteller Valkenier	Vogels met een bepaald soort eigenschap 	Tel het aantal vogels op je spelertableau met dit specifieke symbool erop. Het symbool bevindt zich aan de linkerkant van de eigenschap van de vogel.
"Grote vogel"-specialist	Vogels met vleugelwijdten van boven de 65 cm	Tel het aantal vogels op je spelertableau met vleugelwijdten van boven de 65 cm. Vogels met vleugelwijdten van precies 65 cm tellen niet mee.
Zangvogelspecialist	Vogels met vleugelwijdten van 30 cm of minder	Tel het aantal vogels op je spelertableau met vleugelwijdten van 30 cm of minder. Vogels met vleugelwijdten van precies 30 cm tellen mee.
Achtertuinvogelaar	Vogels die minder dan 4 punten waard zijn	Tel het aantal vogels op je spelertableau met 0, 1, 2 of 3 punten op de kaart (alleen het symbool op de kaart is van toepassing).
Visionair leider	Vogelkaarten in je hand	Tel het aantal vogelkaarten in je hand.

VOGELEIGENSCHAPPEN

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET PAKKEN VAN VOEDSEL

ALGEMEEN: pak voedsel zoals op de kaart is beschreven. Elke kaart geeft aan of je het voedsel direct uit de voorraad mag pakken of een dobbelsteen uit het vogelhuisje moet gebruiken (neem die in dat geval uit het vogelhuisje).

VOEDSEL UIT HET VOGELHUISJE

Algemeen: als een kaart aangeeft dat je een uit het vogelhuisje mag pakken, mag je een dobbelsteen met of gebruiken. Hetzelfde geldt voor zaden .

GROTE KUIFTIRAN INDIGOGORS LOUISIANATANGARE ROODBORSTKARDINAAL	**ALS GEACTIVEERD:** pak 1 [soort voedsel] uit het vogelhuisje, indien beschikbaar.	
GOUDEN GRONDSPECHT AMERIKAANSE ZEEAREND	**ALS GESPEELD:** pak alle [soort voedsel] die in het vogelhuisje liggen.	
ANNA'S KOLIBRIE ROBIJNKEELKOLIBRIE	**ALS GEACTIVEERD:** iedere speler pakt 1 voedsel uit het vogelhuisje, te beginnen bij de speler naar jouw keuze.	De eigenaar van de kolibrie bepaalt welke speler als eerste voedsel pakt. Daarna volgen de andere spelers in beurtvolgorde. Een speler die aan de beurt is, mag tijdens deze actie alle dobbelstenen in het vogelhuisje werpen als het leeg is of als alle dobbelstenen hetzelfde resultaat tonen.
HEREMIETLIJSTER	**ALS GEACTIVEERD:** de speler(s) met de minste -vogels pakt/pakken 1 uit het vogelhuisje.	Het gaat hier om de speler(s) met de minste vogels in de bosrij. Bij een gelijke stand mogen de betreffende spelers allemaal deze eigenschap gebruiken. De eigenaar van de heremietlijster bepaalt wie er begint. Daarna volgen de andere spelers in beurtvolgorde.
AMERIKAANSE EKSTER ROODKOPGIER ZWARTE GIER	**EENMALIG TUSSEN BEURTEN:** als een van een andere speler lukt, pak jij 1 uit het vogelhuisje.	Activeren meerdere spelers tegelijk deze eigenschap, dan krijgen ze hun voedsel in beurtvolgorde, te beginnen bij de speler die met de klok mee het dichtst bij de speler zit wiens roofvogelactie gelukt was.

Voedsel uit de voorraad

Deze eigenschappen staan de spelers toe om voedsel direct uit de voorraad te pakken zonder van het vogelhuisje afhankelijk te zijn. De voorraad voedselfiches is ongelimiteerd. Mocht de voorraad toch leeg raken, gebruik dan tijdelijk vervangend materiaal.

