FLÜGELSCHLAG

ASIEN

Ein Spiel von Elizabeth Hargrave

Illustriert von Natalia Rojas und Ana María Martínez Jaramillo

In dieser dritten Erweiterung für Flügelschlag zeigen wir euch eine Auswahl der vielfältigen, faszinierenden und großartigen Vögel Asiens. Die enthaltenen Vögel wurden aus über 2800 in Asien lebenden Arten ausgewählt.

Dies ist ein **eigenständiges Spiel** für **1 Person** (**Solomodus**, siehe separate Automa-Regel) oder **2 Personen** (**Duellmodus**, siehe rote Kästen in dieser Regel). Falls ihr das erste Mal Flügelschlag spielt, findet ihr alle Regeln, die ihr benötigt, in dieser Regel. Außerdem könnt ihr diese **Erweiterung** mit dem Grundspiel kombinieren, um Flügelschlag mit bis zu **6 oder 7 Personen** zu spielen (**Schwarmmodus**, siehe blaue Kästen in dieser Regel). Wie bei den anderen Erweiterungen könnt ihr die neuen Vögel und Bonuskarten aber auch einfach mit dem Grundspiel und/oder anderen Erweiterungen kombinieren. Wir empfehlen allerdings manche Bonuskarten in bestimmten Kombinationen nicht zu nutzen (siehe dazu den Kasten auf S. 15 bei „Bonuskarten“).

SPIELMATERIAL

- Regel und Anhang
- 90 Vogelkarten



- 14 Bonuskarten (3 davon wie im Grundspiel mit aktualisierten Listen. Die Prozentzahlen und Punkte sind für das Spiel im Duellmodus ohne das Grundspiel und Erweiterungen angepasst.)



- 1 doppelseitiges Zieltableau mit Karte für den Duellmodus und Zieltafel für den Schwarmmodus



- 1 Drehrad für die Spielreihenfolge im Schwarmmodus (doppelseitig)



- 6 Zielplättchen für den Duellmodus



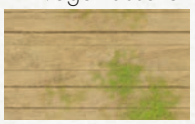
- 30 Duellmarker (15 pro Farbe)



- 5 Futterwürfel



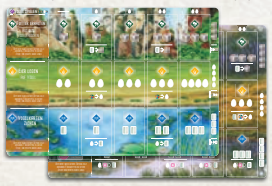
- 1 Vogelhäuschen



- 1 Vogeltränke



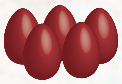
- 2 Spielertableaus (doppelseitig)



- 16 Aktionswürfel (8 pro Farbe)



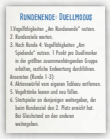
- 30 Miniatureier



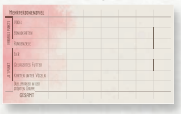
- 81 Futtermarker



- 1 Übersichtsteil (doppelseitig)



- 1 Wertungsblock



- 1 Startspielermarker



- 2 Schnellstarthilfen für den Duellmodus (2 Spieler)



AUFBAU

Allgemeiner Aufbau

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 Eier als einen allgemeinen Vorrat bereit. Dieser Vorrat ist für alle zugänglich.
3. **Vogelhäuschen** Werft die Futterwürfel und legt sie auf das Vogelhäuschentableau.
4. **Bonuskarten** Mischt die Bonuskarten und legt sie als Stapel bereit.
5. **Zielplättchen** Mischt die doppelseitigen Zielplättchen ohne hinzusehen. Legt jeweils 1 Zielplättchen mit einer zufälligen Seite nach oben auf eines der 4 leeren Felder auf der Zieltafel. Die restlichen Zielplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Duellmodus (2 Spieler)

Diese Erweiterung beinhaltet einen Duellmodus speziell für 2 Spieler. Baut das Spiel wie oben beschrieben auf. Nur Schritt 5 (Zielplättchen) wird ersetzt und Punkt A des persönlichen Aufbaus erweitert:

5. **Duellkarte und Zielplättchen** Nutzt die Duellseite des Zieltableaus und die Zielplättchen für den Duellmodus. Diese Plättchen sind doppelseitig und haben rote Ecken. Bestimmt 4 zufällige und legt sie mit einer beliebigen Seite nach oben auf die 4 leeren Felder neben der Duellkarte. Legt die übrigen Zielplättchen in die Schachtel zurück.

A. **Duellmarker** Nimm die 15 Duellmarker deiner Farbe und lege je 1 auf die 15 Vogelfelder auf deinem Spielertableau. Immer wenn du 1 Vogel spielst, wirst du 1 dieser Marker auf die Duellkarte legen.

Persönlicher Aufbau

A. Jeder Spieler erhält:

- 1 **Spielertableau** (Nutze die Innenseite wie hier im Bild gezeigt. Die Außenseite benötigst du nur, wenn du mit der Ozeanienerweiterung spielst.)
- 8 **Aktionssteine** einer Farbe
- 2 zufällige **Bonuskarten**
- 5 zufällige **Vogelkarten**
- 5 **Futtermarker** (jeweils 1: )

Ihr könnt eure Handkarten verdeckt oder offen halten.

B. Du hast 10 Teile: 5 Vogelkarten und 5 Futtermarker. Du darfst nur 5 davon behalten und musst 5 abwerfen (in beliebiger Kombination). Oben links auf den Vogelkarten siehst du, welche Futtermarker du später benötigst. Versuche die Futtermarker zu behalten, die du für deine gewählten Vögel benötigst. *Beispiel: Du kannst 2 Vogelkarten und 3 Futtermarker oder 4 Vogelkarten und 1 Futtermarker behalten.*

C. Wähle von beiden Bonuskarten 1 aus, die du behalten willst und lege die andere ab. (Du darfst bei der Auswahl der Vogelkarten deine Bonuskarten betrachten und umgekehrt).

D. Bestimmt, wer beginnt. Diese Person nimmt den Startspielermarker.

Beachte: Spielst du mit Schnellstarthilfe, sind deine Bonuskarte, Vogelkarten und Futtermarker bereits festgelegt.



Dieser Aufbau zeigt den neuen Duellmodus. In einem normalen Spiel würde das Zieltableau (5) durch den Zielplan aus dem Grundspiel ersetzt und es wären keine Duellmarker auf den Spielertableaus.

Ihr könnt die neuen Vogel- und Bonuskarten mit dem Grundspiel und anderen Erweiterungen kombinieren. Manche Bonuskarten empfehlen wir in bestimmten Kombinationen allerdings nicht zu nutzen (siehe dazu den Kasten auf S. 15 bei „Bonuskarten"). Die Asienkarten haben zur Unterscheidung ein A in der rechten unteren Ecke. Wenn ihr bereits wisst, wie Flügelschlag gespielt wird, gibt es für euch keine neuen Regeln zu lernen, es sei denn ihr spielt im Duellmodus (rote Kästen) oder im Schwarmmodus (blaue Kästen). Neue Vogelfähigkeiten sind im Anhang beschrieben.

