FLÜGELSCHLAG

Ozeanien-Erweiterung



Ein Spiel von Elizabeth Hargrave
Illustriert von Natalia Rojas,
Ana Maria Martinez Jaramillo und Beth Sobel

In der zweiten Erweiterung zu Flügelschlag präsentieren wir euch die farbenfrohen und beeindruckenden Vögel Ozeaniens. Die Vogelkarten dieser Erweiterung können zusammen mit den Vögeln des Grundspiels und mit anderen Erweiterungen genutzt werden.

Diese Erweiterung enthält außerdem neue Spielertableaus und eine neue Futterart. Beides erlaubt euch, neue Strategien auszuprobieren. Weiterhin sind noch neue Bonuskarten und Zielplättchen sowie Eier in einer neuen Farbe enthalten.

Material

1 Regelheft

95 Vogelkarten



5 Bonuskarten



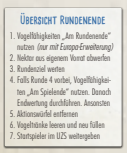
1 Wertungsblock



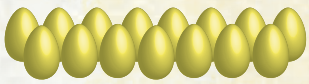
4 Zielplättchen



1 Übersichtsteil



15 Miniatureier



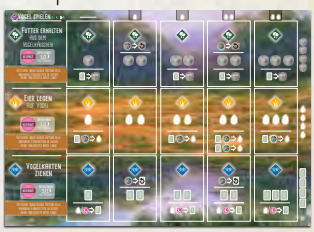
5 Futterwürfel



69 Nektarmarker



5 Spielertableaus



Diese Erweiterung enthält 3 Austauschkarten für die fehlerhaften Vogelkarten „Cassingimpel" und „Drosseluferläufer" (beide 1. Auflage Grundspiel) sowie „Gartenbaumläufer" (1. Auflage Europa-Erweiterung). Tauscht die Ursprungskarten gegen die hier enthaltenen Karten aus.

Aufbau

1. Mischt die Vogelkarten, die ihr nutzen möchtet, zu einem gemeinsamen Vogelstapel. Ihr könnt das Grundspiel mit beliebig vielen Erweiterungen oder eine beliebige Kombination aus 2 Vogelkartensets nutzen. Jedes dieser Sets von Vogelkarten ist in Hinblick auf Lebensraum und Nestart ausgewogen. Die Vogelkarten der Erweiterungen sind in der rechten unteren Ecke gekennzeichnet, falls ihr die Karten sortieren möchtet.
2. 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 einzelne Bonuskarten zu entfernen. Ansonsten bleibt die Punktewertung der Bonuskarten gleich. Eine Übersicht findet ihr in der folgenden Tabelle. Nachdem ihr die Karten entfernt habt, mischt die restlichen Bonuskarten und Zielplättchen zusammen mit den anderen.

Vogelkarten-Kombination	*Entfernte Bonuskarten*
Grundspiel, Ozeanien	Biologe, Morphologe
Grundspiel, Europa, Ozeanien	Geograf
Europa, Ozeanien	Biologe, Geograf

3. Baut den Rest wie gewohnt, aber mit diesen Änderungen auf:
   a. Ersetzt die 5 Futterwürfel des Grundspiels durch die in dieser Erweiterung enthaltenen 5 Würfel.
   b. Ersetzt die Spielertableaus des Grundspiels durch die in dieser Erweiterung enthaltenen neuen Spielertableaus.
      i. Ihr könnt die neuen Spielertableaus auch nutzen, wenn ihr die anderen Elemente der Ozeanien-Erweiterung nicht nutzen möchtet.
   c. Legt das Übersichtsteil neben die Zieltafel.
   d. Fügt die Nektarmarker dem allgemeinen Vorrat hinzu. Ihr erhaltet wie üblich 5 Vogelkarten und die 5 Futtermarker (kein Nektar) und trefft eure Auswahl. **Danach erhaltet ihr jeweils 1 Nektar.**

Achtung: Lasst am Ende einer Runde immer alle Aktionswürfel auf eurem Spielertableau liegen, bis ihr das Rundenziel gewertet habt. Das ist für ein Rundenziel aus dieser Erweiterung wichtig.

SPIELABLAUF

Wenn ihr mit der Ozeanien-Erweiterung spielt, ist der grundlegende Spielablauf der gleiche wie im Grundspiel. Allerdings gibt es einen **zusätzlichen Schritt** am Ende einer Runde und einen am Ende des Spiels.



Am Ende jeder Runde:

1. Nutzt die Vogelfähigkeiten „Am Rundenende", falls ihr mit der Europa-Erweiterung spielt.
2. **Werft allen Nektar in eurem Vorrat ab (siehe nächster Abschnitt „Nektar").**
3. Wertet das Rundenziel der aktuellen Runde.
4. Entfernt alle Aktionswürfel von eurem Spielertableau.
5. Werft alle Vogelkarten aus der Vogeltränke ab und befüllt sie neu.
6. Reicht den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.

