

ANGRY BIRDS™

KARDEM!



MIN
XY

SPELREGELS

ANGRY BIRDS™

Help! De biggen hebben de eieren van de vogels gestolen en meegenomen naar Biggeneiland. Nu zijn de vogels woedend! Met behulp van katapulten schieten ze zichzelf naar Biggeneiland om hun eieren terug te halen. Elke speler bestuurt een deel van Biggeneiland en valt de eilandgebouwen van andere spelers aan om zoveel mogelijk eieren terug te veroveren. Gebruik de katapult om je favoriete personages op de biggen af te schieten, roep de hulp in van Mighty Eagle of gebruik een schild om je eieren te beschermen. Onthoud waar je met je personage moet aanvallen en red zoveel mogelijk kuikens!

INHOUD

20 biggenkaarten

(genummerd 1, 2, 3 en 4, in vijf verschillende kleuren)



40 personagefiches

(8 personages, in vijf verschillende kleuren)



20 eierfiches

(1 tot 4 kuikens, in vijf verschillende kleuren)



49 aanvalskaarten:

20 katapultkaarten (genummerd 1, 2, 3 en 4)



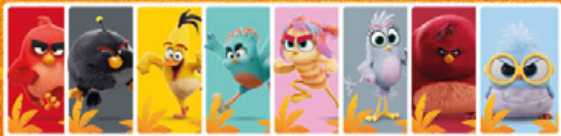
3 Mighty Eagle-kaarten



2 schildkaarten



24 Angry Bird-kaarten (3 van elk)



RED

BOMB

CHUCK

GLIDER

JUNE

SILVER

TERENCE

OLLY

DOEL VAN HET SPEL

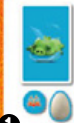
Elke speler heeft 4 biggenkaarten, elk met bijbehorend 2 gedekte personagefiches en 1 eierfiche. Samen vormen deze kaarten en fiches zijn of haar deel van Biggeneiland. Tijdens je beurt kies je een rij of kolom van 3 kaarten uit het raster. De katapultkaarten geven aan welke biggenkaarten je kunt aanvallen, en de Angry Bird-kaarten laten zien welk(e) personage(s) je kunt lanceren. Wanneer je de biggenkaart van een andere speler aanvalt, worden de 2 personagefiches voor die biggenkaart opengelegd. Als minstens 1 van de onthulde personages overeenkomt met 1 van je aanvallende personages, is de aanval raak. Pak het eierfiche dat achter de biggenkaart ligt die je hebt aangevallen. De onthulde personagefiches blijven openliggen. Als geen van de onthulde personages overeenkomt met je aanvallende personages, is de aanval mislukt. Draai dan de personagefiches weer terug. Probeer te onthouden waar elk personage ligt voor een volgende aanval! De gewonnen eierfiches tonen op de achterkant 1 tot 4 kuikens. De eerste speler die 9 of meer kuikens heeft verzameld, wint onmiddellijk het spel.

VOORBEREIDING

- 1 Elke speler kiest een kleur. Neem de **4 biggenkaarten**, **4 eierfiches** en **8 personagefiches** van jouw gekozen kleur. Leg de ongebruikte kaarten en fiches terug in de doos. Voor de regels voor 2 spelers, zie blz. 12.
- 2 Leg je **biggenkaarten** in de volgorde 1-2-3-4 voor je op tafel, zodat ze leesbaar zijn voor de andere spelers.
- 3 Plaats willekeurig **1 eierfiche** (met de ei-zijde naar boven) onder elke **biggenkaart**.
- 4 Plaats willekeurig **2 personagefiches** gedekt boven elke **biggenkaart**.

LET OP! Je mag je eigen fiches op elk moment bekijken, maar je moet ze geheimhouden voor de andere spelers totdat de spelregels het anders aangeven.

- 5** Schud de **aanvalskarten** en vorm een gedekte trekstapel. Leg de bovenste 9 kaarten open in een 3x3-raster in het midden van het speelgebied.
- 6** Bepaal wie de startspeler wordt.



SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee, te beginnen bij de startspeler. Het spel gaat door tot een van de spelers heeft gewonnen. Tijdens je beurt voer je de volgende stappen uit:

1. Kies een rij of kolom uit het raster

2. Val aan of pas

3. Beëindig je beurt

1. Kies een rij of kolom uit het raster

Je moet 1 rij of 1 kolom van 3 kaarten uit het raster kiezen (diagonaal mag niet). Alle 3 kaarten mogen in deze beurt worden gebruikt.



2. Val aan of pas

AANVALLEN

Om aan te kunnen vallen moeten de kaarten die je hebt gekozen minstens 1 katapultkaart en minstens 1 Angry Bird-kaart bevatten. De katapultkaart(en) geven aan welke biggenkaart je mag aanvallen. De Angry Bird-kaart(en) geven aan met welk(e) personage(s) je aanvalt.

