Anhang

Rundenziele für den Duellmodus

Alle diese Rundenziele beziehen sich auf die Anzahl eigener Duellmarker auf der Duellkarte.

Auf Paaren mit gleichen Symbolen	Zähle, wie viele deiner Duellmarker Teil eines Paares (= 2 Marker deiner Farbe) mit dem gleichen Symbol auf einem Feld sind. Jeder Duellmarker zählt nur einmal. Die Symbole müssen genau übereinstimmen wie z. B. 2 Nager oder 2x 50+ cm Spannweite. Boni auf den Feldern müssen nicht übereinstimmen.
Auf Nestsymbolen	Zähle alle deine Duellmarker auf Feldern mit einem beliebigen Nestsymbol (). Auch mehrere Symbole der gleichen Art zählen (z. B. zählen bei 2 Markern auf unterschiedlichen -Feldern beide).
Auf Futtersymbolen	Zähle alle deine Duellmarker auf Feldern mit einem beliebigen Futtersymbol (). Auch mehrere Symbole der gleichen Art zählen (z. B. zählen bei 2 Markern auf unterschiedlichen -Feldern beide).
Nicht am Rand der Karte Am Rand der Karte	Jeder Rand der Karte hat 6 Felder: Die Seiten haben je 3 eingerückte Felder, die auch als am Rand der Karte zählen. Es gibt also 20 Randfelder und 16 innere Felder. Für diese Ziele zählst du, wie viele deiner Duellmarker auf inneren Feldern bzw. Randfeldern liegen. *(Beachte: Die Symbole der Lebensräume zählen nicht als Felder.)*
In 1 beliebigen horizontalen Reihe	Bestimme die horizontale Reihe der Karte, die für dich am besten ist und zähle die Anzahl deiner Duellmarker in dieser Reihe. Die Duellmarker müssen keine zusammenhängende Gruppe bilden.
Horizontale Reihen mit mind. 1 deiner Duellmarker	Zähle, in wie vielen der 6 horizontalen Reihen mindestens 1 deiner Duellmarker liegt.
Wenigste Duellmarker auf Bonusfeldern	Bonusfelder sind Felder, durch die ihr / / erhaltet, wenn ihr einen Duellmarker darauf legt. Zähle wie viele deiner Duellmarker auf diesen 9 Feldern liegen. Die Punkte für dieses Rundenziel erhält, wer weniger Duellmarker auf Bonusfeldern hat.
Im Wald Im Grasland Im Wasser	Zähle die Anzahl deiner Duellmarker im Bereich des entsprechenden Lebensraums auf der Duellkarte. Diese Zahl kann von der Zahl der Vögel auf deinem Tableau abweichen, falls sich Vögel während des Spiels bewegt haben (durch eine Fähigkeit).
Auf der Karte	Zähle die Anzahl deiner Duellmarker auf der Karte. Diese Zahl kann von der Zahl der Vögel auf deinem Tableau abweichen, falls sich Vögel während des Spiels bewegt haben (durch eine Fähigkeit).

Schnabel zeigt nach links / rechts

Die Duellmoduskarte enthält mehrere Felder, die sich auf die Richtung beziehen, in die der Schnabel eines Vogels zeigt. (Dieses Merkmal spielt auch bei Rundenzielen der Ozeanienerweiterung eine Rolle.) Vögel, deren Schnabel direkt nach vorne oder nach oben zeigt, zählen weder als nach links noch als nach rechts zeigend.

Diese Ziele wurden hinzugefügt, um euch einen weiteren Grund zu geben die Illustrationen der Vögel zu betrachten. Dennoch gibt es ein paar Arten, die eine Erklärung erfordern:

- Obwohl der Schiefschnabel (Ozeanienerweiterung) nach vorn blickt, zeigt sein Schnabel auf die linke Seite der Karte.
- Der Eistaucher (Grundspiel) und der Zwergtaucher (Asienerweiterung) zeigen je 1 Vogel, der nach links und 1 Vogel, der nach rechts blickt. Daher gelten sie für beide Ziele („nach links und nach rechts zeigend").
- Der Haubentaucher (Europaerweiterung) zeigt 2 Vögel, die in die gleiche Richtung blicken. Er zählt nur für das Ziel „nach links zeigend" und auch nur 1x.

Diese Liste enthält die Vögel, deren Schnabel weder nach links, noch nach rechts zeigt.

Grundspiel

Fleckenkauz
Kalifornischer Kondor
Kaninchenkauz
Ohrenlerche
Ostkreischeule
Schleiereule
Streifenkauz
Virginiauhu

Europa

Gartenbaumläufer
Schneeeule
Steinkauz

Ozeanien

Baumschwalm
Kakapo
Rostkauz

Asien

Bartmeise
Blewittkauz
Ceylonschwalm
Löffelstrandläufer
Maskeneule
Uhu

BONUSKARTEN

VOGELNAMEN-BONI

Diese 3 Karten sind bereits im Grundspiel enthalten. Ihre Punktzahlen wurden für die Asienerweiterung angepasst. Haltet sie daher von den anderen Karten getrennt und nutzt sie nur für das alleinige Spiel mit der Asienerweiterung. Hier dennoch eine Liste mit den erlaubten Begriffen, die für alle Erweiterungen und das Grundspiel gelten.