Am Ende der letzten Runde führt ihr nur noch die Schritte 1-3 des Rundenendes durch. **Aktiviert dann alle Vogelfähigkeiten „Am Spielende"** (siehe Abschnitt „Neue Fähigkeit: Am Spielende" auf S. 3). Führt danach nur noch die abschließende Wertung zum Spielende durch.

NEKTAR

Pflanzenbasierte Zucker sind eine wichtige Nahrungsquelle für viele Vögel in Ozeanien.



In seinem Buch *Where Song Began* argumentiert der Biologe Tim Low, dass der Grund für das große Nektarangebot für Vögel in Australien am schlechten Boden läge. Dadurch fehle Bäumen die notwendige Menge an Nährstoffen, um mit dem Zucker neues Gewebe aufzubauen. Daher würden die Zucker stattdessen in Form von Nektar an Bestäuber (Honigfresser und viele Papageien eingeschlossen) abgegeben.

Überschüssige Zucker sind aber auch in anderen Formen verfügbar. Manche Eukalyptusarten sondern eine süße Substanz, „Manna", ab, wenn sie von Insekten befallen werden. Andere Insekten scheiden überschüssigen Zucker aus Baumsäften als Honigtau aus. Eine Vielzahl unterschiedlicher australischer Vögel, von Brillenvögeln bis Großfußhühnern, frisst mindestens eine dieser Zuckerarten.

Um diese Reichhaltigkeit an Zucker in allen seinen Formen zu repräsentieren, führt diese Erweiterung Nektar als neue Futterart ein und ersetzt die Futterwürfel durch neue Futterwürfel, die Nektar anbieten.

IMMER WENN IHR DIE FUTTERKOSTEN BEIM VOGEL SPIELEN ZAHLT, EINE VOGELFÄHIGKEIT MIT DEM SYMBOL FÜR BELIEBIGES FUTTER NUTZT ODER EINE BONUSAKTION NUTZT, GILT NEKTAR ALS BELIEBIGES FUTTER. Ihr könnt Nektar als eine der 5 anderen Futterarten einsetzen, wenn ihr einen Vogel spielt, eine Bonusaktion nutzt (z. B. 1 Futter abgeben, um eine zusätzliche Karte zu ziehen) oder abgebt, um eine Vogelfähigkeit zu nutzen.

- Manche Vögel haben Nektar als Futterkosten. Die normale Regel, dass ihr 2 beliebige Futter als ein bestimmtes Futter abgeben könnt, gilt auch für Nektar.
- Das Symbol beinhaltet immer auch Nektar. Falls ihr den Weißhalsraben und den Kolkraben aus dem Grundspiel dadurch als zu stark empfindet, entfernt sie aus dem Vogelstapel, wenn ihr mit der Ozeanien-Erweiterung spielt.

BEZIEHEN SICH VOGELFÄHIGKEITEN AUF EINE BESTIMMTE FUTTERART, KÖNNT IHR NEKTAR NICHT ALS BESTIMMTES FUTTER EINSETZEN. Benötigt eine Vogelfähigkeit z. B. Nager im Futterhäuschen, dürft ihr Nektar nicht als Nager zählen.

WERFT AM ENDE EINER RUNDE ALLE NEKTARMARKER IN EUREM PERSÖNLICHEN VORRAT AB. Ihr könnt Nektar nicht in die nächste Runde mitnehmen.

- Legt Nektar, den ihr am Ende einer Runde abwerft, in den allgemeinen Vorrat zurück. Ihr legt ihn nicht auf eines der „bezahlter Nektar" Felder auf eurem Spielertableau (siehe S. 3).
- Diese Regel gilt nur für nicht genutzten Nektar in eurem persönlichen Vorrat. Legt **keinen** Nektar ab, der auf den Feldern „bezahlter Nektar" liegt oder von einem Vogel gelagert wurde.

ANMERKUNG DER AUTORIN: *Das reichhaltige Angebot an pflanzenbasierten Zuckern nutzt nicht nur Vögeln. Es zieht eine Vielzahl von Insekten und Säugetieren an. Und letztendlich werden aus bestäubten Blüten Früchte oder Samen. Nektar ist also nicht nur direkte Nahrungsquelle, sondern andere Vögel finden ihr Futter als direkte Folge seines Vorhandenseins. Diese wichtige Rolle im Ökosystem hat mich veranlasst, Nektar als Joker einzuführen.*



Immer wenn ihr für eine der folgenden Aktionen Nektar bezahlt, legt ihr den Nektar auf das Feld „bezahlt" des entsprechenden Lebensraums auf eurem Spielertableau.

