

DOUG HETTRICK

Vogelvrij

SPELREGELS

**HOU JE GEVEDERDE VRIENDEN
MAAR VOORAL OOK JE VIJANDEN IN
DE GATEN: EEN VOGELSTRIJD!**

De spelers strijden om controle over locaties door vogels van hun eigen en andermans zwermen bevelen te geven. Verdien punten en beïnvloed wezens op locaties waar je de meeste vogels hebt om je vijanden van de tak te duwen en de overwinning te grijpen.

Door de variabele opbouw en de verschillende te beïnvloeden wezens biedt elk spel een nieuwe tactische uitdaging.

Laat je niet foppen door de gezellige hoeve. Bereid je voor op een ware gevleugelde strijd!

1 FONTEINBORD



1 MIGRATIEBUIDEL



24 LOCATIETEGELS



22 DOELKAARTEN



140 VOGELS



10 NESTEN



DE SLAAPPLAATS



5 VOGELHUISJES



5 BEURTVOLGORDEFICHES



1 RONDENSTEEN



5 SCOREFICHES



12 VOETJES



5 BLIKSEMFICHES



9 WEZENKAARTEN
& -PIONNEN

HOND, KAT, HAVIK, VOS,
BIJ, VOGELVERSchRIKKER,
KOEKOEK, UIL, EEKHOORN



VOORBEREIDING

Haal de slaapplaats uit de doos

Het ronde deel van de inlay van de verpakking noemen we de "slaapplaats". Die bevat alle 5 kleuren vogels in gescheiden vakken. Leg de slaapplaats midden op tafel.

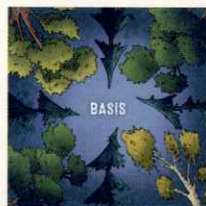
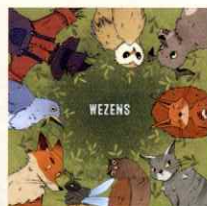
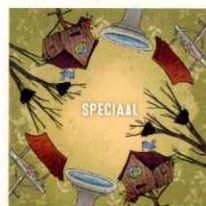
Bouw de hoeve op

Sorteer de locatietegels op hun achterkanten:

6 basis

9 wezens

9 speciaal

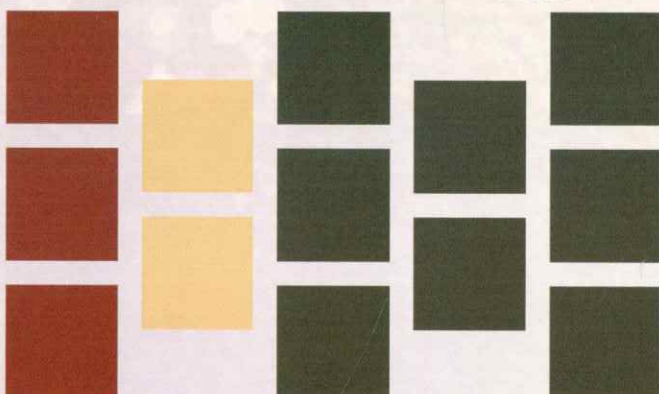


Bereid de hoeve afhankelijk van het aantal spelers als volgt voor:

5 SPELERS | 13 LOCATIEGEGELS

4 SPELERS | 10 LOCATIEGEGELS

2-3 SPELERS | 8 LOCATIEGEGELS



OPMERKING: het is belangrijk dat de locatietegels zoals afgebeeld worden neergelegd, dus zonder rijen.

2-3 SPELERS

Is dit je eerste spel, bouw de hoeve dan op volgens de aanwijzingen rechts op deze bladzijde. Doe anders het volgende: Trek willekeurig 3 basislocatie-, 2 speciale locatie- en 3 wezenhuislocatietegels. Schud al deze tegels door elkaar en vorm er kolommen van 3, 2 en 3 tegels mee.

4 SPELERS

Trek willekeurig 4 basislocatie-, 2 speciale locatie- en 4 wezenhuislocatietegels. Schud al deze tegels door elkaar en vorm er kolommen van 2, 3, 2 en 3 tegels mee.

5 SPELERS

Trek willekeurig 5 basislocatie-, 3 speciale locatie- en 5 wezenhuislocatietegels. Schud al deze tegels door elkaar en vorm er kolommen van 3, 2, 3, 2 en 3 tegels mee.

Doe alle ongebruikte tegels terug in de doos.