Blauwgrijze muggenvanger Geelbuiksapspecht Gevlekte towie Rode kardinaal	**Als geactiveerd:** pak 1 [specifieke voedselsoort] uit de voorraad.	
Bruine pelikaan Goudsijs	**Als gespeeld:** pak 3 [specifieke voedselsoort] uit de voorraad.	
Groene reiger	**Als geactiveerd:** ruil 1 voedselfiche naar keuze tegen 1 ander voedselfiche uit de voorraad.	
Amerikaanse kraai Kwak Raaf Viskraai Woestijnraaf	**Als geactiveerd:** leg 1 ◯ van één van je andere vogels af om [1 / 2] voedsel uit de voorraad te pakken.	Je moet ten minste 1 ei op een andere vogel hebben gelegd om deze eigenschap te kunnen gebruiken. Doe het afgelegde ei in de voorraad terug.
Bandijsvogel Koningstiran	**Eenmalig tussen beurten:** als een andere speler een vogel in een [specifieke leefomgeving] speelt, pak jij 1 [specifieke voedselsoort] uit de voorraad.	Activeer deze eigenschap als een speler de actie "Een vogel spelen" uitvoert om een vogel in de op jouw kaart aangegeven leefomgeving te spelen. Als een vogel zijn eigenschap gebruikt om naar de betreffende leefomgeving te verhuizen, mag je deze eigenschap niet activeren.
Baltimoretroepiaal Kruisbek Phoebe Visarend Zwaluwstaartkoningstiran	**Als geactiveerd:** alle spelers pakken 1 [specifieke voedselsoort] uit de voorraad.	

Voedsel opslaan

Canadese boomklever Carolinamees Gambels mees Ridgways mees Witborstboomklever	**Als geactiveerd:** pak 1 🌾 uit de voorraad en bewaar die op deze kaart.	Zoals op de kaarten staat aangegeven, pak je bij het activeren van deze kaarten 1 voedselfiche, dat je op de vogelkaart **moet** leggen. Een fiche op een vogelkaart kun je de rest van het spel niet meer gebruiken. Aan het einde van het spel is elk voedselfiche op een vogelkaart 1 punt waard.
Amerikaanse klapekster	**Eenmalig tussen beurten:** als een andere speler de actie "Voedsel pakken" uitvoert en ten minste 1 🐟 pakt, dan pak jij ook 1 🐟 en bewaar je die op deze kaart.	
Blauwe gaai Eikelspecht Grijze notenkraker Stellers gaai Roodbuikspecht Roodkopspecht	**Als geactiveerd:** pak 1 🌾 uit het vogelhuisje (indien beschikbaar). Je mag die op deze kaart bewaren.	Zoals op de kaarten staat aangegeven, pak je bij het activeren van deze kaarten 1 voedselfiche en mag je het op de vogelkaart leggen. Een fiche op een vogelkaart kun je de rest van het spel niet meer gebruiken. Aan het einde van het spel is elk voedselfiche op een vogelkaart 1 punt waard.

VOGELEIGENSCHAPPEN

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET LEGGEN VAN EIEREN

ALGEMEEN: onthoud dat elke vogel een eilimiet heeft (zie actie-optie 3 in de spelregels). Het is **nooit** toegestaan om meer eieren op een vogel te hebben dan zijn limiet.

-nestsymbolen zijn jokers en kunnen gebruikt worden om een andere nestsoort te vervangen. Heb je meerdere eigenschappen die aan bepaalde nestsoorten zijn gerelateerd, dan mag je een vogel met een voor al deze eigenschappen gebruiken, zelfs binnen één beurt.

AMERIKAANSE KLUUT BRUINKOPKOEVOGEL GEELSNAVELKOEKOEK IJSLANDSE BRILDUIKER ROODOOGKOEVOGEL	**EENMALIG TUSSEN BEURTEN:** als een andere speler de actie "Eieren leggen" uitvoert, legt deze vogel 1 op een andere vogel met een [specifieke nestsoort]-nest.	Als een andere speler de -actie uitvoert, mag jij ook 1 ei leggen. Je mag dit tussen 2 opeenvolgende eigen beurten niet meer dan eenmaal doen, ongeacht hoeveel andere spelers eieren leggen.
INCADUIF BOBOLINK GRIJSKEELTIRAN SAYS PHOEBE	**ALS GESPEELD:** leg 1 op elk van je vogels met een [specifieke nestsoort]-nest.	Deze eigenschap staat je toe om op elk van je vogels met dit specifieke nestsymbool (en op alle vogels met een jokernestsymbool) 1 ei te leggen, met inbegrip van de juist gespeelde vogel.
GEELKAAKWEIDESPREEUW LAZULIGORS NOORD-AMERIKAANSE HELMSPECHT	**ALS GEACTIVEERD:** alle spelers leggen 1 op 1 vogel naar keuze [met een specifieke nestsoort]. Jij mag daarnaast nog 1 op 1 andere vogel naar keuze [met dezelfde nestsoort] leggen.	Deze eigenschap staat je toe om een ei te leggen op 1 of 2 van je vogels met een specifiek nestsymbool (of een joker). Iedere andere speler mag een ei op 1 vogel met dat nestsymbool (of een joker) leggen. Heeft een speler het betreffende symbool niet, dan vervalt de mogelijkheid.
BAIRDS GORS CASSINS GORS MUSGORS SPRINKHAANGORS	**ALS GEACTIVEERD:** leg 1 op een vogel naar keuze.	
BOOMKWARTEL CALIFORNISCHE KUIFKWARTEL TREURDUIF	**ALS GEACTIVEERD:** leg 1 op deze vogel.	

