FLÜGELSCHLAG

Regelheft

Ein Vogel-Sammel- und Aufbau-Spiel für 1-5 Spieler

Ein Spiel von Elizabeth Hargrave

Illustriert von Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo und Beth Sobel

Ihr seid Vogelliebhaber - Forscher, Vogelbeobachter und Ornithologen - und versucht eine Vielzahl an unterschiedlichen Arten anzulocken. Sammelt Vögel im gleichen Lebensraum und bildet so starke Kombinationsketten aus besonderen Fähigkeiten. Jeder der drei Lebensräume auf eurem Spielertableau steht für einen Aspekt eurer Aufgabe:

- Erhaltet Futtermarker über Futterwürfel im Vogelhäuschen (Würfelturm).
- Legt Eier in Form von verschiedenfarbigen Miniatureiern.
- Erweitert eure Vogelsammlung aus einem Satz von 170 einzigartigen Vogelkarten.

Der Spieler mit den meisten Punkten, die sich aus Vögeln, Bonuskarten, Rundenzielen, Eiern, eingelagertem Futter und gebildeten Schwärmen zusammensetzen, gewinnt.

Material

1 Regelheft

1 Anhang

1 Zieltafel



1 Vogeltränke



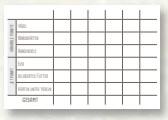
5 Spielertableaus



1 Vogelhäuschen (Würfelturm)



1 Wertungsblock



170 Vogelkarten



26 Bonuskarten



75 Miniatureier



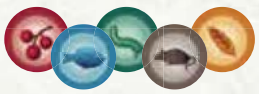
5 Futterwürfel



40 hölzerne Aktionswürfel



103 Futtermarker



8 Zielplättchen



1 Startspielermarker



14 Karten (4 Text-, 10 Vogelkarten) mit grauen Ecken für den Schnellstart



Das Material für das Solospiel ist im separaten Automa-Regelheft aufgelistet.

SPIELAUFBAU

Allgemein

1. **Vogelkarten.** Mischt die Vogelkarten zu einem Nachziehstapel und platziert diesen verdeckt neben der Vogeltränke. Legt nun 3 Vogelkarten offen darauf aus.
2. **Vorrat.** Legt alle Futtermarker und Miniatureier in der Tischmitte aus. Diese sind für alle Spieler zugänglich.
3. **Vogelhäuschen.** Werft die Futterwürfel in das Vogelhäuschen (Würfelturm).
4. **Zieltafel.** Entscheidet, mit welcher Seite der Zieltafel ihr spielen wollt. Legt diese mit der gewünschten Seite nach oben auf den Tisch:
   i. **Grün:** Für ein Spiel mit mehr Wettstreit um Rundenziele wählt die Seite mit den Plätzen1–3. (Dies ist die Standardseite.)
   ii. **Blau:** Für ein Spiel mit weniger Konkurrenz zwischen den Spielern wählt die Seite, die für jedes Zielobjekt 1 Punkt vergibt.
5. **Zielplättchen.** Mischt die doppelseitigen Zielplättchen ohne hinzusehen. Legt jeweils 1 Zielplättchen mit einer beliebigen Seite nach oben auf jedes der 4 leeren Felder der Zieltafel. Die restlichen Plättchen kommen zurück in die Spielschachtel.
6. **Bonuskarten.** Mischt die Bonuskarten und legt sie als Stapel auf den Tisch.

Spieler

A. Jeder Spieler erhält:
- 1 Spielertableau
- 8 Aktionswürfel einer Farbe
- 2 zufällige Bonuskarten
- 5 zufällige Vogelkarten
- 5 Futtermarker (jeweils 1: )

In eurer 1. Partie Flügelschlag empfehlen wir euch, mit dem Schnellstart (S. 12) zu spielen.

