Birds of a Feather

SPELREGELS

Birds of a Feather

Elk jaar trekken de meest fanatieke (en gekste) vogelspotters op een ‘big year’, een jaar waarin ze zoveel mogelijk vogels trachten te spotten. Jij hebt beslist dat dit jaar jouw ‘big year’ wordt. Verken de mooiste parken tijdens jouw queeste om zoveel mogelijk vogels te spotten.

Telkens een vogel gespot wordt, verspreidt dit nieuws zich echter als een lopend vuurtje. Tracht te anticiperen op de anderen om de meeste vogels te spotten!

Speloverzicht

Jij en de andere spelers verkennen verschillende habitats en trachten vogels te spotten. Tijdens elke ronde speelt iedere speler een kaart om aan te geven welke habitat hijj/zij verkent. De gespeelde kaarten bepalen welke vogels er kunnen gespot worden. Tijdens het spel houden de spelers bij welke vogels ze al gespot hebben via de Birds of a Feather Score App of op een scoreblaadje.

Het spel eindigt op het einde van de ronde waarin alle spelers nog slechts één kaart op handen hebben. Wie op dat moment de grootste verscheidenheid aan vogels heeft gespot, is de winnaar!

Spelontwerp: Teale Fristoe
Grafisch ontwerp: Slim Mittens
Illustraties: Trevor Fristoe
Vertaling: David Van Uffelen

© 2015 Nothing Sacred Games
nothingsacredgames.com

NOTHING SACRED GAMES

Inhoud

- **60 Vogelkaarten**
  Elke habitat bevat:
  1 unieke vogel
  1 roofvogel
  1 zeldzame vogel
  2 trekvogels
  3 inheemse vogels
- **1 Scoreboekje**

Voorbereiding

1. Start de Birds of a Feather Score App op jouw smartphone. Scan de QR code of bezoek: nothingsacredgames.com/birdapp
   Elke speler zonder de app heeft een scoreblaadje en een pen nodig.
2. Schudt de stapel met vogelkaarten.
3. Deel iedere speler evenveel kaarten zoals aangegeven in onderstaande tabel. Leg de overgebleven kaarten gedekt opzij.

Opmerking: deel in een spel met 2 of 3 spelers extra kaarten aan een fictieve speler zodat het lijkt alsof er 4 spelers zijn.

Spelers	Handen	Handkaarten
2	4 (2 Fictief)	15
3	4 (1 Fictief)	15
4	4	15
5	5	12
6	6	10
7	7	8

Spelverloop

Tijdens elke ronde bezoeken de spelers een habitat om er vogels te spotten.

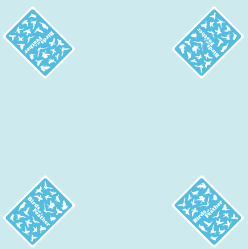
Fase 1: Kies een kaart uit je hand om te spelen. Iedere speler houdt zijn keuze geheim en legt deze gedekt voor zich neer.

- De gekozen kaart bepaalt **welk leefgebied** de speler deze ronde bezoekt.
- De gekozen kaart bepaalt ook **welke vogels er in dit gebied leven**.

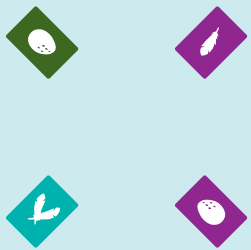
Opmerking: In een spel met 2 of 3 spelers legt elke fictieve speler één willekeurige kaart op tafel.

Fase 2: Onthul de kaarten. Elke speler onthult zijn gekozen kaart. Onthul ook de kaarten van de fictieve speler(s).

Voor alle duidelijkheid: onthulde kaarten worden gekenmerkt door het symbool van de vogelsoort.



Fase 1: alle spelers leggen een kaart gedekt af.



Fase 2: de spelers onthullen hun gekozen kaart.