FOTOGRAF	Vögel mit Farben/Mustern im Namen	Zähle deine gespielten Vögel mit einer oder mehreren der folgenden Farben und/oder einem der folgenden Muster im Namen. Farben: *Amethyst, Azur, Blau, Braun, Gelb, Gold, Grau, Grün, Indigo, Koralle, Kupfer, Lazuli, Mandarin, Purpur, Rosa, Rose, Rost, Rot, Rubin, Scharlach, Schiefer, Schwarz, Silber, Smaragd, Türkis, Veilchen, Weiß, Zimt, Zitrone* Muster: *Brille, Bunt, Flecken, Maske, Regenbogen, Streifen*
GEOGRAF	Vögel mit Geografiebegriffen im Namen	Zähle deine gespielten Vögel mit einer oder mehreren der folgenden geografischen Begriffe im Namen. Variationen wie z. B. „nördlich" oder „Ost" zählen. *Amerika, Australien, Baltimore, Berg, Carolina, Ceylon, China, Fluss, Himalaya, Holland, Indien, Inka, Kalifornien, Kanada, Korsika, Ligurien, Louisiana, Mandschurei, Mississippi, Nippon, Norden, Osten, Papua, Prärie, Steppe, Strand, Südsee, Sumpf, Türkei, Virginia, Wald, Wüste*
MORPHOLOGE	Vögel mit Körperteilen im Namen	Zähle deine gespielten Vögel mit einem oder mehreren der folgenden Körperteile im Namen. Variationen wie z. B. „Kehlchen" zählen. *Augen, Bauch, Bein, Brust, Flügel, Fuß, Hals, Höcker, Horn, Kehle, Kopf, Nacken, Ohren, Rücken, Schnabel, Schulter, Schwanz, Steiß, Stirn, Wange*



Für den Biologen aus dem Grundspiel gelten die folgenden Begriffe:

Pflanzen:

Buche, Eiche, Fichte, Gras, Kiefer, Kohl, Koralle, Mistel, Pappel, Reis, Rose, Tanne, Veilchen, Wacholder, Weide, Zeder

Tiere:

Affe, Biene, Dachs, Fisch, Heuschrecke, Kaninchen, Katze, Kuh, Maus, Mücke, Nashorn, Schlange, Tiger, Wespe, Zebra

Bitte beachtet unsere Empfehlungen, Bonuskarten bei bestimmten Kombinationen zu entfernen (siehe S. 15 der Regel).

Boni für Nester/Eier

Vogelzüchter	Vögel mit vollen Nestern	Zähle die Anzahl deiner Vögel, auf denen die maximal mögliche Anzahl an Eiern liegt (deren Ei-Limit voll ausgereizt ist). Vögel, auf deren Karte keine Eier abgebildet sind (deren Ei-Limit 0 ist), zählen nicht für diese Bonuskarte. Sie haben kein volles Nest.
Spezialist für kleine Gelege	Vögel mit einem Ei-Limit von 2 oder weniger	Prüfe das Ei-Limit jeder deiner gespielten Vogelkarten und zähle die Vögel, deren Ei-Limit 0 (keine Eier abgebildet), 1 oder 2 beträgt. Für diese Karte spielt es keine Rolle, ob Eier auf den Vögeln liegen.
Waldbestandswächter Graslandbestandswächter Wasserbestandswächter	Unterschiedliche Nestarten im [Lebensraum]	Zähle, wie viele Vögel mit unterschiedlichen Nestarten du in den entsprechenden Lebensraum gespielt hast. Du darfst jedes Sternnest als einen der anderen Nesttypen zählen oder als eigenen 5. Nesttyp. *Beispiel: Ein Schalennest, ein Plattformnest und 4 Sternnester zählen als 5 unterschiedliche Nesttypen.* Vögel ohne Nest zählen nicht als eigener Nesttyp.

Andere Boni

Winterfütterer	Futtermarker in deinem Vorrat am Spielende	Zähle, wie viele Futtermarker du am Ende des Spiels noch in deinem Vorrat hast. Auf Vögeln gelagertes Futter gilt nicht als in deinem Vorrat.
Gewölleanalytiker	Auf Vögeln gelagerte Fisch- und Nager-Futtermarker	Zähle, wie viele Fisch- und Nager-Futtermarker du am Ende des Spiels auf Vögeln gelagert hast.
Bewahrer gefährdeter Arten	Vögel, mit denen du Bonuskarten ziehen oder werten kannst. 	Zähle, wie viele deiner gespielten Vögel das links gezeigte Symbol haben. Dies sind immer Vögel, die dir erlauben neue Bonuskarten zu ziehen oder Bonuskarten zu werten. In der Asienerweiterung sind dies: Affenadler Großer Adjutant Indiengeier Indische Trappe Löffelstrandläufer Mandschurenkranich Nipponibis Weißkopf-Ruderente
Waldhüter Graslandhüter Gewässerhüter	Benachbarte Vögel im [Lebensraum] mit auf- oder absteigenden Punkten	Innerhalb des entsprechenden Lebensraums geben dir diese Bonuskarten Punkte, wenn du eine Folge von Vögeln hast, deren Punktewerte aufsteigend oder absteigend geordnet sind. • Die Vögel der Folge müssen alle direkt nebeneinander liegen. Es müssen nicht alle Vögel des Lebensraums Teil der Folge sein und die Folge muss nicht beim ersten oder letzten Vogel des Lebensraums beginnen. • Die Punktewerte der Vögel müssen nicht aufeinanderfolgend sein, solange sie auf- oder absteigend sind. (So hast du z. B. bei den Punktewerten *1 - 3 - 4 - 2* drei aufeinanderfolgende Vögel.)

VOGELFÄHIGKEITEN

Beachte die neuen Fähigkeiten mit **„Wähle X Würfel."** und **„Wirf X beliebige Würfel"**. Dies meint immer, dass du Würfel aus dem Vogelhäuschen und/oder außerhalb des Vogelhäuschens nutzen kannst. Wirf den/die Würfel außerhalb des Vogelhäuschens und belasse sie danach außerhalb (es sei denn, die Vogelfähigkeit sagt etwas anderes).

