

Elizabeth Hargrave

WINGSPAN

UITBREIDING: EUROPA

In deze eerste uitbreiding op Wingspan vergroten we de blik op de wereld door de vele, prachtige en uiteenlopende vogels uit Europa toe te voegen. Deze vogels hebben allerlei nieuwe eigenschappen die de interactie tussen de spelers vergroten of nieuwe acties aan het einde van een ronde toevoegen. Sommige vogels kunnen profiteren van overvloedig voedsel. Alle kaarten zijn zo ontworpen dat ze door de stapels van het basisspel (en toekomstige uitbreidingen) kunnen worden geschud.

Deze uitbreiding bevat een extra inlay om de groeiende verzameling vogels (actuele en nieuwe) te kunnen opbergen, 15 ei-miniaturen, extra voedsel fiches en een scoreblok om de scores voor solo- en multiplayer-spellen bij te kunnen houden.

SPEELMATERIAAL

De spelregels

81 vogelkaarten



15 ei-miniaturen



5 bonuskaarten



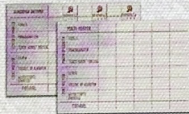
4 Automata-kaarten



1 inlay met deksel



1 scoreblok (multi-player aan de ene, solo aan de andere kant)



5 doeltegels



38 voedsel fiches



1 overzichtstegel

OVERZICHT EINDE VAN EEN RONDE

1. "Einde ronde" eigenschappen
2. "Einde ronde"-doelen
3. Verwijder alle actiestenen
4. Leg alle kaarten in de vogelhouder af en verving die
5. Geef startspelerfiche met de klok mee door

VOORBEREIDING

Schud de vogelkaarten van deze uitbreiding door alle andere vogelkaarten. Doe hetzelfde met de bonuskaarten. Doe de extra ei-miniaturen, voedsel-fiches en "Einde ronde"-doelen bij de betreffende speelstukken.

AANPASSINGEN VAN DE VOORBEREIDING

De enige wijziging ten opzichte van de voorbereiding van het basisspel is de overzichtstegel. Leg deze naast het doelentableau. We raden aan om bij het spelen met deze uitbreiding de groene kant van het doelentableau te gebruiken, omdat sommige nieuwe doelen niet goed met de blauwe kant van het tableau werken.

Zorg ervoor dat alle actiestenen tot na de "Einde ronde"-telling in de rij blijven waar ze zijn gespeeld. Ze spelen een rol bij sommige "Einde ronde"-eigenschappen van vogels uit deze uitbreiding.

VOGELEIGENSCHAPPEN

Deze uitbreiding introduceert nieuwe eigenschappen, die aan het einde van elke ronde actief worden.



EINDE RONDE (BLAUWGROEN): deze eigenschappen worden actief nadat alle speelbeurten van de ronde zijn afgehandeld, maar vóór de telling van het "Einde ronde"-doel.

- Handel deze in beurtvolgorde af, te beginnen met de speler die deze ronde begon.
- Heeft een speler meerdere vogels met een "Einde ronde"-eigenschap, dan handelt hij deze in een volgorde naar keuze af.
- "Einde ronde"-eigenschappen activeren GEEN "Enmalig tussen beurten"-eigenschappen (roze).

Sommige vogels hebben een * in de kosten. Dit geeft aan dat ze alternatieve, in de tekst beschreven, kosten hebben (zie **Jaag- en viseigenschappen**).





Voeg aan sommige van de bonuskaarten uit het basisspel de volgende termen toe. De percentages per bonuskaart (en de te verdienen punten per kaart) wijken door de nieuwe vogels iets af (deze staan in het overzicht hieronder).