Voer de aanval als volgt uit:

Doel kiezen

- Als je 1 katapultkaart + 2 Angry Bird-kaarten hebt, kun je 1 biggenkaart aanvallen (met hetzelfde cijfer als op de katapultkaart) met beide Angry Bird-kaarten.
- Als je 2 katapultkaarten + 1 Angry Bird-kaart hebt, kun je 1 biggenkaart aanvallen (met een cijfer gelijk aan één van de katapultkaarten, of je mag de beide cijfers bij elkaar optellen of van elkaar aftrekken) met die Angry Bird-kaart.

Voorbeeld: Lea kiest een rij met katapult 1, katapult 2 en aanvalskaart *Terence*. Ze kan nu de biggenkaart 1, 2 of 3 (1 plus 2) van elke andere speler aanvallen met *Terence*.



Personagefiches onthullen

De speler van wie de biggenkaart wordt aangevallen moet de personagefiches boven de aangevallen biggenkaart openleggen zodat iedereen ze kan zien.

Vergelijk de personagefiches met de Angry Bird-kaarten om te zien of de aanval raak of mis is.

Raak ✓

Als minstens 1 van de personagefiches overeenkomt met 1 van de aanvallende personages, is de aanval raak! Pak als beloning het eierfiche dat onder de aangevallen biggenkaart ligt en bekijk hoeveel kuikens er op de achterkant staan. Als je nu in totaal 9 of meer kuikens hebt veroverd, eindigt het spel onmiddellijk en heb je gewonnen. Als dat niet zo is, leg je het eierfiche gedekt voor je neer. Als een biggenkaart geen eierfiche meer onder zich heeft liggen, draai je die biggenkaart meteen om naar de gedekte kant.

LET OP! Eierfiches die je hebt gepakt kunnen niet meer van je worden gestolen. Je mag je verzamelde eierfiches altijd bekijken, maar het aantal kuikens moet je geheimhouden voor de andere spelers.

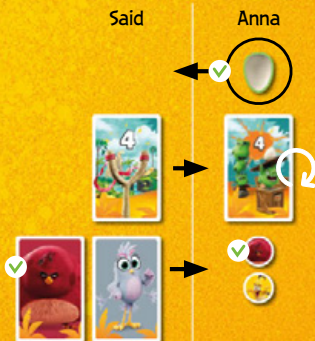
Mis ✗

Als geen van de personagefiches overeenkomt met een van de aanvallende personages, is de aanval mislukt. De personagefiches worden weer teruggedraaid, en alle spelers proberen te onthouden welke het waren, voor toekomstige aanvallen!



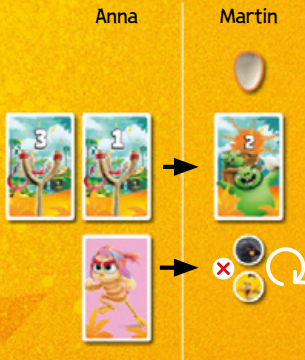
Raak

Voorbeeld: Said heeft katapultkaart 4 plus Angry Bird-kaarten *Terence* en *Silver* gepakt en valt de biggenkaart 4 van Anna aan. Anna onthult haar personagefiches *Chuck* en *Terence* boven haar kaart 4. *Terence* is een match, dus de aanval is raak. Said neemt het eierfiche dat onder Anna's biggenkaart 4 lag. Anna's personagefiches *Chuck* en *Terence* blijven openliggen en Anna's biggenkaart 4 wordt omgedraaid.



Mis

Voorbeeld: Anna heeft katapultkaarten 3 en 1 gepakt met Angry Bird-kaart *June* en valt biggenkaart 2 van Martin aan (3 min 1 is 2). Martin onthult zijn personagefiches *Bomb* en *Chuck*. *June* komt niet overeen, dus de aanval is mislukt. Martin draait zijn personagefiches weer om.



Mighty Eagle-kaarten

De Mighty Eagle-kaart is een speciale aanvalskaart. Als je een Mighty Eagle-kaart gebruikt als Angry Bird-kaart, mag je zelf twee personages noemen die je laat aanvallen. Een Mighty Eagle-kaart kan ook samen met een andere Angry Bird-kaart worden gebruikt, waardoor je in totaal drie personages hebt. Als je een Mighty Eagle-kaart samen met 2 katapultkaarten gebruikt, mag je nog steeds maar 1 biggenkaart aanvallen met beide gekozen personages.

Voorbeeld: Martin kiest een rij met katapult 2, katapult 3 en een Mighty Eagle-kaart. Hij kiest ervoor om biggenkaart 3 van Said aan te vallen en noemt twee verschillende personages: Chuck en Olly.