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET TREKKEN VAN KAARTEN

ALGEMEEN: trek kaarten en doe die in je hand zoals op de kaart aangegeven. Net als bij de actie "Kaarten trekken" (optie 4 in de spelregels) mag je kaarten van de gedekte stapel of uit de vogelhouder trekken. Er is geen handlimiet. Je mag kiezen of je je kaarten geheim houdt of openbaar maakt. Voor gedekt getrokken kaarten die ook gedekt worden weggestopt geldt dat de spelers met elkaar kunnen afspreken of ze de voorkant ervan al dan niet aan elkaar laten zien.

WILDE EEND	**ALS GEACTIVEERD:** trek 1 .	Deze eigenschap zorgt ervoor dat je bij het uitvoeren van de moerasactie nog meer kaarten mag trekken. Je mag van de gedekte stapel of uit de vogelhouder trekken. Vul de vogelhouder pas aan het einde van je beurt weer aan.
AMERIKAANSE STELTKLUUT CAROLINAWINTERKONING	**ALS GESPEELD:** trek 2 .	
CLARKS FUUT FORSTERS STERN ZWARTE STERN	**ALS GEACTIVEERD:** trek 1 . Doe je dat, leg dan aan het einde van je beurt 1 uit je hand af.	Deze eigenschap zorgt ervoor dat je bij het uitvoeren van de moerasactie nog meer kaarten mag trekken, maar tegen een prijs. De volgende speler mag met zijn beurt beginnen, terwijl jij bedenkt welke kaart(en) je aflegt.
CAROLINA-EEND DIKBEKFUUT GEWONE MASKERZANGER ROSSE STEKELSTAART	**ALS GEACTIVEERD:** trek 2 . Doe je dat, leg dan aan het einde van je beurt 1 uit je hand af.	
FRANKLINS MEEUW KILLDEERPLEVIER	**ALS GEACTIVEERD:** leg 1 af om 2 te trekken.	Deze eigenschap zorgt ervoor dat je bij het uitvoeren van de moerasactie nog meer kaarten mag trekken, maar tegen een prijs. Doe een ei van één van je vogelkaarten terug in de voorraad. Je mag deze eigenschap niet gebruiken als je geen eieren op je vogelkaarten hebt.
AMERIKAANS PURPERHOEN AMERIKAANSE OEVERLOPER AMERIKAANSE WATERSNIP SLOBEEND	**ALS GEACTIVEERD:** alle spelers trekken 1 van de gedekte stapel.	Trek met de klok mee, te beginnen met de speler die aan de beurt is.
IJSDUIKER NOORD-AMERIKAANSE ROERDOMP	**ALS GEACTIVEERD:** de speler(s) met de minste -vogels: trek 1 .	Het gaat hier om de speler(s) met de minste vogels in de moerasrij. Bij een gelijke stand trekken alle betrokken spelers een kaart, te beginnen bij de speler die aan de beurt is en dan met de klok mee. Iedere betrokken speler mag van de gedekte stapel of uit de vogelhouder trekken.
AMERIKAANSE BONTE SCHOLEKSTER	**ALS GESPEELD:** trek zoveel als het aantal spelers +1. Te beginnen bij jou en daarna met de klok mee, kiest iedere speler 1 van deze kaarten en doet die in zijn hand. Jij houdt de overgebleven kaart.	Trek kaarten van de gedekte stapel en leg die open op tafel totdat er 1 meer ligt dan het aantal spelers. Iedere speler kiest 1 kaart uit deze set, te beginnen met de speler die aan de beurt is en dan met de klok mee. Nadat iedereen 1 kaart heeft gekozen, krijgt de speler die aan de beurt is de overgebleven kaart.