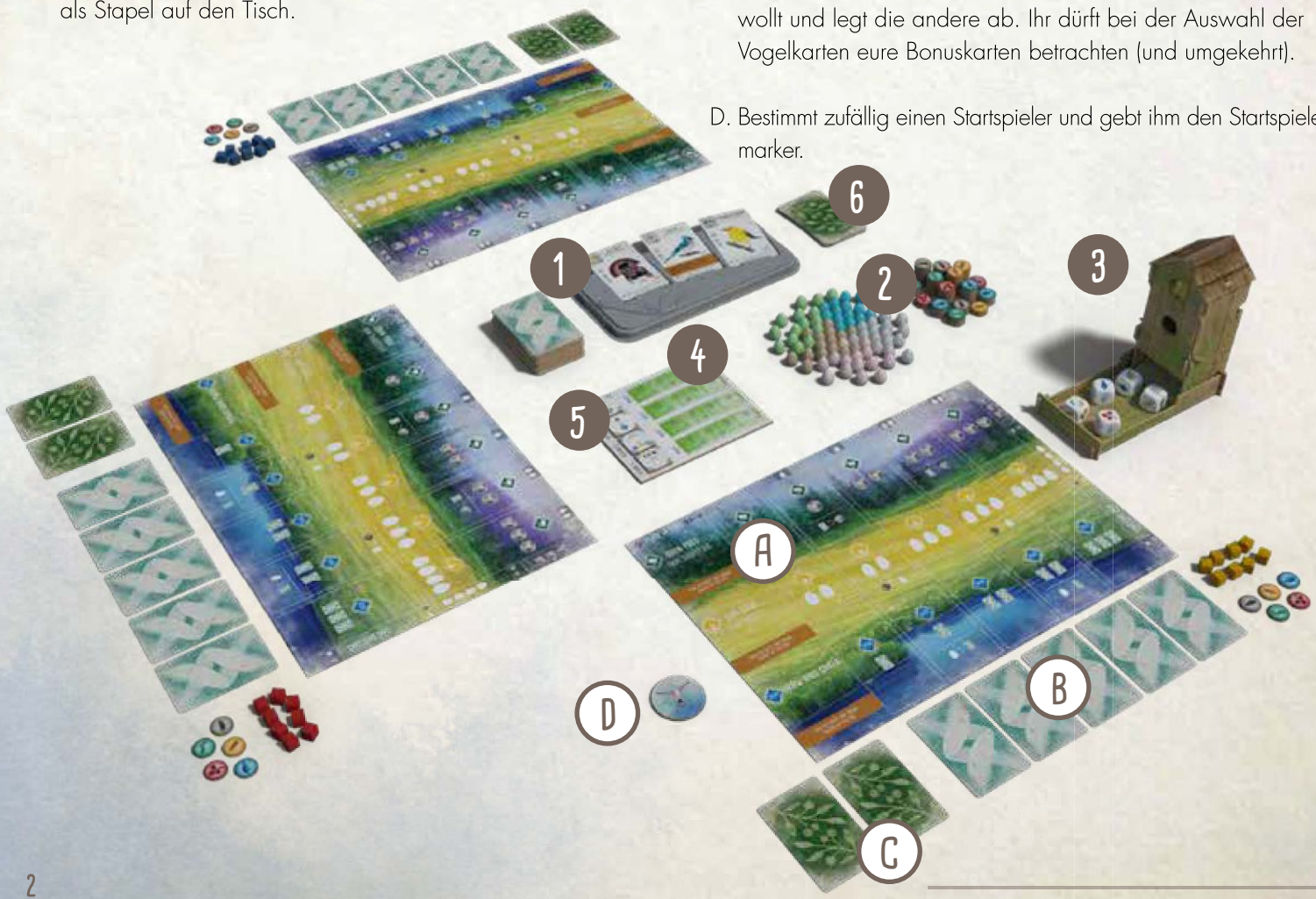
Ihr könnt eure Handkarten verdeckt oder offen halten.

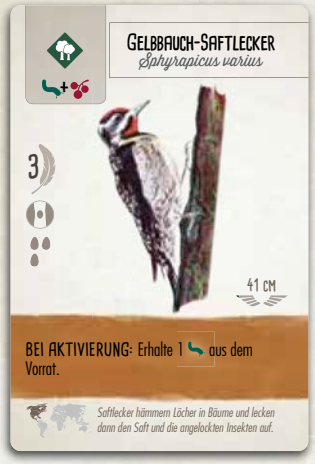
B. Behaltet bis zu 5 Vogelkarten auf der Hand und werft die anderen ab. **Für jede Vogelkarte, die ihr behaltet, müsst ihr 1 Futtermarker abwerfen.** *Beispiel: Ihr könnt 2 Vogelkarten und 3 Futtermarker oder 4 Vogelkarten und 1 Futtermarker behalten – ihr behaltet also insgesamt 5 Teile.*

In der oberen linken Ecke der Vogelkarten seht ihr, welche Futtermarker ihr später benötigt. Versucht euch von Futtermarkern zu trennen, die ihr in dieser Runde nicht benötigt. Das Symbol  steht für einen beliebigen Futtermarker.

C. Wählt von den beiden Bonuskarten 1 aus, die ihr behalten wollt und legt die andere ab. Ihr dürft bei der Auswahl der Vogelkarten eure Bonuskarten betrachten (und umgekehrt).

D. Bestimmt zufällig einen Startspieler und gebt ihm den Startspielermarker.





Dies ist die detaillierte Anleitung. Die Schnellübersicht könnt ihr während des Spieles als Hilfe nutzen oder bei einem späteren Spiel, um euch die Regeln wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Hinweis: *Achtet bei der Auswahl eurer Vogelkarten darauf, dass sie euch schon früh im Spiel helfen mehr Karten bzw. mehr Futter zu erhalten. Braune Vogelkarten sind dabei besonders hilfreich!*



CREDITS

Version 2.0

- Sämtliche Informationen zu den Vögeln stammen von der All About Birds-Website des Cornell Lab of Ornithology (allaboutbirds.org), dem Audubon Guide to North American Birds (www.audubon.org/bird-guide) und den Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America and Western North America von David Allen Sibley. Die deutschen Trivialnamen stammen von https://avibase.bsc-eoc.org.
- Tower Rex (towerrex.com) hat das Vogelhäuschen (Würfelturm) entworfen.
- Die Fotografien der Vögel stammen von Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer und Peter Green.
- Bilder und Illustrationen der Vögel findet ihr unter nataliarojasart.com und anamartinez.com.
- Schriftart Cardenio Modern entworfen von Nils Cordes, nilscordes.com.

DU MÖCHTEST EIN ERKLÄRVIDEO SEHEN (10 MIN.) ODER SUCHST DIE FAQ?

http://www.feuerland-spiele.de/spiele/fluegelschlag.php
Vielen Dank an Christoph von Better Board Games für das Video!

FEHLEN TEILE ?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

DU MÖCHTEST AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt,
wir freuen uns über ein „Like".
facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.

DU HAST NOCH NICHT GENUG?

Dann spiele mit den Erweiterungen.
Viele neue Vögel und mehr erwarten dich!



Europa



Ozeanien



Asien

STONEMAIER GAMES

Deutsche Bearbeitung: Inga Keutmann
Übersetzung: Karol Pryk, Inga Keutmann
Lektorat: Johannes Grimm, Andreas Boehm

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de

FEUERLAND

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan ist eine Marke von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.

