

WINGSPAN

UITBREIDING: OCEANIË

In deze tweede uitbreiding op Wingspan presenteren we de bonte en inspirerende vogels uit Oceanië. De vogelkaarten in deze uitbreiding zijn zo ontworpen dat ze door de vogelkaarten van het basisspel en eventuele andere uitbreidingen kunnen worden geschud.

Deze uitbreiding bevat nieuwe spelertableaus en een nieuwe voedselsoort, waardoor spelers in deze nieuwe omgeving verschillende strategieën kunnen verkennen. Verder zijn er nieuwe bonuskaarten, meer "einde ronde"-doelen en een nieuwe kleur eieren.

SPEELMATERIAAL

De spelregels

95 vogelkaarten



5 bonuskaarten



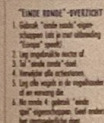
1 scoreblok



4 doeltegels



1 overzichtstegel



15 ei-miniaturen



5 voedseldobbelstenen



69 nectarfiches



5 spelertableaus



VOORBEREIDING

1. Schud de stapels vogelkaarten die je wilt gebruiken door elkaar. Heb je meerdere Wingspan-uitbreidingen, dan bevat de stapel enorm veel kaarten! Elke stapel is zo ontworpen dat hij met de bonuskaarten van het basisspel functioneert en in verhouding hetzelfde aantal vogels uit elke leefomgeving en met elke nestsoort bevat. Je kunt alle uitbreidingen door het basisspel schudden of elke combinatie van 2 producten combineren. Gebruik de symbolen rechtsonder op de kaarten om te bepalen uit welke uitbreiding de kaarten komen.
2. Schud de bonuskaarten en "einde ronde"-doelen door de andere.
3. Volg de standaard voorbereiding van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen toe:
 - a. Vervang de 5 voedseldobbelstenen uit het basisspel door de 5 nieuwe uit deze uitbreiding.
 - b. Vervang de spelertableaus uit het basisspel door die uit deze uitbreiding.
 - i. De spelers kunnen er zelfs voor kiezen om de nieuwe tableaus te gebruiken als ze verder geen elementen uit deze uitbreiding gebruiken.
 - c. Leg de overzichtstegel naast het doelentableau.
 - d. Voeg de nectarfiches aan de voedselvoorraad toe. Iedere speler kiest zoals gebruikelijk 5 startkaarten/-voedsel uit zijn 5 eerste handkaarten en 5 standaard voedsel (geen nectar).
Daarna krijgt iedere speler 1 nectar.

Ter herinnering: hou alle actiestenen in de gebruikte rij tot en met de puntentelling aan het einde van de ronde. Ze spelen een rol in één van de "einde ronde"-doelen uit deze uitbreiding.



SPELVERLOOP

In een spel met de uitbreiding "Oceanië" zijn alle spelregels van het basisspel van kracht, met uitzondering van de hierna genoemde aanpassingen.

Aan het einde van elke ronde:

1. Gebruik "einde ronde"-vogeleigenschappen als de uitbreiding "Europa" wordt gebruikt.
2. Leg ongebruikte nectar af (zie verderop).
3. Tel "einde ronde"-doel.
4. Verwijder alle actiestenen.
5. Leg alle kaarten in de vogelhouder af en vervang die.
6. Geef het startfiche met de klok mee door.

Handel aan het einde van het spel alle stappen voor het einde van een ronde af **en activeer daarna alle "einde spel"-vogeleigenschappen** (zie verderop).



NECTAR



Plantardige suikers vormen een belangrijke voedselbron voor veel vogels in Oceanië.

In zijn boek "Where Song Began" beargumenteert bioloog Tim Low dat er in Australië meer nectar voor vogels beschikbaar is dan in andere delen van de wereld omdat bomen als gevolg van de matige ondergrond te weinig voedingsstoffen hebben om suikers in nieuw weefsel om te zetten. Daarom geven ze die weg aan bestuivers zoals honingeters en vele soorten parkieten.

Overtollige suikers zijn ook in andere vormen beschikbaar. Als eucalyptussen door insecten worden aangevallen, scheiden ze een zoete substantie af, die manna wordt genoemd. Andere insecten onttrekken overtollig suiker uit boomvocht zoals honingdauw. Een grote verscheidenheid aan vogels in de regio eet ten minste één van deze soorten suiker.

Om deze overvloed aan suiker in al diens vormen in het spel te integreren, presenteert deze uitbreiding nectar als nieuwe voedselsoort en worden de dobbelstenen in het vogelhuisje door nieuwe dobbelstenen (met nectar) vervangen.

ALS EEN SPELER VOEDSEL BETAALT OM EEN VOGEL TE SPELEN, EEN VOGELEIGENSCHAP GEBRUIKT WAAR HIJ "VOEDSEL NAAR KEUZE" VOOR MOET AFGEVEN OF EEN ACTIE OPWAARDEERT, GELDT NECTAR ALS EEN VOEDSEL NAAR KEUZE. Een speler kan nectar tegen één van de andere 5 voedselsoorten ruilen als hij een vogel speelt,  afgeeft voor de eigenschap van een vogel of het opwaarderen van een actie (bijvoorbeeld het afgeven van een voedsel om een extra kaart te pakken).

- Sommige vogels hebben nectar als voedselkosten. De gebruikelijke spelregels dat een speler 2 voedselkosten tegen 1 ander voedseltype mag ruilen, geldt ook voor nectar.
- Het -symbool omvat altijd nectar. Vinden de spelers dat daardoor de Woestijnraaf en de Raaf uit het basisspel te krachtig worden, verwijder die 2 vogels dan uit de trekstapel als met de uitbreiding Oceanië wordt gespeeld.

ALS VOGELEIGENSCHAPPEN NAAR EEN BEPAALDE VOEDSELSOORT VERWIJZEN, IS NECTAR GEEN VOEDSEL NAAR KEUZE. Zoekt een vogeleigenschap bijvoorbeeld naar muizen in het vogelhuisje, dan geldt nectar daar niet als muis.

NECTAR DIE ZICH AAN HET EINDE VAN DE RONDE IN DE PERSOONLIJKE VOORRAAD VAN EEN SPELER BEVINDT, WORDT AFGELEGD. Het is niet mogelijk om nectar naar de volgende ronde mee te nemen.

- Aan het einde van de ronde afgelegde nectar gaat terug naar de voorraad, niet naar één van de velden voor "bestede nectar" (zie verderop).
- Deze spelregel geldt uitsluitend voor ongebruikte nectar in een persoonlijke voedselvoorraad. Leg nectar die op vogels is bewaard of op velden voor "bestede nectar" ligt niet af.



OPMERKING VAN DE AUTEUR: de overvloedige hoeveelheid plantardige suikers helpt niet alleen vogels. De suikers trekken vele insecten en zoogdieren aan. En uiteindelijk veranderen de bestoven bloemen in vruchten en zaden. Deze rol in het ecosysteem zorgde ervoor dat ik van nectar een joker maakte. Niet alleen omdat sommige vogels nectar eten, maar ook omdat andere vogels als gevolg van de suikers het voedsel vinden dat ze zochten. Voer je nectar aan een arend, stel je dan voor dat deze een suikereekhoorn in een bloeiende eucalyptus heeft gevonden!