Schwarmmodus (6-7 Spieler)

Mit dem Schwarmmodus dieser Erweiterung könnt ihr in Kombination mit dem Grundspiel Flügelschlag mit 6 oder 7 Personen spielen. Plant für eure erste Partie im Schwarmmodus ca. 2 Stunden Spielzeit ein – länger, wenn unerfahrene Personen mitspielen.

Überblick

Im Schwarmmodus gibt es zur Beschleunigung des Spielflusses **2 gleichzeitig aktive Spieler**. Ihr spielt dennoch wie im Grundspiel alle einzeln gegeneinander. Ihr werdet einer von 2 Gruppen zugeordnet. Jede Gruppe hat dabei ihre eigene Vogeltränke und ihr eigenes Vogelhäuschen. Ihr werdet während des ganzen Spiels auch nur die Rohstoffe (Futtermarker, Eier, Vogelkarten) eurer Gruppe nutzen. Dennoch gibt es Interaktion zwischen den beiden Gruppen: Ihr teilt die gleichen Rundenziele. Vogelfähigkeiten, die andere Spieler betreffen, gelten (unter anderem rosa Fähigkeiten „1x Zwischen deinen Zügen") über die Gruppen hinweg.

Allgemeiner Aufbau

Teilt euch in 2 Gruppen am selben Tisch auf (3+3 in einem Spiel zu sechst und 3+4 in einem Spiel zu siebt). Die Zusammensetzung der Gruppen bleibt das ganze Spiel über gleich.

Ersetzt alle Schritte des *Allgemeinen Aufbaus* durch Folgendes:

1. **Drehrad für den Schwarmmodus** Legt das Drehrad in die Mitte des Tisches. Das Drehrad besteht aus 2 Teilen. Achtet darauf, dass bei beiden Teilen die Seite für eure Spielerzahl (6 oder 7) oben liegt. Verteilt die Aktionswürfel an die Spieler entsprechend der Reihenfolge auf dem Drehrad (setzt euch ggf. um, falls ihr mit einer bestimmten Farbe spielen möchtet).
2. **Vogelkarten** Mischt die Vogelkarten zu einem Stapel. (Um genug für ein Spiel im Schwarmmodus zu haben, benötigt ihr zusätzlich zu den hier enthaltenen Karten die Vogelkarten des Grundspiels und/oder einer weiteren Erweiterung.) Teilt den Stapel in zwei Hälften und legt je eine Hälfte neben die Vogeltränke jeder Gruppe. Füllt dann beide Vogeltränken mit je 3 aufgedeckten Vogelkarten.
3. **Vorrat** Legt die Futtermarker und Eier als allgemeinen Vorrat bereit. Sie sind allen Spielern zugänglich.
4. **Vogelhäuschen** Jede Gruppe hat ihr eigenes Vogelhäuschen mit 5 Futterwürfeln.
   - **Spielt ihr mit der Ozeanienerweiterung,** dann nutzt jede Gruppe 2 Nektarwürfel und 3 normale Futterwürfel.
5. **Bonuskarten** Mischt alle verfügbaren Bonuskarten (außer den auf Seite 15 für eure Kombination aus Vogelkarten genannten Bonuskarten sowie Fotograf, Geograf und Morphologe aus der Asienerweiterung) in einen Stapel und legt ihn in die Mitte des Tisches. Beide Gruppen teilen sich diesen Stapel.
6. **Zielplättchen** Nutzt ein Set Zielplättchen für beide Gruppen (nutzt die normalen Zielplättchen, nicht die mit den roten Ecken für den Duellmodus). Mischt die Zielplättchen ohne hinzusehen. Legt jeweils 1 Zielplättchen mit einer zufälligen Seite nach oben auf jedes der 4 leeren Felder der Zieltafel für den Schwarmmodus (auf dem neuen Zieltableau). Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.



Persönlicher Aufbau

Führt die Schritte des persönlichen Aufbaus aus wie auf Seite 2 beschrieben. Dreht dann das Drehrad so, dass der Stern auf den Startspieler zeigt (in diesem Beispiel für 7 Spieler lila).

Anmerkungen zu den Gruppen

- Die Gruppen dienen lediglich dazu, euch einem bestimmten Set an Würfeln und Karten zuzuteilen.
- Ihr habt nur Zugriff auf das Vogelhäuschen und die Vogeltränke eurer zugeteilten Gruppe.
- Bezieht sich die Fähigkeit eines Vogels auf einen „beliebigen Würfel", hast du nur Zugriff auf die Futterwürfel deiner Gruppe.



SPIELABLAUF

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

SPIELZUG

In deinem Zug führst du 1 der 4 möglichen Aktionen links auf deinem Spielertableau aus:

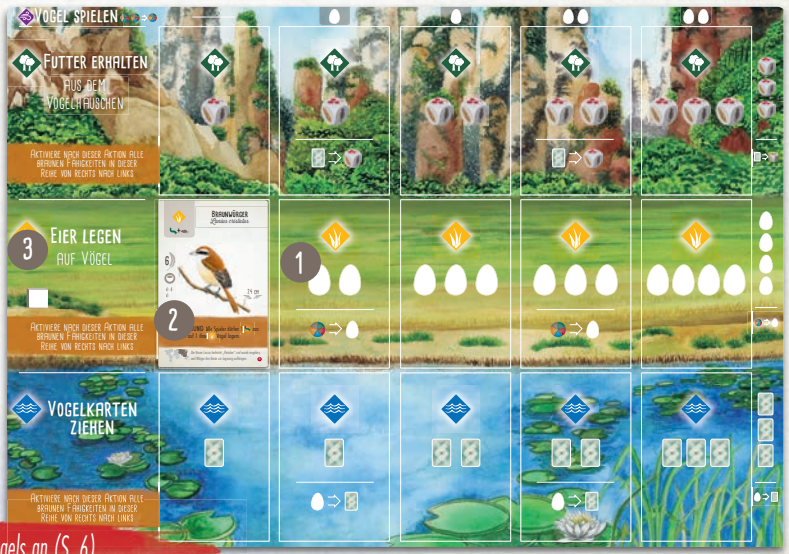
- Spiele einen Vogel aus deiner Hand (Seite 6).
- Erhalte Futtermarker und aktiviere Waldvogelfähigkeiten (Seite 7).
- Lege Eier und aktiviere Graslandvogelfähigkeiten (Seite 8).
- Ziehe Vogelkarten und aktiviere Wasservogelfähigkeiten (Seite 9).

ANMERKUNG DER AUTORIN: *Die ersten Züge sind einfach. Versucht überwiegend neue Vögel zu spielen. Dabei dürft ihr dieselbe Aktion auch mehrfach wählen.*

Um einen Vogel aus deiner Hand in einen Lebensraum zu legen, lege einen Aktionswürfel auf der „Vogel spielen"-Leiste über die Spalte, in der du den Vogel ablegen willst. **Die Reihe „Vogel spielen" ist eine der 4 Hauptaktionen des Spiels, auch wenn die Reihe deutlich schmaler ist als die anderen 3.** Bezahle die entsprechenden Futter- und Ei-Kosten des Vogels und lege den Vogel auf deinem Spielertableau ab. Löse anschließend (falls vorhanden) nur die weiße Fähigkeit „BEIM AUSSPIELEN" des gespielten Vogels aus.