SPIELABLAUF

Flügelschlag wird über 4 Runden gespielt. Während jeder Runde führen alle Spieler – abwechselnd im Uhrzeigersinn – eine Aktion aus, bis alle verfügbaren Aktionswürfel verbraucht sind.

SPIELZUG

In eurem Zug entscheidet ihr euch für eine der 4 Aktionen eures Spielertableaus (linke Seite):

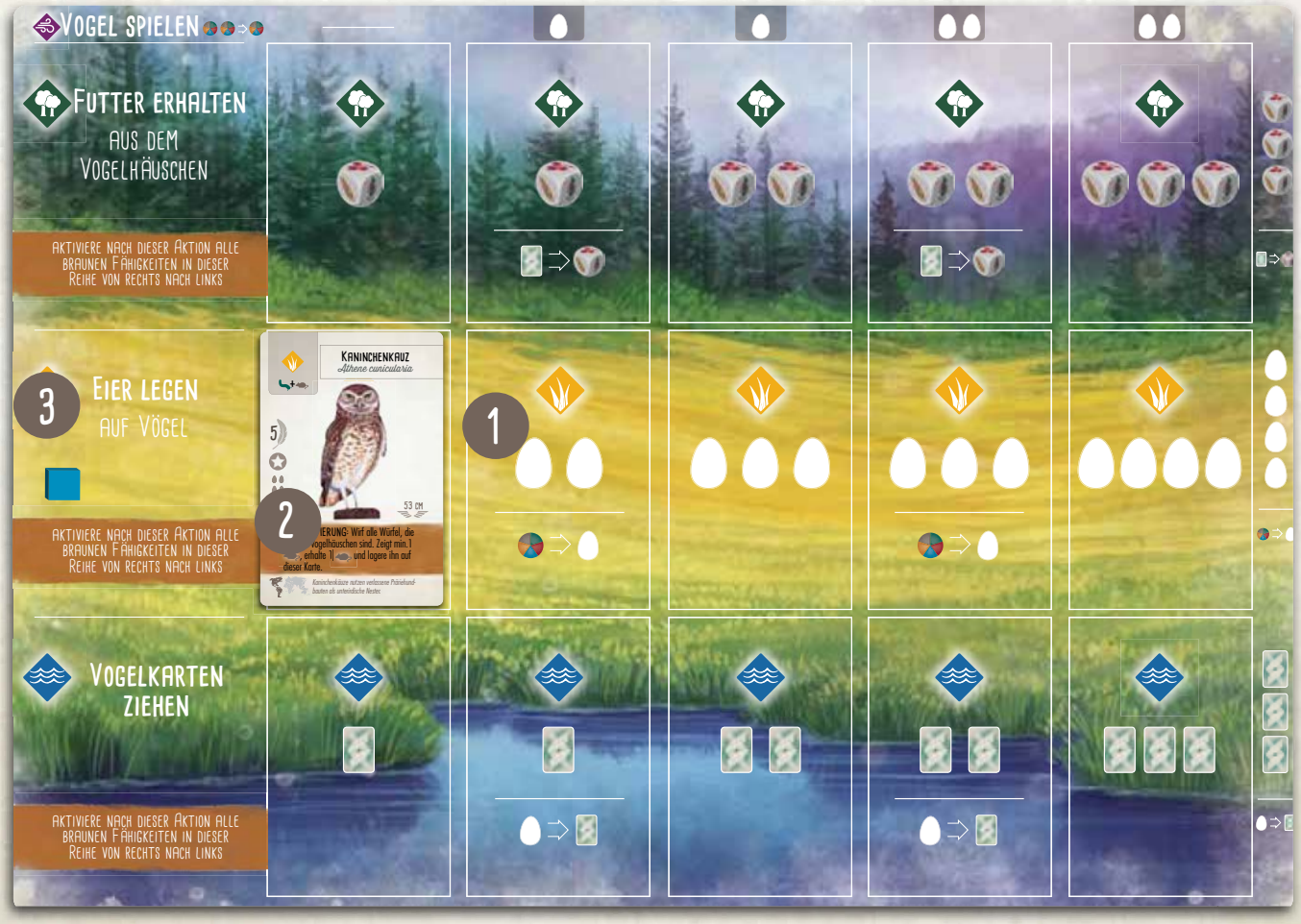
- Spielt einen Vogel aus eurer Hand.
- Erhaltet Futtermarker und aktiviert die Waldvogelfähigkeiten.
- Legt Eier und aktiviert die Graslandvogelfähigkeiten.
- Zieht Vogelkarten und aktiviert die Wasservogelfähigkeiten.

ANMERKUNG DER AUTORIN: Die ersten Züge verlaufen sehr einfach. Versucht überwiegend neue Vögel zu euch zu locken. Dabei dürft Ihr dieselbe Aktion mehrmals auswählen. Genauere Beschreibungen der Aktionen findet ihr auf den Seiten 6–9.

Um einen Vogel aus eurer Hand in einen Lebensraum zu legen, legt einen Aktionswürfel auf der „Vogel spielen"-Leiste über die Spalte, in der ihr den Vogel ablegen wollt. Bezahlt die entsprechenden Futter- und Ei-Kosten des Vogels und legt den Vogel auf eurem Spielertableau ab. Löst anschließend nur die Fähigkeit „BEIM AUSSPIELEN" des gespielten Vogels aus (falls vorhanden).

Die Aktionen „Futter erhalten", „Eier legen" und „Vogelkarten ziehen" folgen alle demselben 3-stufigen Prozess (siehe Spielertableau):

1. Wählt einen Lebensraum auf eurem Spielertableau und legt einen Aktionswürfel auf den ersten freien Platz von links in dieser Reihe. Erhaltet anschließend die abgebildete Belohnung.
2. Bewegt den Aktionswürfel von rechts nach links und aktiviert dabei optional alle Vögel mit brauner Fähigkeit „BEI AKTIVIERUNG" in dieser Reihe.
3. Euer Zug endet, sobald der Aktionswürfel die linke Seite eures Spielertableaus erreicht. Er bleibt dort bis zur nächsten Runde liegen.