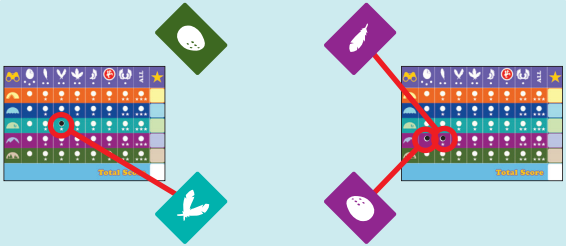
Fase 3: Markeer de gespotte vogels. Elke speler duidt alle vogels aan die in zijn gekozen leefgebied op de speeltafel voorkomen. Het heeft geen zin om dezelfde vogel meerdere keren aan te duiden.

- Elke speler spot de vogel **op zijn gespeelde kaart**.

  Voorbeeld: Christie speelt een Belted Kingfisher en duidt het vakje aan op haar scoreblad.

- Elke speler spot de vogels **op de kaarten van andere spelers** uit **hetzelfde leefgebied** die tijdens deze ronde gespeeld werden.

  Voorbeeld: Trevor speelt een Steller's Jay en Carey speelt een Mountain Chickadee in dezelfde ronde. Allebei duiden ze de en vakjes aan op hun scoreblad.



Fase 3: De spelers duiden alle gespotte vogels in hun habitat aan.

Spelverloop (vervolg)

Vervolg fase 3. Na de eerste ronde, spot elke speler ook alle vogels die in de **vorige ronde in dezelfde habitat werden gespot.** Deze kaarten worden *talmende vogels* genoemd (zie Fase 5).

Voorbeeld: In de volgende ronde speelt Teale een Mountain Quail. Hij duidt het vakje aan en ook de vakjes en (deze werden door Trevor en Carey in de vorige ronde gespot en talmen nog rond in het gebied).

Opmerking: Een speler spot geen vogels meer in de habitat dat hij in de vorige ronde heeft gespeeld (tenzij hij weer een vogelkaart speelt uit hetzelfde leefgebied).

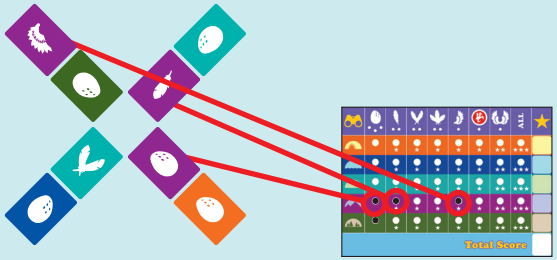
Voorbeeld: Als Trevor een Red-winged Blackbird zou spelen deze ronde, dan ziet hij de Mountain Quail van Teale niet, ook al is de talmende vogel uit zijn vorige beurt afkomstig uit het gebergte. Hij bevindt zich echter in de Wetlands en niet langer in het gebergte.

Fase 4. Verwijder talmende vogels uit de vorige ronde. Verwijder - behalve in de eerste ronde - alle talmende vogels die in de vorige ronde werden gespeeld.

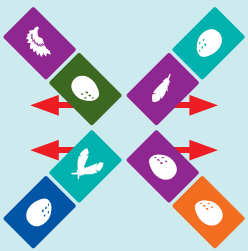
Fase 5. Behoud de vogels die in deze ronde werden gespeeld. Leg alle gespeelde vogels (inclusief de vogels van de fictieve spelers) in het midden van de tafel. Zij vormen nu de talmende vogels en kunnen door andere spelers gespot worden in de volgende ronde.

Fase 6. Einde van het spel of start een nieuwe ronde. Als alle spelers slechts één kaart meer op handen hebben, eindigt het spel! Alle spelers leggen hun laatste kaart af, zonder deze te spelen. Bepaal nu de winnaar!

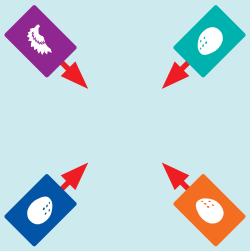
Indien men nog meer kaarten op handen heeft, start men met Fase 1 van een nieuwe ronde.