Einige der Vogelfähigkeiten „Am Rundenende" beinhalten das Werfen von Würfeln. Da sie keinen Bezug darauf nehmen, welche Würfel im und außerhalb des Vogelhäuschens sind, spielt die Reihenfolge keine Rolle. Ihr könnt die Fähigkeiten gleichzeitig ausführen, sofern genug Würfel da sind. Falls ihr sie nicht gleichzeitig ausführen möchtet, führt sie in Spielreihenfolge aus, beginnend beim Startspieler der noch laufenden Runde.

Futter erhalten

Allgemein: Erhaltet Futter, wie auf der Karte beschrieben. Jede Karte gibt an, ob ihr die Futtermarker aus dem Vorrat oder durch einen Würfel aus dem Vogelhäuschen erhaltet (entfernt den Würfel aus dem Vogelhäuschen).

Vorrat: Diese Fähigkeiten erlauben es dir, Futter direkt aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen, unabhängig vom Vogelhäuschen.

Vogelhäuschen: Entferne einen Würfel aus dem Vogelhäuschen und nimm dir das Futter, das auf dem Würfel angezeigt wird. Erlaubt dir die Fähigkeit einen aus dem Vogelhäuschen zu nehmen, kannst du entweder einen Würfel mit oder / nutzen. Das Gleiche gilt entsprechend für .

Waldbaumläufer Dajaldrossel	**Am Rundenende:** Für je 3 in deinem [bestimmter Lebensraum], erhalte 1 [bestimmtes Futter] aus dem Vorrat. Du darfst bis zu 2 davon auf dieser Karte lagern.	Zähle die Eier im entsprechenden Lebensraum. Teile diese Zahl durch 3 und runde ab. Erhalte so viel Futter aus dem Vorrat. Diese Fähigkeiten lassen dir eine Wahl bei der Futterart. Erhältst du mehr als 1 Futter, darfst du mischen.
Gebirgsstelze	**Am Rundenende:** Hast du alle 4 Aktionsoptionen in dieser Runde genutzt, erhalte 2 aus dem Vorrat.	Es ist wichtig, die Aktionswürfel auf den Aktionen zu belassen, bis alle Fähigkeiten „Am Rundenende" ausgewertet wurden.
Streifenprinie	**Bei Aktivierung:** Wirf 1 ab. Tust du das, erhalte 1 aus dem Vorrat.	Du darfst das Ei von einem beliebigen Vogel nehmen.
Grünrücken-Nektarvogel	**Bei Aktivierung:** Alle Spieler werfen 1 beliebigen und erhalten das entsprechende Futter aus dem Vorrat.	Ihr dürft unterschiedliche oder den gleichen Würfel werfen, auch den, den der vorherige Spieler geworfen hat. Du erhältst nur das Futter deines Würfelwurfs. Hast du bei deinem Wurf die Wahl (/), wähle nur 1.
Purpurhähnchen Wüstensteinschmätzer	**Bei Aktivierung:** Wirf für jeden Vogel in deinem [bestimmter Lebensraum] mit mind. 1 darauf 1 beliebigen . Wähle 1 der geworfenen Futterarten und nimm dir 1 Futtermarker dieser Art aus dem Vorrat.	Gleich wie viele Würfel du geworfen hast, du erhältst immer nur 1 Futter.
Kupferschmied-Bartvogel Buntspecht	**Bei Aktivierung:** Erhalte 1 [bestimmtes Futter] aus dem Vogelhäuschen (falls vorhanden).	Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen die gleiche Seite, darfst du alle Würfel neu ins Vogelhäuschen werfen, bevor du das [bestimmte Futter] erhältst. Ist im Vogelhäuschen kein Futter der Art, die du bekommen würdest, erhältst du nichts.
Jagdelster	**Bei Aktivierung:** Erhalte 1 oder aus dem Vogelhäuschen (falls vorhanden). Du darfst ihn auf dieser Karte lagern.	Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen die gleiche Seite, darfst du alle Würfel neu ins Vogelhäuschen werfen, bevor du das [bestimmte Futter] erhältst. Ist im Vogelhäuschen kein Futter der Art, die du bekommen würdest, erhältst du nichts. Wenn ein Futtermarker einmal auf einer Karte gelagert ist, kannst du ihn nicht mehr ausgeben. Jeder gelagerte Futtermarker zählt am Ende des Spiels 1 Punkt.
Lasurmeise	**Bei Aktivierung:** Erhalte 1 , oder aus dem Vorrat.	
Muskatfink	**Bei Aktivierung:** Erhalte 1 aus dem Vorrat oder schiebe 1 vom Nachziehstapel unter diese Karte.	

Lazulischnäpper	**Bei Aktivierung:** Hast du in diesem Zug mind. 1 🪱 aus dem Vogelhäuschen erhalten, dann erhältst du 1 🍒 aus dem Vorrat.	Diese Fähigkeit gilt für 🪱, die du in diesem Zug bereits bekommen hast, aber auch für 🪱, die du in diesem Zug noch bekommen würdest. Du kannst diese Fähigkeit nur max. 1x pro Zug aktivieren und erhältst auch nur 1 🍒, egal wie viele 🪱 du erhalten hast.
Weißhaubenhäherling	**Bei Aktivierung:** Schiebe 1 🎴 aus deiner Hand unter diese Karte. Tust du das, erhältst du 1 🪱, 🌾 oder 🍒 aus dem Vogelhäuschen (falls vorhanden).	Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen die gleiche Seite, darfst du alle Würfel neu ins Vogelhäuschen werfen, bevor du das [bestimmte Futter] erhältst. Ist im Vogelhäuschen kein Futter der Art, die du bekommen würdest, erhältst du nichts.
Wiedehopf	**Beim Ausspielen:** Stiehl je 1 🪱 von deinen beiden Nachbarn. Jeder Nachbar, von dem du 1 🪱 gestohlen hast, darf 1 aus dem Vorrat erhalten.	Du darfst diese Fähigkeit auch auslösen, wenn nur 1 deiner Nachbarn 1 🪱 hat. In einem Spiel zu zweit hast du nur 1 Nachbarn. Daher darfst du auch nur 1 🪱 von diesem Spieler stehlen.
Himalaya-Glanzfasan	**Bei Aktivierung:** Alle Spieler erhalten 1 🌾 aus dem Vorrat. Du legst zusätzlich 1 🥚.	Du darfst das Ei auf einen beliebigen Vogel legen, der sein Ei-Limit noch nicht erreicht hat.