Rundenverlauf

Nachdem jeder Spieler alle seine Aktionswürfel eingesetzt hat, endet die aktuelle Runde. **Führt nun die folgenden Schritte aus:**

1. **Entfernt alle Aktionswürfel von eurem Spielertableau.**
2. **Wertet das Rundenziel der aktuellen Runde aus.**
3. **Werft alle offenen Vogelkarten der Vogeltränke ab und füllt sie mit neuen Karten aus dem Nachziehstapel auf.**
4. **Reicht den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.**

Verwendet 1 eurer Aktionswürfel, um eure beim Rundenziel erreichten Punkte zu markieren. In der nächsten Runde steht euch somit 1 Aktionswürfel weniger zur Verfügung:

- Runde 1: 8 Züge pro Spieler
- Runde 2: 7 Züge pro Spieler
- Runde 3: 6 Züge pro Spieler
- Runde 4: 5 Züge pro Spieler

Anmerkung der Autorin: *Im Verlauf des Spiels stehen euch immer weniger Aktionen zur Verfügung. Das Ansammeln von Vögeln in den Reihen eures Tableaus erzeugt dafür aber zunehmend Möglichkeiten, Fähigkeiten gut zu kombinieren.*

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach der 4. Runde. Nutzt für die anschließende Auswertung den Wertungsblock.
Ihr erhaltet:

- Punkte für jede offen auf dem Tableau ausliegende Vogelkarte (auf den Karten vermerkt)
- Punkte für jede Bonuskarte (auf den Karten vermerkt)
- Punkte für die Rundenziele (auf der Zieltafel vermerkt)
- 1 Punkt pro:
  - Ei auf einer Vogelkarte
  - Futtermarker auf einer Vogelkarte
  - Karte unter einer Vogelkarte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten ungenutzten Futtermarkern. Gibt es hier ebenfalls ein Unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.

Tipp: Baut das Vogelhäuschen nach dem Spiel nicht komplett ab, sondern zieht vorsichtig den Turm von der unteren Schale. Vor dem nächsten Spiel steckt ihr den Turm einfach wieder auf die Schale. So geht der Aufbau schneller und das Vogelhäuschen hält länger.



Variable Punkte	Vögel						
	Bonuskarten						
	Rundenziele						
Je 1 Punkt	Eier						
	Gelagertes Futter						
	Karten unter Vögeln						
Gesamt							

DIE VIER AKTIONEN

In jedem Zug führt ihr 1 Aktion aus. Dieser Abschnitt beschreibt jede Aktion im Detail.

OPTION 1. SPIELT EINEN VOGEL AUS EURER HAND

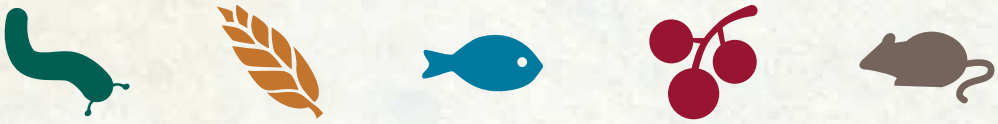
Bevor ihr euch für einen Vogel entscheidet, berücksichtigt dessen Lebensraum, Futterbedarf und Ei-Kosten. Die unterschiedlichen Lebensraum- und Futterbedürfnisse sind in der oberen linken Ecke der Vogelkarte vermerkt. Darüber hinaus kann es sein, dass ihr zusätzliche Kosten (Eier) zahlen müsst. Diese sind auf eurem Spielertableau über den Spalten abgebildet. (In der Spalte ganz links fallen keine zusätzlichen Kosten an.) Könnt ihr die Gesamtkosten nicht zahlen, dürft ihr diesen Vogel nicht ausspielen.



WENN IHR EINEN VOGEL SPIELEN MÖCHTET, GEHT FOLGENDERMAßEN VOR:

1. **Wählt eine Vogelkarte aus eurer Hand und legt 1 Aktionswürfel oben in die Spalte, in die ihr den Vogel spielen möchtet.** *Bezahlt die entsprechenden Ei-Kosten (falls vorhanden), indem ihr Eier von Vögeln auf eurem Spielertableau zurück in den allgemeinen Vorrat legt. Um einen Vogel in Spalte 2 oder 3 zu spielen, müsst ihr 1 Ei und in der 4. oder 5. Spalte 2 Eier ablegen.*

2. **Bezahlt die Futterkosten des Vogels.** Werft Futtermarker in den Vorrat ab. (Futtermarker, die auf Vogelkarten liegen, dürfen nicht verwendet werden. Dieser Mechanismus wird später erklärt.) Die 5 Futterarten sind:



WIRBELLOSE SAMEN FISCHE FRÜCHTE NAGER

ANMERKUNG DER AUTORIN: *Die Futterarten sind stark verallgemeinert. Zum Beispiel ist das Symbol für wirbellose Tiere eine Raupe. Doch einige Vögel sind auf fliegende oder schwimmende Insekten (oder Schalentiere) spezialisiert.*



BELIEBIG: Ist dieses Symbol abgebildet, könnt ihr eine beliebige Futterart ausgeben.



KEIN FUTTER: Für Vögel mit diesem Symbol müsst ihr keine Futterkosten bezahlen.

ODER: Dieses Symbol steht bei den Futterkosten und an anderen Stellen für „Oder" (z.B. 1 Fisch oder 1 Frucht).