ALS EEN SPELER NECTAR BESTEEDT OM VOGELS TE SPELEN, EEN VOGELEIGENSCHAP GEBRUIKT WAARVOOR HIJ "VOEDSEL NAAR KEUZE" MOET AFGEVEN OF EEN ACTIE OPWAARDEERT, LEGT HIJ DE NECTAR OP HET VELD "BESTEDE NECTAR" VOOR DE BETREFFENDE LEEFOMGEVING. Hij kan nectar op zijn tableau leggen als:

- hij nectar als onderdeel van de voedselkosten van een vogel besteedt (nectarkosten besteed met een  =  worden niet op het "bestede nectar"-veld geplaatst. De nectar komt nooit in je voorraad), of
- hij nectar besteedt aan een vogeleigenschap die een -symbool heeft (let op, als een vogeleigenschap een specifiek voedsel vermeldt, moet je dat voedsel gebruiken. Nectar is geen joker voor vogeleigenschappen), of
- hij nectar besteedt om te betalen voor één van de op zijn spelertableau aangegeven opwaarderingen (zoals het opnieuw in het vogelhuisje gooien van de dobbelstenen, het opnieuw samenstellen van de vogelhouder of het verkrijgen van meer eieren of kaarten).



De speler moet de nectar in dezelfde rij leggen als waar hij die heeft besteed: speelt hij een vogel, dan legt hij de nectar in de rij waar hij de vogel heeft gespeeld. Anders legt hij de nectar in de rij die hij die beurt heeft geactiveerd.

Het is niet toegestaan om nectar te gebruiken in de  = -omzetting. Nectar is al een joker.

TEL AAN HET EINDE VAN HET SPEL PER LEEFOMGEVING BIJ ELK "BESTEDE NECTAR"-VELD WIE ER DE MEESTE NECTARFICHES HEEFT. KEN PUNTEN TOE ZOALS OP HET SPELERTABLEAU IS AANGEGEVEN. PER LEEFOMGEVING KRIJGT:

- de speler met de meeste nectarfiches 5 punten, en
- de speler met de op één na meeste nectarfiches 2 punten.

Net als bij de "einde ronde"-doelen moet een speler ten minste 1 nectarfiche in een leefomgeving hebben om er voor nectarpunten in aanmerking te komen. Bij een gelijke stand worden de betreffende punten opgeteld en gelijkelijk verdeeld (naar beneden afgerond).
Voorbeeld: 2 spelers die beiden de meeste nectar hebben, zouden elk 3 punten krijgen. 2 spelers die beiden de op één na meeste nectar hebben, zouden elk 1 punt krijgen.

NIEUWE ACTIE OP EEN SPELERTABLEAU: VOGELHUISJE EN VOGELHOUDER OPNIEUW SAMENSTELLEN

In kolommen 2 en 4 van het nieuwe spelertableau bevinden zich nieuwe opties in de bos- en moerasrijen.

  **BOS:** de speler mag 1 voedsel naar keuze afleggen om alle dobbelstenen in het vogelhuisje te gooien.

  **MOERAS:** de speler mag 1 voedsel naar keuze afleggen om alle kaarten in de vogelhouder af te leggen en deze opnieuw te vullen.

Voer de acties op een veld in de aangegeven volgorde uit: stel eerst het vogelhuisje of de vogelhouder opnieuw samen en neem dan voedsel of kaarten.

"EINDE SPEL"-EIGENSCHAPPEN

Sommige vogels hebben gele eigenschappen die aan het einde van het spel eenmaal worden geactiveerd. Activeer deze eigenschappen na afhandeling van het "einde ronde"-doel voor de vierde ronde, maar vóór het verwijderen van actiestenen. Heeft een speler meer vogels met een "einde ronde"-eigenschap, dan kiest hij zelf in welke volgorde hij deze activeert. Deze vogels activeren geen vogels met roze "eenmalig tussen beurten"-eigenschappen.

VOGELS DIE NIET KUNNEN VLIEGEN

Een paar vogels in de trekstapel hebben een *-symbool als vleugelwijdte. Dit zijn vogels die niet kunnen vliegen. Voor elke vogeleigenschap of bonuskaart met een voorwaarde die betrekking heeft op vleugelwijdte () gelden vogels die niet kunnen vliegen als jokers.

Voorbeelden:

- Vogels die niet kunnen vliegen voldoen altijd aan de voorwaarden met betrekking tot de vleugelwijdte in de eigenschap van een roofvogel.
- Vogels die niet kunnen vliegen, kunnen worden beschouwd als een vogel met een vleugelwijdte naar keuze voor bonuskaarten die punten geven voor vogels met vleugelwijden in oplopende of aflopende volgorde.

AANGRENZEN

Verwijst een kaart naar aangrenzende vogels, dan gelden alleen vogels die horizontaal of verticaal direct naast elkaar liggen als aangrenzend.

APPENDIX

BONUSKAARTEN

WERKTUIGBOUWKUNDIGE: deze kaart zoekt naar sets van de 4 nestsoorten op al je vogels. De volgorde en locatie van de nesten zijn niet van belang. Het gaat er uitsluitend om dat elke set alle 4 nestsoorten bevat.

Elk -nest mag 1 nest van een soort naar keuze in 1 set vervangen. *Voorbeelden:*

- Een holtenest, een platformnest en 2 -nesten vormen een set.
- Twee holtenesten, twee platformnesten, een bolnest, een grondnest en twee -nesten vormen twee sets.
- Twee bolnesten, twee holtenesten, twee platformnesten en één -nest gelden als één set en niet als twee, omdat het -nest zich in niet meer dan 1 set kan bevinden.

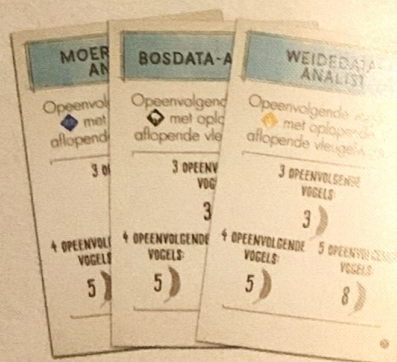
LOCATIEONDERZOEKSEXPERT: deze bonuskaart geeft punten voor elke kolom die meer dan 1 nest van een bepaalde soort bevat. Een kolom is 0, 1 of 3 punten waard, afhankelijk van of er respectievelijk 0, 2 of 3 gelijke nesten in de kolom liggen. Verschillende kolommen mogen (maar dat hoeft niet) verschillende nestsoorten tellen.

-nesten gelden als nesten naar keuze. Elk -nest telt maar één keer mee en kan dus niet gebruikt worden om 2 verschillende nesten in dezelfde kolom voor te stellen.

