Feuerland Spiele und Stonemaier Games präsentieren

SCHWINGEN SCHLAG

Ein Spiel von Connie Vogelmann
Illustriert von Clementine Campardou
1–5 Personen · 90 Minuten · Alter 12+

Ihr seid angehende Drachenprofis in Schwingenschlag, einer Welt, in der Drachen aller Arten, Größen und Farben den Himmel bevölkern. Grabt ein verborgenes Labyrinth aus, das ihr kürzlich auf eurem Land entdeckt habt, und siedelt diese wunderschönen Kreaturen in euren Höhlen an.

PAPIER- / PAPPMATERIAL

1 Drachengildenkreis 

4 (doppelseitige) Gildenplättchen 

183 Drachenkarten („Drachen“) 

75 Höhlenkarten 

1 Kartentafel 

1 Rundentafel 

10 (doppelseitige) Zielplättchen 

5 Höhlentableaus 

10 (doppelseitige) Spielhilfen 

1 Wertungsblock 

MÜNZEN / RESSOURCEN / EIER / MARKER

45 Münzen (silber) 

25 Fleischmarker (rot) 

25 Goldmarker (gelb) 

25 Kristallmarker (violett) 

25 Milchmarker (weiß) 

55 Eier 

20 Multiplikatoren (für Ressourcen und Eier) 

1 Rundenmarker 

1 Startmarker 

PERSÖNLICHES MATERIAL

1 Spielfigur pro Farbe 

8 persönliche Marker pro Farbe (je 4 für die Zielwertung und 4 für die Drachengilde) 

1 Gildenstein in jeder Farbe 

INHALTSVERZEICHNIS

Spielaufbau 2
Überblick 4
Ausgraben 5
Anlocken 6
- Drachenfähigkeiten 7
- Jungtiere 9

Erforschen 10
Rundenende/-beginn 11
Drachengilde 12
Zusatzregeln 14
Spielende und Wertung 15

HINWEIS: *Nur die Anzahl der persönlichen Marker ist begrenzt. Sollten euch im Verlauf des Spiels Münzen, Ressourcen oder Eier ausgehen, verwendet einen geeigneten Ersatz.*

SPIELAUFBAU

Legt folgende Spielmaterialien gut erreichbar in die Mitte des Tisches:

1. **DRACHENGILDENKREIS** Wählt 1 der 4 Gildenplättchen zufällig aus und legt es mit der passenden (der Gruppengröße entsprechenden) Seite nach oben in die Mitte des Drachengildenkreises.
2. **KARTENTAFEL**
   - i. **DRACHEN** Mischt alle Drachenkarten und legt 3 Drachen offen auf die entsprechenden Felder der Kartentafel. Legt den restlichen Drachenstapel verdeckt in Griffweite bereit.
   - ii. **HÖHLENKARTEN** Mischt alle Höhlenkarten und legt 3 Höhlenkarten offen auf die entsprechenden Felder der Kartentafel. Legt den restlichen Höhlenstapel verdeckt in Griffweite bereit.
3. **RUNDENTAFEL** Stellt den Rundenmarker auf das Feld für die 1. Runde. Mischt die Zielplättchen, zieht 4 zufällige und legt sie mit einer zufälligen Seite nach oben auf die entsprechenden Bereiche der Rundentafel. Legt die übrigen Zielplättchen in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.
4. Legt die Münzen, Eier, Ressourcen und Multiplikatoren als öffentlichen Vorrat in Griffweite bereit.
5. **PERSÖNLICHER AUFBAU** Führt euren persönlichen Aufbau wie folgt durch.

IHR ERHALTET JE:

1 Höhlentableau und alle Spielkomponenten einer Farbe (1 Spielfigur, 8 persönliche Marker und 1 Gildenstein)







6 Münzen 1 Ei

Alle Eier werden auf die gleiche Weise verwendet. Die unterschiedlichen Farben der Eier dienen lediglich der Ästhetik.



3 Drachen- und 3 Höhlenkarten (von den Stapeln)

Wähle aus diesen 6 Karten insgesamt 4 Karten in beliebiger Kombination und nimm sie verdeckt als Startkarten auf die Hand. Lege die anderen ab. Bildet mit den abgelegten Karten 2 gemeinsame, offene Abwurfstapel.



3 Ressourcen deiner Wahl

Nimm dir insgesamt 3 Ressourcenmarker (Gold, Kristall, Fleisch, Milch) in beliebiger Kombination.

TIPP: Wir empfehlen euch, zuerst eure Startkarten anzusehen und erst danach die Ressourcen aus dem öffentlichen Vorrat zu nehmen. Meistens (aber nicht immer) ist es ratsam, Ressourcen zu wählen, die zu einem oder mehreren eurer Startdrachen passen.

DANN GEHT IHR WIE FOLGT VOR:

- A. Lege dein Höhlentableau vor dir ab (siehe Abbildung rechts).
- B. Lege deine Startressourcen und Startmünzen in deinen persönlichen Bereich (links von deinem Tableau).
- C. Stelle dein Start-Ei auf eines der 2 Nest-Symbole auf deinem Tableau.
  WICHTIG: Auch wenn 2 Nest-Symbole vorhanden sind, beginnst du das Spiel mit nur 1 Ei.
- D. Stelle deine Spielfigur in das Basislager (auf deinem Tableau).
- E. Stelle deinen Gildenstein auf das „START"-Feld des Drachengildenkreises.
- F. Lege deine persönlichen Marker in Griffweite.
- G. Nimm deine Drachen- und Höhlenkarten auf die Hand.

HINWEIS: Ihr könnt, statt mit einer verdeckten Kartenhand, auch mit offenen Karten spielen. Lege dann deine Handkarten immer in deinem persönlichen Bereich offen aus, statt sie auf die Hand zu nehmen.

6. Eine zufällig ausgewählte Person eurer Gruppe erhält den Startmarker und beginnt das Spiel.


4
3
SPIELENDE
WERTUNG
1
DRACHENGILDE
E
MEERES-GILDE
2
GRÜNER SPUK
TRÄGER GREIFENSPRACHE
GEMEINER GRAS-LINDWURM
DRACHENKARTEN
HÖHLENKARTEN
i
ii
A
B
C
D
F
G
ANLOCKEN
ERFORSCHEN
LAGERE HIER 2 EIER:
Tausche jederzeit:
ZUM AUSGRABEN
BARMELTN-LAVERNO
AMETHYST-ABGRUND

ÜBERBLICK

Im Verlauf einer Partie erschafft ihr euer eigenes, vielfältiges Drachenhabitat. Ihr beginnt mit 3 ausgegrabenen Feldern – dem jeweils 1. Feld von links in eurer Karmesin-Kaverne, eurer Gold-Grotte und eurem Amethyst-Abgrund. Im Laufe des Spiels werdet ihr diese 3 Höhlensysteme von links nach rechts ausbauen, indem ihr zunächst leere Felder ausgrabt und dann Drachen in diesen Feldern ansiedelt. Außerdem werdet ihr mit eurer Spielfigur eure Höhlen erforschen und dabei Boni einsammeln.