VOGELEIGENSCHAPPEN

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET VORMEN VAN ZWERMEN

ALGEMEEN: zoals op de kaarten is aangegeven, kun je een zwerm van een bepaalde vogelsoort vormen door er kaarten gedekt onder weg te stoppen. Elke weggestopte kaart is aan het einde van het spel 1 punt waard.

STRANDLEEUWERIK	**EENMALIG TUSSEN BEURTEN:** als een andere speler een -vogel speelt, stop jij een uit je hand weg onder deze vogel.	Het gaat hier om een andere speler die een vogel in de weiderij speelt.
BREWERS TROEPIAAL DICKCISSEL EPAULETSPREEUW GEELKOPTROEPIAAL GLANSTROEPIAAL STRUIKMEES	**ALS GEACTIVEERD:** stop een uit je hand onder deze vogel weg. Doe je dat, leg dan ook 1 op deze vogel.	
AMERIKAANSE MEERKOET BOERENZWALUW BOOMZWALUW GROENE ZWALUW MEXICAANSE ROODMUS MIRTEZANGER PURPERZWALUW RINGSNAVELMEEUW ROODBORSTLIJSTER	**ALS GEACTIVEERD:** stop een uit je hand onder deze vogel weg. Doe je dat, trek dan 1 .	Deze vogels geven je allemaal de mogelijkheid om er een kaart uit je hand onder weg te stoppen (voor 1 punt aan het einde van het spel) en daarna een extra voordeel te nemen (een ei leggen, een kaart trekken of een voedselfiche pakken). Je krijgt dit voordeel uitsluitend als je eerst een kaart hebt weggestopt.
CEDERPESTVOGEL DENNENSIJS DWERGBOOMKLEVER GRIJZE JUNCO	**ALS GEACTIVEERD:** stop een uit je hand onder deze vogel weg. Doe je dat, pak dan 1 [specifieke voedselsoort] uit de voorraad	
CANADESE KRAANVOGEL GEOORDE AALSCHOLVER GROTE CANADESE GANS WITTE PELIKAAN ZWARTBUIKFLUITEEND	**ALS GEACTIVEERD:** leg 1 [specifieke voedselsoort] af om 2 van de gedekte stapel onder deze vogel weg te stoppen.	Deze eigenschap staat je toe om een specifiek (op de kaart aangegeven) voedselfiche in de voorraad terug te doen om 2 kaarten van de gedekte stapel te trekken en die gedekt onder de betreffende vogel weg te stoppen. Je moet het af te leggen voedsel uit je voorraad nemen (niet van een vogelkaart).

Jaag- en viseigenschappen

Algemeen: deze eigenschappen stellen het jagen van vogels op kleinere vogels, knaagdieren of vissen voor. Vinden ze er één, dan bewaren ze die. Aan het einde van het spel is elke prooi 1 punt waard.

<table>
<tr>
<td>Amerikaanse oehoe
Blauwe kiekendief
Coopers sperwer
Gestreepte bosuil
Grote renkoekoek
Prairiebuizerd
Roodschouderbuizerd
Roodstaartbuizerd
Slechtvalk
Steenarend</td>
<td>Als geactiveerd: bekijk een van de gedekte stapel. Is die < [bepaalde vleugelwijdte], stop hem dan weg onder deze kaart.</td>
<td>Trek bij het activeren van deze vogels de bovenste kaart van de gedekte stapel en vergelijk de vleugelwijdte ervan met de tekst op de geactiveerde kaart.

Is de vleugelwijdte van de getrokken kaart lager dan de waarde op de geactiveerde kaart, stop de getrokken kaart dan weg onder de geactiveerde kaart om aan te geven dat de jacht succesvol was. Elke weggestopte kaart is aan het einde van het spel 1 punt waard.

