

BIRDY CALL

TALK BIRDY TO ME

SPELREGELS

INHOUD

- 44 normale-vogelkaarten (22 mannetjes en 22 vrouwtjes)
- 11 'eggstra' vogelkaarten
- 25 eieren

VOORBEREIDING

1. Als je het spel voor de eerste keer speelt, gebruik dan alleen de normale-vogelkaarten.* Schud de kaarten en geef de spelers gedekt het volgende aantal kaarten:

- bij 3 spelers: 7 kaarten
- bij 4 spelers: 5 kaarten
- bij 5-6 spelers: 4 kaarten

Leg de rest van de kaarten op een gesloten stapel in het midden van de tafel.

2. Leg de 25 eieren naast deze stapel; dit is de ei-voorraad.

DOEL

Verzamel de meeste eieren!

SPELVERLOOP

Probeer de partners (dezelfde soort, ander geslacht) te vinden van de vogels op de kaarten die je in je hand hebt. Voor iedere vogel is er maar één mogelijke partner. Tijdens het spel mag je niet praten. Probeer aan je medespelers duidelijk te maken welke vogelkaarten jij hebt door de geluiden na te bootsen die onderaan de kaarten staan. Alle spelers spelen tegelijkertijd en roepen dus door elkaar heen.

Tel af van 3 naar 0 om het spel te starten. Zodra het spel van start gaat pakken alle spelers hun kaarten op en bekijken ze deze.

*Bij volgende keren kun je een aantal 'eggstra' kaarten naar keuze toevoegen om het spel wat uitdagender te maken.



Soort

Geslacht



Vogelgeluiden

MATCHEN

1. Als je een medespeler dezelfde lokroep hoort produceren als die van één van de vogels op jouw kaarten, reageer dan op die speler door het geluid te herhalen.
2. Zowel jij als de andere speler leggen nu de betreffende vogelkaart gesloten op tafel en schuiven die naar elkaar toe, totdat de kaarten elkaar raken.
3. Draai dan beide kaarten open en kijk of de vogels inderdaad een paar vormen.



Match

Als beide vogels van hetzelfde soort zijn (zelfde naam bovenaan de kaart) en van verschillende geslachten (één mannetje, één vrouwtje), dan mogen beide spelers een ei uit de eivoorraad pakken en voor zich neerleggen. Laat de gespeelde vogelkaarten open op tafel liggen.

Mismatch

Er is geen match als de 2 vogels van verschillende soorten en/of van hetzelfde geslacht zijn. Beide spelers pakken dan hun kaart weer terug en krijgen geen ei.

Zelfmatch

Wanneer je het mannetje én het vrouwtje van een bepaalde vogelsoort in je hand hebt, mag je beide kaarten open voor je op tafel leggen en mag je één ei pakken. Zorg ervoor dat je altijd het juiste aantal kaarten in je hand hebt (bv. bij 4 spelers zijn dat er 5). Vul je hand na een geslaagde match weer aan door een kaart van de stapel te pakken. Als de stapel op is, kun je dus geen nieuwe kaart meer pakken; het spel gaat nog wel gewoon door.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct afgelopen als de ei-voorraad leeg is!

De speler die de meeste eieren heeft, wint het spel! Bij een gelijkspel wint de speler die het minste aantal kaarten in hand heeft. Als dit ook uitkomt op een gelijkspel, dan is dat hoe het spel eindigt: onbeslist!

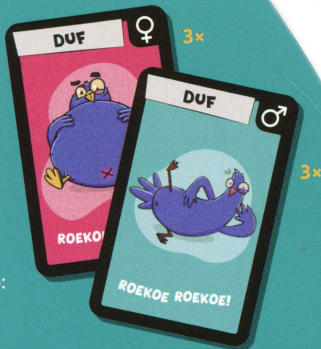


NORMALE VOGELS

Twee soorten normale vogels zijn nét wat anders dan de rest.

Duf (6x)

Van de duffen zitten er 3 mannetjes en 3 vrouwtjes in het spel - van alle andere vogelsoorten is dat maar één mannetje en één vrouwtje. Als je dus al koerend je partner probeert te vinden, probeer wat onderscheid in het vogelgeluid aan te brengen, want: 2 duffen van hetzelfde geslacht vormen helaas geen match. En schiet een beetje op: jouw dufje zou zomaar competitie kunnen hebben...



Zwaailuw (2x)

Een zwaailuw maakt geen geluid. In plaats daarvan zwaait deze vogel alleen wat ongemakkelijk, om zo een partner te verleiden. Houd je ogen dus open voor spelers die opeens raar met hun handen zitten te wapperen!



EGGSTRA VOGELS

Je gebruikt deze speciale vogels niet om paartjes te maken, maar om speciale acties mee uit te voeren. Je mag een eggstra vogelkaart op ieder moment inzetten. Als de opdracht is uitgevoerd, pak je een nieuwe kaart van de stapel.

Papegraaï (3x)

Met een papegraaikaart in je hand mag je het geluid van een van je medespelers nadoen, zodat die denkt dat jullie een match zouden kunnen zijn. Als dit gebeurt en jullie onthullen jullie kaarten, pakt de speler die jij in de maling hebt genomen zijn eigen kaart terug en moet deze speler een ei afstaan aan jou (degene met de papegraaï).

Laat hierna de papegraaikaart open op tafel liggen.



Beroofvogel (3×)

Een beroofvogel is niet op zoek naar een partner, hij heeft gewoon honger! Je gebruikt deze kaart door die zo onopvallend mogelijk open voor je op tafel te leggen, zodat alle spelers hem zouden kunnen zien. Tel dan voor jezelf van 10 naar 0. Zodra deze kaart op tafel ligt, moeten alle spelers hun mond houden en hun kaarten zo snel mogelijk gesloten op tafel leggen. De speler die dit als laatste doet, moet 2 van de eigen eieren terugleggen bij de ei-voorraad. Als er, na die 10 seconden, nog steeds spelers geluid maken en/of hun kaarten niet op tafel hebben gelegd, moeten ál deze spelers 2 eieren inleveren. Draai daarna de beroofvogelkaart om, zodat iedereen kan zien dat die kaart niet meer van toepassing is.



Pauwer (3×)

Leg je pauwerkaart voor je en hou al je kaarten in een waaivorm boven je hoofd (met de achterkant van kaarten naar de spelers toe), zoals een pauw die zijn staartveren laat zien. Maak tegelijkertijd een pauwergeluid: "Huwweeeh!".

Jij en de speler die als eerste na jou dezelfde houding aanneemt en hetzelfde geluid maakt, krijgen allebei een ei (ook als deze andere speler zelf geen pauwerkaart heeft).



Cakecake (2×)

Als je de cakecakekaart speelt, leg je deze zo onopvallend mogelijk op tafel, waarna je een ei van een andere speler mag proberen af te pakken zonder dat die speler dat in de gaten heeft. Als je toch wordt betrapt voordat het ei veilig en stil voor je op tafel ligt, dan moet je het ei teruggeven. Je mag dit maar één keer proberen! Als het 'slachtoffer' doorheeft wat er gebeurt, –moet deze speler een boos vogelgeluid maken (bv. "KRA!"). Als er cakecakes in het spel zitten, zorg er dan voor dat de eieren van alle spelers voor iedereen bereikbaar zijn.