BOS-, MOERAS- EN WEIDEDATA-ANALIST: deze bonuskaarten geven elk punten voor een voldoende lange serie van opeenvolgende vogels met oplopende of aflopende vleugelwijdten binnen een bepaalde leefomgeving. De serie hoeft niet uit alle vogels in die leefomgeving te bestaan en hoeft niet per se bij de eerste vogel te beginnen of bij de laatste te eindigen. Een serie mag 2 of meer vogels met dezelfde vleugelwijdte bevatten.

Zoals eerder aangegeven, gelden vogels die niet kunnen vliegen als jokers met betrekking tot vleugelwijdte: voor deze bonuskaarten mag een speler een vleugelwijdte naar keuze aan zo'n vogel toekennen.

Voorbeeld: als de vleugelwijdten van de eerste 3 vogels in het moeras van een speler oplopen, maar die van de vierde kleiner is, dan is de lengte van de serie 3. De moerasdata-analist geeft in dat geval 3 punten.



NIEUWE TERMEN VOOR BONUSKAARTEN

Voeg aan sommige van de bonuskaarten uit het basisspel de volgende termen toe. De percentages per bonuskaart kunnen door de nieuwe vogels iets afwijken (deze staan in het overzicht hieronder). De punten die de kaarten geven, blijven gelijk. Gebruik in combinatie met de uitbreiding "Europa" de in de spelregels van die uitbreiding aangegeven puntenwaarden van de betreffende kaarten.

FOTOGRAAF (vogels met een kleur in hun naam): brons, roze, scharlaken (35%; met basis + "Europa" 33%)

HISTORICUS (vogels die naar een persoon zijn vernoemd): Abbotts, Gould, Gaulds, Horsfields, Raggi's, Stephanie (8%; met basis + "Europa" 8%)

KAARTENMAKER (vogels met een gebiedsgerelateerde term in hun naam): Australische, Nieuw-Zeelandse, Noordereiland, Oosterse, Pacifisch, Zuidereiland (23%; met basis + "Europa" 18%)

ONTLEEDKUNDIGE (vogels met een lichaamsdeel in hun naam): nek, rug, wang, wenkbrauw (23%; met basis + "Europa" 21%)

VOGELEIGENSCHAPPEN

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT VOEDSEL

GLANSVLEKDRONGO	EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler  pakt, pak jij 1  uit de voorraad.	
KLEINE FREGATVOGEL	ALS GEACTIVEERD: alle spelers mogen 1  van een  vogel afleggen. Iedere speler die een  aflegt, pakt 1  uit de voorraad.	
GRIJSRUGBRILVOGEL	ALS GEACTIVEERD: alle spelers pakken 1  uit de voorraad.	
PRACHTROSELLA	ALS GEACTIVEERD: alle spelers pakken 1  uit de voorraad. Jij pakt ook 1  uit de voorraad.	
REGENBOOGJUFFERDUIF	ALS GEACTIVEERD: alle spelers pakken 1  uit de voorraad. Jij pakt 1 extra  uit de voorraad.	
RAGGI'S PARADIJSVOGEL ZWARTKOPZWIEPFLUITER GEELORHONINGETER GEELNEKPRIEELVOGEL	ALS GEACTIVEERD: kies 1 andere speler. Jullie pakken beiden 1 [VOEDSELSOORT] uit de voorraad.	
ROODBORSTHONINGETER	ALS GEACTIVEERD: leg 1  af. Doe je dat, dan pak je 1  uit de voorraad.	
MAORI-BELHONINGVOGEL	ALS GEACTIVEERD: leg zoveel  als je wilt af om hetzelfde aantal  uit de voorraad te pakken.	
ROODSTUITHONINGVOGEL	ALS GEACTIVEERD: pak 1  uit de voorraad of leg 1  af om 1  uit de voorraad te pakken.	
WITOOGHONINGETER	ALS GEACTIVEERD: pak 1  uit het vogelhuisje, indien aanwezig.	Voordat je dit voedsel neemt, mag je de dobbelstenen in het vogelhuisje opnieuw werpen als ze allemaal hetzelfde resultaat tonen.
NIEUW-ZEELANDSE VRUCHTENDUIF BORSTELKOPPEGAAI ROODKAPVLIEGENVANGER AUSTRALISCHE KLUUT	ALS GEACTIVEERD: als de speler links/rechts van je een [VOEDSELSOORT] in zijn persoonlijke voorraad heeft, pak je 1 [DIE SOORT VOEDSEL] uit de algemene voorraad.	
EMOE	ALS GEACTIVEERD: pak alle  die zich in het vogelhuisje bevinden. Hou de helft (naar boven afgerond) en kies dan hoe je de rest onder de andere spelers verdeelt.	Het is niet toegestaan om resterende fiches af te leggen. Je moet ze onder de andere spelers verdelen.
LORI VAN DE BLAUWE BERGEN	ALS GEACTIVEERD: leg 1  op het "bestede nectar"-veld voor je  . Doe je dat, pak dan 2  uit het vogelhuisje.	
ROODLELHONINGETER	ALS GESPEELD: pak 1  uit de voorraad voor elke vogel in je  met een vleugelwijdte kleiner dan 49 cm.	

MASKERKIEVIT	ALS GESPEELD: werp alle dobbelstenen in het vogelhuisje. Pak er daarna voor elk soort voedsel in het vogelhuisje 1 van die soort.	Voor dobbelstenen die 2 soorten voedsel tonen, mag je beide soorten pakken. De eigenschap van deze vogel staat je echter toe om ten hoogste 1 fiche per voedselsoort te pakken. Verwijder steeds de betreffende dobbelsteen uit het vogelhuisje als je voedsel pakt. Werp aan het begin van de afhandeling van deze eigenschap eenmaal alle dobbelstenen. Als de overgebleven dobbelstenen in het vogelhuisje als gevolg van de eigenschap van deze vogel allemaal dezelfde afbeelding tonen, mag je deze niet opnieuw werpen als onderdeel van de eigenschap van deze vogel.
AUSTRALISCHE DWERGNACHTZWALUW	EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler de actie "pak voedsel" uitvoert, pak jij aan het einde van zijn beurt 1 🐾 uit het vogelhuisje, indien mogelijk.	

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET TREKKEN VAN KAARTEN

BROLGAKRAANVOGEL	ALS GEACTIVEERD: kies 1 andere speler. Die legt 1 ○; jij trekt 2 🃏.	Ook als de andere speler geen ○ kan leggen, mag je 2 kaarten trekken.
AUSTRALISCHE SLOBEEND	ALS GEACTIVEERD: kies 1 andere speler. Jullie trekken beiden 1 🃏 van de trekstapel.	
LEPELBEKEEND GROENE DWERGEEND	ALS GEACTIVEERD: trek 2 🃏 van de trekstapel. Hou er 1 en geef de andere aan een andere speler.	
KELPMEEUW	ALS GEACTIVEERD: leg zoveel 🐾 als je wilt af om hetzelfde aantal 🃏 te trekken.	
AUSTRALISCHE BERGEEND AUSTRALISCHE MUSKUSEEND KONINGSLEPELAAR TUINWAAIERSTAART	ALS GEACTIVEERD: trek 1 open 🃏 met een [NESTSOORT] of 🐾-nest uit de vogelhouder. Je mag de vogelhouder daarvoor opnieuw samenstellen of aanvullen.	Voordat je een open kaart met de betreffende nestsoort trekt, mag je: • de vogelhouder opnieuw samenstellen (leg alle open kaarten af en leg er 3 nieuwe open in), of • de vogelhouder aanvullen (leg nieuwe kaarten van de trekstapel op de lege plekken), of • de vogelhouder ongewijzigd laten.



EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET LEGGEN VAN EIEREN

HORSFIELDS BRONSKOEKOEK	EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler de actie "leg eieren" uitvoert, leg dan 1  op een vogel met een vleugelwijdte kleiner dan 30 cm.	
FAZANTSPORKOEKOEK	EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler de actie "leg eieren" uitvoert, leg je 1  op deze vogel.	
STEPHANIE-ASTRAPIA	ALS GEACTIVEERD: kies 1 andere speler. Jullie leggen beiden 1  .	
OOSTERSE STRUIKLEEUWERIK	ALS GEACTIVEERD: leg 1  af. Doe je dat, leg dan ten hoogste 2  op deze vogel.	
GOULDS ZEBRAUIF	ALS GEACTIVEERD: leg zoveel  af als je wilt. Leg 1  op deze vogel voor elk afgelegd  .	
STOPPELVELDKWARTEL	ALS GESPEELD: leg ten hoogste 6  af. Leg 1  op deze vogel voor elk afgelegd voedsel.	
AUSTRALISCHE PURPERKOET	ALS GEACTIVEERD: leg 1  op een aangrenzende vogel.	Vogels grenzen aan elkaar als ze direct links of rechts van elkaar, of direct boven of onder elkaar liggen.
WITBORSTSPITSVOGEL	ALS GESPEELD: leg 1  op elke vogel in je  , met inbegrip van deze.	
WENKBRAUWEEND	EINDE SPEL: leg voor elke 2  in je  1  op deze vogel.	De eirlimiet is van kracht. <i>Voorbeeld:</i> heb je 6 eieren in je moeras, maar slechts 1 plek voor een ei op deze vogel, dan leg je 1 ei. Rond naar beneden af (heb je bijvoorbeeld 5 eieren in je moeras, dan leg je 2 eieren). Leg de eieren na afhandeling van het "einde ronde"-doel voor ronde 4.
PACIFISCH PORSELEINHOEN	EINDE SPEL: leg 1  op elke vogel in je  , met inbegrip van deze.	Leg de eieren na afhandeling van het "einde ronde"-doel voor ronde 4.
KLEINE BONTE AALSCHOLVER THERMOMETERVOGEL ROOD BOSHOEN	EINDE SPEL: leg 1  op elk van je vogels met een [NESTSOORT]-nest, met inbegrip van deze.	 -nesten gelden als jokers. Je mag die bij het leggen van eieren meetellen. Leg de eieren na afhandeling van het "einde ronde"-doel voor ronde 4.
ROODRUGELFJE	EINDE SPEL: leg 1  op elk van je vogels met een  -nest, met inbegrip van deze.	Deze vogel legt uitsluitend eieren op vogels met het  -nestsymbool. Leg de eieren na afhandeling van het "einde ronde"-doel voor ronde 4.
ZWARTE ZWAAN PRACHTELFJE	EINDE SPEL: leg 1  op elk van je vogels met een vleugelwijdte groter/kleiner dan [AFMETING], met inbegrip van deze vogel.	Vogels die niet vliegen, gelden als jokers voor de voorwaarden met betrekking tot vleugelwijdten, dus een speler mag er voor elk van deze vogeleigenschappen eieren op leggen, ook al spreken de afmetingen elkaar tegen. Leg de eieren na afhandeling van het "einde ronde"-doel voor ronde 4.

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT HET VORMEN VAN ZWERMEN

ROZE KAKETOE	ALS GEACTIVEERD: kies 1 andere speler. Die gooit alle dobbelstenen in het vogelhuisje en pakt een  , indien aanwezig. Jij stop 2  van de trekstapel onder deze vogel weg.	
SCHARLAKEN SCHIJNPAARJE	ALS GEACTIVEERD: leg 1  af om 1  van de trekstapel onder deze vogel weg te stoppen.	
VALKPARKIET	ALS GEACTIVEERD: leg 1  af om een  uit de vogelhouder te kiezen en onder deze vogel weg te stoppen.	Het met deze eigenschap kiezen en wegstoppen van een kaart vormt 1 actie. Je mag deze eigenschap niet gebruiken om een kaart uit de vogelhouder in je hand te nemen.
AUSTRALISCHE ZEBRAVINK	ALS GEACTIVEERD: als de speler rechts van je  in zijn persoonlijke voorraad heeft, stop dan een  van de trekstapel onder deze vogel weg.	
GROTE GEELKUIFKAKETOE INKA-KAKETOE	ALS GEACTIVEERD: stop 1  uit je hand onder deze vogel weg. Doe je dat, dan pakken alle spelers (met inbegrip van jezelf) 1 [VOEDSELSOORT] uit de voorraad.	
TUINHONINGETER	ALS GEACTIVEERD: stop 1  uit je hand onder deze vogel weg. Doe je dat, leg dan ten hoogste 2  op deze vogel. Alle andere spelers mogen 1  leggen.	
GRASPARKIET	ALS GESPEELD: stop de kleinste vogel uit de vogelhouder onder deze vogel weg.	De afmeting van de vogel verwijst naar diens vleugelwijdte. Bij een gelijke stand mag je kiezen.
MANENGANS	ALS GEACTIVEERD: stop ten hoogste 3  uit je hand onder deze vogel weg. Stop je ten minste 1  weg, pak dan 1  uit de voorraad.	Deze vogel kan nooit meer dan 1 zaad per beurt verdienen, ongeacht het aantal kaarten dat je wegstopt.
NIUW-ZEELANDSE PIEPER	EINDE SPEL: stop 1  uit de trekstapel onder elke vogel in je  weg, met inbegrip van deze.	
PAPOEA-JAARVOGEL	ALS GESPEELD: leg alle  van 1 van je vogels met een  -nest af. Stop 2 keer zoveel  van de trekstapel onder deze vogel weg.	
WELKOMZWALUW	ALS GESPEELD: stop onder elke vogel in deze leefomgeving 1  van de trekstapel weg, met inbegrip van deze.	
WITKAPNODDY	ALS GEACTIVEERD: werp alle dobbelstenen in het vogelhuisje en pak alle  , indien aanwezig. Je mag zoveel van deze  afleggen als je wilt om hetzelfde aantal  van de trekstapel onder deze vogel weg te stoppen.	Verwijder zoals gebruikelijk de betreffende dobbelstenen uit het vogelhuisje bij het pakken van voedsel.
AUSTRALISCHE TALING	ALS GEACTIVEERD: bekijk 3  van de trekstapel. Hou 1  -vogel, indien aanwezig. Je mag deze aan je hand toevoegen af onder deze vogel wegstoppen. Leg de andere kaarten af.	
AUSTRALISCHE WITTE IBIS	ALS GEACTIVEERD: schud de aflegstapel en trek er dan 2  van. Kies er 1 en stop deze onder deze vogel weg of neem de kaart in je hand. Leg de andere af.	Leg de aflegstapel na het schudden en trekken ervan weer terug naast de trekstapel.