Schildkaarten

Schildkaarten werken anders dan andere aanvalskaarten. Als je een rij uit het raster kiest waarin een schildkaart ligt, mag je die schildkaart meteen op een setje personagefiches boven 1 van je eigen biggenkaarten leggen. Die personagefiches zijn vanaf dat moment beschermd. Je mag nooit meer dan 1 schildkaart hebben. Als je een tweede schildkaart pakt, moet je direct een van beide afleggen. Bij het afleggen van gespeelde kaarten aan het einde van je beurt leg je de schildkaart niet af, maar blijft deze liggen. Om een schild te verwijderen, moet een andere speler die biggenkaart aanvallen met één personage. Het maakt niet uit welk personage wordt gebruikt; het enige resultaat van de aanval van dat personage is dat het schild wordt verwijderd en op de aflegstapel wordt gelegd.

LET OP! Wanneer je met meerdere personages aanvalt, moet je duidelijk aangeven welk personage het schild verwijderd en welk personage daarna de aanval uitvoert. Als je aanvalt met 2 Angry Bird-kaarten of een Mighty Eagle-kaart, mag je het tweede personage (dat je vooraf moet noemen) gebruiken om normaal aan te vallen, nadat het eerste personage het schild heeft verwijderd.

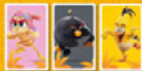
Voorbeeld: Lea heeft een schildkaart geplaatst op de personagefiches van haar biggenkaart 2. Anna kiest een rij met katapult 2 en de kaarten *Glider* en *Red*. Ze valt biggenkaart 2 van Lea aan met *Red* om het schild te verwijderen. Daarna gebruikt ze *Glider* om de biggenkaart opnieuw aan te vallen, nu het schild is verwijderd.



PASSEN

Als je 3 kaarten in het raster kiest die allemaal katapultkaarten of allemaal Angry Bird-kaarten zijn, dan moet je passen. Dit kan een nuttige keuze zijn ter verdediging, omdat je op die manier kaarten kunt verwijderen die een andere speler zou kunnen gebruiken om jou aan te vallen. Leg alle 3 kaarten af op de aflegstapel. Als er een schildkaart tussen de 3 kaarten zit, mag die worden gebruikt.

Voorbeeld: Martin kan geen rij of kolom kiezen waarmee hij een andere speler kan aanvallen. Hij kiest daarom een rij met 3 Angry Bird-kaarten die overeenkomen met personagefiches die hij nog gedekt heeft liggen, om te voorkomen dat andere spelers deze Angry Bird-kaarten tegen hem gebruiken.



3. Beëindig je beurt

Nadat je je acties hebt uitgevoerd, leg je alle 3 gebruikte of ongebruikte kaarten (behalve een geplaatste schildkaart) open op de aflegstapel naast de trekstapel. Vervolgens leg je de volgende 3 kaarten van de stapel open, en vul je daarmee de lege rij of kolom aan, van links naar rechts of van boven naar beneden. Als de trekstapel leeg is, vormt de aflegstapel de nieuwe trekstapel.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler 9 of meer kuikens heeft verzameld, wint die speler onmiddellijk het spel.

2-SPELERSVARIANT

Begin het spel alsof er 3 spelers meedoen. Gebruik een ongebruikte kleur als dummyspeler. Je mag de dummyspeler aanvallen tijdens je beurt, maar de dummyspeler voert zelf geen beurten uit. Alle andere regels blijven hetzelfde.

GEVORDERDE VARIANT

Alle regels van het basisspel blijven van kracht, met de volgende aanpassingen:

OVERZICHT

Verzamel zoveel mogelijk kuikens terwijl je de eierfiches op je eigen Biggeneiland beschermt. De speler met de meeste kuikens van zowel eigen eierfiches als veroverde eierfiches aan het einde van het spel is de winnaar.

VOORBEREIDING

1. In plaats van dat spelers personagefiches in hun gekozen kleur krijgen, worden alle 40 personagefiches gedekt door elkaar gehusseld. Elke speler kiest vervolgens **8 personagefiches**.
2. In plaats van je personagefiches willekeurig te plaatsen, mag je ze eerst bekijken en daarna zelf bepalen waar je ze plaatst. Elke biggenkaart moet minimaal 1 personagefiche hebben, maar mag er ook 2 of meer hebben als je dat wilt. Je mag ook identieke personagefiches boven dezelfde biggenkaart plaatsen.

LET OP! Hoe meer verschillende personages er boven een biggenkaart liggen, hoe makkelijker die kaart te raken is.

