FLY AWAY

FIND YOUR PLACE

Een snel kaartspel voor 2–5 vogelliefhebbers vanaf 8 jaar

SPELREGELS

Wanneer de dagen korter worden en er een frisse wind over de velden waait, verzamelen de trekvogels zich in de lucht om in V-formatie naar het zuiden te trekken. Elke vogel zoekt zijn eigen plekje, want wie gunstig in de opwaartse luchtstroom vliegt, spaart energie voor de lange reis. Maar niet alle soorten vliegen goed samen, en als de formatie uit balans raakt, hangt het van een slimme planning af of de groep veilig haar bestemming bereikt. Maak je klaar voor vertrek en stel je eigen vogeltrek samen! Wie de formatie zorgvuldig plant en goed inspeelt op de behoeften van elke vogelsoort, doorstaat de zware tocht en bereikt veilig de bestemming.

INHOUD



65 vogelkaarten
(5 verschillende vogelsoorten)



20 scorekaarten
met 4 verschillende puntentellingen



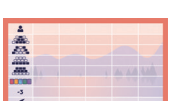
11 minkaarten



5 overzichtskaarten



1 leiderskaart

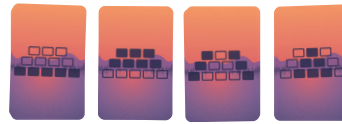


1 scoreblok

VOORBEREIDING

Neem eerst de **vogelkaarten**. Verwijder alle kaarten met een 👤-symbool dat een hoger aantal spelers aangeeft dan het aantal spelers dat meedoet. Zijn jullie met 5? Dan gebruiken jullie alle kaarten. Leg de verwijderde kaarten terug in de doos, schud de resterende vogelkaarten en leg ze als gedekte trekstapel op de tafel.

Sorteer daarna de scorekaarten op soort en maak voor elk van de 4 soorten een aparte stapel. Schud elk van deze stapels.



Elke speler krijgt uit elke stapel 1 **scorekaart**, dus in totaal 4 kaarten. Kies daaruit 3 kaarten die je wilt houden en leg ze open voor je op de tafel. Leg de resterende kaart samen met de andere ongebruikte scorekaarten terug in de doos.

Denk goed na over welke kaarten je kiest, want ze kunnen elkaar versterken, maar ook tegenwerken. Meer informatie over de **puntentelling** vind je op pagina 29.

> Als je het spel voor het **eerst speelt**, is het makkelijker om maar 2 scorekaarten te kiezen.

Wie dat wil, mag een **overzichtskaart** nemen. Wie als laatste een vogel heeft gezien, mag beginnen en krijgt de **leiderskaart**.

Leg de open vogelkaarten in het midden van de tafel, in een V-formatie die naar onderen toe steeds breder wordt. Leg daarvoor 3 kaarten in de bovenste rij, 4 kaarten in de rij daaronder en 5 kaarten in de onderste rij. Dat is de algemene voorraad kaarten waaruit je later kaarten neemt:



DOEL VAN HET SPEL

In **FLY AWAY** probeer je door slim vogelkaarten te trekken en te leggen een vogeltrek samen te stellen die je zoveel mogelijk punten oplevert. Je scorekaarten bepalen waarvoor je punten krijgt. Wie bij het leggen van de vogelkaarten de puntentellingen het slimst combineert, wint het spel.

SPELVERLOOP

Er wordt om de beurt met de klok mee gespeeld. Pak tijdens je beurt kaarten uit de voorraad en leg ze, **zonder de volgorde te veranderen**, in je eigen vogeltrek. Het spel gaat door totdat iedereen een volledige formatie heeft samengesteld. Wie er echter te lang over doet, loopt het risico minpunten te krijgen.

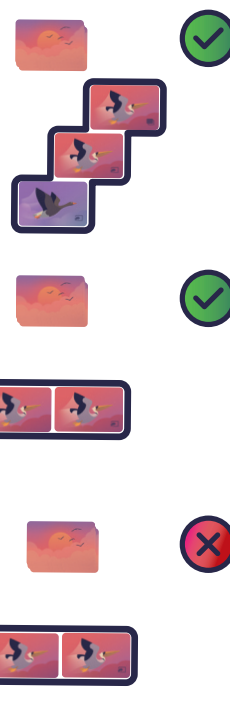
SPELBEURT

Ben jij aan de beurt? Neem dan 1 tot 3 aangrenzende vogelkaarten uit de voorraad.