SPIELBEGRIFFE

HÖHLENTABLEAU Dein persönliches Tableau für eigene Höhlen- und Drachenkarten sowie Eier. Es wird auch als „dein Tableau" bezeichnet.

HÖHLENKARTEN Quadratische Karten, die du deinem Höhlentableau mit der Ausgraben-Aktion hinzufügst. Jede Höhlenkarte, die du ausspielst, bedeckt 1 der 9 leeren Felder auf deinem Tableau und verwandelt es in ein ausgegrabenes Feld.

DRACHEN Rechteckige Karten, die du auf ausgegrabene Felder legst, einschließlich der 3 Felder, die schon zu Beginn des Spiels ausgegraben sind.

RESSOURCEN Fleischmarker, Goldmarker, Kristallmarker und Milchmarker. Münzen und Eier gelten nicht als Ressourcen.

HÖHLE Eine Reihe von Feldern auf deinem Tableau. Dein Tableau zeigt 3 Höhlen: die Karmesin-Kaverne, die Gold-Grotte und den Amethyst-Abgrund.

ABWERFEN / ZAHLEN Entferne Karten, Münzen, Eier oder Ressourcen aus deinem persönlichen Bereich, deiner Hand oder deinen Nestern, indem du sie in den öffentlichen Vorrat legst. Karten wirfst du grundsätzlich offen ab.

SPIELABLAUF

Schwingenschlag wird über 4 Runden gespielt. Während jeder Runde führt ihr im Uhrzeigersinn abwechselnd mehrere Züge aus. Es beginnt die Person mit dem Startmarker.

Ihr wechselt euch Zug um Zug ab, bis du dich entscheidest zu passen. Hast du gepasst, dann bist du in der laufenden Runde nicht mehr selbst am Zug, kannst aber durch die Züge der anderen weiterhin Belohnungen erhalten.

Alle, die noch nicht gepasst haben, führen weiter abwechselnd Züge aus, bis ihre Münzen aufgebraucht sind oder sie aus anderen Gründen passen. Sobald ihr alle gepasst habt, endet die Runde. (Eine Runde ist in Schwingenschlag also nicht vorbei, wenn alle einmal am Zug waren, sondern erst, wenn ihr alle gepasst habt.)

Beim Passen darfst du Münzen, Ressourcen, Höhlenkarten, Drachen und Eier in Nestern in die nächste Runde mitnehmen.

WICHTIG: Ihr dürft keine Objekte auf die Höhlentableaus anderer legen oder davon entfernen. Alle Fähigkeiten, die ihr aktiviert, ermöglichen euch ausschließlich die Interaktion mit dem öffentlichen Vorrat, den zentralen Spielflächen (Drachengildenkreis, Kartentafel etc.) und eurem eigenen Tableau.

Wer am Ende einer Partie Schwingenschlag die meisten Siegpunkte (SP) hat, gewinnt. Diese Punkte sammelt ihr z. B. durch Eier, untergeschobene Karten, öffentliche Ziele, den SP-Wert ausgespielter Drachen und die Drachengilde (s. S. 15).

TIPP: Versucht, vor dem Passen die meisten (oder alle) eurer Münzen auszugeben. Ihr erhaltet zu Beginn jeder Runde 6 Münzen (und in seltenen Fällen noch eine zusätzliche Münze, nachdem ihr in der Runde bereits gepasst habt). Am Ende eures eigenen Zuges dürft ihr nur 9 Münzen, 9 Karten und 9 Ressourcenmarker behalten und müsst den Rest abwerfen.



DEIN ZUG

In deinem Zug führst du 1 Aktion aus. Du hast diese Aktionsmöglichkeiten:

- **A** ein Feld AUSGRABEN
- **B** einen Drachen ANLOCKEN (auf ein ausgegrabenes Feld)
- **C** eine deiner Höhlen ERFORSCHEN (Karmesin-Kaverne, Gold-Grotte, Amethyst-Abgrund)
- **D** PASSEN

Wählst du eine der Aktionen A, B oder C (Ausgraben, Anlocken oder Erforschen), bewege deine Spielfigur auf dem Höhlentableau dorthin, zahle die Kosten für diese Aktion (lege die Münze/Eier **auf die Aktion**) und führe sie dann aus. *Sollte der öffentliche Vorrat an Eiern oder Münzen zur Neige gehen, kannst du Exemplare von deinem Tableau (die du als Kosten gezahlt hast) in den öffentlichen Vorrat zurücklegen. Du musst jedoch festhalten, wie oft du während der Runde jede Höhle erforscht hast (siehe Aktion „Erforschen" auf S. 10).*

A AUSGRABEN

SPIELE 1 HÖHLENKARTE IN 1 DEINER HÖHLEN AUS

1 Wähle in 1 der 3 Höhlen das 1. leere Feld von links zum Ausgraben aus. Du musst jede Höhle von links nach rechts ausgraben.

- Da das 1. Feld jeder Höhle bereits zu Beginn ausgegraben ist, kannst du im weiteren Spielverlauf so das 2., 3. und 4. Höhlenfeld ausgraben.
- Höhlenkarten dürfen in jede Höhle platziert werden. Ihre Farbe spielt dabei keine Rolle.



2 Zahle die Grundkosten von 1 Münze, indem du sie auf die Ausgraben-Aktion deines Höhlentableaus legst. Zusätzlich zahlst du 1 Ei, wenn du in der 3. Spalte ausgräbst bzw. 2 Eier, wenn du in der 4. Spalte ausgräbst.

- Du kannst Eier von beliebigen Drachen in deinen Höhlen oder aus den Nestern auf deinem Höhlentableau bezahlen.

3 Lege eine Höhlenkarte aus deiner Hand auf das leere Feld, das du ausgraben möchtest.

- Platziere die Höhlenkarte so, dass sie das leere Feld auf deinem Tableau ausfüllt. Der Weg und das Stopp-Symbol unterhalb des Feldes müssen sichtbar bleiben.

4 **In beliebiger Reihenfolge:**
Aktiviere die **„Beim Ausspielen"** -Belohnung der Höhlenkarte, die du soeben gespielt hast.

- Diese Belohnungen sind optional, es ist aber meist vorteilhaft, sie zu aktivieren. Wenn du eine Höhlenkarte platzierst, die den anderen eine Belohnung gibt, dürfen sie diese erhalten, auch wenn du auf die Belohnung verzichtest.

Aktiviere ggf. die **„Beim Bedecken"** -Belohnung auf dem Feld, das du soeben bedeckt hast.