Die Aktionen „Futter erhalten", „Eier legen" und „Vogelkarten ziehen" folgen alle demselben 3-stufigen Prozess (die Zahlen sind rechts als Beispiel markiert):

1. Wähle einen Lebensraum auf deinem Spielertableau und lege einen Aktionswürfel auf den **ersten freien Platz von links** in dieser Reihe. Erhalte anschließend die abgebildete Belohnung.
2. Bewege den Aktionswürfel von **rechts nach links** und aktiviere dabei optional alle Vögel mit brauner Fähigkeit „BEI AKTIVIERUNG" in dieser Reihe.
3. Hat der Aktionswürfel die linke Seite deines Tableaus erreicht, ist dein Zug beendet. Lass den Würfel dort liegen (er könnte für die petrolfarbenen Fähigkeiten „Am Rundenende" wichtig sein.)



WICHTIG: *Die Eier über den Spalten 2-5 geben die Kosten zum Spielen eines Vogels an (S. 6). Du zahlst keine Eier, wenn du nur eine der drei anderen Aktionen in diesen Spalten nutzt.*

RUNDENVERLAUF

Nachdem ihr alle eure Aktionswürfel eingesetzt habt, endet die aktuelle Runde. Führt nun die folgenden Schritte aus:

1. **Löst die petrolfarbenen Fähigkeiten „Am Rundenende"** aller Vögel auf eurem Spielertableau **aus**.
2. **Wertet das Rundenziel der aktuellen Runde aus.**
   Markiert euer Ergebnis beim Rundenziel mit 1 eurer Aktionswürfel. Dadurch habt ihr in jeder Runde 1 Aktionswürfel weniger:
   - Runde 1: 8 Aktionen/Spieler
   - Runde 2: 7 Aktionen/Spieler
   - Runde 3: 6 Aktionen/Spieler
   - Runde 4: 5 Aktionen/Spieler
3. **Ist Runde 4 vorbei, löst die gelben Fähigkeiten „Am Spielende" aus und führt dann die Wertung durch.**
   Ansonsten fahrt mit den Schritten 4–6 fort.
4. **Entfernt alle Aktionswürfel von euren Spielertableaus.**
5. **Werft alle Vogelkarten aus der Vogeltränke ab und füllt sie mit 3 neuen Vogelkarten vom Nachziehstapel auf.**
6. **Reicht den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.**

ANMERKUNG DER AUTORIN: *Im Spielverlauf habt ihr von Runde zu Runde immer weniger Aktionen. Das Ansammeln von Vögeln in den Reihen eures Tableaus bietet dafür aber mehr Möglichkeiten, Fähigkeiten gut zu kombinieren.*

DUELLMODUS

Neuer Startspieler wird, wer beim Rundenziel die 2. Position erreicht hat. Bei einem Gleichstand wechselt der Startspieler.

SCHWARMMODUS

Nach dem Weiterreichen des Startspielermarkers passt ihr das Drehrad so an, dass der Stern auf den neuen Startspieler zeigt.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach dem Abschluss der 4. Runde. Nachdem ihr die gelben Fähigkeiten „Am Spielende“ ausgeführt habt, nutzt den beiliegenden Wertungsblock für die Auswertung. 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 markiert)
- Punkte für **Nektar** (falls ihr mit Ozeanienerweiterung spielt)
- 1 Punkt pro:
  - **Ei** auf einer Vogelkarte
  - **gelagertem 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.



Zum einfacheren Einstieg empfehlen wir euch, für euer erstes Spiel im Duellmodus die Schnellstarthilfen zu nutzen. Damit bekommt ihr die ersten Züge vorgegeben und lernt die unterschiedlichen Aktionen kennen.



Tipp: *Wenn ihr eure Vögel wählt, denkt darüber nach, welche euch dabei helfen früh im Spiel Futter und mehr Karten zu bekommen. Dabei können vor allem die braunen Fähigkeiten „Bei Aktivierung“ hilfreich sein.*

Duellmodus Schnellstarthilfen und -karten

Den einfachsten Einstieg in Flügelschlag habt ihr mit Hilfe der Schnellstarthilfen. Nehmt euch je eine der beiden Schnellstarthilfen, wobei der Startspieler Plan A erhält. Führt alle Schritte des Aufbaus wie auf Seite 2 beschrieben aus, **bis auf** die Auswahl der Bonuskarten sowie der Vogelkarten und Futtermarker. Nehmt euch stattdessen die Bonuskarte, die Vogelkarten und die Futtermarker, die auf eurer Schnellstarthilfe angegeben sind.
Die 6 Vogelkarten für den Schnellstart haben rechts oben und links unten **rote Ecken**.

Diese Schnellstarthilfen erklären euch die 4 Hauptaktionen und führen euch durch die ersten Züge.

Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid, mischt die Schnellstartkarten einfach in ihre entsprechenden Stapel. Falls ihr sie später noch einmal benötigt, findet ihr sie rasch mit Hilfe der Markierung an den Ecken.



DIE VIER AKTIONEN

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

OPTION 1. SPIELE EINEN VOGEL AUS DEINER HAND

Bevor du dich für einen Vogel entscheidest, berücksichtige dessen Lebensraum, Futterbedarf und Ei-Kosten. Die unterschiedlichen Lebensraum- und Futterbedürfnisse sind in der oberen linken Ecke der Vogelkarte vermerkt. Darüber hinaus musst du ggf. zusätzliche Kosten in Form von Eiern zahlen. Diese sind auf deinem Spielertableau über der Spalte abgebildet, in die du den Vogel spielst. (In der Spalte ganz links fallen keine zusätzlichen Ei-Kosten an.) Kannst du die Gesamtkosten aus Futter und Eiern nicht zahlen, darfst du diesen Vogel nicht ausspielen.



WENN DU EINEN VOGEL SPIELEN MÖCHTEST, GEHE WIE FOLGT VOR:

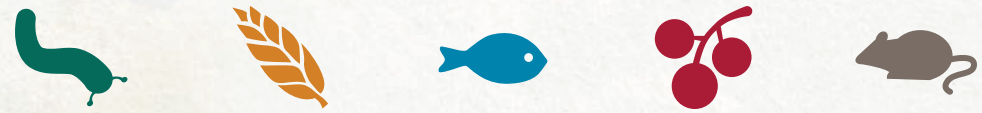
1. **Wähle eine Vogelkarte aus deiner Hand** und entscheide, in welchen Lebensraum du ihn spielen möchtest. Die 3 Lebensräume sind:



Zeigt die Vogelkarte mehrere Lebensraumsymbole, kannst du frei entscheiden, in welcher Reihe der Vogel platziert werden soll. Das Spielertableau ist auf 5 Vögel je Lebensraum begrenzt.