JAAG- EN VISEIGENSCHAPPEN

DWERPINGUÏN	ALS GEACTIVEERD: trek 5  van de trekstapel en leg die af. Bewaar voor elke  in de voedselkosten ervan 1  uit de voorraad op deze vogel.	
ROSSE VALKUIL	ALS GEACTIVEERD: trek 1 open  met een vleugelwijdt kleiner dan 75 cm uit de vogelhouder en stop die onder deze vogel weg.	
ROSSE KWAK	ALS GEACTIVEERD: bekijk een  van de trekstapel. Kan die in  leven, stop de kaart dan onder deze vogel weg. Zo niet, leg de kaart dan af.	
GROTE BRUINE VALK	ALS GEACTIVEERD: bekijk een  van de trekstapel. Bevatten de voedselkosten een  of een  , stop deze kaart dan onder deze vogel weg. Zo niet, leg de kaart dan af.	
WIGSTARTAREND	ALS GEACTIVEERD: bekijk een  van de trekstapel. Is de vleugelwijdt groter dan 65 cm, stop deze dan onder deze vogel weg en bewaar er 1  uit de voorraad op. Zo niet, leg de kaart dan af.	Let op: in tegenstelling tot andere roofvogels zoekt deze vogel naar vogels met een vleugelwijdt van MEER dan 65 cm.
GRIJSRUGGORGELVOGEL	ALS GEACTIVEERD: bekijk een  van de trekstapel. Is de vleugelwijdt kleiner dan 40 cm, stop de kaart dan onder deze vogel weg en bewaar 1  uit de voorraad op deze vogel. Zo niet, leg de kaart dan af.	
AUSTRALISCHE GRIJZE WOUW	ALS GEACTIVEERD: gooi alle dobbelstenen in het vogelhuisje en pak 1  , indien aanwezig. Je mag die aan een andere speler geven. Doe je dat, leg dan ten hoogste 3  op deze vogel.	Verwijder zoals gebruikelijk de betreffende dobbelsteen uit het vogelhuisje bij het pakken van voedsel.
GRIJZE LIJSTERDIKKOP	ALS GEACTIVEERD: gooi alle dobbelstenen in het vogelhuisje en pak alle  , indien aanwezig. Je mag er daarvan zoveel op deze vogel bewaren als je wilt.	Verwijder zoals gebruikelijk de betreffende dobbelstenen uit het vogelhuisje bij het pakken van voedsel.
UILNACHTZWALUW	ALS GEACTIVEERD: gooi alle dobbelstenen in het vogelhuisje. Pak 1  of 1  uit het vogelhuisje (indien aanwezig) en bewaar die op deze vogel.	Je krijgt in totaal 1 voedsel. Verwijder zoals gebruikelijk de betreffende dobbelsteen uit het vogelhuisje bij het pakken van voedsel.
WITBUIKZEEAREND	ALS GEACTIVEERD: gooi alle dobbelstenen in het vogelhuisje. Pak 1  of 1  uit het vogelhuisje, indien aanwezig, en bewaar die op deze vogel.	Je krijgt in totaal 1 voedsel. Verwijder zoals gebruikelijk de betreffende dobbelsteen uit het vogelhuisje bij het pakken van voedsel.
KOOKABURRA	ALS GEACTIVEERD: gooi alle dobbelstenen in het vogelhuisje. Doe je dat, pak dan 1  of  , indien aanwezig.	Je krijgt in totaal 1 voedsel. Verwijder zoals gebruikelijk de betreffende dobbelsteen uit het vogelhuisje bij het pakken van voedsel.
WITWANGREIGER	ALS GEACTIVEERD: gooi alle dobbelstenen in het vogelhuisje en pak alle  , indien aanwezig. Je mag er daarvan zoveel op deze vogel bewaren als je wilt.	Verwijder zoals gebruikelijk de betreffende dobbelstenen uit het vogelhuisje bij het pakken van voedsel. Je mag de vis op je vogel bewaren of aan je voedselvoorraad toevoegen.
HEILIGE IJSVOGEL	EENMALIG TUSSEN BEURTEN: als een andere speler de actie "pak voedsel" uitvoert, pak je aan het einde van zijn beurt 1  ,  of  uit het vogelhuisje, indien aanwezig.	Voordat je voedsel pakt, mag je de dobbelstenen in het vogelhuisje werpen als ze allemaal hetzelfde resultaat tonen.

EIGENSCHAPPEN MET BETREKKING TOT BONUSKAARTEN

NOORDEREILANDKIWI	ALS GESPEELD: leg een bonuskaart af. Doe je dat, trek dan 4 bonuskaarten, hou er 2 en leg de andere 2 af.	
TRAPVECHTKWARTEL	ALS GESPEELD: trek 1 bonuskaart voor elke vogel in je  . Hou er 1 en leg de rest af.	
KEA	ALS GESPEELD: trek 1 bonuskaart. Je mag zoveel  afleggen als je wilt om hetzelfde aantal extra bonuskaarten te trekken. Hou 1 van de getrokken kaarten en leg de rest af.	Je trekt eerst 1 bonuskaart. Daarna beslis je hoeveel extra kaarten je wilt trekken en leg je het betreffende aantal voedselchips af. Dit is een eenmalige keuze.
ABBOTTS GENT	ALS GESPEELD: trek 3 bonuskaarten en leg er daarna 2 af. Je mag bonuskaarten afleggen die je niet deze beurt hebt getrokken.	Je krijgt tijdelijk 3 extra bonuskaarten in je hand. Daarna leg je er 2 naar keuze af.
SCHEEFSNAVELPLEVIER	ALS GESPEELD: bekijk alle afgelegde bonuskaarten. Hou er 1 van.	Leg de aflegstapel na gebruik weer naast de trekstapel terug.
KAKAPO	EINDE SPEL: trek 4 bonuskaarten. Hou er 1 en leg de andere 3 af.	