NUR beim Spielen eines Vogels könnt ihr 2 beliebige Futtermarker als 1 bestimmten Futtermarker ausgeben. **Beispiel: Benötigt ihr 1 Fisch, könnt ihr stattdessen 2 beliebige Futtermarker (z.B. 2 Nager oder 1 Nager und 1 Frucht) verwenden.**

3. **Platziert die Vogelkarte auf dem am weitesten links gelegenen freien Platz der entsprechenden Lebensräume und bewegt den für diese Aktion verwendeten Aktionswürfel auf die linke Seite der „VOGEL SPIELEN"-Reihe.**
Die 3 Lebensräume sind:



WALD GRASLAND WASSER

Sind mehrere Lebensräume abgebildet, könnt ihr frei entscheiden, in welcher Reihe der Vogel platziert werden soll. Das Spielertableau ist auf 5 Vögel je Lebensraum begrenzt.

4. **Besitzt ein Vogel eine Fähigkeit „BEIM AUSSPIELEN", könnt ihr diese sofort und einmalig nutzen.** Andere Fähigkeiten (Braun und Rosa) werden nicht aktiviert, wenn der Vogel gespielt wird. **Das Spielen eines Vogels ist die einzige Aktion, die keine Vogelreihe aktiviert.**

OPTION 2. ERHALTET FUTTER UND AKTIVIERT DIE WALDVOGELFÄHIGKEITEN

Futter wird hauptsächlich verwendet, um Vogelkarten zu spielen. Welche Futterarten euch zur Verfügung stehen, seht ihr anhand der Futterwürfel im Vogelhäuschen. Art und Anzahl des Futters verändert sich über die gesamte Spieldauer.

WENN IHR FUTTER ERHALTEN MÖCHTET, GEHT FOLGENDERMAßEN VOR:

1. **Legt 1 Aktionswürfel auf den am weitesten links gelegenen freien Platz der Reihe „Futter erhalten" eures Tableaus und erhaltet für jeden angezeigten Futterwürfel Futter aus dem Vogelhäuschen.**
   Für jedes so erhaltene Futter gilt:
   - Entfernt 1 Würfel aus dem Vogelhäuschen und legt ihn auf den Tisch.
   - Erhaltet 1 Futtermarker, der dem Symbol des Futterwürfels entspricht und legt ihn sichtbar neben euer Tableau.

   Ihr erhaltet immer 1 Futtermarker pro Futterwürfel.
   Bei erhaltet ihr entweder 1 Futtermarker „Wirbellose" oder „Samen" (nicht beide).

2. **Zeigt der Bereich auf eurem Tableau einen Vogelkarte-zu-Futter-Umwandlungsbonus, dürft ihr optional genau 1 Vogelkarte aus eurer Hand abwerfen, um 1 zusätzliches Futter zu erhalten.**
   Wählt einen noch vorhandenen Futterwürfel des Vogelhauses aus.

3. **Aktiviert alle braunen Fähigkeiten eurer Waldvögel (von rechts nach links).** Das Aktivieren einer Fähigkeit ist optional. Beendet euren Zug, indem ihr den Aktionswürfel auf die linke Seite in den Bereich „Futter erhalten" legt.



Beispiel: Blau möchte Futter erhalten und legt dafür einen Aktionswürfel in das erste freie Feld von links im Waldlebensraum. Er nimmt sich 1 Futterwürfel aus dem Vogelhäuschen und erhält dafür 1 entsprechenden Futtermarker. Zusätzlich darf er eine Vogelkarte aus der Hand abwerfen, um einen weiteren Futterwürfel aus dem Vogelhäuschen zu nehmen (für einen weiteren Futtermarker). Anschließend darf er (von rechts nach links) alle braunen Fähigkeiten der Vögel in dieser Reihe aktivieren.



FÄHIGKEIT

VERWALTEN DES VOGELHÄUSCHENS

Das Vogelhäuschen bietet Platz für 5 Futterwürfel. Würfel, die mit der Aktion „Futter erhalten" benutzt wurden, bleiben solange außerhalb des Häuschens liegen, bis dieses wieder aufgefüllt wird.

Ist das Vogelhäuschen leer, werft ihr sofort alle 5 Würfel wieder hinein. Zeigen alle Würfel dasselbe Symbol (gilt auch für 1 Würfel) und ihr erhaltet aus einem beliebigen Grund Futter, dürft ihr alle 5 Würfel noch einmal in das Vogelhäuschen werfen. (zählt dabei als ein eigenständiges Symbol.) Das kann auch innerhalb eures Zuges passieren, wenn ihr mehr als einen Würfel nehmen dürft und währenddessen nur noch eine Art Futterwürfel im Häuschen ist.

VERWALTEN DER FUTTERMARKER

Die Anzahl der Futtermarker neben euren Tableaus, auf euren Vögeln (einige Vogelkarten erlauben bis zum Ende des Spiels Futtermarker darauf zu lagern) und im allgemeinen Vorrat ist unbegrenzt. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass euch die Futtermarker ausgehen sollten, verwendet einen vorübergehenden Ersatz oder, anstatt Futter zu lagern, schiebt eine Vogelkarte vom Nachziehstapel unter den Vogel.



OPTION 3. LEGT EIER UND AKTIVIERT DIE GRASLANDVOGELFÄHIGKEITEN

Eier sind in der 2.–5. Spalte Teil der Kosten für das Spielen von Vogelkarten. Am Spielende ist jedes Ei auf euren Vogelkarten außerdem 1 Siegpunkt wert.