Ihr könnt Nektar auf euer Spielertableau legen, wenn

- ihr Nektar als Teil der Futterkosten eines Vogels bezahlt (gilt nicht, wenn ihr 2 beliebige Futter als 1 Nektar abgebt),
- ihr Nektar als bezahlt, um eine Vogelfähigkeit zu nutzen (wird eine bestimmte Futterart verlangt, dürft ihr nicht Nektar bezahlen),
- ihr Nektar für eine Bonusaktion auf eurem Spielertableau bezahlt (wie z.B. das Vogelhäuschen oder die Vogeltränke neu befüllen oder mehr Eier oder Karten erhalten).

Ihr müsst den Nektar in denselben Lebensraum legen, in dem ihr ihn ausgegeben habt. Habt ihr einen Vogel gespielt, legt ihn in die Reihe, in der ihr den Vogel gespielt habt. Ansonsten legt ihn in die Reihe, die ihr in eurem Zug aktiviert habt.

Ihr dürft beim Vogel spielen nicht Nektar abgeben, um ihn für = zu nutzen. Nektar gilt hier bereits als beliebiges Futter.

Prüft am Spielende in jedem Lebensraum, wer die meisten Nektarmarker auf dem Feld „bezahlt" auf dem Spielertableau hat. Vergebt dann Siegpunkte wie auf dem Spielertableau angegeben. In jedem Lebensraum:

- 5 Punkte für den meisten Nektar.
- 2 Punkte für den zweitmeisten Nektar.

Wie bei den Rundenzielen müsst ihr mindestens 1 Nektarmarker auf dem Lebensraum haben, um an der Nektarwertung des Lebensraums teilzunehmen. Haben 2 oder mehr von euch die gleiche Anzahl Nektarmarker in einem Lebensraum, addiert die Punkte und teilt sie (abgerundet). Haben z.B. zwei von euch den meisten Nektar, erhält jeder 3 Punkte. Haben 2 von euch den zweitmeisten Nektar, erhält jeder 1 Punkt.

Neuer Aktionsbonus (Spielertableau): Neu befüllen

In Spalte 2 und 4 der Wald- und Wasserlebensräume des neuen Spielertableaus gibt es jeweils einen neuen Aktionsbonus.

Wald: Du darfst 1 beliebigen Futtermarker bezahlen, um alle Würfel neu ins Vogelhäuschen zu werfen.

Wasser: Du darfst 1 beliebigen Futtermarker bezahlen, um alle Vögel aus der Vogeltränke abzuwerfen und die Vogeltränke neu zu befüllen.

Führt die Aktionen eines Feldes in der aufgedruckten Reihenfolge von oben nach unten durch: Befülle neu, sofern du möchtest, nimm dann als Hauptaktion Futter oder Karten und nutze danach, sofern du möchtest, den Umwandlungsbonus (nur in Spalte 4).

Neue Fähigkeit: Am Spielende

Einige Vögel haben eine gelbe Fähigkeit, die genau einmal am Ende des Spiels aktiviert wird. Aktiviert diese Fähigkeiten, nachdem ihr das Rundenziel der vierten Runde gewertet habt, aber bevor ihr die Aktionswürfel entfernt. Habt ihr mehr als einen Vogel mit einer Fähigkeit „Am Spielende", dürft ihr sie in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Vögel mit dieser Fähigkeit aktivieren keine rosa Fähigkeiten.

Einen optionalen Aktionsbonus (egal ob neu oder bereits bekannt) erkennt ihr an den Kosten. Hat eine Aktion Kosten, ist es ein Aktionsbonus. Hat eine Aktion keine Kosten, ist es eine Hauptaktion.

Flugunfähige Vögel

Ein paar Vögel zeigen bei der Spannweite ein * Symbol. Diese Vögel sind flugunfähig und haben nur verkümmerte Flügel. Flugunfähige Vögel gelten für jede Vogelfähigkeit oder Bonuskarte, die sich auf die Spannweite bezieht, als Joker.

Zum Beispiel:

- *Flugunfähige Vögel erfüllen immer die Spannweitenvoraussetzung bei einer Jagdfähigkeit .*
- *Flugunfähige Vögel haben für Bonuskarten, die Punkte für Vögel mit aufsteigenden oder absteigenden Spannweiten geben, einen beliebigen Wert.*



Benachbart

Bezieht sich eine Karte auf einen benachbarten Vogel, dann sind Vögel gemeint, die direkt links oder rechts neben oder direkt über oder unter dem Vogel liegen.