- Die Belohnung der Felder in der 4. Spalte deines Tableaus erlaubt dir, eine beliebige Kombination von 3 Objekten (Ressourcen, Drachen und Höhlenkarten) gegen 1 Münze zu tauschen. Dieser Tausch ist optional.

HINWEIS: Mit jeder Ausgraben-Aktion legst du immer nur 1 Feld frei (sofern die Höhlenkarte keine anderslautenden Anweisungen enthält). Du darfst aber in einer Runde mehrere Höhlenkarten auf dein Tableau hinzufügen.

HINWEIS: Falls du durch eine Belohnung kostenlos ausgraben darfst, musst du weder die Münze für das Ausgraben noch die Eier für das Platzieren einer Höhlenkarte in der entsprechenden Spalte zahlen.

TIPP: Ebenso wie die Münze eine nette Belohnung sein kann, ist auch der Ausbau des letzten Feldes in jeder Höhle sehr nützlich! Oft ist es strategisch sinnvoll, das letzte Feld schon auszugraben, bevor du die Tauschmöglichkeit überhaupt nutzen kannst.

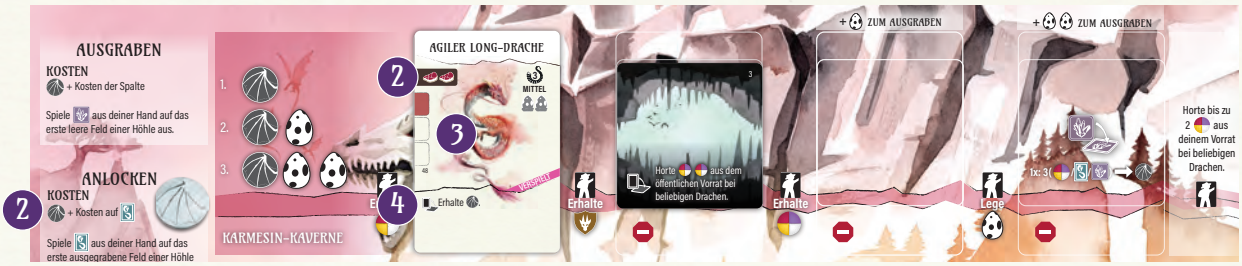
B ANLOCKEN

LEGE 1 DRACHEN AUF DEIN HÖHLENTABLEAU

1 Wähle 1 Drachen aus deinen Handkarten.

2 Zahle die Grundkosten von 1 Münze, indem du sie auf die Anlocken-Aktion deines Höhlentableaus legst. Dann zahle die auf dem gewählten Drachen oben links angegebenen Zusatzkosten (in den öffentlichen Vorrat).

- Diese Kosten setzen sich meist aus Gold, Kristall und Fleisch zusammen. Manche Drachen erfordern jedoch auch eine Münze, ein Ei und/oder Milch.



3 Spiele den Drachen nach folgenden Regeln auf dein Tableau aus:

- Du musst den Drachen in eine Höhle legen, die einem seiner bevorzugten Habitate entspricht (rot, gelb, lila — wie auf der linken Seite des Drachen angegeben).
- Du musst den Drachen in ein ausgegrabenes Feld auf deinem Tableau legen. Ein Drache darf nicht auf einen anderen Drachen gelegt werden (außer eine Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich).
- Du musst Drachen in jeder Höhle von links nach rechts ausspielen.

WICHTIG: Auf einem vollständig ausgebauten Tableau ist Platz für maximal 12 Drachen. Fähigkeiten, die es euch ermöglichen, Drachen zu ersetzen oder zu bedecken, sind selten, wählt also weise!

4 Nachdem du einen Drachen ausgespielt hast, erhalte die auf der Drachenkarte angegebene „Beim Ausspielen“ -Belohnung (sofern vorhanden).

HINWEIS: Jede Anlocken-Aktion gilt immer nur für 1 Drachen (sofern die Drachenkarte keine anderslautenden Anweisungen enthält). Du darfst aber in einer Runde mehrere Drachen anlocken.

WENN IHR BEREITS „FLÜGELSCHLAG“ KENNT

... beachtet bitte die folgenden wesentlichen Unterschiede in *Schwingenschlag*:

- Aktionen werden mit Münzen und häufig auch Eiern bezahlt (nicht mit Aktionswürfeln).
- Erforscht eure Höhlen von links nach rechts, um Fähigkeiten zu aktivieren (nicht von rechts nach links).
- Schon bevor ihr einen Drachen ausspielt, habt ihr 2 Nest-Symbole auf eurem Höhlentableau.
- Ihr beginnt das Spiel mit 4 selbstgewählten Karten (aus 3 Drachen- und 3 Höhlenkarten) und 3 beliebigen Ressourcen.
- Zu Beginn jeder Runde (von insg. 4) erhaltet ihr 6 Münzen und 1 Ei.
- Ihr könnt jederzeit 2 beliebige Ressourcen gegen 1 andere tauschen (nicht nur beim Ausspielen einer Karte).
- Bevor ihr einen Drachen auf ein Höhlenfeld lockt (ausspielt), müsst ihr dieses Feld ausgraben. Ihr beginnt das Spiel mit 3 ausgegrabenen Feldern.
- Kartenfähigkeiten sind optional. Gewährt eine Fähigkeit allen anderen eine Belohnung, dürfen sie diese auch dann erhalten, wenn ihr sie selbst nicht nutzt.
- Werft am Ende jedes eigenen Zuges alles ab, bis auf 9 Karten, 9 Münzen und 9 Ressourcen.
- Die Wertung am Rundenende erfolgt freundschaftlich. Wenn sich zum Beispiel zwei Personen den 1. Platz teilen, erhalten beide die vollen SP für diesen Platz. Die drittbeste Person eurer Gruppe belegt dann den 2. Platz.

DRACHENFÄHIGKEITEN

Alle Drachenkarten haben eine Fähigkeit oder geben eine Belohnung. Es gibt 4 Varianten:

	Wenn du einen Drachen mit einer „Beim Ausspielen"-Belohnung ausspielst, darfst du die angegebene Belohnung sofort erhalten. Diese Fähigkeit wird generell nur einmal aktiviert, es sei denn, du verfügst über eine Spezialfähigkeit. Du musst Belohnungen nicht nehmen, aber üblicherweise sind sie zu deinem Vorteil. Wenn du einen Drachen ausspielst, der allen anderen eine Belohnung gibt, dürfen sie diese auch dann beanspruchen, wenn du sie selbst nicht nutzt.
	Sobald deine Spielfigur eine Drachenkarte mit einer „Bei Aktivierung"-Fähigkeit betritt, darfst du diese aktivieren. Wenn du eine „Bei Aktivierung"-Fähigkeit aktivierst, die allen anderen eine Belohnung gibt, dürfen sie diese auch dann beanspruchen, wenn du sie selbst nicht nutzt. **WICHTIG:** „Bei Aktivierung"-Fähigkeiten kannst du nicht in demselben Zug aktivieren, in dem du den Drachen ausgespielt hast.
	„Am Rundenende"-Fähigkeiten geben dir am Ende jeder Runde eine Belohnung. Mehr dazu erfahrt ihr im Abschnitt *Rundenende/-beginn*. Wenn du eine „Am Rundenende"-Fähigkeit aktivierst, die allen anderen eine Belohnung gibt, dürfen sie diese auch dann beanspruchen, wenn du sie selbst nicht nutzt.
	„Bei Spielende"-Fähigkeiten geben dir am Ende des Spiels Siegpunkte (SP) für die Erfüllung bestimmter Bedingungen.