- **FOTOGRAAF** (vogels met een kleur in hun naam): grauwe, kool, vale (31%; 4 of 5 vogels: 4 punten; 6+ vogels: 7 punten)
- **HISTORICUS** (vogels die naar een persoon zijn vernoemd): Andouins, Cetti's, Eleonora's, Moltoni's, Thekla's, Wilsons (9%; punten blijven gelijk)
- **KAARTENMAKER** (vogels met een gebiedsgerelateerde term in hun naam): Corsicaanse, Noordelijke, Oostelijke, Turkse (18%; 2 of 3 vogels: 3 punten; 4+ vogels: 8 punten)
- **ONTLEEDKUNDIGE** (vogels met een lichaamsdeel in hun naam): baard, knobbel, rug, snor (20%; punten blijven gelijk)

Opmerking: deze aanpassingen hebben een miniem effect op het spelverloop. De spelers kunnen afspreken om uitsluitend de extra termen te gebruiken en de oorspronkelijke punten op de kaarten te gebruiken.

APPENDIX





"EINDE RONDE"-DOELEN

VOEDSEL IN VOORRAAD	Het aantal voedselkosten in je persoonlijke voorraad.
VOGELKAARTEN IN HANDEN	Het aantal vogelkaarten in je hand.
VOGELS DIE MEER DAN 4 PUNTEN WAARD ZIJN	Jouw aantal gespeelde vogelkaarten met een afgedrukte waarde hoger dan 4 punten.
VOGELS ZONDER EIEREN	Jouw aantal gespeelde vogelkaarten zonder eieren op het moment dat dit doel wordt geteld.
VOGELS IN 1 RIJ	Jouw aantal gespeelde kaarten in de leefomgeving met de meeste vogels.
GEVULDE KOLOMMEN	Het aantal kolommen waarin alle velden met vogels zijn gevuld.
BRUINE EIGENSCHAPPEN	Jouw aantal gespeelde vogelkaarten die een bruine "Als geactiveerd"-eigenschap hebben.
WITTE & GEEN EIGENSCHAPPEN	Jouw aantal gespeelde vogelkaarten die een witte "Als gespeeld"- of geen eigenschap hebben.
VOGELS MET WEGGESTOPE KAARTEN	Jouw aantal gespeelde vogelkaarten met ten minste 1 weggestopte kaart eronder.
VOEDSELKOSTEN VAN GESPEELDE VOGELS	Tel de voedselkosten op al je gespeelde vogelkaarten. Tel 1 voedsel voor vogels die een keuze in hun voedselkosten hebben.




















VOGELEIGENSCHAPPEN

MET BETREKKING TOT VOEDSEL

<p>GROTE KRUISBEK</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: verwijder 1 🍌 naar keuze uit het vogelhuisje. Pak dan 1 🍌 uit de voorraad.</p>	<p>Je pakt een 🍌 ongeacht de dobbelsteen die je uit het vogelhuisje verwijdert.</p>
<p>WESPENDEEF</p>	<p>EINDE RONDE: gooi alle dobbelstenen opnieuw in het vogelhuisje. Doe je dat, dan pak je daarna alle 🐛 uit het vogelhuisje.</p>	<p>Ligt het betreffende voedsel na het dobbelen niet in het vogelhuisje, dan pak je niets.</p>
<p>APPELVINK BIJENETER GOUDVINK</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: gooi alle dobbelstenen opnieuw in het vogelhuisje. Doe je dat, dan pak je daarna 1 🍌 uit het vogelhuisje.</p>	<p>Ligt het betreffende voedsel na het dobbelen niet in het vogelhuisje, dan pak je niets.</p>
<p>KOKMEEUW</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: steel 1 🍌 van een andere speler en doe het in je persoonlijke voorraad. Hij pakt dan 1 🍌 uit het vogelhuisje.</p>	<p>Het voedsel dat de andere speler neemt, hoeft niet gelijk te zijn aan het gestolen voedsel.</p>
<p>GAAI GRAUWE KLAUWIER STEENUIL IJSVOGEL</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: steel 1 🍌 uit de voorraad van een andere speler en bewaar het op deze kaart. Hij pakt 1 🍌 uit het vogelhuisje.</p>	<p>Het voedsel dat de andere speler neemt, hoeft niet gelijk te zijn aan het gestolen voedsel.</p>
<p>ROODBORST</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: neem 1 voedsel uit de voorraad van een soort die je deze beurt al hebt gepakt.</p>	<p>Dit mag voedsel zijn dat je als gevolg van de actie "pak voedsel" of door het activeren van een andere vogel in deze rij hebt gepakt.</p>
<p>RINGMUS WIELEWAAL</p>	<p>EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler de "pak voedsel"-actie uitvoert, pak dan aan het einde van zijn beurt 1 🍌 uit het vogelhuisje.</p>	<p>Tonen alle dobbelstenen in het vogelhuisje hetzelfde symbool, dan mag je zoals gebruikelijk alle dobbelstenen opnieuw gooien, voordat je het [specifieke voedsel] pakt. Ligt er geen [specifiek voedsel] in het vogelhuisje, dan pak je niets.</p>
<p>WITRUGSPECHT</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: pak 1 🍌 uit het vogelhuisje.</p>	<p>Tonen alle dobbelstenen in het vogelhuisje hetzelfde symbool, dan mag je alle dobbelstenen opnieuw gooien, voordat je de 🍌 pakt.</p>