2. **Lege einen Aktionswürfel oben in die Spalte, in die du den Vogel spielen möchtest. Du spielst einen Vogel immer auf den am weitesten links gelegenen freien Platz in der gewählten Reihe. Bezahle die entsprechenden Ei-Kosten (falls vorhanden), indem du Eier von Vögeln auf deinem Spielertableau zurück in den allgemeinen Vorrat legst.** Für den ersten Vogel in einer Reihe musst du keine Ei-Kosten zahlen. Der 2. und 3. Vogel in einer Reihe kostet dich je 1 Ei und für den 4. und 5. Vogel musst du je 2 Eier ablegen.

3. **Bezahle die Futterkosten des Vogels.** Wirf Futtermarker aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat ab. (Futtermarker, die auf Vogelkarten liegen, dürfen nicht verwendet werden. Dieser Mechanismus wird später erklärt.) Die 5 Futterarten sind:




BELIEBIG: Ist dieses Symbol abgebildet, darfst du eine beliebige Futterart abgeben.


KEIN FUTTER: Für Vögel mit diesem Symbol musst du 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 kannst du 2 beliebige Futtermarker als 1 bestimmten Futtermarker ausgeben. *Beispiel: Benötigst du 1 Fisch, kannst du stattdessen 2 beliebige Futtermarker (z. B. 2 Nager oder 1 Nager und 1 Frucht) verwenden.*

4. **Lege die Vogelkarte auf den am weitesten links gelegenen freien Platz des entsprechenden Lebensraums. Bewege dann den gerade verwendeten Aktionswürfel auf die linke Seite der „Vogel spielen"-Reihe.**

5. **Hat der Vogel eine Fähigkeit „Beim Ausspielen", darfst du diese sofort und einmalig nutzen.** Andere Fähigkeiten werden nicht aktiviert, wenn der Vogel gespielt wird. Das Spielen eines Vogels ist die einzige Aktion, die keine Vogelreihe aktiviert. *Im Duellmodus legst du noch einen Duellmarker auf die Duellkarte (siehe Seite 10).*

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

OPTION 2. FUTTER ERHALTEN UND WALDVOGELFÄHIGKEITEN AKTIVIEREN

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 verändern sich im Spiel immer wieder.

WENN DU FUTTER ERHALTEN MÖCHTEST, GEHE WIE FOLGT VOR:

1. **Lege 1 Aktionswürfel auf den am weitesten links gelegenen freien Platz der Reihe „Futter erhalten" deines Tableaus und wähle so viele Futterwürfel wie abgebildet aus dem Vogelhäuschen.**

   Für jeden gewählten Würfel gilt:
   - Entferne den Würfel aus dem Vogelhäuschen und lege ihn daneben.
   - Erhalte 1 Futtermarker, der dem Symbol des Futterwürfels entspricht, und lege ihn sichtbar neben dein Tableau in deinen Vorrat. Euer Futter ist immer allgemein bekannt.

   Du erhältst immer 1 Futtermarker pro Futterwürfel. Bei darfst du wählen, ob du 1 Futtermarker „Wirbellose" oder 1 Futtermarker „Samen" erhältst (du erhältst nicht beides).

2. **Zeigt das Feld, auf das du den Aktionswürfel gelegt hast, einen Vogelkarte-zu-Futter-Umwandlungsbonus, darfst du genau 1 Vogelkarte aus deiner Hand abwerfen, um 1 zusätzliches Futter zu erhalten. Wähle dafür 1 noch vorhandenen Futterwürfel aus dem Vogelhäuschen aus.**

3. **Aktiviere von rechts nach links alle braunen Fähigkeiten „Bei Aktivierung" deiner Waldvögel. Das Aktivieren einer Fähigkeit ist optional.** Beende deinen Zug, indem du den Aktionswürfel auf die linke Seite in den Bereich „Futter erhalten" legst.



Beispiel: Du möchtest Futter erhalten und legst dafür 1 Aktionswürfel auf das erste freie Feld des Waldlebensraums. Du nimmst dir 1 Futterwürfel aus dem Vogelhäuschen und erhältst den entsprechenden Futtermarker. Zusätzlich darfst du 1 Vogelkarte aus deiner Hand abwerfen, um 1 weiteren Futterwürfel aus dem Vogelhäuschen zu nehmen und das Futter zu erhalten. Anschließend darfst du (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, müsst ihr sofort alle 5 Würfel wieder hineinwerfen. Zeigen alle Würfel dasselbe Symbol (gilt auch für 1 Würfel) und du erhältst aus einem beliebigen Grund Futter, darfst du alle 5 Würfel noch einmal in das Vogelhäuschen werfen. (zählt dabei als ein eigenständiges Symbol.) Das kann auch innerhalb deines Zuges passieren, wenn du mehr als einen Würfel nehmen darfst und währenddessen nur noch 1 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. EIER LEGEN UND GRASLANDVOGELFÄHIGKEITEN AKTIVIEREN

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

WENN DU EIER LEGEN MÖCHTEST, GEHE WIE FOLGT VOR:

1. **Lege einen Aktionswürfel auf den am weitesten links gelegenen freien Platz der Reihe „Eier legen" auf deinem Tableau und lege die angezeigte Anzahl an Eiern.**
   Um 1 Ei zu legen, nimmst du 1 Ei aus dem Vorrat (die Farbe spielt keine Rolle) und legst es auf eine Vogelkarte, die entsprechend ihres Ei-Limits noch Platz dafür hat. Sofern du das Ei später nicht verwendest, bleibt es auf der Vogelkarte liegen.

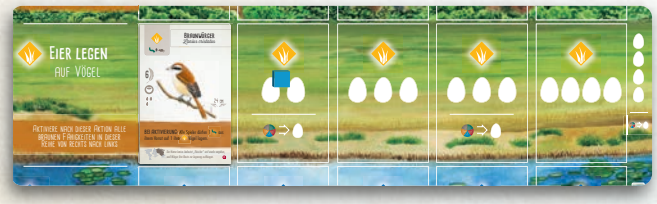
   Eier können frei auf alle Vögel verteilt werden (alle auf 1 Vogel ist ebenfalls möglich). Achte jedoch auf das Ei-Limit deiner Vögel. Das Ei-Limit eines Vogels wird mit der Anzahl der Ei-Symbole links auf der Vogelkarte angezeigt. Auf einer Vogelkarte können nicht mehr als diese Anzahl Eier liegen.



   Es ist möglich, dass du mehr Eier erhältst, als du Platz hast. Lege die überschüssigen Eier zurück in den allgemeinen Vorrat.

2. **Zeigt der Bereich, auf den du deinen Aktionswürfel legst, einen Futter-in-Ei-Umwandlungsbonus, darfst du optional genau 1 Futtermarker gegen 1 zusätzliches Ei tauschen.**

3. **Aktiviere von rechts nach links alle braunen Fähigkeiten „Bei Aktivierung" deiner Graslandvögel. Das Aktivieren einer Fähigkeit ist optional.** Beende deinen Zug, indem du den Aktionswürfel auf die linke Seite in den Bereich „Eier legen" legst.



