

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



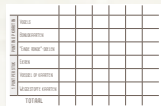
5 spelertableaus



1 vogelhuisje (dobbeltoren)



1 scoreblok



170 vogelkaarten



26 bonuskaarten



75 ei-miniaturen



5 speciale houten dobbelstenen



40 houten actiestenen



103 voedselchips



8 doeltegels



1 startspelerfiche



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 voedselchips en ei-miniaturen als voorraad op tafel. Deze zijn voor alle spelers beschikbaar.
3. **VOGELHUISJE.** Gooi alle 5 dobbelstenen in het vogelhuisje (dobbeltoren).
4. **DOELTABLEAU.** 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 1^e, 2^e en 3^e 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 daarvoorbedeelde 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 voedselchips (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 voedselchips in de voorraad terugdoen.**

Tip: het kan verstandig zijn om voedselchips 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.

GEELBUIKSAPSPECHT
Sphyrapicus varius

41CM

ALS GEACTIVEERD: pak 1 🐛 uit de voorraad.

Sapspechten boren rijen gaten in bomen en slurpen dan het sap op en de insecten die daardoor worden aangetrokken.

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 rondes. 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

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.



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.

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.

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 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 voedselstuk 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 voedselstukjes heeft. Is dat ook gelijk, dan delen deze spelers de winst.

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

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.

PUNTEN



DE VIER ACTIES

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

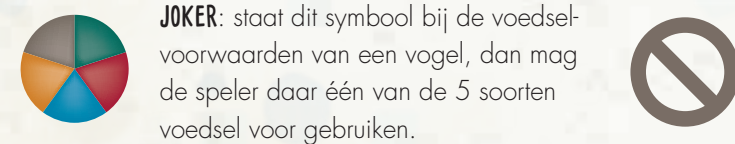


OPTIE 1: EEN VOGEL UIT DE HAND SPELEN

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:

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



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.



Bij het spelen van een vogel mag de speler 2 voedsel fiches naar keuze inleveren om 1 ander voedsel fiche 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 voedsel fiches naar keuze betalen.*

- 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:



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.

- 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.**

LEEFOMGEVING

VOEDSEL



OPMERKING VAN DE AUTEUR:

Deze voedselsoorten zijn zeer algemeen. We gebruiken bijvoorbeeld een rupsymbool voor ongewervelde dieren, maar sommige ongewervelde-eters zijn in plaats daarvan gespecialiseerd in het jagen op vliegende of zwemmende insecten (of schelpdieren).



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:

- 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.
 - pak hij een voedsel fiche dat met het symbool op de dobbelsteen overeenkomt en legt het naast zijn spelertableau. Voedsel fiches zijn openbare informatie.
- 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.



Een speler krijgt altijd maar 1 voedsel fiche per dobbelsteen.

Kiest hij de dobbelsteen met dit resultaat , dan moet hij 1 van de 2 symbolen kiezen.

- 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.


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 voedsel fiches 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 voedsel fiches 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 WEIDVOGELS 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 voedsel-fiche uit zijn voorraad afleggen om een extra ei te leggen. Dit is niet verplicht.



Voorbeeld: de speler legt 2 eieren en mag daarna 1 voedsel-fiche 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 weidvogels. 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:



PLATFORM



KOM



HOLTE



GROND



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!

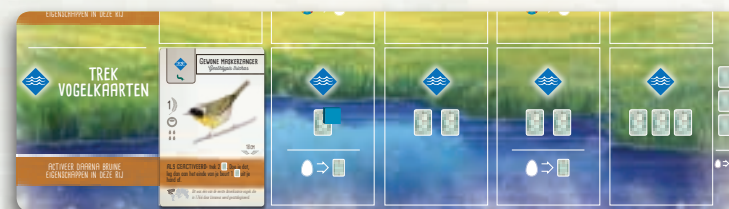


OPTIE 4: VOGELKAARTEN TREKKEN EN EIGENSCHAPPEN OP MOERASVOGELS ACTIVEREN

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.

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.




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.

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 voedselkaart 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 vogeleeigenschappen.

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 DOELN 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 1^e, 2^e en 3^e plaats.

RONDE 1		MEESTE	1	1	0	0
RONDE 2		MEESTE	5	2	1	0
RONDE 3		MEESTE	6	3	2	0
RONDE 4		MEESTE	7	4	3	0

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.

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

BONUSKAARTEN

Zoals in de "Vorbereiding" 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.

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 4^e of 5^e 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.

RONDE 1		ELK	5	4	3	2	1	0
RONDE 2		ELK	5	4	3	2	1	0
RONDE 3		ELK	5	4	3	2	1	0
RONDE 4		ELK	5	4	3	2	1	0

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.

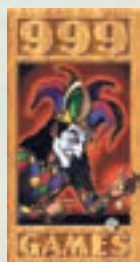
CREDITS

- 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.



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.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



STONEMAIER
GAMES