BEISPIEL EINER DRACHENKARTE

Um diesen Drachen zu spielen, zahlst du 1 Fleisch und 1 Gold. (Wenn du diesen Drachen über die Anlocken-Aktion ausgespielt hast, musst du außerdem noch 1 Münze zahlen).

Die Höhlen, in denen dieser Drache leben kann, sind auf der linken Seite der Drachenkarte angegeben. In diesem Fall sind das die Karmesin-Kaverne und die Gold-Grotte.

Jeder Drache hat eine Fähigkeit oder gibt eine Belohnung. Dieser Drache verfügt über eine „Am Rundenende"-Fähigkeit (wie oben beschrieben).



Am Spielende gibt dir dieser Drache 5 SP, wenn du ihn ausgespielt hast.

Drachen gibt es in 4 Größen: groß, mittel, klein und Jungtier.

Ei-Limit. Drachen können auf jedem ihrer Nest-Symbole 1 Ei lagern (z. B. besitzt dieser Drache 1 Nest-Symbol).

Drachen haben 1 von 4 Charakterzügen: scheu, aggressiv, verspielt oder hilfsbereit.

WICHTIG: Wann immer die Karte eines Drachen eine spezifische Kategorie nennt (einen Ort, einen Charakterzug, eine Größe etc.), ist er selbst mitgemeint, falls er in die gesuchte Kategorie fällt. Zum Beispiel erfordert der Grinsende Kammrücken (Karte 130) verspielte Drachen, um ihnen eine Karte unterzuschieben. Weil der Grinsende Kammrücken selbst ein verspielter Drache ist, darf auch ihm eine Karte untergeschoben werden.

Bestimmte Drachen- und Höhlenkarten erlauben dir, eine Ressource bei einem Drachen zu horten, einem Drachen eine Karte unterzuschieben, ein Ei zu legen oder ein Ei zu zahlen:

EINE RESSOURCE HORTEN bedeutet, dass du diese Ressource auf die Drachenkarte legst. Sofern nicht anders angegeben, müssen Ressourcen, die gehortet werden, aus deinem persönlichen Vorrat stammen. Gehortete Ressourcen bleiben bis zum Ende des Spiels dort und sind, sofern nicht anders angegeben, je 1 SP wert. Gehortete Ressourcen zählen nicht für das Maximum an Ressourcen (9 Stück) am Zugende.

- Ressourcen müssen bei dem Drachen gehortet werden, der dir diese Fähigkeit gibt, sofern nicht anders angegeben. Ein Drache, der dir ermöglicht, eine Ressource „hier" zu horten, gibt dir die Fähigkeit, diese Ressource bei ihm selbst zu horten.

EINE KARTE UNTERSCHIEBEN bedeutet, dass du eine Drachenkarte verdeckt unter einen bereits ausgespielten Drachen auf deinem Tableau schiebst. Sofern nicht anders angegeben, müssen Karten, die du unterschiebst, aus deiner Hand stammen. Untergeschobene Karten bleiben bis zum Ende des Spiels dort und sind, sofern nicht anders angegeben, je 1 SP wert. Untergeschobene Karten zählen nicht für das Maximum an Karten (9 Stück) am Zugende.

WICHTIG: Untergeschobene Karten werden für „Bei Spielende"-Fähigkeiten oder Rundenziele, die sich auf eine bestimmte Anzahl oder Art von Drachen auf deinem Höhlentableau beziehen, nicht mitgezählt. Besitzt du zum Beispiel einen Drachen, der dir für jeden mittleren Drachen auf deinem Höhlentableau SP gewährt, zählst du untergeschobene mittlere Drachen nicht mit.

- Karten müssen unter den Drachen geschoben werden, der dir diese Fähigkeit gibt, sofern nicht anders angegeben. Ein Drache, der dir ermöglicht, eine Karte „hier" unterzuschieben, gibt dir die Fähigkeit, diese Karte unter ihn selbst zu schieben.

EIN EI LEGEN ODER EIN EI BEZAHLEN:

Eine Fähigkeit, die dich auffordert, „ein Ei zu legen", ermöglicht dir, ein Ei auf einem beliebigen Drachen mit einem leeren Nest-Symbol oder auf 1 der 2 Nest-Symbole auf deinem Tableau zu platzieren. Jedes Nest-Symbol, ob auf Drachen oder dem Tableau, hat nur Platz für je 1 Ei. Hast du kein leeres Nest-Symbol, darfst du auch kein Ei legen.

- Einige Drachen fordern dich auf, „hier" ein Ei zu legen. In dem Fall darfst du das Ei ausschließlich auf diesen Drachen legen. Andere Drachen fordern dich auf, ein Ei in eine bestimmte Höhle oder eine bestimmte Spalte zu legen.

Wenn du aufgefordert wirst, „ein Ei zu bezahlen", darfst du das Ei von einem beliebigen Drachen auf deinem Tableau oder von einem Nest auf deinem Höhlentableau abwerfen.

- Einige Drachen fordern dich auf, ein Ei von einem bestimmten Ort abzuwerfen (z. B. „Zahle ein Ei aus dieser Höhle").

- Eier, die am Ende des Spiels auf deinen Drachen und deinem Tableau stehen, sind je 1 SP wert, sofern nicht anders angegeben.







JUNGTIERE

Jungtiere sind ein spezieller Drachentyp. Für jedes Jungtier musst du 1 Ei und 1, 2 oder 3 Milch bezahlen. Sämtliche Jungtiere verfügen über eine 3-stufige Fähigkeit:





1 Alle Jungtiere haben eine „Bei Aktivierung“ -Fähigkeit. Immer wenn deine Spielfigur ein Jungtier betritt, darfst du, wie auf der Karte angegeben, 1 Ressource (Milch oder Fleisch) bei dem Jungtier horten oder ihm 1 Karte unterschieben.