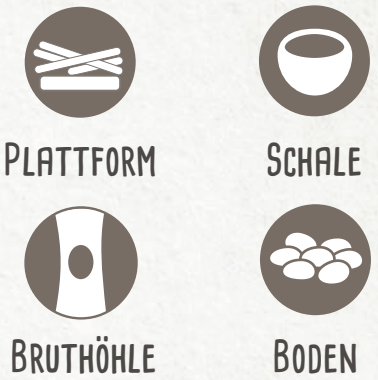
Beispiel: Du entscheidest dich für die Aktion Eier legen und legst 2 Eier. Du bezahlst 1 Futtermarker, um ein weiteres Ei zu legen. Anschließend aktivierst du die braune Fähigkeit „Bei Aktivierung" des Vogels und beendest deinen Zug.

VERWALTEN DER EIER

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

NESTTYPEN

Jeder Vogel hat ein Nest-Symbol unter seiner Punktzahl.
Diese können für Rundenziele und Bonuskarten wichtig sein.
Die 4 Nesttypen 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 proportional angepasst. Vögel mit maximal 6 Eiern (im Spiel) können in freier Wildbahn 15 oder mehr Eier in einem Jahr legen!*

OPTION 4. VOGELKARTEN ZIEHEN UND WASSERVOGELFÄHIGKEITEN AKTIVIEREN

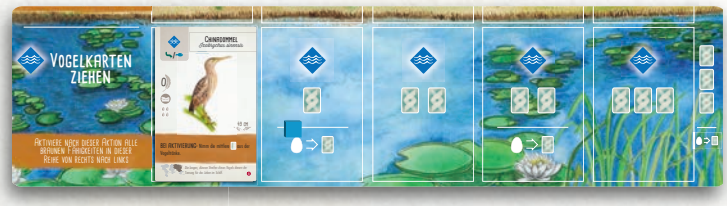
Beim Nachziehen könnt ihr beliebig aus den 3 offen liegenden Karten der Vogeltränke und der obersten Karte des Nachziehstapels wählen.

WENN DU KARTEN NACHZIEHEN MÖCHTEST, GEHE WIE FOLGT VOR:

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

2. **Zeigt der gewählte Bereich einen Ei-zu-Vogelkarte-Umwandlungsbonus, darfst du optional genau 1 Ei gegen 1 zusätzliche Vogelkarte tauschen.** Entferne 1 Ei von einer Vogelkarte und lege es in den allgemeinen Vorrat zurück.

3. **Aktiviere von rechts nach links alle braunen Fähigkeiten „Bei Aktivierung" deiner Wasservögel. Das Aktivieren einer Fähigkeit ist optional.** Beende deinen Zug, indem du den Aktionswürfel auf die linke Seite in den Bereich „Vogelkarten ziehen" legst.



Beispiel: Du entscheidest dich für die Aktion Vogelkarten ziehen und ziehst 1 Vogelkarte. Du wirfst 1 Ei ab, um eine weitere Vogelkarte zu ziehen. Anschließend aktivierst du die braune Fähigkeit „Bei Aktivierung" des Vogels und beendest deinen Zug.



ANMERKUNG DER AUTORIN:
Die Weltkarte unten links auf jeder Vogelkarte zeigt, auf welchem Kontinent der Vogel vorkommt.

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 Plätze der Vogeltränke 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.
Der Ablagestapel liegt offen aus.

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.

Der Spielablauf im Duellmodus

Wenn du einen Vogel auf dein Spielertableau spielst, setzt du einen Duellmarker (in der Regel den Duellmarker dieses Feldes) auf ein leeres Feld auf der Duellkarte ein. Das Feld muss dabei zum gespielten Vogel passen.

„Zum gespielten Vogel passen" heißt:

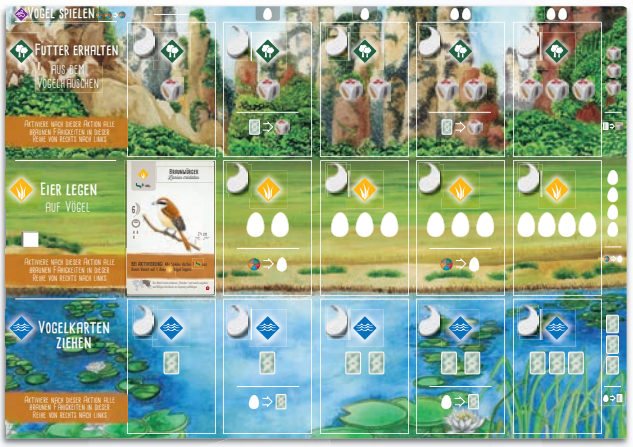
- Das Feld muss in dem Bereich der Duellkarte liegen, der dem **Lebensraum** entspricht, in den du den Vogel gespielt hast.
- Das **Symbol** auf dem Feld muss mit dem gespielten Vogel übereinstimmen:
  - » Um den Duellmarker auf einem Nestfeld einzusetzen, muss der Vogel den entsprechenden Nesttyp haben.
    - Sternennester gelten als beliebiges Nest und entsprechen somit jedem Nestsymbol auf der Duellkarte.
  - » Um den Duellmarker auf einem Futterfeld einzusetzen, musst du das entsprechende **Futter** ausgegeben haben.
    - Wenn du beim Spielen des Vogels die 2-für-1-Futterregel verwendest, dann gilt nur das „ertauschte" Futter. Du kannst also ein Feld für das benötigte Futter verwenden, aber keines für die 2 Futter, die du ausgegeben hast, um das benötigte Futter zu bekommen.
  - » Die Felder 50+ cm und <50 cm entsprechen der **Spannweite** des Vogels.
- **Beachte:** Es reicht nicht, wenn der Vogel den passenden Lebensraum und das passende Futter auf der Karte zeigt. Du musst den Vogel in diesen Lebensraum gespielt haben und das entsprechende Futter ausgegeben haben, als du den Vogel gespielt hast.

Wann darf ich einen Duellmarker einsetzen?

- Du setzt 1 Duellmarker ein, wenn du einen Vogel spielst. Das ist normalerweise der Fall, wenn du die Aktion „Vogel spielen" nutzt. Aber auch manche Vogelfähigkeiten erlauben dir das Spielen eines Vogels (z. B. spiele einen weiteren Vogel in diesen Lebensraum), für den du 1 Duellmarker einsetzt.
- **Beachte:** Die Duellmarker liegen als Erinnerung zum Einsetzen auf den Feldern deines Tableaus. Sie werden nicht automatisch gesetzt, wenn du das Feld belegst. Sie sind weder Voraussetzung, noch werden sie automatisch gelegt, sobald du das Feld belegst. Beispiele dazu:
  - » *Vogelfähigkeiten, die dir erlauben einen Vogel zu bewegen, erlauben dir **nicht** einen Duellmarker zu legen.*
  - » *Manche Vögel aus anderen Erweiterungen erlauben dir einen Vogel auf einen anderen Vogel zu spielen. Dies gilt als Spielen eines Vogels und du setzt einen Duellmarker ein.*
  - » *Im unwahrscheinlichen Fall, dass du in einem Spiel mehr als 15 Vögel spielst (und so alle Duellmarker bereits genutzt hast), nutze einen Ersatz als Duellmarker.*

Jedes Feld kann nur einmal (also nur von einem von euch) belegt werden.