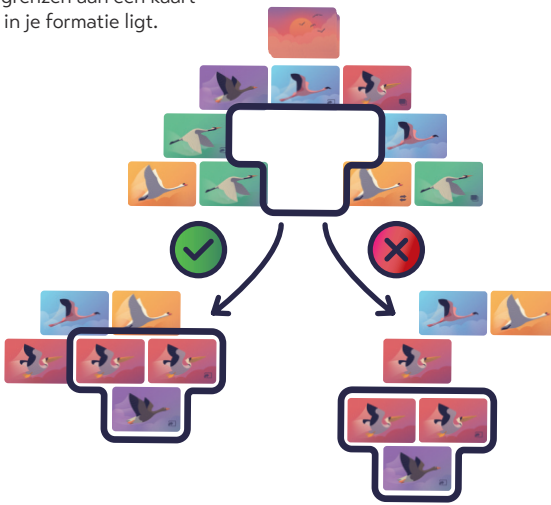
Je mag aangrenzende kaarten uit verschillende rijen kiezen, zolang ze maar naast elkaar liggen.

Leg nu de gekozen kaarten in je eigen vogeltrek, maar let op dat je hierbij wel dezelfde volgorde aanhoudt waarin deze **kaarten ook in de voorraad lagen.**





Je mag zelf bepalen waar je ze in je vogeltrek legt. Je mag echter geen kaarten bedekken die al op tafel liggen, en minstens een van de nieuwe kaarten moet grenzen aan een kaart die al in je formatie ligt.



Waar je de nieuwe vogelkaarten legt, heeft dus ook invloed op de positie van de kaarten die al in je formatie liggen. Houd er rekening mee dat je vogeltrek er aan het einde van het spel precies zo moet uitzien als de voorraad: 3 rijen, met bovenaan een rij van 3 kaarten, in het midden eentje van 4 kaarten en onderaan eentje van 5 kaarten.

Als je de kaarten in je vogeltrek hebt gelegd, trek je kaarten van de trekstapel om de vrijgekomen plaatsen in de voorraad op te vullen. Nu is de speler links van je aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die een 12e vogelkaart legt en zo diens formatie voltooit, is uit. Alle andere spelers komen om de beurt nog één keer normaal aan de beurt, tot de leider weer aan de beurt zou zijn.

Daarna spelen de spelers die hun vogeltrek nog niet hebben voltooid verder, maar vanaf dan moeten ze aan het begin van elke beurt een **minkaart** nemen.

Zodra alle spelers hun vogeltrek hebben voltooid, voert iedereen gelijktijdig de **speciale eigenschappe**n van hun vogelkaarten uit, voor de punten worden geteld.

SPECIALE EIGENSCHAPPEN

Vogelkaarten kunnen speciale eigenschappen hebben die je 1 keer mag gebruiken. Er zijn 3 verschillende eigenschappen:

VAN PLAATS WISSELEN
Je mag deze kaart van plaats wisselen met een kaart naar keuze in je vogeltrek.

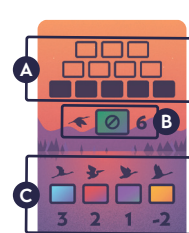
OMDRAAIEN
Je mag deze kaart omdraaien om hem zo uit de puntentelling te houden.

VERDUBBELEN
Deze kaart verdubbelt bij elke puntentelling je totale aantal punten, zelfs als dit negatief is. Je bent dus verplicht om deze eigenschap toe te passen.

Wanneer alle spelers hun speciale eigenschappen hebben gebruikt, worden de punten geteld aan de hand van de scorekaarten.

PUNTENTELLING

Tel nu voor elke scorekaart die je aan het begin van het spel hebt gehouden afzonderlijk de punten op. Ze zien er als volgt uit:



A In het **scoregebied** zijn de vogelkaarten die meetellen voor de puntentelling donkerder weergegeven. De andere kaarten tellen voor deze scorekaart niet mee.

B Het -symbool in het midden van de kaart toont het aantal punten dat je krijgt als er **geen kaart van de afgebeelde vogelsoort in het scoregebied** ligt.

C De **puntentabel** onderaan de kaart geeft aan hoeveel punten je krijgt voor elke kaart van een bepaalde vogelsoort die zich in het scoregebied bevindt.

Bovendien krijg je 10 punten als elk van de 5 vogelsoorten minstens 1 keer in je vogeltrek voorkomt. Je krijgt zelfs 20 punten als elke vogelsoort minstens 2 keer voorkomt.

Tot slot noteer je de minpunten die je via de **minkaarten** hebt gekregen.

Noteer alle punten op je scoreblok en tel ze samen. Wie de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler die met één enkele vogelkaart het hoogste aantal punten heeft behaald. Is de stand nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

Als je het spel al een beetje kent en op zoek bent naar een **extra uitdaging**, speel dan **met alle 4 de scorekaarten** die je aan het begin van het spel krijgt.