WENN IHR EIER LEGEN MÖCHTET, GEHT FOLGENDERMAßEN VOR:

1. **Legt einen Aktionswürfel auf den am weitesten links gelegenen freien Platz der Reihe „Eier legen" auf eurem Tableau und nehmt die angegebene Anzahl an Eiern aus dem Vorrat.**

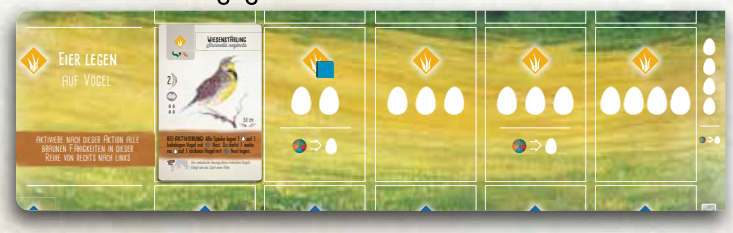
   Legt die Miniatureier (Farbe spielt keine Rolle) auf die Vogelkarten, die Platz für sie bieten. Sofern ihr die Eier später nicht verwendet, bleiben diese auf den Vogelkarten liegen.

   Eier können frei auf alle Vögel (alle auf einen ist ebenfalls möglich) verteilt werden. Achtet jedoch auf das Ei-Limit eurer Vögel. Eine Vogelkarte kann nie mehr als diese Anzahl an Eiern beherbergen.



   Es ist möglich, dass ihr mehr Eier erhaltet, als ihr Platz habt. Legt die überschüssigen Eier zurück in den allgemeinen Vorrat.

2. **Zeigt der Bereich, auf den ihr euren Aktionswürfel legt, einen Futter-in-Ei-Umwandlungsbonus, dürft ihr optional genau 1 Futtermarker gegen 1 zusätzliches Ei tauschen.**



   Beispiel: Legt 2 Eier und bezahlt optional genau 1 Futtermarker, um 1 weiteres Ei zu erhalten. Anschließend könnt ihr die Fähigkeit der Vogelkarte aktivieren.

3. **Aktiviert alle braunen Fähigkeiten eurer Graslandvögel (von rechts nach links).** Das Aktivieren einer Fähigkeit ist optional. Beendet euren Zug, indem ihr den Aktionswürfel auf die linke Seite in den Bereich „Eier legen" legt.

VERWALTEN DER MINIATUREIER

Die Anzahl der Eier ist unbegrenzt. Im unwahrscheinlichen Fall, dass keine Eier mehr im Vorrat sind, verwendet einen temporären Ersatz.

ARTEN VON NESTERN

Jeder Vogel hat ein Nest-Symbol unter seiner Punktzahl. Diese können für Rundenziele und Bonuskarten wichtig sein. Die 4 Arten von Nestern sind:



Nester mit Stern stehen für ein beliebiges Nest und können für jedes Ziel, jede Bonuskarte oder jede Fähigkeit verwendet werden. (Diese Vögel bauen ungewöhnliche Nester, die nicht zu den 4 Standardtypen passen.)

ANMERKUNG DER AUTORIN: *Das Ei-Limit in Flügelschlag wurde für das Spiel angepasst. Vögel mit maximal 6 Eiern (im Spiel) können in freier Wildbahn 15 oder mehr Eier in einem Jahr legen!*

Option 4. Zieht Vogelkarten und aktiviert die Wasservogelfähigkeiten

Beim Nachziehen könnt ihr beliebig aus den 3 offen liegenden Karten der Vogeltränke und der obersten Karte des Nachziehstapels wählen.

Wenn ihr Karten ziehen möchtet, geht folgendermaßen vor:

1. **Legt 1 Aktionswürfel auf den am weitesten links gelegenen freien Platz der Reihe „Vogelkarten ziehen" und zieht die angegebene Anzahl Karten von der Vogeltränke oder dem Nachziehstapel.** Es gibt kein Handkartenlimit.



2. **Zeigt der gewählte Bereich einen Ei-zu-Vogelkarte-Umwandlungsbonus, dürft ihr optional genau 1 Ei gegen 1 zusätzliche Vogelkarte tauschen.** Entfernt 1 Ei von einer Vogelkarte und legt es in den allgemeinen Vorrat zurück.



Beispiel: Zieht 1 Vogelkarte und werft optional 1 Ei ab, um eine weitere Karte zu ziehen. Anschließend könnt ihr die Fähigkeit der Vogelkarte aktivieren.

3. **Aktiviert alle braunen Fähigkeiten eurer Wasservögel (von rechts nach links).** Das Aktivieren einer Fähigkeit ist optional. Beendet euren Zug, indem ihr den Aktionswürfel nach links in den Bereich „Vogelkarten ziehen" legt.

Anmerkung des Übersetzers:
Die Namen der drei Lebensräume entsprechen nur einer groben Einteilung. Zu den Wasservögeln werden in diesem Spiel beispielsweise auch die Vögel der Feuchtgebiete gezählt.

Verwalten des Nachziehstapels

Zieht ihr eine der aufgedeckten Vogelkarten, werden diese nicht sofort aufgefüllt. Wartet stattdessen bis zum Ende eures Zuges und füllt erst dann die leeren Felder auf. Sollte der Nachziehstapel an irgendeinem Punkt ausgehen, mischt die im Verlauf des Spiels abgeworfenen Karten zu einem neuen Nachziehstapel zusammen.

Legt am Ende jeder Runde alle offenen Karten der Vogeltränke ab und ersetzt diese mit 3 neuen Vogelkarten.

FÄHIGKEITEN

DIE FÄHIGKEITEN DER VOGELKARTEN UNTERTEILEN SICH IN 3 KATEGORIEN:

BEI AKTIVIERUNG (BRAUN): Diese Fähigkeiten können von rechts nach links aktiviert werden, wenn ihr den entsprechenden Lebensraum nutzt.