Kannst oder möchtest du den Duellmarker nicht auf ein passendes freies Feld einsetzen, dann lege ihn stattdessen auf das „Auffrischungsfeld" links neben den Zielen. In einem späteren Zug darfst du, zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges, diesen Duellmarker entfernen, um die Karten in der Vogeltränke auszutauschen oder das Vogelhäuschen aufzufüllen (alle 5 Futterwürfel wieder hineinwerfen).





Bonus: Manche Felder auf der Duellkarte zeigen einen Bonus. Zeigt das Feld, das du belegst, ein Ei, eine Vogelkarte oder einen Futterwürfel, erhältst du das Entsprechende.

Beispiel: Der Braunwürger wurde ins Grasland gespielt. Der Duellmarker darf auf der Duellkarte in der Graslandregion auf ein leeres Feld mit einem der folgenden Symbole gesetzt werden: Wirbellose, Nager, Schalennest, <50 cm oder nach links zeigender Schnabel. Hier legt Weiß den Duellmarker auf ein Symbol Schalennest in der Graslandregion.

Der Spielablauf im Schwarmmodus



Die 2 Spieler, auf deren Farben das Drehrad zeigt, sind die aktiven Spieler. Sie führen ihre Züge gleichzeitig aus.

Wenn beide aktiven Spieler ihre Züge beendet haben, dreht ihr das Drehrad im Uhrzeigersinn einen Schritt weiter. Nun sind die beiden neuen aktiven Spieler am Zug.

- Um Verwirrung zu vermeiden, wartet, bis **beide** aktiven Spieler ihren Zug beendet haben, bevor ihr das Drehrad bewegt. Daher sollten die aktiven Spieler verkünden, wenn sie ihren Zug beendet haben.

Fahrt fort, bis alle Spieler ihre Züge dieser Runde beendet haben.

Sonderfälle im Spiel mit 7 Spielern

In den Runden 2 und 4 haben alle eine ungerade Anzahl an Zügen. Das hat zur Folge, dass der Spieler rechts vom Startspielermarker noch einen Aktionswürfel übrig hat, wenn alle anderen ihre Züge dieser Runde bereits ausgeführt haben. Dieser Spieler führt seinen letzten Zug alleine aus.

Die beiden Spieler am Rand der 4er-Gruppe werden während der Hälfte ihrer Züge gleichzeitig an der Reihe sein. Dies kann zu Problemen führen, wenn beide die Futterwürfel oder die Vogeltränke nutzen möchten. In diesen Zügen sollten die beiden aktiven Spieler ihre Züge nacheinander durchführen statt gleichzeitig.

- In den Runden 1 und 3 führt der aktive Spieler mit Stern seinen Zug zuerst aus (auf dem Drehrad mit 1,3 markiert).
- In den Runden 2 und 4 führt der aktive Spieler ohne Stern seinen Zug zuerst aus (auf dem Drehrad mit 2,4 markiert).

Während dieser Züge wird die Vogeltränke zwischen den Zügen der beiden aktiven Spieler aufgefüllt.

Im Spiel mit der Ozeanienerweiterung

Nektar: Alle Spieler benötigen Zugriff auf den Rohstoff Nektar. Daher ändert ihr die Zusammensetzung der Futterwürfel in den beiden Vogelhäuschen wie folgt: Füllt jedes Vogelhäuschen mit 2 Futterwürfeln mit Nektar und 3 normalen Futterwürfeln. Wertet Nektar bei einem Gleichstand wie die Rundenziele: Die am Gleichstand beteiligten Spieler erhalten die vollen Punkte des erreichten Platzes. Der nächste Platz ist immer noch verfügbar.

Emu: Erhalte alle Samen aus dem Vogelhäuschen deiner Gruppe. Wenn du Samen verteilst, darfst du sie an alle Spieler am Tisch verteilen (nicht nur innerhalb deiner Gruppe).



VOGELFÄHIGKEITEN

DIE FÄHIGKEITEN DER VOGELKARTEN UNTERTEILEN SICH IN VERSCHIEDENE KATEGORIEN:

BEI AKTIVIERUNG (BRAUN): Diese Fähigkeiten kannst du von rechts nach links aktivieren, wenn du 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. Falls euch die Futtermarker ausgehen sollten, schiebt stattdessen Vogelkarten unter den Vogel.

Dies zeigt an, dass der Vogel ein Greifvogel ist und eine Fähigkeit Jagen oder Fischen hat.





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

Dies zeigt an, dass es bei diesen Vogelarten zu einer Schwarmbildung kommen kann. Die Fähigkeit lässt euch andere Vogelkarten unter diese schieben. Jede geschobene Vogelkarte zählt am Spielende 1 Punkt.

1X ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN (ROSA):

Diese Fähigkeiten kannst du, während du auf deinen nächsten Zug wartest, **genau einmal auslösen**. Dies geschieht **im Zug eines Mitspielers**, wenn die angegebene Bedingung 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.



Beispiel: Wenn ein Mitspieler die Bedingung auf deiner Karte erfüllt (z. B. die Aktion „Eier legen" ausführen), bekommst du die Belohnung der Fähigkeit deiner Karte. Sollten aber ein oder mehrere ***weitere*** *Mitspieler ebenfalls die Bedingung erfüllen,* ***bevor du*** *wieder am Zug warst, bekommst du die Belohnung* ***nicht*** *noch einmal. Du kannst die Belohnung erst wieder erhalten, wenn du an der Reihe warst und die Bedingung anschließend erneut erfüllt wird.*

BEIM AUSSPIELEN (WEISS):
Diese Fähigkeit wird **einmalig** beim Ausspielen dieser Vogelkarte ausgelöst.



Fähigkeiten sind immer optional.

Beispiel: Wenn du nicht möchtest, musst du keine Karte unter einen Schwarmvogel schieben.

Der Anhang des Grundspiels und jeder Erweiterung beschreibt die Fähigkeiten der enthaltenen Vögel.

AM RUNDENENDE (PETROL):

Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, nachdem alle Züge einer Runde ausgeführt wurden, aber bevor das Rundenziel gewertet wird. Die Fähigkeiten können also maximal 4 Mal im Spiel ausgelöst werden.

- Löst sie in Spielreihenfolge aus, beginnend beim Startspieler der noch laufenden Runde.
- Hast du mehr als einen Vogel mit einer petrolfarbenen Fähigkeit, führe sie in beliebiger Reihenfolge aus.
- Diese Fähigkeiten lösen **keine** rosa Fähigkeiten („1x zwischen deinen Zügen") aus.