Voor jouw eerste spel

Is dit de eerste keer dat je Vogelvrij speelt, dan raden we deze locaties aan:

2-3 SPELERS:

De geurige dennenbomen
De grote esboom
Het hondenok
Een landhuis
Het wankel hangende nest
De vroege vogel
De eenzame iepboom
Het haviksnest

VOEG IN EEN SPEL MET 4 SPELERS DE VOLGENDE TEGELS TOE:

De machtige eikenboom
Een graanakker

VOEG IN EEN SPEL MET 5 SPELERS DE VOLGENDE TEGELS TOE:

De machtige eikenboom
Een graanakker
De afbrokkelende berkenbomen
Het vrolijke vogelbad
Het vossenok

5 SPELERS | AANBEVOLEN OPBOUW VOOR JE EERSTE SPEL

4 SPELERS | AANBEVOLEN OPBOUW VOOR JE EERSTE SPEL

2-3 SPELERS | AANBEVOLEN OPBOUW VOOR JE EERSTE SPEL

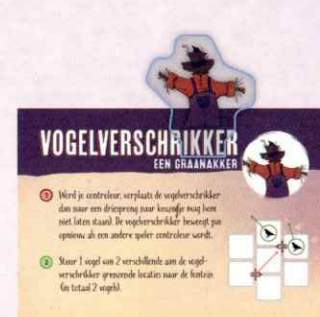


Nesten bouwen

Op sommige locaties staan in de rechteronderhoek 1 of meer nestsymbolen (1, 2 of 3). Leg het betreffende aantal nesten op deze locaties. Doe resterende nesten terug in de doos.



Pak voor elke wezenlocatietegel in het spel de bijbehorende kaart (1) en het voetje (2). Zet die in de buurt van de betreffende hoevetegels en doe alle resterende wezens en voetjes terug in de doos. **VOORBEELD:** zijn het vossenhol, het hondenok en een graanakker in het spel, zet dan de vos, de hond en de vogelverschrikker klaar voor gebruik.



De fontein, de rondensteen, vogelhuisjes en de bliksemfiches klaarleggen

1. Leg het fonteinbord met de kant naar boven die voor het aantal deelnemende spelers is bedoeld (zie symbool: 2-3 / 4-5).
2. Zet de rondensteen op veld "Ronde 1".
3. Zet zoveel vogelhuisjes als het aantal spelers rechts naast veld "Ronde 4".
4. Leg zoveel bliksemfiches als het aantal spelers rechts naast veld "Ronde 5".

Doe resterende vogelhuisjes en bliksemfiches in de doos terug.

Je zwerm samenstellen

Iedere speler kiest een kleur. De 28 vogels van die kleur in de slaappleats vormen zijn "zwerm".

5. Iedere speler legt het scorefiche van zijn kleur met de "60+"-kant naar beneden op veld "0/60" op het fonteinbord.

IN EEN SPEL MET 2 SPELERS:

Kies 1 ongebruikte zwermkleur. Die zijn voor de fictieve speler met "vogelhersenen". Deze zwerm scoort geen punten, maar wordt tijdens het spel wel gebruikt.

Een geheim doel kiezen

Gebruik de doelkaarten met het symbool voor het betreffende aantal spelers. Doe de andere doelkaarten terug in de doos.

VOORBEELD: in een spel met 4 spelers doe je alle doelkaarten met een symbool voor 2, 3 of 5 spelers terug in de doos.

Schud de benodigde doelkaarten en geef iedere speler er 2. Iedere speler kiest dan 1 doel om te houden. Hij legt die gedekt voor zich neer en doet het andere doel gedekt terug in de doos.



VOOR JOUW EERSTE SPEL:

We raden aan om het eerste spel zonder doelen te spelen en die pas toe te voegen als alle spelers vertrouwd zijn met de verschillende locaties en wezens.

De beurtvolgorde bepalen

De speler die als laatste een vogel heeft gevoerd, wordt startspeler. Hij krijgt de migratiebuidel en beurtvolgordefiche 1. Verdeel de overige beurtvolgordefiches met de klok mee in oplopende volgorde.

OPMERKING: in de onderhoudsfase kan de beurtvolgorde veranderen. Elke ronde is de speler met de meeste punten als eerste en de speler met de minste punten als laatste aan de beurt (zie blz. 6, "Nieuwe beurtvolgorde bepalen").



SPELVERLOOP

Het spel duurt 5 rondes. Elke ronde plaatsen de spelers eigen vogels en die van de andere spelers op locaties om punten te scoren, speciale acties te activeren en wezens te controleren.