LAGERN: Dies bezieht sich auf das Ablegen eines Futtermarkers auf einen Vogel (der Vogel lagert das Futter für später). Ihr könnt diese Futtermarker nicht ausgeben; stattdessen sind sie am Spielende jeweils 1 Punkt wert.

Dies zeigt an, dass der Vogel ein Greifvogel ist.





Dies zeigt an, dass es bei diesen Vogelarten zu einer Schwarmbildung kommen kann. Schiebt dafür andere Vogelkarten unter diese.

SPANNWEITE: Die Spannweite jedes Vogels wird zum Vergleich für einige Fähigkeiten verwendet.

ANMERKUNG DER AUTORIN: *Flügelschlag umfasst 170 der 914 in Nordamerika lebenden Vogelarten. Die Karte unten auf jeder Vogelkarte zeigt an, auf welchen Kontinenten sie leben.*

1X ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN (ROSA):
Diese Fähigkeiten könnt ihr genau 1x auslösen, während ihr auf euren nächsten Zug wartet und wenn die angegebene Bedingung im Zug eines Mitspielers erfüllt wird. Wir empfehlen den anderen Spielern mitzuteilen, was die Fähigkeit des Vogels ist und wie sie ausgelöst wird. Erinnert euch im Spiel gegenseitig an diese Fähigkeiten.



BEIM AUSSPIELEN (KEINE FARBE):
Diese Fähigkeit wird einmalig beim Ausspielen dieser Vogelkarte aktiviert.



Fähigkeiten sind immer optional. Wenn Ihr beispielsweise keine Karte ausgeben möchtet, um sie unter einen Schwarmvogel zu schieben, müsst ihr dies nicht tun.

Der Anhang enthält Beschreibungen aller Vogelfähigkeiten.

RUNDENENDE

Haben alle Spieler ihre verfügbaren Aktionswürfel (1 Würfel pro Zug) eingesetzt, endet die aktuelle Runde. Geht nun wie folgt vor:

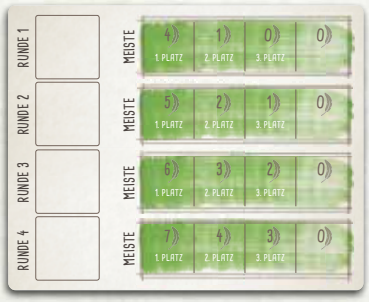
1. **Entfernt alle Aktionswürfel von euren Spielertableaus.**
2. **Erhaltet Punkte für das Rundenziel der aktuellen Runde.**
3. **Werft die offen liegenden Vogelkarten der Vogeltränke ab und füllt diese neu auf.**
4. **Reicht den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.**

Wertung des Rundenziels

Die Ziele am Rundenende basieren auf der Anzahl eurer Vögel oder Eier in einem bestimmten Lebensraum oder Nesttyp. Um die Punkte anzuzeigen, die ihr aus diesem Ziel erhaltet, **muss jeder Spieler 1 Aktionswürfel auf die Zieltafel legen** (selbst wenn ihr 0 Punkte erzielt). Die Tafel hat 2 Seiten, jede mit einer anderen Wertungsmethode.

Grün: Mehrheit an Zielobjekten

Diese Methode benutzt die Seite der Zieltafel mit einem 1.–3. Platz.



Zählt am Ende der Runde die Anzahl eurer Zielobjekte und vergleicht sie mit der Anzahl eurer Mitspieler. Platziert eure Aktionswürfel basierend auf eurem Rang.

Bei einem Unentschieden legt ihr eure Würfel auf denselben Platz der Punkteskala und lasst den nächsten Platz leer. Bei Spielende werden die Punkte für diesen und den nächsten Platz (oder die nächsten Plätze) addiert und durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt (Platz 4 erhält 0 Punkte).

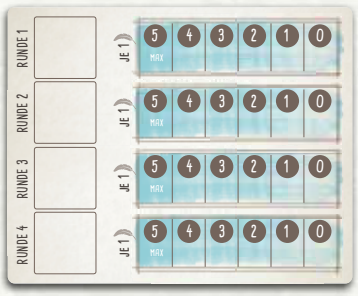
Beispiel: Erzielen 2 von euch den ersten Platz auf der Punkteskala (mit 5, 2 oder 1 Punkten), dann erhalten beide jeweils 3 Punkte (5 + 2 geteilt durch 2 Spieler, abgerundet). Der 2. Platz der Skala wird übersprungen.

Ihr müsst mindestens 1 der Zielobjekte besitzen, um Punkte zu erhalten. Zum Beispiel müsst ihr mindestens 1 Graslandvogel haben, um Punkte für „die meisten Vögel im Grasland" zu erzielen.

Seid ihr auf dem 4. oder 5. Platz, **markiert ihr ebenfalls euren Punktestand mit 1 Aktionswürfel** (Feld „0" auf der Punkteskala).

Blau: 1 Punkt pro Zielobjekt

Diese Methode benutzt die Seite der Zieltafel mit einer Punkteskala von 0 - 5 für jedes Ziel.



Zählt am Rundenende die Anzahl der Zielobjekte. Erhaltet 1 Punkt pro Objekt (max. 5 Punkte). Verwendet 1 Aktionswürfel, um eure Punkte auf der Punkteskala zu markieren. Besitzt ihr keines dieser Objekte, müsst ihr dennoch 1 Aktionswürfel auf das Feld „0" der Skala legen.

Die Wertung am Spielende findet ihr auf Seite 5.
Details zu einzelnen Zielen findet ihr im Anhang.