AM SPIELENDE (GELB):

Diese Fähigkeiten werden nur genau einmal ausgelöst – am Ende des Spiels.

- Löst diese Fähigkeiten aus, nachdem ihr alle Schritte des Rundenendes in Runde 4 abgehandelt habt.
- Hast du mehr als einen Vogel mit einer gelben Fähigkeit, führe sie in beliebiger Reihenfolge aus.
- Diese Fähigkeiten lösen **keine** rosa Fähigkeiten („1x zwischen deinen Zügen") aus.



SCHWARMMODUS
FÄHIGKEITEN, DIE SICH AUF MITSPIELER BEZIEHEN

Generell gilt: Alle Fähigkeiten, die sich auf Mitspieler beziehen, gelten für den gesamten Tisch und nicht nur für deine Gruppe.

Bei bestimmten Fähigkeiten gelten die folgenden Regeln:

„1X ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN" (ROSA)

Die rosa Fähigkeiten deiner Vögel werden **nie** ausgelöst, wenn du einer der aktiven Spieler bist, auch wenn ein Mitspieler gerade ebenfalls am Zug ist. Die Fähigkeiten können wieder neu ausgelöst werden, nachdem du wieder aktiver Spieler gewesen bist. Alle aktiven Spieler am Tisch (außer dem, der zeitgleich mit dir an der Reihe ist) können deine rosa Fähigkeiten auslösen, nicht nur die Mitspieler in deiner Gruppe.

„EIN MITSPIELER"

Löst du eine Fähigkeit aus, die sich auf einen einzelnen Mitspieler bezieht, wählst du von allen Spielern am Tisch, nicht nur aus deiner Gruppe.

„RECHTER / LINKER NACHBAR"

Bezieht sich eine Fähigkeit auf deinen rechten oder linken Nachbarn, dann betrifft es deinen rechten oder linken Sitznachbarn, egal in welcher Gruppe er ist.

„ALLE SPIELER" UND „DEINE MITSPIELER"

Löst du eine Fähigkeit aus, die „alle Spieler" oder „deine Mitspieler" betrifft, dann betrifft es alle Spieler am Tisch, nicht nur die deiner Gruppe. Das gilt auch für den anderen aktiven Spieler. Allerdings ist dieser erst betroffen, nachdem er seinen Zug beendet hat. Er kann in seinem Zug nichts nutzen, das er von dir in diesem Zug erhält.

- In einem Spiel mit 7 Spielern: Wenn die beiden aktiven Spieler ihre Züge nacheinander ausführen müssen (siehe S. 11), dann darf der 2. aktive Spieler in seinem Zug dennoch nichts nutzen, was er vom 1. aktiven Spieler erhält. Er muss zuerst seinen Zug beenden.

Manche Fähigkeiten beinhalten die Wahl aus einem Set an Karten oder Würfeln in Spielreihenfolge. Für diese gilt:

- Jede Gruppe wählt aus einem eigenen Set aus Karten oder Würfeln.
- In der Gruppe, die die Fähigkeit nicht ausgelöst hat, beginnt der aktive Spieler dieser Gruppe, nachdem er seinen Zug beendet hat. Dieser Spieler bekommt auch nur die Rohstoffe, die „alle Spieler" erhalten.
  - » In einem Spiel mit 7 Spielern: Wenn es beim Auslösen der Fähigkeit keinen aktiven Spieler in einer Gruppe gibt, beginnt in dieser Gruppe der Spieler, der als nächstes aktiver Spieler wird, mit der Auswahl.

RUNDENENDE

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

1. **Löst die Fähigkeiten „Am Rundenende" der Vögel auf euren Tableaus aus.**
2. **Markiert die erreichten Punkte für das Rundenziel der aktuellen Runde.**
3. **Ist Runde 4 vorbei, löst die gelben Fähigkeiten „Am Spielende" aus und führt dann die Wertung durch.**
   Ansonsten fahrt mit den Schritten 4–6 fort.
4. **Entfernt alle Aktionswürfel von euren Spielertableaus.**
5. **Werft alle Vogelkarten aus der Vogeltränke ab und füllt sie mit 3 neuen Vogelkarten vom Nachziehstapel auf.**
6. **Reicht den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.**

Das Rundenende im Duellmodus

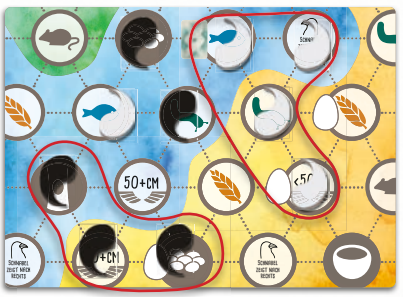
Am Rundenende: Legt wie im Grundspiel jeweils 1 Aktionsstein als Markierung auf die Rundenwertung (siehe S. 15). Punkte erhält nur, wer von euch das Rundenziel am besten erfüllt hat:

- Hast du das Rundenziel am besten erfüllt, legst du deinen Aktionsstein auf das Feld über dem Zielplättchen.
  Du erhältst am Spielende die gezeigten Punkte.
- Hast du das Rundenziel schlechter erfüllt, legst du deinen Aktionsstein auf das Feld unter dem Zielplättchen.
  Du erhältst am Spielende dafür keine Punkte.
- Hast du das Rundenziel schlechter erfüllt, wirst du Startspieler der nächsten Runde.
- Habt ihr beide das Rundenziel gleich gut erfüllt, legt ihr beide euren Stein auf das Feld über dem Rundenziel. Ihr erhaltet am Spielende beide die volle Punktzahl. Der Startspielermarker wechselt.

Am Spielende: Suche auf der Duellkarte deine größte Gruppe zusammenhängender Duellmarker. Du erhältst 1 Punkt pro Duellmarker in dieser Gruppe.

- 2 Felder auf der Duellkarte gelten als zusammenhängend, wenn sie durch eine Linie verbunden sind.





Beispiel: Der Duellkartenausschnitt links zeigt, dass Weiß am Spielende 4 Punkte für zusammenhängende Duellmarker erhält und Schwarz 3 Punkte.

Zusammenspiel mit anderen Erweiterungen

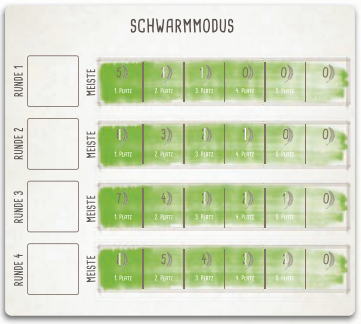
Europa:

Die Graugans, der Seidensänger und der Grünspecht haben Fähigkeiten, die sie doppelt für ein Rundenziel zählen lassen. Du darfst 2 Duellmarker einsetzen, wenn du sie spielst. Die Duellmarker müssen auf unterschiedliche Felder gelegt werden (einer oder beide dürfen dabei auch auf das „Auffrischen"-Feld gelegt werden).
Vögel, die seitwärts gelegt werden (z. B. die Blauracke, die Amsel, der Graureiher oder die Schwanzmeise), gelten immer noch als 1 Vogel. Du setzt für sie nur 1 Duellmarker ein.