Is de vleugelwijdte gelijk of groter dan de waarde op de geactiveerde kaart, leg de getrokken kaart dan af.</td>
</tr>
<tr>
<td>Amerikaanse kleine zilverreiger
Amerikaanse schaarbek
Amerikaanse slangenhalsvogel
Grote zaagbek
Willet
Witmaskeribis</td>
<td>Als geactiveerd: werp alle dobbelstenen die niet in het vogelhuisje liggen. Gooi je ten minste 1 , pak dan 1 en bewaar die op deze kaart.</td>
<td rowspan="2">Bij het activeren van deze kaarten werp je alle dobbelstenen die buiten het vogelhuisje liggen (dat zijn er nooit meer dan 4, want als alle 5 dobbelstenen er buiten liggen, moeten ze direct in het vogelhuisje teruggeworpen worden). Werp de dobbelstenen op tafel. Deze gaan niet naar het vogelhuisje. Toont ten minste 1 dobbelsteen de op de geactiveerde kaart afgebeelde diersoort, dan pak je 1 voedselfiche van die soort uit de voorraad en bewaar je het op de geactiveerde kaart (zie ook “Voedsel bewaren” in de spelregels). Elk fiche op een vogelkaart is aan het einde van het spel 1 punt waard.</td>
</tr>
<tr>
<td>Amerikaanse torenvalk
Holenuil
Kerkuil
Mississippiwouw
Oostelijke schreeuwuil
Rosse ruigpootbuizerd</td>
<td>Als geactiveerd: werp alle dobbelstenen die niet in het vogelhuisje liggen. Gooi je ten minste 1 , pak dan 1 en bewaar die op deze kaart.</td>
</tr>
</table>

VOGELEIGENSCHAPPEN

ANDERE EIGENSCHAPPEN

AMERIKAANSE NACHTZWALUW BEWICKS WINTERKONING BLAUWE BISSCHOP GEELBORSTZANGER LINCOLNS GORS SCHOORSTEENGIERZWALUW WITKRUINGORS ZANGGORS	**ALS GEACTIVEERD:** als deze vogel zich rechts van alle andere vogels in zijn leefomgeving bevindt, verplaats deze dan naar een andere leefomgeving.	Deze vogels kunnen in verschillende leefomgevingen leven. Met deze eigenschap kun je de vogel naar een andere leefomgeving verplaatsen, maar uitsluitend als deze de meest rechtse in diens huidige rij is. Zodra je een andere vogel rechts van een vogel met deze eigenschap hebt, kun je de vogel niet meer verplaatsen.
KATVOGEL SPOTLIJSTER	**ALS GEACTIVEERD:** herhaal een bruine eigenschap van een andere vogel in deze leefomgeving.	Deze vogels kunnen de bruine eigenschap van een andere vogel imiteren, maar uitsluitend als deze zich in dezelfde leefomgeving bevindt.
KOKARDEZAAGBEK	**ALS GEACTIVEERD:** herhaal een  eigenschap in deze leefomgeving.	
AZUURZANGER BELLS VIREO CALIFORNISCHE CONDOR CASSINS ROODMUS GEVLEKTE BOSUIL KAALKOPOOIEVAAR KOKARDESPECHT KONINGSRAL PAPEGAAIDUIKER PRAIRIEHOEN PRAIRIEPIEPER PURPERGORS RODE LEPELAAR ROODHALSGORS TROMPETKRAANVOGEL	**ALS GESPEELD:** trek 2 nieuwe bonuskaarten en houd er 1.	Trek 2 bonuskaarten, kies er één van en houd die. Leg de andere kaart af. Is de stapel bonuskaarten leeg, schud dan de afgelegde bonuskaarten en vorm daarmee een nieuwe gedekte stapel. Alle vogels met deze eigenschap worden in werkelijkheid met uitsterven bedreigd of natuurbeschermers denken dat dit in de nabije toekomst gaat gebeuren vanwege een sterk dalende trend in hun populatie.
AMERIKAANSE BLAUWE REIGER BERGSIALIA DONSSPECHT GROTE ZILVERREIGER NOORDELIJKE HUISWINTERKONING ROODKEELSIALIA ROODKROONHAAN ROODOOGVIREO SAVANNAHGORS TWEEKLEURIGE MEES	**ALS GESPEELD:** speel een tweede vogel in je [specifieke leefomgeving]. Betaal de normale kosten ervan.	Speel nog een kaart in dezelfde leefomgeving als de vogel die je zojuist speelde (met deze eigenschap). Alle gebruikelijke spelregels zijn van toepassing: de tweede vogel moet in die leefomgeving kunnen leven en je moet de voedsel- en eikosten voor de vogel betalen. De vogels met deze eigenschap staan er in werkelijkheid om bekend dat ze tijd doorbrengen in zwermen met verschillende soorten vogels. Onderzoek heeft aangetoond dat dit verschillende voordelen heeft, zoals het gemakkelijker vinden van voedsel en het alerter zijn op roofdieren.