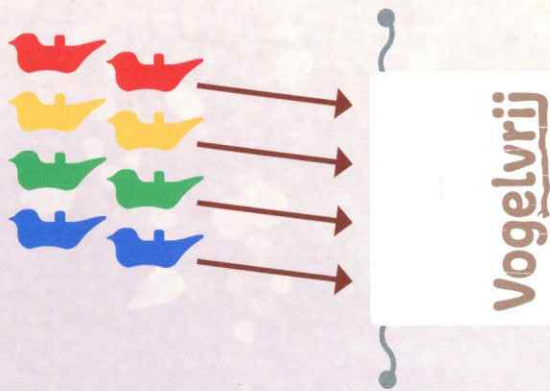
De spelers krijgen elke ronde tijdens de onderhoudsfase punten. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft wint.

Overzicht van een ronde

Elke ronde van het spel bestaat uit 4 fasen: de **MIGRATIEFASE**, de **RONSELFASE**, de **LANDINGSFASE** en de **ONDERHOUDSFASE**.

MIGRATIEFASE

Neem van iedere speler 2 vogels uit de slaapplaats en doe die in de migratiebuidel.



IN EEN SPEL MET 2 SPELERS:

In ronde 1 doe je 4 vogels van de fictieve speler in de migratiebuidel.

In rondes 2-5 doe je 2 vogels van de fictieve speler in de migratiebuidel.

AANVULLENDE MIGRATIEREGELS:

- Sommige locaties staan spelers toe om "tijdens migratie" extra vogels uit hun zwerm in de migratiebuidel te doen. Volg de aanwijzingen op de betreffende locatie.

TIJDENS MIGRATIE

De speler die deze locatie controleert, doet 1 extra vogel uit zijn zwerm in de migratiebuidel.

3
4
5

- Heeft een speler in zeldzame gevallen te weinig vogels om in de migratiebuidel te doen, dan voegt hij toe wat hij heeft. De rest vervalt.

RONSELFASE

Schud de migratiebuidel goed. Iedere speler (in beurtvolgorde) trekt 2 vogels uit de migratiebuidel en neemt 2 eigen vogels uit de slaapplaats.

Iedere speler heeft dan in totaal 4 vogels, 2 uit de slaapplaats (zijn eigen zwerm) en 2 uit de migratiebuidel (zijn eigen zwerm en/of die van andere spelers).

VOORBEELD: in de ronselphase krijgt blauw 2 blauwe vogels plus 1 gele en 1 groene vogel, die hij uit de migratiebuidel heeft getrokken.



LANDINGSFASE

In beurtvolgorde plaatst iedere speler steeds 1 van zijn geronselde vogels op een locatie naar keuze en mag hij 1 bonusactie uitvoeren. Hij mag de volgorde waarin hij dat doet zelf bepalen (zie verderop, "Bonusacties"). Dit gaat zo door totdat alle geronselde vogels op de hoeve zijn geplaatst.

AANVULLENDE LANDINGSREGELS:

- Je mag per beurt maar 1 vogel plaatsen.
- Een vogel mag uitsluitend op een locatietegel landen, niet direct op de fontein (zie blz. 7, "Fontein").
- Er is geen limiet aan het aantal vogels op een locatie.
- Je moet vogels van dezelfde zwerm altijd op elkaar stapelen. Een stapel bestaat altijd uit vogels van maar 1 kleur. Er is geen limiet aan het aantal vogels in een stapel.

OPMERKING: wordt een stapel te hoog? Gebruik dan een voetje om de stapel te stabiliseren.

- Je mag een vogel in een nest plaatsen als dat onbezet is of als het nest al bezet is door vogels van dezelfde zwerm.
- Een nest geldt altijd als +1 vogel voor de zwerm die het bezet. Dit is van toepassing bij een puntentelling, locatie-effecten en vaardigheden van wezens.
- Raakt een nest leeg, dan kan een speler een zwerm vogels die zich al op die locatie bevindt naar het lege nest verplaatsen. Om dat te doen moet de speler eerst via de landingsactie 1 vogel in het nest plaatsen. Daarna bewegen de andere vogels van die zwerm op de locatie ook naar het nest.

NIET HET HOEKJE OM:

Je kunt vogels en wezens niet direct van de meest linkse kolom van de hoeve naar de meest rechtse kolom verplaatsen. Die kolommen grenzen dus NIET aan elkaar.

BONUSACTIES

Een speler mag in zijn beurt tijdens de landingsfase, voor of na het plaatsen van een vogel, 1 bonusactie uitvoeren. Er zijn 3 mogelijke bonusacties, die niet altijd beschikbaar zijn: **EEN WEZEN ACTIVEREN**, **EEN VOGELHUISJE BOUWEN** en **EEN VOGEL AANVALLEN**.