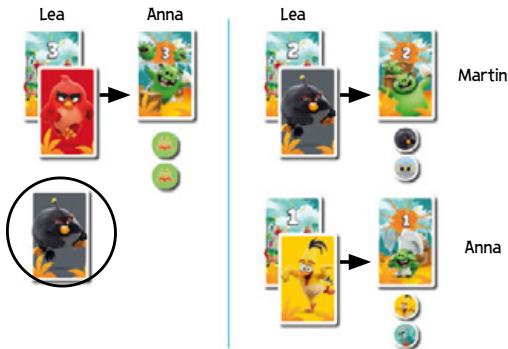
3. In plaats van je **4 eierfiches** willekeurig te plaatsen, mag je ze eerst bekijken en daarna zelf bepalen waar je ze plaatst. Elke biggenkaart moet nog wel precies 1 eierfiche hebben.

SPELVERLOOP: RESERVEACTIE

Elke speler mag maximaal 1 kaart uit het raster bewaren als persoonlijke reserve. Dus als je een rij uit het midden pakt en 1 van de kaarten niet wilt of niet kunt gebruiken, mag je die open naast je biggenkaarten leggen om die in een latere beurt alsnog te gebruiken. Een schildkaart geldt ook als een kaart in reserve. Als je je gereserveerde kaart wilt vervangen, moet je eerst de huidige kaart in je reserve afleggen voordat je een nieuwe in je reserve legt. Je mag de kaart in je reserve in elke beurt gebruiken in combinatie met andere kaarten. Als je hem gebruikt, moet je hem aan het einde van je beurt op de gebruikelijke manier afleggen. In tegenstelling tot in het basisspel is het in de gevorderde variant mogelijk om twee aanvallen in één beurt uit te voeren.



Voorbeeld: Lea kiest een rij met katapult 3, *Red* en *Bomb*. Ze weet dat Martins biggenkaart 2 *Bomb* bevat. Ze valt Anna's biggenkaart 3 aan met *Red* en bewaart *Bomb* als haar persoonlijke reserve. In haar volgende beurt pakt ze katapult 2, 1 en *Chuck*. Ze valt Martins biggenkaart 2 aan met de *Bomb* uit haar reserve, veroverd daarmee een eierfiche en valt daarna Anna's biggenkaart 1 aan met *Chuck*. Daarna legt ze alle 4 kaarten af. In haar volgende beurt kan ze opnieuw een kaart als reserve houden.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler het laatste eierfiche bij zijn eigen biggenkaarten kwijt is geraakt, eindigt het spel onmiddellijk. Tel alle kuikens op van al je eierfiches: zowel de eierfiches die je van andere spelers hebt veroverd als de eigen eierfiches die je nog hebt bij je biggenkaarten. De speler met de meeste kuikens wint. Bij een gelijkspel wint de speler met het hoogste aantal eierfiches. Als dat ook gelijk is, wint de speler met de meeste veroverde eierfiches. Is het daarna nog steeds gelijkspel, dan delen de spelers de overwinning.

EXPERTVARIANT

Alle regels van de gevorderde variant zijn van toepassing, met twee aanpassingen:

SPELVERLOOP

Wanneer je een biggenkaart van een andere speler aanvalt, worden de personagefiches boven die kaart voor iedereen zichtbaar omgedraaid. Als één of meerdere personages op de aanvalskaart(en) overeenkomen met één of meerdere personagefiches op de aangevallen biggenkaart, worden alleen de personagefiches die geraakt zijn verwijderd. Alle andere fiches worden weer gedekt teruggelegd. Je ontvangt het eierfiche alleen wanneer je met je aanval het laatst overblijvende personagefiche boven die biggenkaart verwijderd. Elk personagefiche moet dus afzonderlijk worden geraakt, en alleen de speler die het laatste personagefiche verwijderd, ontvangt het eierfiche.

Voorbeeld: Anna valt biggenkaart 4 van Said aan met katapult 4, *Bomb* en de *Mighty Eagle*, en noemt *Chuck* en *Silver*. Said draait alle 3 personagefiches om: *Bomb*, *Chuck* en *June*. *Chuck* en *Bomb* zijn raak, *June* wordt weer omgedraaid. Martin valt in zijn beurt dezelfde biggenkaart aan met katapult 4 en *June*. Hij ontvangt het eierfiche omdat hij het laatst overblijvende personagefiche verwijderd.



Wanneer je een schildkaart neemt, mag je deze op een eigen setje personagefiches leggen, of op die van een andere speler. Als die speler op dat moment een kaart in zijn persoonlijke reserve heeft, moet hij die kaart direct afleggen.



Game Developer: Robert Brouwen

Design: John van Es

Product Development: Liselotte Richard

Volg ons op:     @mnkyentertainment

M N K Y
ENTERTAINMENT



6-99



2-5



15



© 2026 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING!

Venstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.

Annoudstraat 14
2182 DZ Hillegom
The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

© 2026 Rovio Entertainment Ltd. Rovio, Angry Birds, Bad Piggies, Mighty Eagle and all related properties, titles, logos and characters are trademarks of Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

ROVIO