Ozeanien:

Gibst du Nektar als beliebiges Futter ab, darfst du ihn als das benötigte Futter behandeln. Gibst du Nektar als Nektar ab (bei einem Vogel, der Nektar als Kosten hat), darfst du ihn auf der Duellkarte als beliebiges Futter behandeln.

Das Rundenende im Schwarmmodus



Bei der Auswertung der Rundenziele erhalten bei Gleichständen alle Beteiligten die volle Punktzahl und der nächste Platz bleibt verfügbar. *Beispiel: 2 Spieler haben beim 1. Platz Gleichstand. Beide erhalten die volle Punktzahl. Der Spieler, der das Rundenziel am nächstbesten erfüllt, belegt den 2. Platz.*

Gebt den Startspielermarker nach links weiter und stellt das Drehrad so ein, dass der Stern auf die Farbe dieses Spielers zeigt. das Drehrad zeigt die beiden aktiven Spieler der nächsten Runde an.

Wertung des Rundenziels (Regeln aus dem Grundspiel)

Das Grundspiel enthält eine doppelseitige Zieltafel und ein Set an Zielplättchen. 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. Die grüne Seite ist die Standardseite. Wir empfehlen neuen Spielern, die blaue Seite zu nutzen.

Grün: Mehrheit an Zielobjekten



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

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

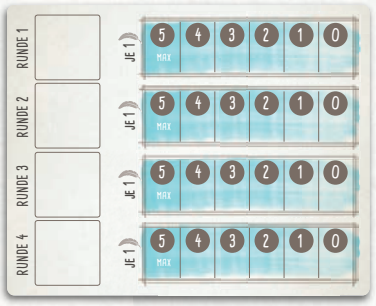
Bei einem Unentschieden legt ihr eure Würfel auf denselben Platz der Punkteskala und lasst den nächsten Platz leer. Bei Spielende werden die Punkte für diesen und den nächsten Platz (oder die nächsten Plätze) addiert und durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt (Platz 4 erhält 0 Punkte).

Beispiel: Erzielen 2 von euch in der zweiten Runde 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 erreichten 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.

Für die Endwertung siehe Seite 5.
Für Details zu den Rundenzielen siehe Anhang.

BONUSKARTEN

Wie im Aufbau beschrieben startet jeder Spieler das Spiel mit 1 Bonuskarte (gewählt aus 2 Karten). Es gibt außerdem Vögel, die es euch erlauben, weitere Bonuskarten zu erhalten. Bonuskarten werden am Ende des Spiels gewertet. Informationen zur Wertung der einzelnen Bonuskarten findet ihr im Anhang.

Bonuskarten in der Asienerweiterung

Den Fotografen, den Geografen und den Morphologen gibt es bereits im Grundspiel von Flügelschlag. Die Punktezahlen der Karten in dieser Erweiterung sind für das eigenständige Spiel der Asienerweiterung im Duellmodus angepasst (ohne andere Erweiterungen). Haltet diese Bonuskarten daher von den anderen getrennt und nutzt sie nur für das alleinige Spiel mit der Asienerweiterung (ohne Grundspiel und Erweiterungen).

Durch sprachliche Unterschiede bei den Trivialnamen ändert sich die Prozentzahl und damit auch die Punktewertung einzelner Bonuskarten deutlich, sodass wir empfehlen, bei bestimmten Vogelkarten-Kombinationen aus Grundspiel und/oder Erweiterungen, einzelne Bonuskarten zu entfernen. Ansonsten bleibt die Punktewertung der Bonuskarten gleich. Eine Übersicht findet ihr in der Tabelle rechts. Nachdem ihr die Karten entfernt habt, mischt die restlichen Bonuskarten zusammen mit den anderen.

Vogelkarten-Kombination	**Zu entfernende Bonuskarten**
Grundspiel, Asien, Europa	Geograf, Morphologe
Grundspiel, Asien, Ozeanien	Biologe, Geograf
Grundspiel, Asien, Europa, Ozeanien	Biologe, Geograf
Asien, Europa	Biologe, Geograf, Morphologe
Asien, Ozeanien	Biologe, Fotograf, Geograf, Morphologe
Asien, Europa, Ozeanien	Biologe, Geograf

ANMERKUNG

SPANNWEITEN: Die Flügelspannweiten werden in Asien nicht so häufig genutzt wie in Nordamerika und Europa. Daher konnten wir für viele Vögel keine Spannweite ermitteln. Viele asiatische Ornithologen messen stattdessen einen einzelnen Flügel. Wo notwendig, haben wir unser Bestes getan, um die Flügelspannweite aus den verfügbaren Daten zu berechnen.

CREDITS

- Die Informationen zu den Vögeln stammen von der Webseite Birds of the World (birdsoftheworld.org), aus *The Encyclopedia of Birds* von Paula Hammond und Per Christiansen und anderen Quellen.
- Die deutschen Trivialnamen stammen von avibase.bsc-eoc.org und ebird.org.
- Die fotografischen Quellen für die Vögel stammen von Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer und Peter Green.
- Drucke der Vögel und andere Illustrationen findet ihr unter Redandbluedesigns.com.
- Schriftart Cardenio Modern entworfen von Nils Cordes, nilscordes.com.
- Die Asienerweiterung beinhaltet außerdem die Illustrationen des Vogelhäuschens und des Ozeanientableaus von Beth Sobel und eine Vogelillustration von Catalina Martinez.

DU MÖCHTEST EIN ERKLÄRVIDEO SEHEN?

http://www.feuerland-spiele.de/spiele/fluegelschlag.php

Vielen Dank an Christoph von Better Board Games für das Video!

DU MÖCHTEST AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.
Wir freuen uns über ein „Like" oder einen neuen Follower.
facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite: www.feuerland-spiele.de

FEHLEN TEILE ?

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

© 2022 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de

Deutsche Bearbeitung: Inga Keutmann
Übersetzung: Karol Pryk, Inga Keutmann
Lektorat: Andreas Höhne, Gerhard Tischler,
Steffen Zacharias

DU HAST NOCH NICHT GENUG?

Flügelschlag



- 170 nordamerikanische Vögel
- 8 doppelseitige Zielplättchen
- 26 Bonuskarten
- weiteres Material für 5 Spieler

Europa-Erweiterung



- 81 europäische Vögel mit neuen Fähigkeiten
- 5 neue doppelseitige Zielplättchen
- 5 neue Bonuskarten
- und mehr

Ozeanien-Erweiterung



- 95 Vögel aus Ozeanien mit neuen Fähigkeiten
- 4 neue Zielplättchen und 5 neue Bonuskarten
- neue Spielertableaus und Futterwürfel
- 69 Nektarmarker und noch mehr

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.