Futter lagern

Glanzkrähe	**Am Rundenende:** Du darfst 1 aus deinem Vorrat auf jeder Karte in dieser Reihe lagern.	Bei diesen Fähigkeiten müssen die Vögel, auf denen du das Futter lagerst, nicht selbst eine Lagern-Fähigkeit haben. Die Anzahl des erlaubten zu lagernden Futters dieser Fähigkeiten (wie z. B. „auf jeder Karte in dieser Reihe") ist eine Obergrenze. Du darfst auch weniger lagern.
Schmuckkitta	**Am Rundenende:** Du darfst 1 aus deinem Vorrat auf all deinen anderen Karten lagern.	
Braunwürger	**Bei Aktivierung:** Alle Spieler dürfen 1 🪱 aus ihrem Vorrat auf 1 ihrer Vögel im 🪺 lagern.	
Dickschnabelkrähe	**Bei Aktivierung:** Lagere 1 aus deinem Vorrat auf einem beliebigen Vogel. Tust du das, darfst du 1 🎴 aus deiner Hand unter diese Karte schieben.	
Saatkrähe	**Bei Aktivierung:** Lagere 1 aus deinem Vorrat auf dieser Karte oder schiebe 1 🎴 aus deiner Hand unter diese Karte. Tust du eines davon, schiebe 1 🎴 vom Nachziehstapel unter diese Karte.	Lagerst du 1 Futter oder schiebst du 1 Karte, darfst du zusätzlich 1 Karte vom Nachziehstapel unter die Vogelkarte schieben.
Weidenmeise	**Bei Aktivierung:** Lagere 1 🪱, 🌾 oder 🍒 aus dem Vogelhäuschen auf dieser Karte (falls vorhanden).	Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen die gleiche Seite, darfst du alle Würfel neu ins Vogelhäuschen werfen, bevor du das [bestimmte Futter] erhältst. Ist im Vogelhäuschen kein Futter der Art, die du bekommen würdest, erhältst du nichts.



Eier legen

Allgemein: Denkt daran, dass jeder Vogel ein Ei-Limit hat. Keine Fähigkeit erlaubt das Ei-Limit zu überschreiten, es sei denn es ist explizit erwähnt.

Nester mit ★ Symbol sind Joker und können als jeder andere Nesttyp genutzt werden. Habt ihr verschiedene Fähigkeiten, die für bestimmte Nester gelten, dann kann ein Vogel mit ★ Nest für alle genutzt werden, auch im selben Zug.

Rotstirn-Schneidervogel	**Am Spielende:** Finde auf dem Tableau eine zusammenhängende Gruppe aus Vögeln mit dem gleichen Nesttyp. Lege 1 🥚 auf jeden dieser Vögel. ★ gilt als beliebiger Nesttyp.	„Zusammenhängend" bedeutet, dass diese Vögel orthogonal benachbart sein müssen. In anderen Worten: Direkt links, rechts, oben oder unten voneinander (nur nicht diagonal). Die Gruppe darf im Zickzack über Reihen und Spalten verlaufen, solange jeder Vogel zu mind. 1 anderen Vogel der Gruppe orthogonal benachbart ist.
Amethystkuckuck	**1x zwischen deinen Zügen:** Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Eier legen", dann lege 1 🥚 auf einen anderen Vogel mit einer Spannweite <30 cm. Du darfst dessen Ei-Limit mit dieser Fähigkeit um 2 überschreiten.	Das Ei-Limit überschreiten: Wenn dieser Vogel aktiviert wird, darfst du mit seiner Fähigkeit 1 Ei auf einen Vogel legen, der sein Ei-Limit bereits erreicht oder überschritten hat, wie beschrieben. Diese Fähigkeit wirkt sich nicht auf andere Aktionen im Spiel aus - das Ei-Limit gilt für sie weiterhin. Ein Vogel, der sein Ei-Limit überschreitet, zählt weiterhin für die Bonuskarte Vogelzüchter. Vögel, die kein Nestsymbol und kein Ei-Limit haben, können keine Eier von diesem Vogel erhalten.
Indischer Koel	**1x zwischen deinen Zügen:** Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Eier legen", dann lege 1 🥚 auf einen anderen Vogel mit 🪺 Nest. Du darfst dessen Ei-Limit mit dieser Fähigkeit um 3 überschreiten.	
Bartmeise	**Am Rundenende:** Für jeden anderen Vogel in dieser Spalte mit mind. 1 🥚, lege 1 🥚 auf diesen Vogel.	
Schwarzstorch	**Am Rundenende:** Lege je 1 🥚 auf die Vögel direkt links und rechts neben diesem Vogel.	
Rotstirngirlitz	**Am Rundenende:** Für jeden Vogel in dieser Reihe, der links von diesem Vogel liegt, lege 1 🥚 auf diesen Vogel.	
Buntfasan	**Bei Aktivierung:** Alle Spieler legen 1 🥚.	Du darfst das Ei auf einen beliebigen Vogel legen, der sein Ei-Limit noch nicht erreicht hat. Bei der Felsentaube darfst du (aber musst nicht) das zweite Ei auf denselben Vogel wie das erste Ei legen.
Felsentaube	**Bei Aktivierung:** Alle Spieler legen 1 🥚. Du darfst 1 zusätzliches 🥚 legen.	
Sperbertäubchen	**Bei Aktivierung:** Alle Spieler dürfen 1 🪶 aus ihrem Vorrat abwerfen, um 1 🥚 zu legen.	Wirfst du 1 🪶 ab, darfst du 1 Ei auf einen beliebigen Vogel legen. Das muss nicht das Sperbertäubchen sein.
Bankivahuhn	**Bei Aktivierung:** Zähle die 🥚 auf all deinen Vögeln. Sind es weniger als 6 🥚, lege 1 🥚 auf diesen Vogel.	
Haubenlerche	**Bei Aktivierung:** Wirf 1 🪶 aus deinem Vorrat ab. Tust du das, lege 1 🥚 auf diesen Vogel.	Der Samen muss aus deinem Vorrat stammen. Es darf kein gelagerter Samen (von einem Vogel) sein.
Flussregenpfeifer	**Bei Aktivierung:** Wirf 1 🎲 aus deiner Hand ab. Tust du das, lege 1 🥚 auf diesen Vogel.	
Königsdrongo Rotlappenkiebitz	**Bei Aktivierung:** Wirf beliebig viele 🎲 aus der Vogeltränke ab. Wirfst du mind. 1 🔶 / ☠ Vogel ab, lege 1 🥚 auf diesen Vogel.	Der abgeworfene Vogel darf auch mehr als einen Lebensraum haben, aber er muss den Graslandlebensraum zeigen, um zu zählen.