EEN WEZEN ACTIVEREN

Heeft een speler tijdens een voorgaande onderhoudsfase de controle over een wezen gekregen, dan mag hij het verplaatsen en de vaardigheid ervan activeren.

Voer daartoe de aanwijzingen op de overzichtskaart van het betreffende wezen uit en draai de overzichtskaart daarna om ten teken dat het wezen is geactiveerd.

AANVULLENDE REGELS VOOR WEZENS:

- Een wezen kan maar 1 keer per ronde worden geactiveerd.
- Zodra het wezen is geactiveerd, is stap 1 verplicht en is stap 2 optioneel.
- Een speler kan in een ronde meerdere wezens controleren, maar hij kan er in zijn beurt via een bonusactie maximaal 1 activeren.
- Een speler mag ervoor kiezen om in een ronde een wezen niet te activeren.

OPMERKING: elke ronde komt een speler 4 keer aan de beurt, waarin hij 4 geronselde vogels naar locatietegels stuurt. Dat betekent dat een speler maximaal 4 bonusacties per ronde kan uitvoeren.

EEN VOGELHUISJE BOUWEN

In rondes 4 en 5 mag een speler een bonusactie gebruiken om een vogelhuisje op een stapel van 1 of meer vogels **NAAR KEUZE** te zetten.

ZODRA EEN VOGELHUISJE IS GEZET:

- Er kunnen geen vogels meer aan/van die stapel worden toegevoegd of verwijderd.
- De stapel kan niet meer worden getroffen door wezens of bliksemfiches.
- Een vogelhuisje geldt voor alle doeleinden als +1 vogel voor de zwerm waar het op is gezet, ongeacht wie het heeft gebouwd!

EEN VOGEL AANVALLEN

In ronde 5 mag een speler een bonusactie gebruiken om met een bliksemfiche 1 vogel van een locatie naar keuze te verwijderen. De speler wiens vogel is aangevallen, plaatst zijn vogel dan op de fontein (zie blz. 7, "Fontein").

AANVULLENDE BLIKSEMREGELS:

- Je mag een eigen vogel, een vogel van een andere speler of een onbezet nest aanvallen. Val je een nest aan, doe dat dan terug in de doos.
- Je mag uitsluitend vogels op locatietegels aanvallen, geen vogels op de fontein.
- Je kunt met een bliksemfiche geen door een vogelhuisje beschermde vogel aanvallen.

1. Elke locatie tellen (zie verderop, "Puntentelling").
2. Nieuwe beurtvolgorde bepalen (zie blz. 6).
3. Locaties activeren die tijdens onderhoud actief worden (zie blz. 6).
4. De rondenstein vooruitzetten.

DE RONDENSTEEN WORDT NAAR RONDE 4 OF 5 VOORUITGEZET:

RONDE 4: iedere speler krijgt 1 vogelhuisje.

RONDE 5: iedere speler krijgt 1 bliksemfiche.

Zie "Bonusacties" voor informatie over het gebruik van vogelhuisjes en bliksemfiches.

1. Elke locatie tellen

Tijdens de onderhoudsfase van elke ronde scoren de spelers punten. Aan het einde van ronde 5 komen daar nog bonussen bij (zie blz. 8, "Einde van het spel").

AANVULLENDE REGELS VOOR DE PUNTENTELLING:

- Begin bij de meest linkse kolom van de hoeve en bepaal van boven naar beneden per locatie de scores van de spelers. Vervolg daarna met de kolom rechts ervan, enzovoort, totdat alle locaties zijn geteld. Tel locaties zonder vogels niet.
- De speler met de meeste vogels op een locatie krijgt het in de bovenste rij aangegeven aantal punten, de speler met de op één na meeste vogels krijgt het in de middelste rij aangegeven aantal punten en de speler met de op twee na meeste vogels krijgt het in de onderste rij aangegeven aantal punten.

Sommige locaties geven een speler 0 punten.

Nesten en vogelhuisjes gelden voor de betreffende zwerm als +1 vogel.

GELIJKE STANDEN:

Alle gelijke standen annuleren elkaar. Staan 2 of meer zwermen gelijk wat betreft de meeste, op één na meeste of op twee na meeste vogels, zie dan hieronder voor het aantal punten dat ze krijgen.

GELIJKE STAND WAT BETREFT DE MEESTE VOGELS

2 SPELERS STAAN GELIJK

Niemand scoort punten voor de meeste en de op één na meeste vogels. De speler met de op twee na meeste vogels scoort zoals gebruikelijk.

3 OF MEER SPELERS STAAN GELIJK

Niemand scoort punten voor de meeste, op één na meeste en op twee na meeste vogels.