ANDERE EIGENSCHAPPEN

LIERVOGEL TOEI	ALS GEACTIVEERD: kopieer een bruine eigenschap op een vogel in de  van de speler links/rechts van je.	De gekopieerde eigenschap moet een bruine "als geactiveerd"-eigenschap zijn.
ROODVLEUGELPARKIET	ALS GEACTIVEERD: geef 1  uit je voorraad aan een andere speler. Doe je dat, leg dan 2  op deze vogel of pak 2  uit het vogelhuisje.	
HELMKASUARIS	ALS GESPEELD: leg een vogel uit je  af en leg deze vogel ervoor in de plaats (betaal geen eikosten). Doe je dat, leg dan 4  op deze vogel en pak 2  uit de voorraad.	Je moet wel de voedselkosten van deze vogel betalen, maar niet de eikosten. Je mag deze vogel op een lege plek spelen, maar dan moet je de eikosten betalen, je legt geen eieren en je krijgt geen fruit.
AUSTRALISCHE KAREKIET GOUDKOPGRASZANGER MAORIMANGROVEZANGER	ALS GESPEELD: speel nog een vogel in je [LEEFOMGEVING]. Betaal de normale prijs met 1  korting.	
AUSTRALISCHE SLIJEKSTER	EINDE SPEL: leg 2  van je  af. Doe je dat, speel dan 1 vogel in je  tegen de normale voedselkosten (negeer de eikosten). Heeft de vogel een "als gespeeld"- of "einde spel"-eigenschap, dan mag je die gebruiken.	Zoals gebruikelijk kun je geen andere soorten eigenschappen activeren (zoals "einde ronde"-eigenschappen) als je een vogel met deze actie speelt.
GRIJSKOPNON	EINDE SPEL: speel een vogel. Betaal de normale voedselkosten, maar negeer 1  in de eikosten. Heeft de vogel een "als gespeeld"- of "einde spel"-eigenschap, dan mag je die gebruiken.	Je hebt al je nectar al afgelegd als deze vogel wordt geactiveerd, dus als je hem wilt gebruiken om een vogel met nectarkosten te spelen, moet je de 2:1-voedselomzetting gebruiken om aan nectar te komen.
GOULDAMADINE	EINDE SPEL: speel een vogel. Betaal de normale voedsel- en eikosten. Heeft de vogel een "als gespeeld"- of "einde spel"-eigenschap, dan mag je die gebruiken.	De normale kosten van deze vogel bevatten de eikosten van de kolom waar je de vogel speelt. Zoals gebruikelijk kun je geen andere soorten eigenschappen activeren (zoals "einde ronde"-eigenschappen) als je een vogel met deze actie speelt.
AUSTRALISCHE RAAF SPITSKUIFDUIF	EINDE SPEL: bewaar ten hoogste X [VOEDSELSOORT] uit je voorraad op deze vogel.	

ZWARTRUGFLUITVOGEL	EINDE SPEL: leg 1  af van elke vogel in deze rij en kolom die een  heeft, met uitzondering van deze vogel. Voor elk afgelegd  bewaar je 2  uit de voorraad op deze vogel.	
ZUIDEREILANDVLEGENVANGER	ALS GEACTIVEERD: als de speler rechts van je een  in zijn persoonlijke voorraad heeft, bewaar je 1  uit de algemene voorraad op deze vogel.	

"EINDE RONDE"-DOELEN

(VOEDSEL) IN VOEDSELKOSTEN VAN JE VOGELS: tel het aantal op deze doeltegel aangegeven symbolen in de voedselkosten van je vogelkaarten.
Voorbeeld: voor het doel  +  in voedselkosten van je vogels" kijk je naar de voedselkosten linksboven op de vogels die je op je spelertableau hebt gespeeld en tel je alle  plus alle . Heeft een vogel " / "-kosten (je betaalt  OF  om de vogel te spelen), dan geldt dit symbool maar als 1 voedsel voor dit "einde ronde"-doel. Tel  en  niet.

GEEN DOEL: er is deze ronde geen telling van een "einde ronde"-doel. De spelers houden hun actiesteen en hebben er zo in de volgende ronde(n) 1 meer dan gebruikelijk.

SNAVEL WIJST NAAR LINKS/RECHTS: deze doelen tellen kaarten die een vogel laten zien die in de aangegeven richting staat. Vogels waarvan de snavel recht naar voren of naar boven staat, gelden voor geen van beide doelen.

Deze doelen zijn toegevoegd om de spelers nog een reden te geven om rekening met het artwork te houden. Bij het bestuderen van de kaarten vonden wij het bepalen van de richtingen van de snavel niet al te lastig, maar als jouw spelersgroep moeite heeft om het erover eens te worden, laat deze tegels dan uit het spel. Er zijn een paar kaarten die extra verduidelijking nodig hebben:

- De scheefsnavelplevier: hoewel de vogel recht naar voren kijkt, wijst zijn snavel naar links.
- De ijsduiker (uit het basisspel): heeft vogels die in beide richtingen kijken en telt voor beide doelen mee.
- De fuut (uit de uitbreiding "Europa") heeft 2 vogels die in dezelfde richting kijken. De kaart geldt als 1 vogel met een snavel die naar links wijst.

Hieronder volgt een lijst met vogels met snavel die niet naar links of rechts wijzen.

BASISSPEL

Kerkuil
 Gestreepte bosuil
 Holenuil
 Californische condor
 Oostelijke schreeuwuil
 Amerikaanse oehoe
 Strandleeuwerik
 Gevlekte bosuil

EUROPA

Steenuil
 Sneeuwuil
 Boomkruiper

OCEANIË

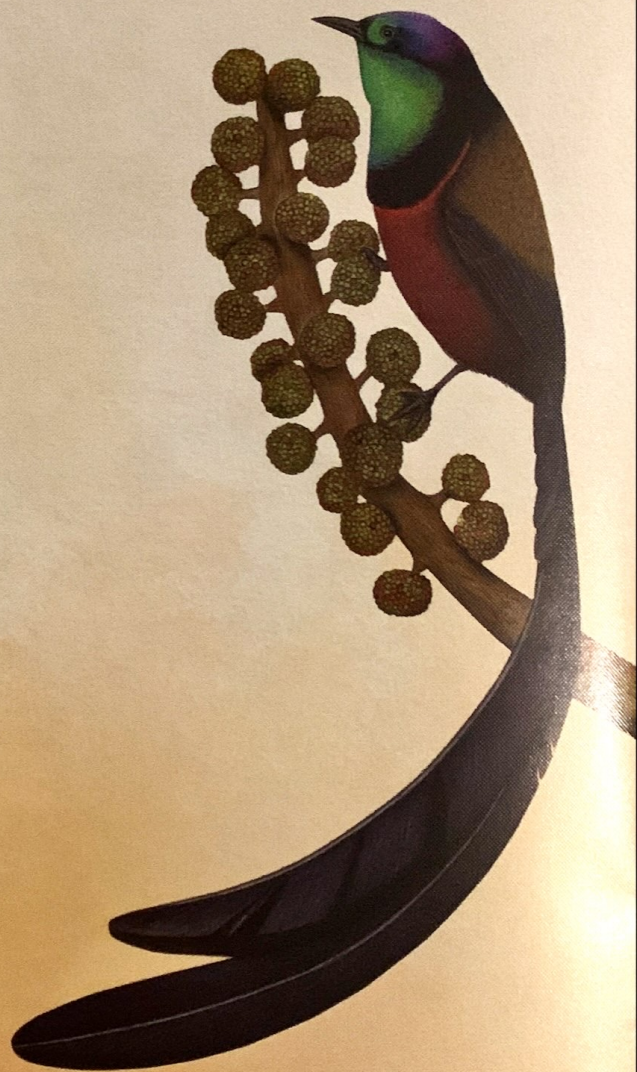
Australische dwergnachtzwaluw
 Kakapo
 Rosse valkuil

STENEN OP "SPEEL EEN VOGEL": tel het aantal actiestenen dat je deze ronde op "Speel een vogel" hebt gelegd. Het is voor dit doel erg belangrijk om je actiestenen in de rijen te houden waar je ze hebt gespeeld.