2 Immer wenn du die genannte Ressource bei diesem Jungtier hortest oder ihm eine Karte unterschiebst, erhältst du eine Belohnung. Diese Belohnung ist unabhängig davon, ob die Horten-/Unterschieben-Fähigkeit durch das Betreten dieser Karte oder durch eine andere Fähigkeit ausgelöst wurde.

3 Wenn du zum 3. Mal die auf der Karte genannte Ressource bei diesem Jungtier hortest oder ihm eine Karte unterschiebst, erhältst du zusätzlich zur angegebenen Belohnung auch einen Bonus, der einmal pro Spiel ausgelöst wird. Dies stellt das Wachstum des Jungtiers dar.

WICHTIG: Auch nach dem Auslösen des Bonus dürft ihr weiterhin die ersten 2 Fähigkeiten des Jungtiers aktivieren (im obigen Beispiel also 1 Fleisch horten, um 1 Gold zu erhalten).

WICHTIG: Wie im Kartenlayout zu sehen, funktionieren Jungtiere mit „Bei Aktivierung“ -Symbol anders als andere Drachen. Erwachsene Drachen mit einer „Bei Aktivierung“ -Fähigkeit gewähren euch diese nur, wenn eure Spielfigur den Drachen betritt. Im Gegensatz dazu zeigt die **zweite** Fähigkeit bei Jungtieren kein „Bei Aktivierung“ -Symbol, das heißt, sie wird jedes Mal aktiviert, wenn diese Bedingung erfüllt ist, unabhängig davon, wodurch sie ausgelöst wurde.

HINWEIS: Wie jeder Drachenprofi weiß, schlüpfen die meisten Jungtiere tief unter der Erde und brauchen Violettkristalle, um zu gedeihen. Ihr solltet also bedenken, dass die meisten Jungtiere deshalb den Amethyst-Abgrund bevorzugen. Die Suche nach Jungtieren, die in der Gold-Grotte oder in der Karmesin-Kaverne leben, könnte entsprechend schwierig werden!

C ERFORSCHEN

BEWEGE DEINE SPIELFIGUR DURCH EINE HÖHLE

EINE DEINER HÖHLEN ERFORSCHEN: Wähle 1 deiner Höhlen. Durchquere mit deiner Spielfigur die gewählte Höhle und aktiviere alle „Bei Aktivierung“ -Fähigkeiten, die du betrittst, indem du folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge ausführst:

1 Immer wenn du eine Höhle erforschst, musst du die auf deinem Tableau angegebenen Kosten bezahlen.
Das 1. Betreten einer Höhle (z. B. der Karmesin-Kaverne) in einer Runde kostet 1 Münze. Das 2. Betreten **derselben** Höhle in **derselben** Runde kostet 1 Münze und 1 Ei. Das 3. und letztmögliche Betreten derselben Höhle in derselben Runde kostet 1 Münze und 2 Eier.
Beispiel: Du hast in dieser Runde bereits die Karmesin-Kaverne einmal erforscht. Nun willst du die Gold-Grotte zum 1. Mal in dieser Runde erforschen. Dafür zahlst du 1 Münze.

- Betrittst du dieselbe Höhle innerhalb einer Runde ein 2. oder 3. Mal, zahlst du die Eier von beliebigen Drachen oder Nestern auf deinem Tableau.
- Immer wenn du eine Höhle betrittst, lege die gezahlten Münzen und Eier auf dein Tableau (um zu bezahlen und nachzuverfolgen, wie oft du diese Höhle in dieser Runde erforschst hast). Sollte der öffentliche Vorrat an Eiern oder Münzen zur Neige gehen, kannst du überzählige Exemplare von deinem Tableau in den Vorrat zurücklegen.

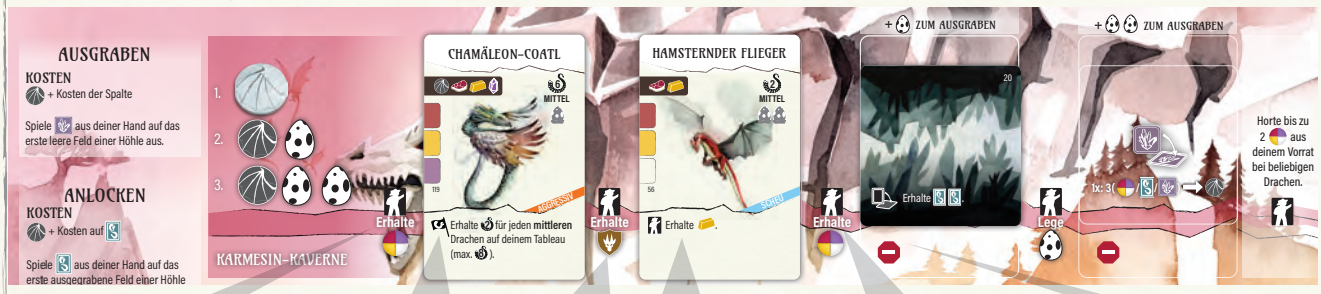
2 Bewege deine Spielfigur in der gewählten Höhle von links nach rechts entlang des Pfads, der im unteren Bereich der Höhle dargestellt ist. Aktiviere dabei der Reihe nach alle „Bei Aktivierung“ -Fähigkeiten, die du betrittst.

- Sobald du ein „Bei Aktivierung“-Symbol auf deinem Tableau betrittst, darfst du diese Fähigkeit aktivieren.
- Sobald du deine Spielfigur auf einen Drachen mit einem „Bei Aktivierung“-Symbol bewegst, darfst du diese Fähigkeit aktivieren.

3 Sobald deine Spielfigur ein (ein Feld ohne einen Drachen) betritt, endet dein Zug. Kehre mit deiner Spielfigur zum Basislager zurück.

BEISPIEL

Tess geht zum 1. Mal in dieser Runde durch ihre Karmesin-Kaverne. Dafür zahlt sie 1 Münze (und legt sie auf das entsprechende Feld am Eingang ihrer Karmesin-Kaverne). Dann beginnt sie, ihre Spielfigur von links nach rechts durch die Höhle zu bewegen.



Sie geht los, aktiviert die erste „Erhalte “-Fähigkeit in ihrer Karmesin-Kaverne und entscheidet sich für .

Dann betritt Tess den Chamäleon-Coatl. Hier führt Tess keine Aktion aus, weil der Chamäleon-Coatl keine „Bei Aktivierung“ -Fähigkeit besitzt.

Als Nächstes landet Tess auf der Fähigkeit „Erhalte “. Sie schiebt ihren Gildenstein auf dem Drachengildenkreis 1 Feld weiter (siehe S. 12) und erhält sofort die Belohnung, auf der ihr Gildenstein landet.

Danach betritt Tess den Hamsternden Flieger und erhält .

Schließlich aktiviert Tess die 2. „Erhalte “-Fähigkeit in ihrer Karmesin-Kaverne und wählt .