GELIJKE STAND WAT BETREFT DE OP ÉÉN NA MEESTE VOGELS

2 OF MEER SPELERS STAAN GELIJK

Niemand scoort punten voor de op één na en op twee na meeste vogels. De speler met de meeste vogels scoort zoals gebruikelijk.

GELIJKE STAND WAT BETREFT DE OP TWEE NA MEESTE VOGELS

2 OF MEER SPELERS STAAN GELIJK

Niemand scoort punten voor de op twee na meeste vogels. De spelers met de meeste en op één na meeste vogels scoren zoals gebruikelijk.



3	← PUNTEN VOOR DE ZWERM MET DE MEESTE VOGELS
4	← PUNTEN VOOR DE ZWERM MET DE OP ÉÉN NA MEESTE VOGELS
5	← PUNTEN VOOR DE ZWERM MET DE OP TWEE NA MEESTE VOGELS

VOORBEELD: op *De vroege vogel* bevinden zich 5 blauwe vogels, 2 rode, 2 gele en 1 groene vogel.

Blauw scoort 3 punten omdat hij de meeste vogels heeft. Geel en rood staan met 2 vogels gelijk. Die annuleren elkaar. Ze scoren beiden 0 punten.

Groen heeft de op drie na meeste vogels en scoort dus ook 0 punten.

OPMERKING: met betrekking tot doelkaarten en andere effecten geldt dat de speler met de meeste vogels op een locatie deze "controleert". Onthoud dat gelijke standen elkaar annuleren, dus staan spelers gelijk wat betreft meeste vogels, dan is er geen controlerende speler.

OPMERKING: verwijder vogels na een puntentelling NIET van een locatie, tenzij de locatie dat aangeeft. Vogels blijven altijd in het spel, tenzij ze door een vaardigheid of bliksemfiche worden verwijderd.

VOORBEELDEN



2	← PUNTEN VOOR DE ZWERM MET DE MEESTE VOGELS
0	← PUNTEN VOOR DE ZWERM MET DE OP ÉÉN NA MEESTE VOGELS
1	← PUNTEN VOOR DE ZWERM MET DE OP TWEE NA MEESTE VOGELS

VOORBEELD 1

Op *Het vrolijke vogelbad* bevinden zich 4 groene vogels, 2 gele en 1 blauwe vogel.

De groene zwerm scoort 2 punten, de gele zwerm 0 punten en de blauwe zwerm 1 punt.



6
4
3

VOORBEELD 2

Op *De machtige eikenboom* bevinden zich 2 gele vogels in een nest en 2 groene vogels.

De gele zwerm heeft de meeste vogels omdat het nest +1 vogel geeft.

De gele zwerm scoort dus 6 punten voor de meeste vogels en de groene zwerm 4 punten voor de op één na meeste vogels.

2. Nieuwe beurtvolgorde bepalen

Herverdeel de beurtvolgordefiches na de puntentelling op basis van de stand in punten. De speler met de meeste punten krijgt beurtvolgordefiche 1, enzovoort.

Bij een gelijke stand krijgt de speler die eerder bij die score is aangekomen (zijn fiche ligt onderaan) het beurtvolgordefiche met het lagere cijfer.

VOORBEELD: in dit spel met 4 spelers heeft groen de meeste punten, gevolgd door geel, rood (zijn fiche ligt onderaan de stapel) en blauw.

De spelers krijgen dus de volgende beurtvolgordefiches: groen (1), geel (2), rood (3) en blauw (4).



3. Locaties activeren die tijdens onderhoud actief worden

Sommige locaties worden tijdens de onderhoudsfase actief. Voer al deze acties uit, te beginnen met de linkerkolom (van boven naar beneden) en dan steeds een kolom naar rechts, totdat al deze locaties zijn afgehandeld.

In het algemeen kunnen er 2 dingen gebeuren als een locatie tijdens de onderhoudsfase actief wordt:

- Een speler controleert een wezen.
- Er worden vogels naar de fontein en/of het plein verplaatst.

OPMERKING: tenzij anders aangegeven is het effect van een locatie uitsluitend van toepassing op de speler die de locatie controleert (zie blz. 5 voor meer informatie over het controleren van een locatie).

EEN WEZEN CONTROLEREN

De speler met de meeste vogels op de thuislocatie van een wezen controleert dat wezen in de volgende ronde. Hij legt de kaart van het betreffende wezen open voor zich neer.

WORDT HET WEZEN IN EEN SPEL VOOR HET EERST GECONTROLEERD?:

De speler die het wezen controleert zet naast het nemen van de kaart ook de pion van het wezen op diens thuislocatie.