<p>ZWARTE SPECHT</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: pak alle  uit het vogelhuisje.</p>	<p>Tonen aan het begin van deze actie alle dobbelstenen in het vogelhuisje hetzelfde symbool, dan mag je alle dobbelstenen opnieuw gooien en daarna alle ongewervelden nemen.</p> <p>Deze actie is voltooid nadat je al het beschikbare voedsel van deze soort hebt genomen. Is het vogelhuisje als gevolg van deze actie leeg of tonen alle dobbelstenen erin hetzelfde symbool, dan mag je na het opnieuw gooien van de dobbelstenen niet opnieuw naar ongewervelden zoeken.</p>
<p>KOOLMEES</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: gooi alle dobbelstenen opnieuw in het vogelhuisje. Doe je dat, dan pak je daarna 1  uit het vogelhuisje.</p>	
<p>VALE GIER ZWARTE KRAAI</p>	<p>EINDE RONDE: kies 1 speler (jzelf mag ook). Bewaar voor elke  die hij heeft 1  uit de voorraad op deze vogel.</p>	
<p>BOOMKLEVER ZWARTE MEES</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: pak 1  uit de voorraad en bewaar het op deze kaart. Je mag  dat op deze kaart ligt op elk moment gebruiken.</p>	<p> die op deze vogels worden bewaard, gelden niet als in je voorraad met betrekking tot "Einde ronde"-doelen, ook al kan het gebruikt worden om meer vogels te spelen.</p>
<p>EKSTER</p>	<p>EINDE RONDE: kies 1 andere speler. Bewaar voor elke actiesteen op zijn  1  uit de voorraad op één van je vogels.</p>	<p>Deze eigenschappen kunnen gebruikt worden om voedsel op vogels te bewaren die dat anders niet kunnen.</p>
<p>NOTENKRAKER</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: kies 1-5 vogels in je . Bewaar op elk ervan 1  uit je voorraad.</p>	
<p>BLAUWBORST NACHTEGAAL</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: kies een voedselsoort. Iedere speler pakt 1 fiche van deze soort uit de voorraad.</p>	

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET LEGGEN VAN EIEN

HEGGENMUS	EINDE RONDE: kies 1 andere speler. Voor elke actiesteen op zijn  , leg je 1  op deze vogel.	
THEKLA'S LEEUWERIK	ALS GEACTIVEERD: leg 1  uit je voorraad af. Doe je dat, leg dan 2  op deze vogel.	
BRILDUIKER	EINDE RONDE: leg 1  op deze vogel voor elke andere vogel met een  -nest die je hebt.	 -nesten gelden als  voor deze vogel.
KOEKOEK	EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler de "leg eieren"-actie uitvoert, legt deze vogel 1  op een andere vogel met een  - of een  -nest.	 -nesten gelden voor deze vogel als  en  .
BRAAMSLUIPER ZWARTE ROODSTAART	EINDE RONDE: kies een leefomgeving zonder  . leg 1  op elke vogel in die leefomgeving.	
RODE PATRIJS	ALS GEACTIVEERD: leg 1  op elke vogel in deze kolom, met inbegrip van deze.	
ELEONORA'S VALK	ALS GEACTIVEERD: werp alle dobbelstenen die niet in het vogelhuisje liggen. Is ten minste één ervan een  , leg dan 1  op deze kaart.	



















EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET TREKKEN VAN KAARTEN





<p>OOIEVAAR PARELDUIKER WATERSPREEUW</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: leg alle resterende open  af en vul de vogelhouder aan. Doe je dat, trek dan 1 van de nieuwe open .</p>	
<p>RALREIGER WOUDAAP</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: pak 1 open  die in (specifieke leefomgeving) kan leven.</p>	<p>Is er geen  met de betreffende leefomgeving beschikbaar, dan pak je niets.</p>
<p>SNOR</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: trek 2 . Iedere andere speler trekt 1  van de gedekte stapel.</p>	<p>Jij mag zoals gebruikelijk kiezen tussen open kaarten of de gedekte stapel. De andere spelers moeten van de gedekte stapel trekken.</p>
<p>FUUT WILSONS STORMVOGELTJE</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: trek 1  voor elk leeg veld in deze rij. Hou er aan het einde van je beurt 1 en leg de rest af.</p>	<p>Hou deze kaarten gescheiden van andere kaarten die je trekt en de vogelkaarten in je hand. Ze kunnen deze beurt niet worden gebruikt. Om het spel te versnellen, kun je ze aan het einde van je beurt doorkijken, terwijl de volgende speler met zijn beurt start.</p>



EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET VORMEN VAN ZWERMEN

<p>TJIFTJAF VINK</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: kies 1-5 vogels in deze leefomgeving. Stop 1  uit je hand onder elk ervan weg.</p>	<p>Deze eigenschap kan gebruikt worden om kaarten weg te stoppen onder vogels die dat normaal gesproken niet kunnen.</p>
<p>KNOBBELZWAAN</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: kies 1-3 vogels in je . Stop onder elk ervan 1  weg. Stop je ten minste 1 kaart weg, trek dan 1 .</p>	<p>Deze eigenschap kan gebruikt worden om kaarten weg te stoppen onder vogels die dat normaal niet kunnen. Ongeacht het aantal kaarten dat je wegstopt, trek je maar 1 .</p>
<p>KEMPHAAN</p>	<p>EINDE RONDE: stop ten hoogste 3  uit je hand onder deze vogel weg. Trek 1  voor elke kaart die je hebt weggestopt.</p>	
<p>BONTE KRAAI FLAMINGO</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: kies 1 andere speler. Voor elke actiesteen die hij op zijn (specifieke leefomgeving) heeft, stop je 1  uit je hand onder deze vogel weg. Trek dan hetzelfde aantal .</p>	<p>Je mag ten hoogste zoveel kaarten wegstoppen als het aantal actiestenen.</p>
<p>AUDOUINS MEEUW</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: trek 2  van de gedekte stapel. Stop er 1 van onder deze vogel weg en houd de andere.</p>	
<p>GIERZWALUW HUISMUS SPREEUW TURKSE TORTEL</p>	<p>EINDE RONDE: leg ten hoogste 5 [specifieke voedselsoort] uit je voorraad af. Stop voor elk ervan 1  van de gedekte stapel onder deze vogel weg.</p>	
<p>PUTTER</p>	<p>EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler om welke reden dan ook een  wegstopt, stop dan 1  van de gedekte stapel onder deze vogel weg.</p>	
<p>SNEEUWGORS</p>	<p>EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler om welke reden dan ook een  wegstopt, stop dan 1  uit je hand onder deze vogel weg en trek aan het einde van zijn beurt 1 .</p>	