Nun beendet Tess ihren Spielzug, denn obwohl sie das nächste Feld in ihrer Karmesin-Kaverne ausgegraben hat, ist sie auf ein gestoßen und muss mit ihrer Spielfigur zum Basislager zurückkehren.

D PASSEN

Kannst oder möchtest du keine andere Aktion mehr ausführen, passt du. Das passiert beispielsweise, wenn du alle deine Münzen aufgebraucht hast oder keine Drachen mehr aus der Hand spielen möchtest (oder kannst). Hast du gepasst, dann bist du in der laufenden Runde **nicht mehr selbst am Zug**, kannst aber durch die Züge der anderen weiterhin Belohnungen erhalten.

Du darfst Münzen, Ressourcen, Höhlenkarten, Drachen und Eier in Nestern in die nächste Runde mitnehmen. Du musst aber wie gewohnt am Ende deines Zuges (siehe unten) deine persönlichen Vorräte auf 9 Münzen, 9 Ressourcen und insgesamt 9 Karten (Drachen- und Höhlenkarten) reduzieren.

Sobald alle gepasst haben, endet die Runde (siehe S. 14).

ZUGENDE

Dein Zug endet, nachdem du 1 Aktion ausgeführt hast (Ausgraben, Anlocken, Erforschen oder Passen). Anschließend:

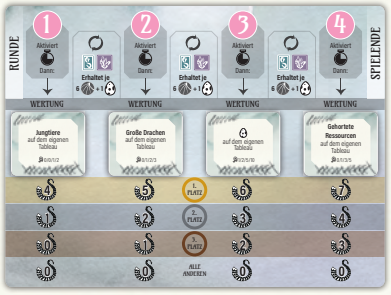
- Du behältst 9 Münzen, 9 Karten (insgesamt aus Drachen- und Höhlenkarten) und 9 Ressourcenmarker. Wirf alle überzähligen ab.
- Die nächste Person im Uhrzeigersinn, die noch nicht gepasst hat, beginnt ihren Zug.

RUNDENENDE/-BEGINN



Sobald ihr alle gepasst habt, endet die Runde. Am Ende der Runde:

1. Wirf alle Münzen und Eier ab, die du zum Bezahlen auf dein Tableau gelegt hast.
2. Alle Drachenfähigkeiten „Am Rundenende" werden aktiviert.
   i. Beginnend mit der Person, die den Startmarker hat, aktiviert ihr nacheinander in Zugreihenfolge die „Am Rundenende"-Fähigkeiten. Falls du mehrere Drachen mit solchen Fähigkeiten auf deinem Tableau hast, darfst du diese in beliebiger Reihenfolge aktivieren.
   ii. Falls auch andere von einer „Am Rundenende"-Fähigkeit profitieren dürfen, entscheidet ihr individuell nacheinander im Uhrzeigersinn, ob ihr sie nutzen möchtet, angefangen mit der Person, deren Drachen diese Fähigkeit hat.
2. Das Rundenziel wird gewertet.
   i. Stelle 1 persönlichen Marker entsprechend deiner relativen Position zu allen anderen bei der aktuellen Runde auf die Rundentafel. Die SP für diese Ziele erhältst du am Ende des Spiels.
      a. Wenn sich 2 oder mehr Personen den gleichen Platz teilen, stellen sie ihre Marker gemeinsam auf das entsprechende Feld. Die nächstbeste Person stellt ihren Marker auf den nächstbesten Platz. *Beispiel: 2 Personen teilen sich den „1. Platz" und stellen beide ihren Marker dort ab. Die drittbeste Person stellt ihren Marker dann auf das Feld „2. Platz".*



      b. Falls eine Person gar keine der als Ziel definierten Objekte hat (das Ergebnis ist also „null"), dann stellt sie ihren persönlichen Marker, unabhängig von ihrer relativen Position zu den anderen, auf das Feld „alle anderen" (0 SP).

   HINWEIS: Alle Zielplättchen enthalten das Symbol für den Solo-Modus sowie einige Ziffern. Ignoriert diese Angaben in Mehrpersonen-Partien.

Zu Beginn der nächsten Runde:

1. Schiebt den Rundenmarker 1 Feld nach rechts.
2. Tauscht ( ) die Karten auf der Kartentafel aus. Die aufgedeckten Drachen- und Höhlenkarten auf der Tafel werden abgeworfen und 3 neue Karten jedes Typs offen auf die Kartentafel gelegt.
3. Nehmt euch je 6 Münzen und 1 Ei.
   i. Diese Münzen werden zu den anderen gelegt, falls ihr welche aus der vorherigen Runde mitgenommen habt. Das Ei muss auf ein beliebiges Nest-Symbol auf eigenen Drachen oder dem eigenen Tableau gestellt werden. Falls keines frei ist, erhaltet ihr kein Ei.
4. Der Startmarker wird im Uhrzeigersinn an die nächste Person weitergegeben.

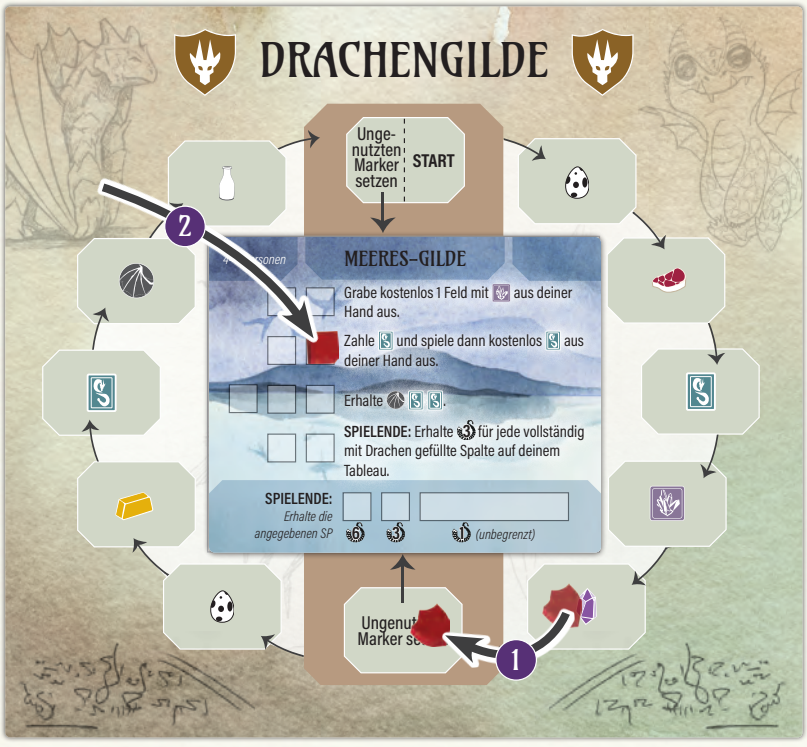
DRACHENGILDE

Im Laufe des Spiels verdienst du durch die Höhlenforschungen deiner Spielfigur oder durch das Ausspielen bestimmter Drachen- oder Höhlenkarten Fortschritte auf dem Drachengildenkreis ( ). Immer wenn du einen Fortschritt erhältst, schiebst du deinen Gildenstein auf dem Drachengildenkreis im Uhrzeigersinn 1 Feld weiter. Du erhältst dann sofort die auf diesem Feld angegebene Belohnung. Auf jedem Feld darf eine beliebige Anzahl von Gildensteinen stehen. Falls du innerhalb desselben Zuges mehr als 1 Feld weit ziehen darfst, erhältst du die Belohnung für jedes einzelne Feld, das du betrittst.