BONUSKARTEN

Wie im Spielaufbau beschrieben, erhält jeder von euch zu Spielbeginn 2 zufällige Bonuskarten, von denen ihr 1 behaltet und die andere abwerft. Zusätzlich könnt ihr weitere Bonuskarten durch das Ausspielen von Vogelkarten erhalten.

Bonuskarten werden alle am Ende des Spiels gewertet. Informationen zur Wertung der einzelnen Bonuskarten findet ihr im Anhang.

SCHNELLSTART

Wenn dies eure 1. Partie Flügelschlag ist oder ihr mit Personen spielt, die Flügelschlag noch nicht kennen, dann könnt ihr diese Schnellstarthilfe für einen einfacheren Einstieg verwenden. Es kann auch nur ein Teil von euch mit den Schnellstartkarten spielen. Maximal 4 Personen können mit Schnellstart spielen.

Zu dieser Schnellstarthilfe gehören 14 Karten mit grauen Ecken: 10 Vogelkarten und 4 Textkarten, die eure ersten Züge vorgeben.

Spielt ihr ohne Schnellstart, dann mischt die Schnellstart-Vogelkarten einfach in den Vogelkartenstapel.

Bei einem Spiel mit Schnellstart verwendet ihr die normalen Regeln. Einzig beim Aufbau jedes Spielers (S. 2 rechts) gibt es die rechts aufgelisteten Änderungen. Führt die ersten Züge wie auf eurer Textkarte angegeben aus.

Änderungen beim Spieleraufbau

- Statt euch bei Teil A 5 zufällige Vogelkarten und 5 Futtermarker zu nehmen, nehmt euch je eine der Textkarten für den Schnellstart. Nehmt euch dann die auf eurer Textkarte genannten Vogelkarten und Futtermarker. Bei Spieler 1 sind das z. B. der *Breitflügelbussard* und der *Schnäpperwaldsänger* sowie je 1 Futtermarker Wirbellose, Nager und Früchte.
- Lasst Teil B des Spieleraufbaus aus.
- Führt Teil C und D wie in der Anleitung beschrieben durch.

Spielt ihr nur teilweise mit Schnellstart, dann führen die Personen ohne Schnellstart ihren Aufbau wie gewohnt aus.

Spieler 1

Start: *Breitflügelbussard*, *Schnäpperwaldsänger*; 1x, 1x, 1x

Zug 1: Spiele den *Breitflügelbussard* in den Wald-Lebensraum.

Zug 2: Lege Eier.

Zug 3: Spiele den *Schnäpperwaldsänger* in den Wald-Lebensraum.

Zug 4: Nimm Futter (passend zu einem der Vögel in der Vogeltränke) und aktiviere den *Schnäpperwaldsänger* und den *Breitflügelbussard*.

Folgezüge: Versuche einen Vogel zu ziehen, der zu deinem in Zug 4 genommenen Futter passt. Spiele diesen Vogel.



Spieler 2

Start: *Riesentafelente*, *Graubauchsegler*; 1x, 1x, 1x

Zug 1: Spiele die *Riesentafelente* in den Wasser-Lebensraum.

Zug 2: Ziehe Vogelkarten und aktiviere die *Riesentafelente*.

Zug 3: Spiele den *Graubauchsegler* in den Wald-Lebensraum.

Zug 4: Nimm Futter (passend zu einem der Vögel auf deiner Hand) und aktiviere den *Graubauchsegler*.

Folgezüge: Versuche einen Vogel von deiner Hand zu spielen. Ggf. musst du vorher Eier legen, um die Ei-Kosten des Vogels zu bezahlen.



Spieler 3

Start: *Ringelgans*, *Weißbrustsegler*, *Schuppenwachtel*; 1x, 1x

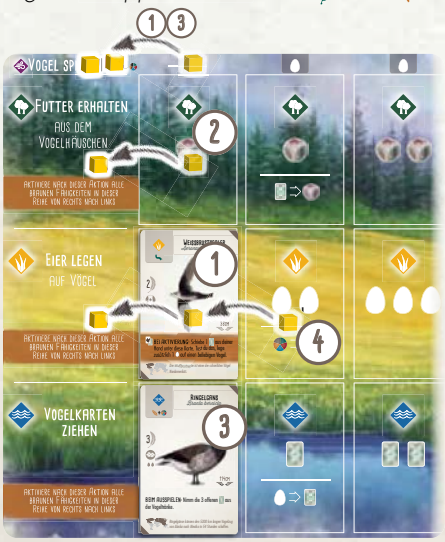
Zug 1: Spiele den *Weißbrustsegler* in den Grasland-Lebensraum.

Zug 2: Nimm Futter.

Zug 3: Spiele die *Ringergans* in den Wasser-Lebensraum.

Zug 4: Lege Eier und aktiviere den *Weißbrustsegler*.

Folgezüge: Du hast noch Vögel auf der Hand. Versuche Futter zu nehmen, das du für ihre Futterkosten benötigst (z. B. für die *Schuppenwachtel*).



Spieler 4

Start: *Schwarzkinnkolibri*, *Mittelsäger*, *Rotbrust-Waldsänger*; 1x, 1x

Zug 1: Spiele den *Rotbrust-Waldsänger* in den Wald-Lebensraum.

Zug 2: Nimm Futter und aktiviere den *Rotbrust-Waldsänger*.

Zug 3: Spiele den *Mittelsäger* in den Wasser-Lebensraum.

Zug 4: Spiele den *Schwarzkinnkolibri* in den Grasland-Lebensraum.

Folgezüge: Ziehe neue Vögel. Lege Eier, damit du die Ei-Kosten zahlen kannst, wenn du das nächste Mal einen Vogel spielst.