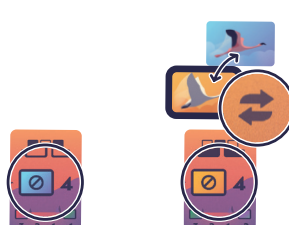
VOORBEELD VAN EEN PUNTENTELLING

Speciale vaardigheden

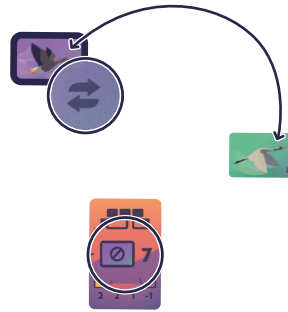
1. *Niels heeft zijn vogeltrek voltooid en voert nu zijn speciale vaardigheden uit.*



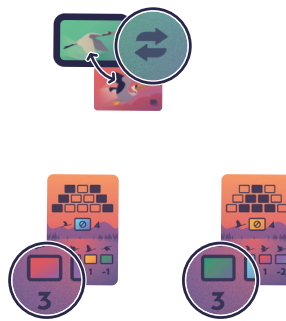
2*. Eerst gebruikt hij de -vaardigheid van de oranje zwaan om die van plaats te laten wisselen met de blauwe flamingo. Zo voldoet hij in één keer aan de -voorwaarden van de eerste en derde scorekaart.*



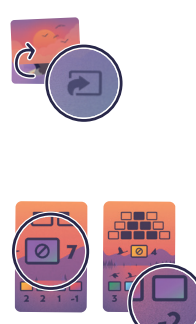
3. *Daarna laat hij met de -vaardigheid de paarse grauwe gans van wisselen met de groene kraanvogel rechtsonder.*



4. *Omdat rode pelikanen voor de eerste scorekaart 3 punten opleveren aan de rand en groene kraanvogels voor de derde scorekaart juist 3 punten waard zijn als ze niet aan de rand liggen, gebruikt Niels de -vaardigheid om de twee kaarten van plaats tewisselen. De rode pelikaan scoort dankzij de -vaardigheid nu zelfs dubbel.*

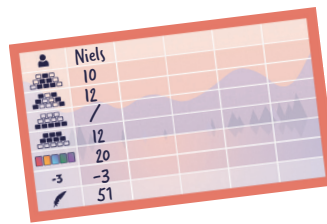


5. *De paarse grauwe gans bovenaan in het midden blokkeert de -bonus van de tweede scorekaart en levert bovendien minpunten op voor scorekaart 3. Niels draait ze daarom om met de -vaardigheid. De andere -vaardigheden gebruikt Niels niet.*



Puntentelling

1. *Scorekaart 1:* ***4 + 6 + 2 + 2 – 2 = 12 punten.***
2. *Scorekaart 2:* ***7 + 2 + 6 + 0 – 3 = 12 punten.***
3. *Scorekaart 3:* ***4 + 3 + 4 + 1 – 2 = 10 punten.***
4. *Niels is erin geslaagd om elke vogelsoort twee keer in zijn vogeltrek te laten voorkomen en krijgt daardoor 2 x 10 =* ***20 punten.***
5. *Hij moest een minkaart nemen, dus krijgt hij* ***-3 punten.***
6. *Niels telt alle individuele scores bij elkaar op en is blij met zijn totaal van* ***51 punten.***



COLOFON

© 2026 HUCH!

Auteur: Aaron Kempkes
Illustraties: Till Förster
Grafisch Ontwerp: Fiore GmbH
Redactie: Fabian Rauch
Nederlandse vertaling en proeflezing: Marijke Van Ham en Alexander Eckhardt voor The Geeky Pen

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DUITSLAND

info@hutter-trade.com
www.hutter-trade.com

Dankwoord van de auteur

FLY AWAY is het eerste spel van mij dat wordt uitgegeven, en het zou niet bestaan zonder mijn zus, Amber. Zij is degene die me met mijn beide benen op de grond houdt en de enige persoon ter wereld die altijd in mij gelooft, zelfs wanneer ik dat zelf niet doe.

Ik wil mijn vaste Lincoln-testspelers van Mana Games bedanken, en in het bijzonder: Eric, Julia, Cody, Justin, Greenleaf, Mark, Kate, Remy, Kyra, Micah, Ace, Kendall, Claire, Madison, Sam, Dom, Dave, Alma, Sam, Jaimie, Drake en Josh M.

Ook wil ik Erik S., Benny S., Ammon A., Devon M., Andrew S., Joshua B., Mads F., Matt S., Matt C., Jason M., Marissa, Chris B., Becky en Daniel S. bedanken, net als mijn vrienden van Fastaval en GPGF, Mana Games, The Game Shoppe, Hobbytown, Spielbound, en de crew van Studiogiochi, omdat ze in mijn spellen geloven en mij een excuus geven om Venetië te bezoeken. Aan iedereen die ik niet bij naam heb genoemd: dat doet niets af aan wat jullie voor mij hebben betekend. Game on!