Sobald du eines der beiden braunen Felder im Drachengildenkreis (ganz oben und ganz unten) erreichst, musst du sofort einen ungenutzten persönlichen Marker auf ein beliebiges, freies Kästchen des Gildenplättchens stellen. Du erhältst die entsprechenden Belohnungen.
Auf jedem Kästchen darf nur 1 Marker stehen. Die einzige Ausnahme davon ist das Feld unten rechts auf jedem Gildenplättchen – ein langgezogenes Rechteck –, das beliebig viele Marker enthalten darf.

HINWEIS: Wenn Platz ist, darfst du denselben Bonus mehr als einmal wählen.

Insgesamt dürfen auf dem Gildenplättchen maximal 4 deiner persönlichen Marker stehen. Sobald du den 4. persönlichen Marker deiner Farbe auf das Gildenplättchen stellst, darfst du zwar weiter auf dem Drachengildenkreis voranschreiten (die braunen Felder werden weiterhin mitgezählt), aber keine weiteren persönlichen Marker platzieren.





WICHTIG: Falls innerhalb eines Zuges mehr als eine Person ein braunes Feld erreicht, wählen die Personen ihre Boni im Uhrzeigersinn, beginnend mit der Person, die gerade am Zug ist.



Erläuterungen zu einigen Drachengildenboni

Gildenplättchen	Fähigkeit	Regeln
Hochland-Gilde	„Zahle 1 Münze und grabe dann kostenlos bis zu 2 Felder mit Höhlenkarten aus deiner Hand aus."	Wirf 1 Münze ab und grabe dann bis zu 2 Felder (in derselben oder verschiedenen Höhlen) aus, ohne weitere Münzen oder Eier zu zahlen. Hast du nur 1 Höhlenkarte auf der Hand oder möchtest du nur 1 Feld ausgraben, darfst du auf die 2. Ausgrabung verzichten.
Hochland-Gilde	„Zahle 1 Höhlenkarte und lege dann kostenlos einen Drachen aus deiner Hand auf einen beliebigen Drachen auf deinem Tableau."	Wirf 1 Höhlenkarte aus deiner Hand ab und lege dann einen Drachen aus deiner Hand auf einen Drachen, der sich bereits in einer deiner Höhlen befindet, ohne irgendwelche Kosten zu bezahlen. Du musst den Drachen aber wie üblich in eines seiner bevorzugten Habitate ausspielen. Der ursprünglich auf dem Feld befindliche Drache gilt nun als untergeschoben und alle unter ihn geschobenen Karten und auf ihm gehorteten Ressourcen oder Eier werden auf den neuen Drachen übertragen. Auf dem neuen Drachen dürfen nur so viele Eier stehen, wie sein Ei-Limit angibt. Alle überzähligen Eier musst du abwerfen.
Regenwald-Gilde	„Erhalte für alle Drachen in einer deiner Höhlen je 1 SP für jede als Kosten angegebene Ressource."	Wähle eine Höhle (Karmesin-Kaverne, Gold-Grotte oder Amethyst-Abgrund). Zähle bei jedem offen liegenden Drachen in dieser Höhle die im Kostenbereich dargestellten Ressourcensymbole (Gold, Fleisch, Kristall und Milch). Erhalte 1 SP für jedes Symbol.



ZUSATZREGELN, HINWEISE UND SPIELPRINZIPIEN

REIHENFOLGE DER FÄHIGKEITSAKTIVIERUNG:
Fähigkeiten, die allen Gruppenmitgliedern zugutekommen, werden zuerst auf die Person angewendet, die gerade am Zug ist, und dann im Uhrzeigersinn auf alle anderen. Beachtet, dass die Kartentafel erst am Ende des aktuellen Zuges wieder mit Drachen- und Höhlenkarten aufgefüllt wird, nachdem alle die Gelegenheit hatten, die Fähigkeit zu aktivieren. Unter Umständen haben beim Auslösen der Fähigkeit „Alle erhalten eine Karte" also nicht alle die Möglichkeit, eine aufgedeckte Karte zu erhalten (wenngleich sie trotzdem vom Stapel ziehen dürfen).

OBJEKTE ERHALTEN: Immer wenn du einen Drachen, eine Höhlenkarte oder eine Ressource erhältst, wandert dieses Objekt standardmäßig auf deine Hand oder in deinen persönlichen Vorrat. Manche Drachen geben dir im Spielverlauf ein Objekt und bieten optionale Sekundärfähigkeiten an, wie z. B. das Horten einer Ressource oder das Unterschieben einer Karte. Solltest du diese Möglichkeiten nicht nutzen, bleibt das betreffende Objekt auf deiner Hand oder in deinem Vorrat.

Beispiel: Durch den Lockenden Grillenfänger erhältst du am Ende jeder Runde 1 Karte (von der offenen Kartentafel oder vom verdeckten Stapel). Nachdem du die Karte angesehen hast, entscheidest du, ob du sie auf der Hand behältst oder unter einen beliebigen Drachen schiebst. Falls du die Karte einem Jungtier mit einer „Unterschieben"-Fähigkeit unterschiebst, erhältst du die Belohnung dieses Jungtiers.



FÄHIGKEITEN MEHRMALS AKTIVIEREN: Einige Fähigkeiten erlauben dir, eine Aktion oder einen Tausch bis zu einer bestimmten Maximalgrenze mehrmals auszuführen. Führe jeden Tausch bzw. jede Aktion einzeln durch. (Du darfst etwaige Belohnungen vom 1. Tausch nutzen, um den 2. Tausch zu bezahlen, falls möglich.)

KAPAZITÄTSGRENZEN: Am Ende deines Zuges darfst du maximal 9 Ressourcenmarker, 9 Karten (Drachen- und/oder Höhlenkarten) und 9 Münzen behalten. Wirf alle darüber hinausgehenden Exemplare dieser Spielmaterialien ab. Falls du während des Zuges einer anderen Person diese Kapazitätsgrenze überschreitest, darfst du die überzähligen Objekte bis zum Ende deines nächsten eigenen Zuges behalten und musst erst dann wieder die Grenze einhalten. Gehortete Ressourcen und untergeschobene Karten zählen nicht zu dieser Kapazitätsgrenze dazu.