WIN01-02242-1903

WINGSPAN
AUTOMA

Inleiding

Heb je niet de tijd, mogelijkheid of wens om een groep spelers bij elkaar te zoeken, dan hebben we hier de oplossing voor je. De volgende spelregels zorgen ervoor dat je Wingspan tegen een kunstmatige tegenstander (genaamd de Automa) kunt spelen.

Opmerking van de auteur: *de naam van onze kunstmatige tegenstander stamt van het Italiaanse woord "automaton".*

De Automa

Voordat je deze spelregels leest, moet je eerst de basisspelregels onder de knie hebben. Speel je tegen de Automa, dan volg jij altijd de basisspelregels. De Automa volgt die spelregels echter niet:

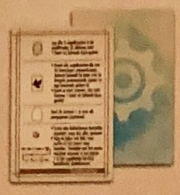
- De Automa krijgt geen spelertableau.
- De Automa verzamelt geen voedselfiches.
- De Automa vangt vogels op en verzamelt eieren, maar gebruikt die alleen voor de puntentelling aan het einde van het spel.
- De Automa hoeft nooit ergens voor te betalen.
- De Automa profiteert niet van eigenschappen van vogels.

Speelmateriaal

- 11 Automa-kaarten (waaronder 1 expertkaart "Automubon-genootschap")



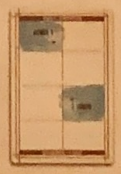
- 2 overzichtskaarten "Automa-acties"



- 2 "Einde ronde" -doelkaarten



- 1 kaart "Rondenspoor"

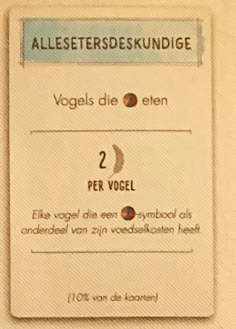


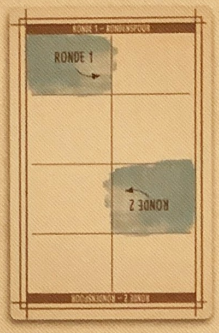
Voorbereiding

We raden aan om bij het spelen tegen de Automa de groene kant van het doelentableau te gebruiken.

Opmerking van de auteur: *de groene kant van het tableau zorgt voor meer interactie tussen de Automa en jou. Het is echter prima mogelijk om met dezelfde spelregels de blauwe kant te gebruiken.*









Geef de Automa 8 actiestenen van 1 kleur. Wil je de expertkaart "Automubon-genootschap" niet gebruiken, doe deze dan terug in de doos. Schud alle Automa-kaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Leg het rondenspoor links ervan en zo dat "Ronde 1" zichtbaar is en de pijl ernaast naar rechts wijst.

Opmerking van de auteur: *het rondenspoor helpt je te onthouden in welk deel van een ronde je je bevindt, zodat je de juiste Automa-acties uitvoert. Het gebruik van het rondenspoor is optioneel.*

Voordat je jezelf bonuskaarten geeft, trek je er één voor de Automa en leg je die open voor hem neer. Is deze kaart de "Broedmanager" of de "Achtertuinvogelaar", of laat de kaart onderaan de kaart niet de tekst "(X% van de kaarten)" zien, doe de bonuskaart dan terug in de stapel. Herhaal deze procedure totdat hij een bonuskaart mag houden. Schud daarna de stapel bonuskaarten en ga verder met de voorbereiding.

Leg de "Einde ronde"-doelkaart met "Ronde 1" naar boven naast de doeltegel voor ronde 1. Kies de moeilijkheidsgraad die je wilt spelen (zie blz. 4).