Fase 3 vervolg: Na de eerste ronde markeren de spelers de vogels uit het leefgebied die in de huidige en vorige ronde werden gespeeld.



Fase 4: Verwijder talmende vogels.



Fase 5: De kaarten uit deze ronde worden talmende vogels.

De winnaar bepalen

Als het spel eindigt, bepalen de spelers hun score:

- Elke vogel die je gespot hebt is 1 punt ★ waard (behalve Unieke en inheemse).

  Opmerking: dezelfde vogel meerdere keren spotten levert geen extra punten op ★.

- Elke Unieke is 2 ★ waard in plaats van 1 ★.
- Inheemse vogels zijn geen punten ★ waard, maar zijn wel nodig om alle vogels in een leefgebied te kunnen spotten.
- Elk leefgebied waarin de speler alle 7 vogels heeft gespot is 3 extra ★ waard (aangeduid met 'ALL' op het scoreblaadje). Een volledige rij is 10 ★ waard.

  Opmerking: elk vakje op het scoreblaadje heeft een ★ voor elk punt dat het vakje waard is.

Wie de meeste ★ heeft verzameld, heeft de meeste vogels gespot en wint!

Scoreblaadjes

Niemand houdt echt van scoreblaadjes. Hieronder volgen enkele tips om de scoreblaadjes in Birds of a Feather te (her)gebruiken.

1. Gebruik de gratis Birds of a Feather Score App. Scan de QR code of bezoek: nothingsacredgames.com/birdapp
2. Lamineer enkele scoreblaadjes en gebruik uitwisbare markers.
3. Hergebruik scoreblaadjes door aan te duiden in verschillende kleuren of figuren.
4. Mocht je zonder scoreblaadjes komen te zitten, download dan de gratis PDF. Bezoek: birdsofafeathergame.com

Optionele Spelregel: Roofvogels

Om wat meer tactiek in het spel te steken kan je ook met een speciale regel voor roofvogels spelen. Van zodra een speler een roofvogel heeft gespeeld, verwijder je alle talmende vogels uit de habitat van de roofvogel. Geen enkele speler, inclusief de speler die de roofvogel gespeeld heeft, kan nu nog een talmende vogel spotten tijdens deze ronde.

- Verwijder enkel de vogels in de habitat van de roofvogel, niet uit de andere.
- Verwijder geen vogels die deze ronde gespeeld werden of in de volgende ronde gespeeld worden. Verwijder enkel de talmende vogels uit de vorige ronde.
- Spelers die in de huidige ronde vogels uit hetzelfde leefgebied hebben gespeeld, spotten ook alle overige vogels in dit leefgebied, inclusief de roofvogel.

Optionele Spelregel: Migratie

Van zodra de meeste spelers gekend zijn met het spel, kan je het spel strategischer maken door spelers een aantal kaarten door te laten geven. Raadpleeg onderstaande tabel om te bepalen hoeveel kaarten men moet doorgeven. Nadat alle kaarten zijn uitgedeeld, geeft iedere speler vervolgens een aantal kaarten door aan zijn linkerbuurman. Voeg daarna de ontvangen kaarten toe aan je handkaarten.

Opmerking: sla fictieve spelers tijdens deze fase over.

Spelers	2	3	4	5	6	7
Aantal kaarten doorgeven	3	3	3	2	2	1

Optionele Spelregel: Draften

Draften is een alternatieve manier om je starthand samen te stellen. Het zorgt voor meer strategie, maar maakt het spel ook complexer en wordt aangeraden voor ervaren spelers. Combineer deze spelregel niet met de optionele Migratie-spelregel.

VERLOOP BIJ HET DRAFTEN

Stap 1. Deel iedere een aantal van kaarten. Elke speler ontvangt een aantal kaarten. Dit aantal is afhankelijk van het aantal spelers (zie volgende pagina). Spelers mogen in hun eigen voorraad kijken, maar houden deze verborgen voor de andere spelers.