Uitsluitend de situatie op de thuislocatie van een wezen bepaalt wie dat wezen controleert. Voorbeelden: de thuislocatie van de koekoek is **De doornenstruik** en die van de vos is **Het vossenhol**.

VOORBEELD: rood heeft de meeste vogels op "Het hondenok". Hij controleert de hond en legt de betreffende kaart open voor zich neer. Omdat dit de eerste keer in dit spel is dat de hond wordt gecontroleerd, zet hij ook de bijbehorende pion op de thuislocatie van de hond.

GELIJKE STAND: hebben 2 of meer spelers de meeste vogels, dan controleert niemand het wezen. Leg de kaart van het wezen dan opzij totdat iemand het in een volgende onderhoudsfase controleert.

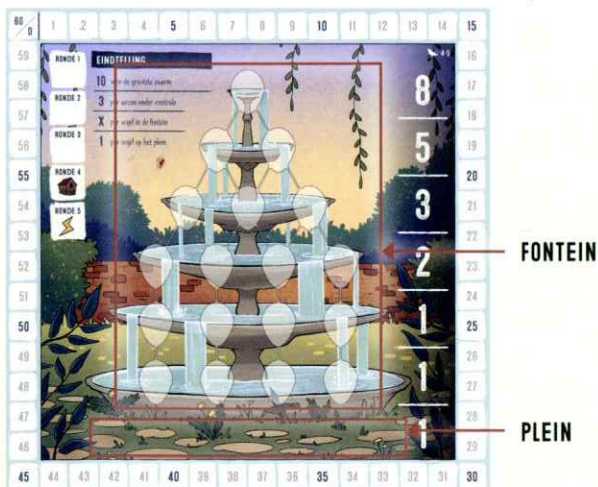


AANVULLENDE REGELS VOOR CONTROLE OVER EEN WEZEN:

- Een speler kan uitsluitend tijdens de onderhoudsfase controle over een wezen krijgen.
- Bij het bepalen van de controle over een wezen is de locatie van diens pion of wie de vorige controleur van het wezen was niet van belang.
- Je moet de thuislocatie van een wezen controleren om de controleur ervan te worden. Wezens bewegen tijdens het spel naar verschillende locaties. Controle over de thuislocatie van een wezen is de enige factor die bepaalt wie een wezen op de hoeve controleert.
- Wezens blijven op hun huidige locatie staan totdat ze door de controlerende speler worden geactiveerd (zie ook blz. 6, "Veelgestelde vragen").

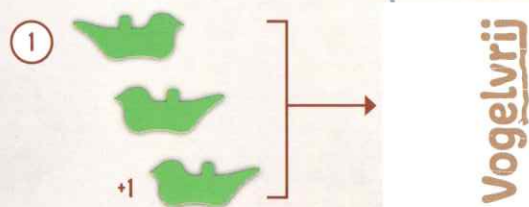
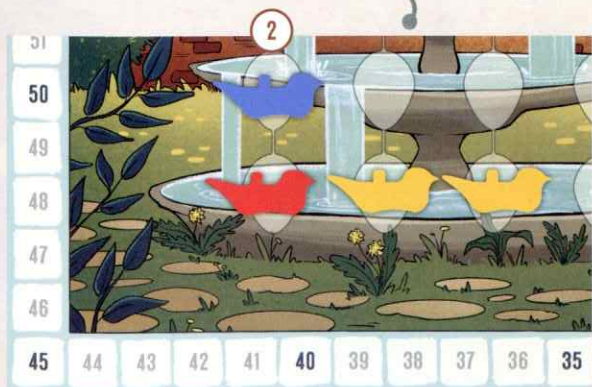


Volg de aanwijzingen op de locatietegel en verplaats de vogel(s) op basis daarvan in beurtvolgorde naar de fontein of het plein (zie rechts voor "Het plein").



VOORBEELD:

1. Groen doet in de migratiefase 1 extra vogel in de migratiebuidel.
2. Blauw stuurt direct 1 vogel van deze locatie naar de fontein.



AANVULLENDE FONTEINREGELS:

- Wordt een vogel tijdens het spel om welke reden dan ook (een aanval of een vaardigheid van een locatie of wezen) naar de fontein gestuurd, dan plaatst de eigenaar van die vogel deze op de fontein.