Jij bent altijd als eerste aan de beurt.

Automa-kaarten

Elke Automa-kaart bestaat uit 4 delen, 1 voor elk van de ronden. Gebruik uitsluitend het deel dat met de huidige ronde overeenkomt. Negeer de andere delen op de kaart.

Elk deel bevat 1 of meer symbolen (zie de volgende bladzijde), die de actie(s) van de Automa voorstellen.



De beurt van de Automa

Als de Automa aan de beurt is, trek je 1 kaart van de gedekte stapel Automa-kaarten en leg je die zo op de eerder getrokken Automa-kaarten dat de pijl van het rondenspoor naar het in de huidige ronde te gebruiken deel wijst. Zoek de symbolen in dat deel in deze spelregels op en voer de betreffende acties uit. Negeer de andere 3 delen op de Automa-kaart.



Voorbeeld: in de afbeelding hierboven voert de Automa een actie "Kaarten trekken" uit en verwijdert hij een actiesteen van de doeltegel van ronde 3, als er 1 ligt.

Opmerking van de auteur: *de eerste twee acties die we hieronder beschrijven, te weten "Kaarten trekken" en "Een vogelkaart spelen" geven de Automa een vogelkaart en laten hem kaarten afleggen. Elke van beide acties volgt echter een verschillende procedure.*

Kaarten trekken: leg **alle** 3 open kaarten in de vogelhouder af. Trek 1 kaart van de gedekte stapel en leg deze gedekt in de voorraad van de Automa. Gedekte vogels zijn aan het einde van het spel 3, 4 of 5 punten waard, afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad.

Een vogelkaart spelen: neem **alle** open kaarten uit de vogelhouder die aan de voorwaarden op de bonuskaart van de Automa voldoen.

De Automa behoudt van deze kaarten de kaart met de hoogste puntenwaarde. Zijn er meer kaarten met de hoogste puntenwaarde, dan mag jij uit de betreffende kaarten kiezen welke hij houdt. Leg de kaart open in de voorraad van de Automa en leg de andere kaarten af. Open kaarten zijn aan het einde van het spel het erop aangegeven aantal punten waard.

Voorbeeld: de Automa heeft de bonuskaart "Kaartenmaker", die punten geeft voor vogels met gebiedsgerelateerde termen in hun naam. Hij neemt alle vogels met zo'n naam uit de vogelhouder, legt degene met de hoogste puntenwaarde in zijn voorraad en legt de rest af.

Voldoet GEEN van de vogels in de vogelhouder aan de voorwaarden op zijn bonuskaart, dan trekt de Automa 1 kaart van de gedekte stapel en legt hij deze gedekt in zijn voorraad. Gedekte vogels zijn aan het einde van het spel 3, 4 of 5 punten waard, afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad.

Opmerking van de auteur: *maak je geen zorgen over het feit dat de Automa sneller vogels en eieren verzamelt dan jij. De eieren van de Automa moeten concurreren met jouw eieren, weggestopte kaarten en opgeslagen voedsel. De vogels van de Automa moeten concurreren met de extra punten die jij met je bonuskaarten scoort.*

Eieren leggen: geef de Automa voor elk eisymbool in het af te handelen deel 1 ei-miniatuur uit de voorraad.

Voedsel pakken: tonen alle dobbelstenen in het vogelhuisje hetzelfde resultaat, neem dan alle 5 dobbelstenen en werp deze weer in het vogelhuisje.

Gebruik de in de tabel aangegeven volgorde ( ) in het af te handelen deel. Begin links en ga dan steeds verder naar rechts totdat je een resultaat tegenkomt dat zich in het vogelhuisje bevindt. Verwijder **alle** dobbelstenen met dat resultaat uit het vogelhuisje (de Automa neemt geen voedsel).

Actiesteen op "Einde ronde"-doel leggen: leg 1 van de actiestenen van de Automa op de doeltegel voor de huidige ronde.

Actiesteen van "Einde ronde"-doel verwijderen: neem 1 van de actiestenen van de Automa van de doeltegel van de huidige ronde en leg deze terug in zijn voorraad. Liggen er geen actiestenen van de Automa op deze doeltegel, negeer deze actie dan.

Roze eigenschappen activeren: activeer **alle** roze eigenschappen van de vogelkaarten op jouw spelertableau (de Automa doet niets).