Satyrtragopan	**Bei Aktivierung:** Gib 1 aus deiner Hand an einen Mitspieler. Tust du das, lege 2 auf diesen Vogel.	
Rotsteißbülbül	**Bei Aktivierung:** Wenn du mind. 1 in deinem Vorrat hast, lege 1 auf diesen Vogel.	Du behältst die .
Gartenlora	**Bei Aktivierung:** Lege 1 auf einen anderen Vogel in dieser Spalte.	
Goldfasan	**Beim Ausspielen:** Alle Spieler legen 2 . Du legst 2 zusätzliche .	Alle Spieler dürfen die Eier auf 1 Vogel legen oder auf mehrere Vögel verteilen.
Weißflügelgimpel	**Beim Ausspielen:** Für jeden anderen Vogel in deinem Lebensraum, lege 1 auf diesen Vogel.	
Grünflügeltaube	**Beim Ausspielen:** Lege 2 auf jeden anderen Vogel in dieser Spalte.	



Karten ziehen und Schwarm bilden

Karten ziehen: Zieht Karten, wie auf den Karten beschrieben. Wie bei der Aktion „Karten ziehen", dürft ihr entweder offene Karten aus der Vogeltränke oder verdeckte vom Nachziehstapel ziehen. Es gibt kein Handkartenlimit. Ihr könnt mit offenen oder verdeckten Karten spielen.

Schwarm bilden : Vögel mit dieser Fähigkeit sind dafür bekannt, große Schwärme mit Vögeln ihrer eigenen Art zu bilden. Wie auf den Karten beschrieben, könnt ihr einen Schwarm bilden, indem ihr Karten verdeckt unter die entsprechende Vogelkarte schiebt. Jede dieser untergeschobenen Karten ist am Spielende 1 Punkt wert.

Bergfink	**Am Rundenende:** Ziehe 2 vom Nachziehstapel. Dann schiebe bis zu 2 aus deiner Hand unter diese Karte.	Wenn du diesen Vogel auslöst, darfst du 0–2 Karten unter diesen Vogel schieben. Du darfst Karten schieben, die du gerade mit diesem Vogel gezogen hast und/oder Karten, die du bereits auf der Hand hattest.
Berghänfling	**Am Rundenende:** Ziehe 2 vom Nachziehstapel. Dann schiebe 2 aus deiner Hand unter diese Karte.	Wenn du diesen Vogel auslöst, musst du 2 Karten unter diesen Vogel schieben. Sie sind Teil der Kosten der Fähigkeit. Du darfst Karten schieben, die du gerade mit diesem Vogel gezogen hast und/oder Karten, die du bereits auf der Hand hattest.
Mandarinente	**Am Rundenende:** Ziehe 5 vom Nachziehstapel. Nimm 1 davon auf die Hand, schiebe 1 unter diese Karte, gib 1 an einen beliebigen Mitspieler und wirf die anderen ab.	Wenn du diese Vögel am Ende der Runde auslöst, musst du alle Teile der Fähigkeit ausführen.
Rostgans	**Am Rundenende:** Ziehe 5 vom Nachziehstapel. Nimm 1 davon auf die Hand, schiebe 1 unter diese Karte und wirf die anderen ab.	
Krickente	**Am Rundenende:** Für je 3 ○ in deinem Lebensraum, ziehe 1 vom Nachziehstapel. Du darfst bis zu 2 aus deiner Hand unter diese Karte schieben.	Du darfst Karten schieben, die du gerade mit diesem Vogel gezogen hast und/oder Karten, die du bereits auf der Hand hattest.
Flussuferläufer	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 für jeden Vogel in deinem Lebensraum mit mind. 1 ○ darauf. Behalte 1 davon und wirf die anderen ab.	
Seidenreiher	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 vom Nachziehstapel. Alle Mitspieler ziehen 1 vom Nachziehstapel und dürfen sie nur behalten, wenn der Vogel im Lebensraum leben kann.	Du selbst, darfst die gezogene Karte immer behalten.
Wasserrotschwanz	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 vom Nachziehstapel. Alle Mitspieler ziehen 1 vom Nachziehstapel und dürfen sie nur behalten, wenn der Vogel oder in seinen Futterkosten hat.	Der Vogel muss ein oder abgebildet haben. zählt nicht. Du selbst, darfst die gezogene Karte immer behalten.
Chinadommel	**Bei Aktivierung:** Nimm die mittlere aus der Vogeltränke.	Beachte: Die Karten in der Vogeltränke bewegen sich nie nach links oder nach rechts. Ist das mittlere Feld der Vogeltränke leer, hat dieser Vogel keinen Effekt.
Saruskranich	**Bei Aktivierung:** Alle Spieler dürfen 1 ○ abwerfen, um 1 vom Nachziehstapel zu ziehen.	
Zwergtaucher	**Bei Aktivierung:** Für jeden Vogel in dieser Spalte mit mind. 1 ○ darauf, ziehe 1 . Behalte 1 davon und wirf die anderen ab.	
Tigerfink	**Bei Aktivierung:** Gib 1 aus deiner Hand an einen Mitspieler. Tust du das, ziehe 2 .	