Stap 2. Trek uit de voorraad. Elke speler kiest gelijktijdig één kaart uit hun voorraad om bij te houden. Neem deze kaart op handen. Iedere speler houdt zijn handkaarten verborgen, maar mag deze wel zelf raadplegen.

Stap 3. Voorraad doorgeven. Elke speler geeft nu de voorraad van niet-gekozen kaarten door aan zijn linkerbuurman. (Als je kaarten trekt uit meerdere voorraden, geef je elke voorraad in een andere richting mee.)

Stap 4: Opnieuw trekken. Idem zoals in stap 2. Blijf dit herhalen tot alle kaarten uit de voorraad zijn getrokken.

Stap 5: Deel een nieuwe voorraad uit. Meestal zal je meerdere voorraden moeten verdelen. Herbegin terug met Stap 1 en vervolg tot weer alle kaarten op zijn. Vergeet niet de richting van het doorgeven te veranderen (en aan te houden) telkens je met een nieuwe voorraad begint (zoals aangegeven in stap 3).

Stap 6: Start met het spel. Begin het spel met de handkaarten die je zelf gekozen hebt!

Het aantal kaarten en het aantal voorraden die moeten getrokken worden, hangen af van het aantal spelers.

7 Spelers: Elke speler trekt uit **één voorraad** van **8 kaarten**.

Opmerking: sommige kaarten worden niet gebruikt bij dit aantal spelers. Leg deze kaarten opzij nadat de voorraden zijn uitgedeeld.

6 Spelers: Elke speler trekt uit **twee voorraden** van **5 kaarten**.

5 Spelers: Elke speler trekt uit **twee voorraden** van **6 kaarten**.

4 Spelers: Elke speler trekt uit **drie voorraden** van **5 kaarten**.

3 Spelers: Elke speler trekt uit **twee voorraden** van **10 kaarten**. Tijdens het verdelen van de tweede voorraad kiest elke speler behalve een kaart voor zichzelf, ook een kaart voor de fictieve speler. Hou de kaarten voor de fictieve speler verborgen voor de andere spelers. Schudt alle kaarten van de fictieve speler alvorens te beginnen met spelen.

2 Spelers: Elke speler trekt uit **drie voorraden** van **10 kaarten**. Elke speler kiest telkens ook een kaart voor een fictieve speler. Wanneer een speler een kaart kiest voor zijn hand, kiest hij ook een kaart voor één van de fictieve spelers. De andere speler kiest een kaart voor de andere fictieve speler. Schudt de kaarten van de fictieve spelers alvorens te beginnen met spelen.

Solo Spotten

Spotten met vrienden is geweldig, maar in je eentje spotten kan ook leuk zijn! Hartelijk dank aan Ricky Royal voor deze originele solo variant.

Voorbereiding: Schudt de vogelkaart en geef jezelf 13 kaarten.

SPELVERLOOP

Fase 1. Speel een kaart. Deze kaart bepaalt het leefgebied en de vogels die je kan spotten.

Fase 2. Onthul de bovenste drie kaarten van de trekstapel. Je kan nu alle vogels spotten die in jouw leefgebied voorkomen. (In de solo-variant heb de App of scoreblaadjes niet nodig: hou gewoon de vogelkaarten die je hebt gespot bij!)

Fase 3. Verwijder de talmende vogels uit de vorige ronde en vervang deze door de vogels uit de huidige ronde.

Fase 4. Kies een kaart om af te leggen en neem de bovenste kaart van de trekstapel.

Herhaal Fase 1 - 4 tot de trekstapel geen kaarten meer heeft. Het spel is nu ten einde! Bepaal nu jouw eindscore!

Probeer deze variant met de optionele Roofvogel-spelregels voor een échte uitdaging!

Score	Beoordeling
25 of minder	Verrekijker vergeten?
26–30	Tuinvogel-spotter.
31–35	Vogelspotter.
36–40	Hoogvlieger!
41 of meer	Een ‘Big Year’!