KARTEN AUFFÜLLEN: Füllt die Kartentafel erst am Ende jedes einzelnen Zuges wieder mit Drachen- und Höhlenkarten auf.

KARTEN ERHALTEN / AUFDECKEN: Es gibt 4 verschiedene Formulierungen, die den Erhalt / das Aufdecken von Karten betreffen. Sie haben alle jeweils unterschiedliche Bedeutungen.

„ERHALTE EINE DRACHEN- ODER HÖHLENKARTE":
Sofern keine zusätzlichen Einschränkungen angegeben sind, kannst du die Karte entweder oben vom Stapel oder von der offenen Kartentafel nehmen. Es kann vorkommen, dass sich keine Karten auf der Kartentafel befinden, wenn du eine „Erhalte eine Karte"-Fähigkeit nutzen darfst. In diesem Fall kannst du immer noch oben vom Stapel ziehen.

„ERHALTE EINE DRACHEN- ODER HÖHLENKARTE VON DER KARTENTAFEL": Wenn „von der Kartentafel" angegeben ist, musst du eine der aufgedeckten Karten wählen. Sollte die Kartentafel leer sein, darfst du diese Belohnung nicht in Anspruch nehmen.

„ZIEHE EINE DRACHEN- ODER HÖHLENKARTE": „Ziehen" bedeutet, dass du ausschließlich die obenliegende Karte vom betreffenden Stapel nehmen darfst.

„DECKE EINE DRACHENKARTE AUF": Zeige allen die oberste Karte vom Stapel. Die Fähigkeit gibt an, ob du etwas mit der Karte tun musst. Wenn nicht, lege sie wieder oben auf den Stapel.

AUF DEM EIGENEN TABLEAU ODER IN EINER HÖHLE: Bei Fähigkeiten, die sich auf die Anzahl der Drachen auf dem eigenen Tableau oder in einer eigenen Höhle beziehen, werden untergeschobene Karten nicht mitgezählt. Jungtiere sind Drachen.

EIN OBJEKT BEZAHLEN: Bestimmte Fähigkeiten verlangen, dass du ein Objekt bezahlst, um eine Fähigkeit auszulösen. Dazu musst du, sofern nicht anders angegeben, dieses Objekt aus deiner Hand (bei Höhlen- oder Drachenkarten), aus deinem Vorrat (bei Ressourcen oder Münzen) oder von einem beliebigen Nest-Symbol auf deinem Tableau inkl. auf Drachen (bei Eiern) abwerfen.

RESSOURCEN: Ressourcen sind Gold, Kristall, Fleisch und Milch. Münzen und Eier gelten nicht als Ressourcen.

RESSOURCENTAUSCH: Wann immer du möchtest, darfst du 2 beliebige Ressourcen (Gold, Kristall, Fleisch und/oder Milch) gegen 1 Ressource eines anderen Typs tauschen.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der 4. Runde. Nutzt für die anschließende Auswertung den Wertungsblock. Du erhältst Punkte für

- **DIE DRACHENGILDE:** Du erhältst die Punkte bei deinen Markern im Bereich „Spielende".
- **SP-WERTE DER OFFEN LIEGENDEN DRACHEN** auf deinem Tableau (keine untergeschobenen und keine Handkarten)
- **„BEI SPIELENDE" -FÄHIGKEITEN ( )** auf offen liegenden Drachen auf deinem Tableau (keine untergeschobenen und keine Handkarten)
- **EIER:** 1 pro Ei, sofern nicht anders angegeben
- **GEHORTETE RESSOURCEN:** 1 pro gehorteter Ressource, sofern nicht anders angegeben.
- **UNTERGESCHOBENE KARTEN:** 1 pro untergeschobenem Drachen, sofern nicht anders angegeben
- **ÖFFENTLICHE ZIELE:** Du erhältst die Punkte bei deinen Markern.
  Gleichstände werden freundschaftlich gewertet. Alle, deren Marker sich auf einer bestimmten Stufe befinden, erhalten die dafür angegebenen SP.
  Beispiel: Bei Ziel 3 haben mehrere Personen den 1. Platz erreicht. Sie erhalten alle je 6.
  Die nächstbeste Person bei der Erfüllung dieses Ziels erhält dann 3 (für den 2. Platz).
- **ÜBRIGGEBLIEBENE OBJEKTE UND MÜNZEN:**
  - 1 pro übriggebliebener Münze
  - 1 pro 4 anderen übriggebliebenen Objekte (Ressourcen, Drachenkarten und Höhlenkarten in beliebiger Kombination). Runde jeweils ab.

Wer die meisten SP hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten offen liegenden Drachen auf dem eigenen Tableau (keine untergeschobenen Karten).
Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

Besonderer Dank geht an Elizabeth Hargrave, die der Idee von „Flügelschlag" mit Drachen, einschließlich der neuen, von Connie Vogelmann entworfenen Spielmechaniken, sehr aufgeschlossen gegenüberstand. Elizabeth arbeitete als Entwicklerin bei „Schwingenschlag" daran, dass das Spiel sein volles Potenzial in Bezug auf Spaß, Funktionalität, Ausgewogenheit und Verständlichkeit ausschöpft. Connie verbrachte in einem langen Designprozess unzählige Stunden damit, das Spiel zu testen und immer wieder zu verfeinern sowie die enorme Vielfalt an Karten zu erschaffen. Wir bei Stonemaier Games sind dankbar für die Zusammenarbeit mit so wunderbaren, talentierten Menschen wie Elizabeth und Connie, um die Grundidee von Flügelschlag auf Drachen auszuweiten ... und darüber hinaus.



SYMBOLE

	Siegpunkte (SP)		Gold		Höhlenkarte
	Bei Aktivierung durch deine Spielfigur		Fleisch		Drachenkarte
	Beim Ausspielen		Milch		Ei
	Am Rundenende		Kristall		Nest-Symbol (Ei-Limit)
	Bei Spielende		Beliebige Ressource		Drachengilde
	Münze		Keine Ressourcenkosten		Austauschen

IMPRESSUM

Übersetzung: Effective Media

Redaktion & Satz: Inga Keutmann

Lektorat: Gerhard Tischler

© 2024 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3

65719 Hofheim

www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

HAST DU NOCH FRAGEN?

Schau auf unserer Internetseite, ob es dort eine FAQ oder Updates zum Spiel gibt.

FEHLEN TEILE?

Im Hilfebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen:
www.feuerland-spiele.de

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder X in Kontakt.

facebook.com/feuerlandspiele

@feuerlandspiele ( )

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.

www.feuerland-spiele.de





STONEMAIER GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Wyrmspan ist ein eingetragenes Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.