Smaragdspint	**Bei Aktivierung:** Liegt in der Vogeltränke mind. 1 Vogel mit in den Futterkosten, schiebe 1 dieser Vögel unter diese Karte.	Der Vogel muss ein abgebildet haben. zählt nicht.
Perlhalstaube Blaumerle	**Bei Aktivierung:** Liegen rechts neben diesem Vogel keine Vögel, darfst du ihn (nur die Karte) auf das Tableau deines rechten/linken Nachbarn legen (du wählst den Lebensraum). Tust du das, ziehe 3 .	Wenn du diesen Vogel auf das Tableau eines Nachbarn bewegst, lege ihn auf den am weitesten links gelegenen freien Platz eines beliebigen Lebensraums. Sollte in einem Lebensraum kein Platz sein, kannst du den Lebensraum nicht wählen. Alles gelagerte Futter, alle Eier und alle geschobenen Karten dieses Vogels werden abgeworfen, wenn du ihn bewegst. Dein Nachbar kann den Vogel nicht ablehnen.
Grandala	**Bei Aktivierung:** Hast du in diesem Zug mind. 1 auf diesen Vogel gelegt, dann schiebe 1 vom Nachziehstapel unter diese Karte.	Du musst das Ei gelegt haben, bevor du diese Karte aktivierst. Nutzt du eine andere Karte, um den Effekt des Grandala zu kopieren, prüfe, ob du stattdessen ein Ei auf diese andere Karte gelegt hast.
Blässhuhn	**Bei Aktivierung:** Schiebe bis zu 3 aus deiner Hand unter diese Karte.	
Bayaweber	**Bei Aktivierung:** Schiebe bis zu 3 aus deiner Hand unter diese Karte. Schiebst du mind. 1 , lege zusätzlich 1 auf diesen Vogel.	
Rosenstar	**Bei Aktivierung:** Schiebe bis zu 3 aus deiner Hand unter diese Karte. Schiebst du mind. 1 , erhalte 1 aus dem Vorrat.	
Ibisschnabel	**Beim Ausspielen:** Alle Spieler ziehen 1 vom Nachziehstapel und erhalten 1 aus dem Vorrat. Du ziehst 1 zusätzliche vom Nachziehstapel.	
Blauer Pfau	**Beim Ausspielen:** Alle Spieler ziehen 2 vom Nachziehstapel. Du ziehst 1 zusätzliche .	Du darfst die zusätzliche Karte vom Nachziehstapel oder von der Vogeltränke ziehen.
Zwergsäger	**Beim Ausspielen:** Ziehe 4 . Schiebe 2 davon unter diese Karte. Nimm die anderen beiden auf die Hand.	Wenn du diese Fähigkeit auslöst, musst du 2 der Karten schieben. Dies ist Teil der Fähigkeitskosten.



Jagen und Fischen

Allgemein: Mit diesen Fähigkeiten jagen Vögel einen kleineren Vogel, ein Nagetier oder einen Fisch. Finden sie einen, behalten sie ihn und er zählt am Spielende 1 Punkt.