JAAG- EN VISEIGENSCHAPPEN

<p>HAVIK HAVIKAREND KEIZERAREND SPERWER</p>	<p>ALS GESPEELD: voor elke  in de kosten van deze vogel mag je in plaats daarvan 1  uit je hand betalen. Doe je dat, stop de betaalde  dan onder deze vogel weg.</p>	<p>Gebruiken deze vogels hun eigenschap om kaarten weg te stoppen in plaats van voedsel te betalen, dan geldt dit als zowel a) het wegstoppen van een kaart als b) een succesvolle roofvogelactie, en op basis daarvan worden betreffende roze eigenschappen geactiveerd.</p>
<p>BOOMVALK BUIZERD GRAUWE KIEKENDIEF RODE WOUW</p>	<p>ALS GESPEELD: In plaats van kosten te betalen, mag je deze vogel op een andere vogel op je tableau leggen. Leg eventuele eieren en voedsel erop af. De onderste vogel wordt een weggestopte kaart.</p>	<p>Gebruik je deze eigenschap, dan betaal je noch voedsel- noch eikosten voor deze vogels. Dit geldt als zowel a) het wegstoppen van een kaart als b) een succesvolle roofvogelactie, en op basis daarvan worden betreffende roze eigenschappen geactiveerd.</p> <p>Eventuele kaarten die onder de oorspronkelijke vogel waren weggestopt, blijven liggen (en gelden nog steeds als weggestopt), maar je moet alle eieren erop afleggen.</p>
<p>JAN-VAN-GENT</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: werp alle dobbelstenen die niet in het vogelhuisje liggen. Pak zoveel  uit de voorraad als je hebt geworpen en bewaar die op deze vogel.</p>	



ANDERE EIGENSCHAPPEN

<p>BLAUWE REIGER MEREL SCHARRELAAR STAARTMEES</p>	<p>ALS GESPEELD: leg deze vogel horizontaal neer, zodat deze 2 [specifieke leefomgeving]-velden bedekt. Betaal de lagere eikosten.</p>	<p>Deze vogels gelden als 1 vogel met betrekking tot "Einde ronde"-doelen die vogels tellen. Beide velden zijn echter gevuld, dus beide zouden kunnen meetellen voor het doel "Gevulde kolommen".</p> <p>Het is toegestaan om zo'n vogel als vijfde kaart in een rij te spelen. In dat geval vervalt diens eigenschap.</p> <p>De volgende vogel die je in deze leefomgeving speelt, leg je rechts van deze vogel.</p>
<p>GETTI'S ZANGER GRAUWE GANS GROENE SPECHT</p>	<p>EINDE RONDE: als deze vogel aan de voorwaarden van het "Einde ronde"-doel voldoet, telt hij dubbel.</p>	<p>Deze vogels tellen alleen dubbel voor "Einde ronde"-doelen, niet voor bonuskaarten of punten aan het einde van het spel.</p> <p>Is het "Einde ronde"-doel eieren tellen, dan worden eieren op deze kaarten niet verdubbeld.</p>
<p>BOOMKRUIPER GOUDHAAN WATERHOEN</p>	<p>ALS GEACTIVEERD: leg 1 [O/🐛/🐜] af. Doe je dat, speel dan nog een vogel in je [specifieke leefomgeving]. Betaal de gebruikelijke voedsel- en eikosten.</p>	<p>Heeft de extra vogel een "Als gespeeld"-eigenschap, dan wordt deze actief op het moment dat de vogel wordt gespeeld.</p>
<p>GEELGORS MOLTONI'S BAARDGRASMUS WITTE KWIKSTAART</p>	<p>EINDE RONDE: heb je deze ronde alle 4 soorten acties uitgevoerd, speel dan nog een vogel. Betaal de gebruikelijke voedsel- en eikosten.</p>	<p>Heeft de extra vogel een "Als gespeeld"-eigenschap, dan wordt deze actief op het moment dat de vogel wordt gespeeld.</p> <p>Heeft de extra vogel een "Einde ronde"-eigenschap, dan wordt deze actief op het moment dat de vogel wordt gespeeld.</p>
<p>GRUTTO KANOET</p>	<p>ALS GESPEELD: trek 1 nieuwe bonuskaart. Trek dan 3 🐛 en hou er 1 van.</p>	
<p>CORSICAANSE BOOMKLEVER</p>	<p>ALS GESPEELD: trek 1 nieuwe bonuskaart. Pak dan 1 🐜 uit het vogelhuisje.</p>	
<p>KLEINE TRAP SNEEUWUIL</p>	<p>ALS GESPEELD: trek 1 nieuwe bonuskaart. Trek dan 1 🐛 of leg 1 O op een vogel naar keuze.</p>	<p>Je mag de getrokken bonuskaart bekijken, voordat je het tweede deel van deze acties uitvoert.</p>
<p>ZOMERTORTEL</p>	<p>ALS GESPEELD: trek 1 nieuwe bonuskaart. Pak dan 1 🐜 uit het vogelhuisje, leg 1 O op een vogel naar keuze of trek 1 🐛.</p>	