CREDITS

De informatie over de vogels komt van Handbook of Birds of the World Alive (hbw.com), BirdLife Australia (birdsinsbackyards.net), New Zealand Birds Online (nzbirdsonline.org.nz), The Australian Bird Guide door Peter Menkhorst et al. (Princeton University Press) en Where Song Began door Tim Low (Yale University Press).

Fotografie: Dušan Brinkhuizen, Four Oaks/Shutterstock.com, Geoff Jones, Geoff Walker, Greg Oakley, Heyn de Kock, Jan Wegener, Josh More, Leo Berzins, Marc Dalmulder, Michal Klajban, Mick McKean, Sha Lu, Peta Jade, Steve Attwood, Julian Robinson, Gary Kramer, Michael Grimmig, Steve Russell, Mike Ashbee, Lars Petersson, Stanislav Harvancik, Hanne en Jens Eriksen, Dubi Shapiro, Nicholas Tan, Daniel Pos, Patrick Donini, Kerry Kazredracer, Mark Sanders, Bruna Tebguan, Kev Koelmeyer, Roger Wasley, Steve Attwood, Angela Towndrow van Down-toraptors en Iggino Van Bael



© 2020 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
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Lettertype Cardenio Modern
ontworpen door: Nils Cordes

Alle rechten voorbehouden
Made in China



STONEMAIER
GAMES

WINGSPAN

UITBREIDING: OCEANIË AUTOMA-SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

1 kaart "Bestede nectarverzameling"



1 nieuwe Automa-kaart:
RAOUtoma



1 Automa's verzameling-
overzichtskaart



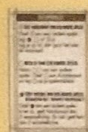
1 kaart "Bestede nectar aanpassen"



2 "einde ronde"-
doelenkaarten



1 Automarazzi-
overzichtskaart



WIJZIGINGEN AUTOMA-SPELREGELS

Alle Automa-spelregels uit het basisspel zijn van kracht met uitzondering van de hierna genoemde.

MOEILIKHEIDSGRADATIES

De volgens de spelregels van het basisspel gekozen moeilijkheidsgraad verandert ook de impact van sommige nieuwe elementen in deze uitbreiding:

	EENVOUDIG	GEMIDDELD	MOEILIK
VOORBEREIDING: AANTAL BESTEDE NECTAR PER LEEFOMGEVING AAN HET BEGIN VAN HET SPEL	3 nectarfiches	4 nectarfiches	5 nectarfiches
EINDE SPEL: AUTOMA'S VERZAMELFICHES	1 ei/ 5 voorraad- fiches	1 ei/ 4 voorraad- fiches	1 ei/ 3 voorraad- fiches
EINDE SPEL: GEDEKTE VOGELKARTEN (GELIJK AAN BASISPEL)	3 OP	4 OP	5 OP

VOORBEREIDING

Voeg de RAOUtoma-kaart aan de Automa-stapel toe. Je kunt indien gewenst ook de Automubon-kaart toevoegen.

Leg de kaart "Bestede nectarverzameling" in het voor Automa bedoelde gebied en leg afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad 3/4/5  op elk leefomgevingsveld ervan.

VOGELS MET "EINDE SPEL"-EIGENSCHAPPEN

Automa behandelt deze nieuwe kaartsoort als elke andere vogelkaart. Neemt hij een kaart met een "einde spel"-eigenschap, dan krijgt hij er aan het einde van het spel niets extra van.

AUTOMA-SPELREGELS VOOR OCEANIË- EIGENSCHAPPEN

- Moet je "controleren of een andere speler iets in zijn voorraad heeft", dan heeft Automa dat als hij stenen op de doeltegels van deze ronde heeft (verwijder de stenen niet).
- Mag je een "bruine eigenschap van een andere speler kopiëren", dan mag je een bruine eigenschap van een kaart in de vogelhouder kopiëren, indien mogelijk.
- Mogen spelers "iets afleggen om iets te nemen", dan legt Automa niets af en hij krijgt ook niets.

AUTOMA-SPELREGELS VOOR OCEANIË- "EINDE RONDE"-DOELEN

GEEN DOEL: aan het einde van een ronde met het "einde ronde"-doel "Geen doel" krijgt Automa  op elk leefomgevingsveld van zijn kaart "Bestede nectarverzameling".



NECTAR EN DE NIEUWE DOBBELSTENEN

Automa krijgt en gebruikt geen nectar. Tijdens het spel worden nectarfiches op zijn kaart "Bestede nectarverzameling" gelegd en ervan verwijderd, maar die dienen uitsluitend voor de strijd om de nectarpunten aan het einde van het spel.

KAART "BESTEDE NECTARVERZAMELING"

De kaart "Bestede nectarverzameling" heeft 3 "besteed"-velden om nectarfiches voor elk van de leefomgevingen te verzamelen.



DOBBELSTENEN KIEZEN

Het kiezen van dobbelstenen uit het vogelhuisje werkt op dezelfde manier als in het basisspel met de volgende aanpassingen op de opbrengsten van 2 afbeeldingen.

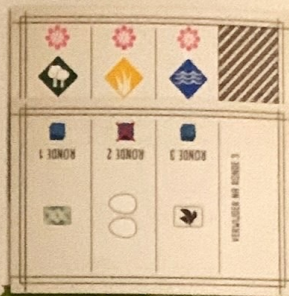
- Toont de dobbelsteen dan neemt Automa .
- Toont de dobbelsteen dan neemt Automa .

EINDE VAN DE RONDE

AUTOMA'S BESTEDE NECTAR AANPASSEN: aan het einde van elke ronde wordt de bestede nectar van Automa aangepast. Doe het volgende tweemaal:

1. Trek een Automa-kaart en leg die op de kaart "Bestede nectar aanpassen", zodat de blauwe steensymbolen op de Automa-kaart (indien aanwezig) in dezelfde kolommen liggen als de leefomgevingssymbolen.
2. Pas Automa's bestede nectarverzameling aan door één voor één de steensymbolen af te handelen:

- neem uit de voorraad en leg het op de kaart "Bestede nectarverzameling" op het veld voor de leefomgeving die boven het blauwe steensymbool is aangegeven.
- neem, indien mogelijk, van de kaart "Bestede nectarverzameling" uit het veld voor de leefomgeving die boven het blauwe steensymbool met de rode X is aangegeven en leg het in de voorraad terug.



Doe dit aan het einde van elke ronde tweemaal: leg een getrokken Automa-kaart op de kaart "Bestede nectar aanpassen" en handel elke afgebeelde steen af.

VARIANT "AUTOMA'S VERZAMELING"

"Automa's verzameling" kan gespeeld worden met elke combinatie van uitbreidingen. De impact ervan is echter kleiner als je minder kaarten gebruikt die ervoor zorgen dat andere spelers iets in jouw beurt krijgen. Daarom raden we af om deze variant uitsluitend met het basisspel te gebruiken.