Maskeneule	**Am Rundenende:** Aktiviere die braunen „Bei Aktivierung"-Fähigkeiten all deiner anderen Vögel mit ☠.	Wenn du diese Fähigkeit auslöst, darfst du die braunen Fähigkeiten „Bei Aktivierung" deiner anderen ☠-Vögel in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Die Fähigkeiten sind durch ein ☠-Symbol auf der linken Seite der Fähigkeit (nicht im Text der Fähigkeit) gekennzeichnet.
Affenadler	**Am Rundenende:** Wirf alle 5 🎲. Du darfst beliebig viele davon bis zu 2x neu werfen. Liegen mind. 3 🐀? wenn du aufhörst, ziehe 2 Bonuskarten und behalte 1 davon. Befülle das Vogelhäuschen neu.	Nachdem du die 5 Würfel geworfen hast, darfst du beliebig viele davon noch einmal werfen. Dann darfst du dies noch einmal tun. Du darfst also insgesamt 3x die Würfel werfen. Wenn du aufhörst zu würfeln und mind. 3 der Würfel zeigen 🐀?, ziehe 2 Bonuskarten und behalte 1 davon. Wirf alle 5 Würfel neu in das Vogelhäuschen, gleich wie viele 🐀?-Ergebnisse du hattest.
Storchschnabelliest	**Bei Aktivierung:** Wähle 1 🎲. Wirf ihn 1x für jeden deiner 🔷 Vögel. Wirfst du mind. 1 🐟, erhalte 1 🐟 aus dem Vorrat. Du darfst ihn auf dieser Karte lagern.	Wirfst du mehr als 1 🐟, erhältst du trotzdem nur 1.
Braunliest	**Bei Aktivierung:** Wähle 1 🎲. Wirf ihn bis zu 3x. Immer wenn du 1 🪱, 🐟 oder 🐀? wirfst, lagere hier 1 davon. Wirfst du weder noch, höre auf und wirf alles in diesem Zug hier gelagerte Futter ab.	Dies sind Glücks-Fähigkeiten: Nach jedem Wurf prüfst du, ob du erfolgreich warst oder nicht. Warst du nicht erfolgreich, ist die Aktivierung des Vogels beendet. Du darfst aber auch bereits vorher aufhören zu würfeln, um den Verlust des bisher Gewonnenen zu vermeiden (wenn du nicht erfolgreich bist). Warst du beim Würfeln nicht erfolgreich, musst du sofort aufhören zu würfeln und alles Futter, das du in diesem Zug durch die Aktivierung des Vogels bereits auf ihm gelagert hast, wieder abgeben. Warst du beim Würfeln erfolgreich, lagerst du 1 Futter der gewürfelten Art aus dem Vorrat auf dem Vogel. Du lagerst nach jedem Wurf immer nur 1 Futter. Auch wenn du mehrere Symbole würfelst, darfst du dennoch nur 1 Futter lagern (bei unterschiedlichen Symbolen darfst du dich für eine der Futterarten entscheiden). Hast du weniger als 3x gewürfelt, darfst du entscheiden, ob du weiter würfelst oder aufhörst.
Purpurreiher	**Bei Aktivierung:** Wähle 2 🎲. Wirf sie bis zu 3x. Immer wenn du mind. 1 🪱 oder 🐟 wirfst, lagere hier 1 davon. Wirfst du weder noch, höre auf und wirf alles in diesem Zug hier gelagerte Futter ab.	
Blewittkauz	**Bei Aktivierung:** Wähle 2 🎲. Wirf sie bis zu 3x. Immer wenn du mind. 1 🪱 oder 🐀? wirfst, lagere hier 1 davon. Wirfst du weder noch, höre auf und wirf alles in diesem Zug hier gelagerte Futter ab.	
Brahminenweih	**Bei Aktivierung:** Wähle 3 🎲. Wirf sie bis zu 3x. Immer wenn du mind. 1 🐟 oder 🐀? wirfst, lagere hier 1 davon. Wirfst du weder noch, höre auf und wirf alles in diesem Zug hier gelagerte Futter ab.	
Ceylonschwalm	**Bei Aktivierung:** Wirf 1 beliebigen 🎲. Würfelst du 1 🪱, lagere 1 🪱 aus dem Vorrat auf dieser Karte. Alle Spieler dürfen 1 🃏 abwerfen, um 1 🪱 aus dem Vorrat zu erhalten.	Die Seite mit 🪱/🪶 zu werfen gilt als ein 🪱. Wenn du 2 Würfel wirfst und beide zeigen 🐟, darfst du dennoch nur 1 🐟 lagern. Die zweite Hälfte dieser Fähigkeiten ist unabhängig von der ersten: Alle Spieler dürfen 1 🃏 aus der Hand abwerfen, um ein Futter zu erhalten, gleich ob der Würfelwurf erfolgreich war oder nicht. Du bist immer Teil von „alle Spieler".
Nashornalk	**Bei Aktivierung:** Wirf 2 beliebige 🎲. Würfelst du mind. 1 🐟, lagere 1 🐟 aus dem Vorrat auf dieser Karte. Alle Spieler dürfen 1 🃏 abwerfen, um 1 🐟 aus dem Vorrat zu erhalten.	
Turmfalke	**Bei Aktivierung:** Wirf 3 beliebige 🎲. Würfelst du mind. 1 🐀?, lagere 1 🐀? auf dieser Karte.	Wirfst du mehr als 1 🐀?, erhältst du trotzdem nur 1.

Rohrweihe Uhu	**Bei Aktivierung:** Ziehe bis zu 3x 1 vom Nachziehstapel. Hörst du auf zu ziehen, und die addierte Spannweite der Vögel ist <110 cm, schiebe sie unter diese Karte. Andernfalls wirf sie ab.	Dies sind Glücks-Fähigkeiten: Nach jedem ziehen prüfst du, ob du erfolgreich warst oder nicht. Warst du nicht erfolgreich, ist die Aktivierung des Vogels beendet. Du darfst aber auch bereits vorher aufhören zu ziehen, um den Verlust des bisher Gewonnenen zu vermeiden (wenn du nicht erfolgreich bist). Nach jedem ziehen addiere die Spannweite aller bisher gezogenen . Ist die gesamte Spannweite 110 cm oder mehr, warst du nicht erfolgreich. Wirf alle , die du mit der Aktivierung dieser Vogelfähigkeit gezogen hast, ab. Ist die gesamte Spannweite weniger als 110 cm und du hast bisher weniger als 3 durch die Aktivierung der Fähigkeit gezogen, darfst du entscheiden, ob du eine weitere ziehst oder aufhörst und alle bisher gezogenen unter diese Karte schiebst. Ziehst du eine , bei der die Spannweite mit einem Stern (*) gekennzeichnet ist (z. B. aus der Ozeanienerweiterung), darfst du eine beliebige positive Zahl für die Spannweite des Vogels festlegen.
Kormoran	**Bei Aktivierung:** Du darfst 1 von dieser Karte in deinen Vorrat legen. Dann wirf 2 beliebige . Zeigt mind. 1 , lagere 1 aus dem allgemeinen Vorrat auf dieser Karte.	Liegt kein auf der Karte, kannst du auch keinen in deinen Vorrat legen.