AUTOMA-UITBREIDINGSREGELS

ONTWORPEN DOOR DAVID STUDLEY

Alle spelregels voor de Automa uit het basisspel zijn van kracht, met uitzondering van de wijzigingen die hieronder volgen.

SPECIALE AUTOMA-BONUSKAARTEN— deze uitbreiding bevat twee speciale Automa-bonuskaarten. Kies in de voorbereiding 1 van deze 2 voor de Automa in plaats van het trekken van een willekeurige bonuskaart van de gedekte stapel.

Opmerking: de kaart "Automubon-genootschap" heeft grote invloed op de score als je deze nieuwe Automa-bonuskaarten gebruikt. We raden aan om het "Automubon-genootschap" pas te gebruiken als je klaar bent voor een grotere uitdaging.

NIEUWE "EINDE RONDE"-DOELKAARTEN— de 2 nieuwe "Einde ronde"-doelkaarten geven de basiswaarden voor de score van de Automa bij het tellen van de nieuwe doeltegels die in deze uitbreiding zitten.

STEELEIGENSCHAPPEN— sommige vogelkaarten staan je toe om van een andere speler te "stelen". Als je zo'n eigenschap activeert, kun je alleen van de Automa "stelen" als die ten minste 1 steen op de doeltegel van de huidige ronde heeft (verwijder geen stenen). Zo niet, dan gebeurt er niets. Wat je steelt, pak je uit de voorraad en de Automa pakt zoals gebruikelijk niets.

BLAUWGROENE EIGENSCHAPPEN— voor elke "Einde ronde"-eigenschap die je vraagt "1 andere speler" of "1 speler (jezelf mag ook)" te kiezen, is het aantal betreffende zaken die de Automa heeft gelijk aan het aantal Automa-stenen op de doeltegel van de huidige ronde.



Voorbeeld: de vale gier vraagt de speler "Kies 1 speler (jezelf mag ook). Bewaar voor elke skull icon die hij heeft 1 stone icon uit de voorraad op deze vogel." Heeft de Automa 2 stenen op de huidige doeltegel, dan leg je 2 stone icon op de vogelkaart. Zou je zelf 3 skull icon op je tableau hebben, dan zou je in plaats daarvan 3 stone icon op je vogelkaart leggen.

CREDITS

- Informatie over de vogels komt uit het Handbook of Birds of the World Alive (www.hbv.com), de Collins Bird Guide (HarperCollins.co.uk).



© 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

Alle rechten voorbehouden
Made in China



STONEMAIER
GAMES



Auteur:

Elizabeth Hargrave

Illustraties:

Natalia Rojas,
Ana María Martínez Jaramillo
en Beth Sobel

3D-vormgeving:

Greg May

Ontwerp vogelhuisje:

Tower Rex

Fotografie:

Levent Akduman, Glenn Bartley,
Jordi Bas, Rob Belterman, Roman T.
Brewka, Mika Bruun, Clive Brown,
Paul Cools, Joost De Smet, Patrick
Donini, Jesús Giraldo, Stanislav
Harvancik, Mattias Hofstede,
Howard Kearley, Rubén Domingo
Martínez, Rob Van Mourick, Alan
Murphy, Gary Spicer, Anders
Svensson, Jonathan Tollin, Stefano
Unterthiner, Rob Van Mourick
en Morten Winness

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Lettertype Cardenio Modern

ontworpen door:

Nils Cordes