Automa krijgt tijdens het spel verzamelfiches als een bruine eigenschap wordt geactiveerd die hem iets geeft. Gebruik voedsel-fiches als verzamelfiches voor Automa. Het soort voedsel erop is dan niet van belang.

JOUW BEURT

BRUINE EIGENSCHAPPEN: Automa krijgt onderstaande uitsluitend bij bruine eigenschappen:

- Voor elke die Automa zou krijgen, geef je hem 1 verzamelfiche uit de voorraad.
- Voor elke die Automa zou krijgen, geef je hem 1 verzamelfiche uit de voorraad.
- Voor elke die Automa zou krijgen, geef je hem 2 verzamelfiches uit de voorraad.
- Voor elke die Automa zou krijgen, geef je hem 2 verzamelfiches uit de voorraad.
- Voor elke die Automa zou krijgen, geef je hem 3 verzamelfiches uit de voorraad.

Als je iets aan Automa geeft, gaat dat naar de voorraad en Automa krijgt daarvoor in de plaats verzamelfiches.

OPMERKING VAN DE AUTEUR: met meer vogelkaarten die eigenschappen hebben die andere spelers helpen, wilden we een manier vinden om dit in een Automa-spel te verwerken voor diegenen die een extra strategisch element zoeken. De impact op het spelverloop is subtiel. Dat is zo bedoeld. Het effect wordt pas echt gevoeld in spellen waarin je een paar van deze vogels gebruikt. Maar we hopen dat we het eenvoudig genoeg gemaakt hebben dat dit geen probleem is.

EINDE VAN HET SPEL

Vóór het bepalen van de eindscore van Automa krijgt hij 1 ei voor elke 5/4/3 verzamelfiches die hij in de voorraad teruglegt, afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad (eenvoudig/gemiddeld/moeilijk).

Bij een gelijke stand wint Automa als hij meer verzamelfiches overheeft dan jij voedsel-fiches overhebt.

OPMERKING: voor elke dobbelsteen die Automa uit het vogelhuisje zou krijgen, krijgt hij 1 verzamelfiche, ook al had hij nectar kunnen ontvangen.

VARIANT "AUTOMARAZZI"

(2-4 SPELERS GEZAMENLIJK TEGEN AUTOMA)

Automarazzi kan met het basisspel of welke combinatie van uitbreidingen dan ook worden gespeeld. Je kunt deze ook met de variant "Automa's verzameling" combineren. Als de spelers met deze variant spelen, houden ze hun kaarten niet gedekt in hun hand, maar leggen ze deze open voor zich op tafel, zodat ze gezamenlijk hun tactiek kunnen bespreken.

VOORBEREIDING

Er zijn geen aanpassingen op de voorbereiding.

- Volg de gebruikelijke voorbereiding voor de menselijke spelers.
- Volg de gebruikelijke Automa-voorbereiding voor Automarazzi.

Je kunt de Automubon-kaart toevoegen voor een nog uitdagender spel.

BEURTVOLGORDE: menselijke spelers passen de beurtvolgorde onderling zoals gebruikelijk elke ronde aan. Automarazzi is altijd als laatste aan de beurt.

AUTOMARAZZI'S POSITIE AAN TAFEL: sommige vogeleigenschappen verwijzen naar een speler links of rechts van je. Bepaal voor het spel begint waar Automarazzi zit, zodat deze eigenschappen correct kunnen worden afgehandeld.

SPELREGELWIJZIGINGEN

ROZE EIGENSCHAPPEN ACTIVEREN: roze eigenschappen mogen tussen 2 van je opeenvolgende beurten niet meer dan één keer worden geactiveerd. Toont de Automa-kaart "Activeer alle roze eigenschappen", dan worden eigenschappen die je sinds je laatste beurt hebt geactiveerd niet nogmaals geactiveerd.

JOUW BEURT

GEEF VOGELKAARTEN AAN ANDERE SPELERS: je mag op elk moment tijdens je beurt vogelkaarten aan andere spelers geven. Er is geen limiet aan het aantal kaarten dat je mag weggeven en je mag ze in combinaties naar keuze aan verschillende spelers geven. Voor elke kaart die je geeft, moet je eerst 1 ,  of  afleggen. Kun je niets afleggen, dan mag je geen kaarten weggeven. Leg je  af, dan gaat het naar de voorraad.

NEEM EIEREN VAN ANDERE SPELERS: je mag op elk moment tijdens je beurt, vooropgesteld dat de andere speler het ermee eens is, 2 eieren van zijn spelertableau nemen. Geef er 1 aan Automarazzi en leg er 1 op een vogel naar keuze op je spelertableau (ei-limiet blijft van kracht). Er is geen limiet aan het aantal keren dat je dit mag doen.

GEEF VOEDSEL AAN DE ANDERE SPELERS (UITSLUITEND MET "AUTOMA'S VERZAMELING"): je mag op elk moment tijdens je beurt  aan andere spelers geven. Er is geen limiet aan het aantal voedselbiches dat je mag weggeven en je mag ze in combinaties naar keuze aan verschillende spelers geven. Geef Automarazzi 3 verzamelfiches voor elk weggegeven  en 2 verzamelfiches voor elk ander weggegeven .

OPMERKING VAN DE AUTEUR: deze variant biedt een eenvoudige set spelregels om het gezamenlijk tegen 1 tegenstander op te nemen in plaats van tegen elkaar.

Thematisch verdient de Automarazzi goud geld met het verkopen van foto's van zeldzame en interessante vogels. Hij maakt zich daarbij geen zorgen over het welzijn van de vogels. Hij stuurt zonder enig gevoel voor de natuur door de leefomgevingen van de vogels, uitsluitend voor zijn eigen gewin.

De spelers zijn vogelliefhebbers die een plan hebben om deze indringer een loer te draaien. Als jullie als eerste foto's op het internet zetten, betaalt niemand meer voor Automarazzi's werk en keert de rust voor de vogels terug!

EINDE VAN DE RONDE

Direct na de afhandeling van het "einde ronde"-doel: als ALLE spelers een gelijke of hogere score voor het "einde ronde"-doel hebben dan Automarazzi, krijgt iedere speler  uit de voorraad om op een vogel naar keuze op zijn spelertableau te leggen (ei-limiet is van kracht).

EINDE VAN HET SPEL

De spelers bepalen hun score zoals gebruikelijk. Vergelijk de gemiddelde score van alle spelers met de score van Automarazzi.

Is jullie gemiddelde score hoger, dan winnen jullie gezamenlijk. Zo niet, dan verliezen jullie gezamenlijk.

OPMERKING VAN DE AUTEUR: vergelijk voor een meer uitdagende variant de laagste score van alle spelers met die van Automarazzi. De spelers moeten er in dat geval voor zorgen dat iedere speler een goede score behaalt.



CREDITS

De RAOutoma-kaart is naar de in 1901 gevormde Royal Australasian Ornithologists Union genoemd, die nu onderdeel is van BirdLife Australia (birdlife.org.au/who-we-are/our-organisation/history).



©2020 Stonemaier LLC. Alle rechten voorbehouden.

STONEMAIER
GAMES

WIKI3-02540-2020