Bonuskarten

Indiengeier Großer Adjutant	**Am Spielende:** Kopiere 1 beliebige Bonuskarte deines [rechten/linken] Nachbarn als wäre sie deine eigene (werte sie anhand deiner Vögel).	Spielt ihr mit verdeckten Karten, dann zeigt dir der entsprechende Spieler seine Bonuskarten, wenn die Fähigkeit des Vogels ausgelöst wird. Im Spiel zu zweit können diese beiden Vögel die gleiche Bonuskarte kopieren.
Weißkopf-Ruderente	**Beim Ausspielen:** Ziehe 3 neue Bonuskarten und behalte 1 davon.	Ziehe 3 Bonuskarten, wähle 1 aus, die du behältst, und wirf die anderen beiden ab. Sollte der Bonuskartenstapel jemals leer sein, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Stapel.
Löffelstrandläufer Nipponibis	**Beim Ausspielen:** Ziehe 2 neue Bonuskarten und behalte 1 davon. Deine Mitspieler dürfen 2 beliebige Rohstoffe (, oder) abgeben, um dies auch zu tun.	Deine Mitspieler dürfen 2 Rohstoffe der gleichen Art (z. B. 2) oder verschiedener Arten (z. B. 1 und 1) abgeben, um Bonuskarten zu ziehen. Geben sie ab, dann muss es aus ihrem eigenen Vorrat stammen. Abgegebene werden aus der Hand abgeworfen. Ziehe 2 Bonuskarten, wähle 1 aus, die du behältst, und wirf die andere ab. Sollte der Bonuskartenstapel jemals leer sein, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Stapel. **Ozeanien:** Wirft ein Spieler ab, um für die Bonuskarten zu zahlen, legt er den Nektar auf das „Bezahlt"-Feld in seinem Lebensraum.
Mandschurenkranich	**Beim Ausspielen:** Werte jetzt 1 deiner Bonuskarten, indem du für jeden erzielten Punkt 1 aus dem Vorrat auf dieser Karte lagerst. Wirf die Bonuskarte danach ab und ziehe 1 neue.	Diese Fähigkeiten lagern Futter, um die Punkte der Bonuskarte beim Auslösen der Fähigkeit festzuhalten. Das Futter gilt für alle Belange als normales gelagertes Futter (z. B. für die Bonuskarte „Gewölleanalytiker").
Indische Trappe	**Beim Ausspielen:** Werte jetzt 1 deiner Bonuskarten, indem du für jeden erzielten Punkt 1 aus dem Vorrat auf dieser Karte lagerst. Du darfst die Bonuskarte auch noch am Spielende werten.	

Andere Fähigkeiten

Halsbandsittich	**Beim Ausspielen:** Kopiere die weiße „Beim Ausspielen"-Fähigkeit eines Vogels von einem deiner Nachbarn.	Die kopierte Fähigkeit muss eine weiße „Beim Ausspielen"-Fähigkeit sein. Dieser Vogel darf eine weiße „Beim Ausspielen"-Fähigkeit kopieren, die dich einen anderen Vogel spielen lässt. Der andere Vogel muss in den Lebensraum gespielt werden, der bei der kopierten Fähigkeit vorgegeben ist (falls das der Fall ist). Du darfst den anderen Vogel auch in einen anderen Lebensraum spielen als diesen Vogel. Da dieser Vogel nicht in deinen Lebensraum gespielt werden kann, kannst du mit ihm keine weiße Fähigkeit kopieren, mit der er selbst in diesen Lebensraum gespielt werden würde (z. B. mit dem Graureiher aus der Europaerweiterung). Nutzt du diesen Vogel, um die weiße „Beim Ausspielen"-Fähigkeit eines Vogels mit alternativen Futterkosten zu kopieren, darfst du die passenden alternativen Futterkosten zahlen. (Es gibt in dieser Erweiterung keine entsprechenden Vögel, aber die Europaerweiterung enthält verschiedene dieser Art. Alternative Futterkosten sind mit einem Stern (*) neben den Futterkosten gekennzeichnet.)
Schwarznackenpirol	**Am Rundenende:** Hast du alle 4 Aktionsoptionen in dieser Runde genutzt, erhalte 1 aus dem Vorrat, lege 1 auf einen beliebigen Vogel und ziehe 1 vom Nachziehstapel.	Hast du am Ende der Runde Aktionswürfel in allen 4 Aktionsbereichen auf der linken Seite deines Tableaus, darfst du alle 3 Aktionen auf dieser Karte ausführen. Führe sie in der angegebenen Reihenfolge aus.
Doppelhornvogel	**Bei Aktivierung:** Alle Spieler dürfen 1 aus ihrer Hand unter eine Karte in ihrem Lebensraum schieben und/oder 1 aus ihrem Vorrat auf einer Karte in ihrem Lebensraum lagern.	
Hirtenmaina	**Bei Aktivierung:** Kopiere die braune „Bei Aktivierung"-Fähigkeit eines Vogels deines linken Nachbarn.	Die kopierte Fähigkeit muss eine braune „Bei Aktivierung"-Fähigkeit sein. Führe die Fähigkeit aus als hätte dieser Vogel die Fähigkeit.
Zwergmennigvogel	**Beim Ausspielen:** Spiele 1 weiteren Vogel in deinen Lebensraum. Du darfst bei seinen normalen Kosten 1 oder 1 ignorieren.	Anstatt bei den Futterkosten des weiteren Vogels 1 zu ignorieren, darfst du auch 1 -Symbol ignorieren.
Wüstengimpel	**Beim Ausspielen:** Spiele 1 weiteren Vogel in deinen Lebensraum. Du darfst bei seinen normalen Kosten 1 oder 1 ignorieren.	Anstatt bei den Futterkosten des weiteren Vogels 1 zu ignorieren, darfst du auch 1 -Symbol ignorieren.

STONEMAIER GAMES

FEUERLAND

©2020 Stonemaier LLC. Wingspan is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.