Jouw beurt

Bruine eigenschappen

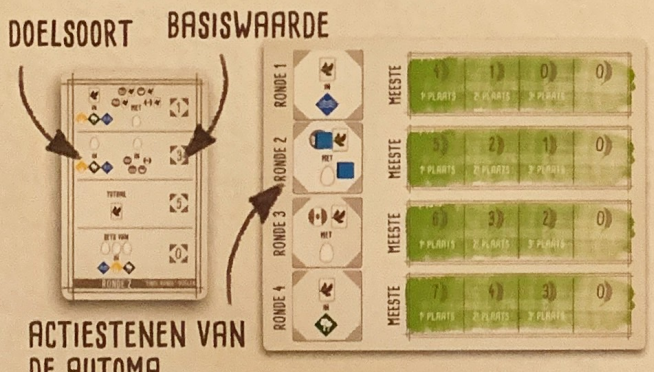
De Automa doet niet mee aan de bruine eigenschappen die jij tijdens je beurt activeert. Voor alle bruine eigenschappen waarbij je jezelf met andere spelers moet vergelijken, verliest de Automa. Als andere spelers iets zouden krijgen, krijgt de Automa niets.

Einde van een ronde

Het scoren van "Einde ronde"-doelen

Om te berekenen hoeveel exemplaren de Automa van het doelvoorwerp voor de huidige ronde heeft, tel je de basiswaarde (zie de "Einde ronde"-doelkaart) van de huidige ronde op bij het aantal actiestenen van de Automa dat op de huidige doeltegel ligt. De basiswaarde stelt dus het minimale aantal exemplaren voor dat de Automa heeft.

Gebruik steeds de "Einde ronde"-doelkaart die bij de huidige ronde hoort. Zoek daarop de symbolen die op de doeltegel staan om de basiswaarde voor de Automa te vinden. Tel daar het aantal actiestenen van de Automa op de betreffende doeltegel bij op. Ook voor de Automa geldt dat zijn reultaat hoger dan 0 moet zijn om punten voor het betreffende doel te scoren.
Opmerking: de Automa kan voor het doel "vogels in een specifieke leefomgeving" ook niet meer dan 5 vogels hebben.



ACTIESTENEN VAN DE AUTOMA

Gebruik één van de actiestenen van de Automa om zijn positie op het doelentableau aan te geven (of zijn score, als met de blauwe kant wordt gespeeld). Doe eventueel resterende actiestenen op de doeltegel terug in de voorraad van de Automa.

Ga na het afhandelen van de telling aan het einde van ronde 4 meteen door naar de puntentelling aan het einde van het spel.

Automa-stapel bijwerken

Draai het rondenspoor zo om dat de volgende ronde zichtbaar is en de pijl ernaast naar rechts wijst.

Doe de Automa-kaart waarop is aangegeven dat deze na de afgelopen ronde verwijderd moet worden terug in de doos. Schud alle overgebleven Automa-kaarten en leg deze weer als gedekte stapel naast het rondenspoor.

Nieuwe "Einde ronde"-doelkaart

Leg de "Einde ronde"-doelkaart voor de volgende ronde naast de doeltegel voor de volgende ronde.

Puntentelling aan het einde van het spel

De score van de Automa bestaat uit:

- Punten voor de "Einde ronde"-doelen als aangegeven op het doelentableau, plus
- Punten op zijn open vogelkaarten, plus
- 3, 4 of 5 punten per gedekte vogelkaart, afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad, plus
- 1 punt voor elk ei dat hij heeft.

Opmerking: de Automa krijgt geen punten voor zijn bonuskaart.

Bij een gelijke stand heeft de Automa 2 voedselfiches over.

Moeilijkheidsgradaties

Je kunt de moeilijkheidsgraad van het spel aanpassen door het aantal punten dat de Automa voor elke gedekte vogelkaart krijgt te veranderen.

Eenvoudig:	3 punten
Gemiddeld:	4 punten
Moeilijk:	5 punten

Daarnaast kun je ervoor kiezen om de kaart "Automubon-genootschap" aan de Automa-stapel toe te voegen. Daarmee verhoog je de kans voor de Automa om "Einde ronde"-doelen te winnen.

Automa Factory

WIN01-02105-1810