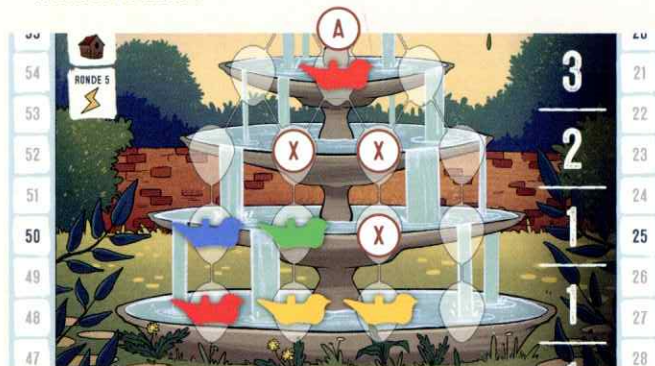
IN EEN SPEL MET 2 SPELERS:

Wordt een vogel van de fictieve speler naar de fontein gestuurd, dan bepaalt de speler die dat veroorzaakte waar deze wordt geplaatst.

- Moet je een vogel op de fontein plaatsen, dan moet deze worden gesteund. Dat betekent dat je een leeg landingsveld moet kiezen waarvan alle landingsvelden eronder die met lijnen zijn verbonden bezet zijn.

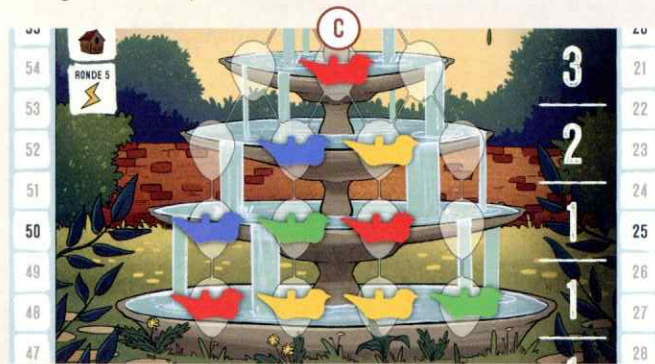
VOORBEELD:

- A. Rood wil hier een vogel plaatsen. Dat mag niet, want de landingsvelden eronder zijn niet bezet.
- B. Om een vogel op een landingsveld te plaatsen moeten alle met een lijn verbonden landingsvelden eronder eerst worden bezet.



VOORBEELD:

- C. In een latere beurt zijn er meer landingsvelden bezet. Rood zou hier nu een nieuwe naar de fontein gestuurde vogel kunnen plaatsen.



- Een eenmaal op de fontein geplaatste vogel kan later niet meer worden verplaatst.
- Wordt een vogel naar de fontein gestuurd maar is die vol, verplaats de vogel dan in plaats daarvan naar het plein.

Het plein is het veld naast de fontein. Je kunt vogels hier uitsluitend plaatsen als je daar specifiek opdracht toe krijgt of aan het einde van het spel (zie blz. 8, "Bonussen aan het einde van het spel").

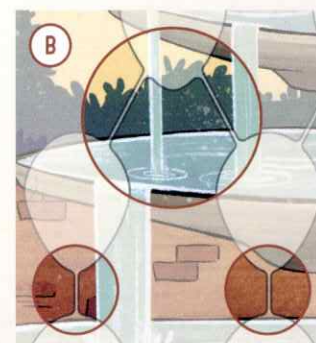
Elke vogel die aan het einde van het spel op het plein staat, scoort 1 punt.

- Er is geen limiet aan het aantal vogels op het plein.

4. De rondensteen vooruitzetten

Zet de rondensteen 1 veld vooruit (zie afbeelding rechts).

- Geef aan het begin van ronde 4 aan iedere speler 1 vogelhuisje.
- Geef aan het begin van ronde 5 aan iedere speler 1 bliksemfiche.



EINDE VAN HET SPEL

Voer de onderhoudsfase in ronde 5 zoals gebruikelijk uit en ga dan verder met de eindtelling.

OPMERKING: vergeet niet om alle locaties die tijdens de onderhoudsfase actief worden te activeren met inbegrip van het controleren van wezens.

Eindtelling

Zet eerst alle vogels die nog in de migratiebuidel zitten op het plein.

Zijn er geheime doelen in het spel, bepaal dan voor iedere speler of hij zijn doel heeft gehaald. Een speler die zijn doel heeft gehaald, scoort het erop aangegeven aantal punten.

Zie dan de tabel linksboven op het fonteinbord. Die toont de eindtelling:

OPMERKING: geheime doelen worden niet gedeeld. Een speler kan uitsluitend punten voor zijn eigen doelkaart scoren.

EINDTELLING

10 voor de grootste zwerm

3 per wezen onder controle

X per vogel in de fontein

1 per vogel op het plein

- De speler die de grootste afzonderlijke zwerm (op 1 locatie) heeft, scoort 10 punten. Hebben 2 of meer spelers de grootste zwerm, dan krijgt niemand hier punten voor.
- Een speler scoort 3 punten voor elk wezen dat hij aan het einde van het spel controleert.
- Een speler krijgt X punten voor elk van zijn vogels op de fontein, waarbij X gelijk is aan het aantal punten dat rechts van de betreffende rij is aangegeven. Hogere rijen leveren meer punten op en elke vogel scoort afzonderlijk.
- Vogels op het plein zijn elk 1 punt waard.



Heb je meer dan 60 punten, dan draai je jouw scorefiche naar de "60+"-kant en tel je op het scorespoor verder.

DE SPELER MET DE MEESTE PUNTEN WINT!

Bij een gelijke stand wint de speler die de grootste zwerm op 1 locatie heeft. Is het dan nog gelijk, dan wint de speler met de meeste vogels op de fontein.

NOG STEEDS GELIJK? Dan delen die spelers de overwinning, of het spel wordt ongeldig verklaard en jullie spelen opnieuw!

VEELGESTELDE VRAGEN

Verduidelijkingen

TRIOMFAZANTELIJK OVER-MEES-TERD

Heb je ergens gedeeld de meeste of op één na meeste vogels, dan telt die locatie voor dit doel niet mee.

VOGEL DE ZAAK UIT

Heb je ergens gedeeld de op één na meeste of op twee na meeste vogels, dan telt die locatie voor dit doel niet mee.

ALLE GEKHEID OP EEN STOKJE

Dit doel verwijst naar de locatie met in totaal de meeste vogels, ongeacht of deze locatie al dan niet de grootste afzonderlijke zwerm bevat.

KOEKOEKJE VAN EIGEN DEEG EN IN DE BAN VAN DE WING

De hoeklocaties zijn de bovenste en onderste tegels van zowel de meest linkse als de meest rechtse kolom.

SPECIALE EFFECTEN TOEPASSEN

Sommige kaarteffecten en fiches kunnen de acties van een speler in een ronde verzwakken, versterken of veranderen. In alle gevallen geldt de tekst op een kaart of locatie, ook als die de spelregels tegensprekt.

Verduidelijkingen van spel met 2 spelers

- Staat een speler gelijk met de fictieve speler wat betreft meeste, op één na meeste of op twee na meeste vogels, dan gelden de gebruikelijke spelregels voor gelijke standen (zie blz. 5).
- Heeft een locatie-effect invloed op de fictieve speler tijdens de ronselfase, de landingsfase of de puntentelling, negeer het effect dan.
- Moet de fictieve speler als gevolg van een locatie-effect vogels naar de fontein of het plein sturen, dan gaan die in plaats daarvan naar de slaapplek (De slingerende stroomdraden, Het overvolle vogelhuisje, Het wankel hangende nest, De roekenkolonie).



DE HOGE TAK

Heeft de fictieve speler de meeste vogels hier, dan worden de effecten van deze locatie deze ronde genegeerd.

LOCATIES MET WEZENS, NESTEN OF VOGELHUISJES VERWIJDEREN

Wat gebeurt er als een locatie wordt verwijderd en er liggen nog voorwerpen op? Sommige acties geven aan dat je een locatie uit het spel moet verwijderen. Licht er een wezen op, dan gaat dat naar zijn thuislocatie. Doe nesten en vogelhuisjes terug in de doos.

Wezens

DE UILENSCHUUR

Bij de opbouw van de hoeve moet de uilenschuur aan de rand liggen. Is dat niet het geval, schud de kolom met de uilenschuur dan opnieuw en leg de tegels weer van boven naar beneden neer. Herhaal dit totdat de uilenschuur aan de rand ligt.

DE BIJ

Wat is een vogel van "dezelfde kleur"? Als de bij op een locatie eindigt, mag hij een vogel van een locatie naar keuze naar de locatie van de bij verplaatsen, mits er al een vogel van diezelfde kleur op de locatie van de bij aanwezig is.

DE VOGELVERSCHRIKKER

Zodra een speler de vogelverschrikker controleert, plaatst hij die op een kruispunt van 3 locaties naar keuze. Je zet de vogelverschrikker in tegenstelling tot andere wezens dus **niet op diens thuislocatie**.

Elke keer dat de controleur van de vogelverschrikker verandert, moet hij de vogelverschrikker naar een nieuwe driesprong verplaatsen. Dit is het enige moment dat hij wordt verplaatst. Verandert de controleur niet, dan blijft de vogelverschrikker staan. Activeer je de vogelverschrikker, voer dan uitsluitend stap 2 uit.



insideUP
GAMES

© 2024 Inside Up Games

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Doug Hettrick

Illustraties: Ari Oliver

Grafische vormgeving: Kenneth Spond

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in China