ANHANG

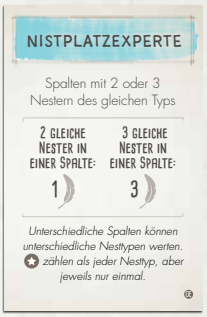
BONUSKARTEN



MASCHINENBAUER: Diese Bonuskarte gibt Punkte für alle Sets aus allen 4 verschiedenen Nesttypen. Dabei spielt die Anordnung und Position der Nester auf eurem Spielertableau keine Rolle. Es ist nur wichtig, dass 1 Set jeweils 1 Nest aller 4 Nesttypen beinhaltet.

Jedes Sternnest kann in genau 1 Set als ein anderer Nesttyp eingesetzt werden.
Zum Beispiel:

- *1 Bruthöhle, 1 Plattformnest und 2 Sternnester wären ein komplettes Set.*
- *2 Bruthöhlen, 2 Plattformnester, 1 Schalennest, 1 Bodennest und 2 Sternnester wären 2 komplette Sets.*
- *2 Schalennester, 2 Bruthöhlen, 2 Plattformnester und 1 Sternnest wären nur 1 komplettes Set, da das Sternnest nur Teil eines Sets sein kann und nicht Teil von mehreren Sets.*



NISTPLATZEXPERTE: Diese Bonuskarte gibt Punkte für jede Spalte, die mehr als 1 Nest des gleichen Nesttyps hat. Eine Spalte ist entsprechend 0, 1 oder 3 Punkte wert, je nachdem, ob 0, 2 oder 3 Nester des gleichen Nesttyps enthalten sind. Unterschiedliche Spalten dürfen, müssen aber nicht, unterschiedliche Nesttypen werten.

Sternnester gelten als beliebiger Nesttyp, wobei jedes Sternnest nur einmal zählt. Vögel, die seitwärts über 2 Spalten gelegt werden, zählen für beide Spalten. Haben seitwärts liegende Vögel ein Sternnest, (wie z. B. die Schwanzmeise aus der Europa-Erweiterung) dürft ihr den Nesttyp für jede der beiden Spalten frei wählen.



GRASLAND-, WALD- UND WASSERDATENANALYTIKER: Diese Bonuskarten geben euch Punkte für eine Folge von Vögeln mit aufsteigenden oder absteigenden Spannweiten in ihrem entsprechenden Lebensraum. Die Folge muss nicht alle Vögel im Lebensraum umfassen. Sie muss auch nicht beim ersten oder letzten Vogel des Lebensraums beginnen oder enden. Eine Folge darf 2 oder mehr Vögel mit der gleichen Spannweite beinhalten.

Flugunfähige Vögel gelten für diese Bonuskarten als Joker. Ihr könnt ihnen eine beliebige Spannweite zuordnen.

Beispiel: Die Spannweiten eurer ersten 3 Vögel im Wasser-Lebensraum sind in aufsteigender Reihenfolge, aber der vierte Vogel hat eine kleinere Spannweite als der dritte. Für den Wasserdatenanalytiker ist die Anzahl der fortlaufenden Vögel damit 3 und die Folge gibt euch daher 3 Punkte.

NEUE BEGRIFFE FÜR BONUSKARTEN

Für die folgenden Bonuskarten aus dem Basisspiel gelten nun durch neue Vögel die unten folgenden zusätzlichen Begriffe. Die Punktezahlen der Bonuskarten bleiben dennoch mit wenigen Ausnahmen gleich. Bitte beachtet hierzu die Tabelle auf Seite 1 unter Punkt 2. des Aufbaus.

- **BIOLOGE** (Flora & Fauna): Mistel, Zebra
- **FOTOGRAF** (Farben und Muster): Regenbogen, rost, scharlach, türkis
- **GEOGRAF** (Geografie): Austral(ien), Neuholland, Papua, Steppe, Südsee
- **MORPHOLOGE** (Körperteile): Bein, Steiß, Stirn, Wange

VOGELFÄHIGKEITEN

FUTTER ERHALTEN

GLANZFLECKDRONGO	**1X ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN:** Erhält ein Mitspieler, erhalte 1 aus dem Vorrat.	
ARIELFREGATTVOGEL	**BEI AKTIVIERUNG:** Alle Spieler dürfen 1 von einem entfernen. Jeder, der dies tut, erhält 1 aus dem Vorrat.	
GRAUMANTEL-BRILLENVOGEL	**BEI AKTIVIERUNG:** Alle Spieler erhalten 1 aus dem Vorrat.	
ROSELLA	**BEI AKTIVIERUNG:** Alle Spieler erhalten 1 aus dem Vorrat. Du erhältst zusätzlich 1 aus dem Vorrat.	
PEROUSEFRUCHTTAUBE	**BEI AKTIVIERUNG:** Alle Spieler erhalten 1 aus dem Vorrat. Du erhältst zusätzlich 1 aus dem Vorrat.	
GELBNACKEN-LAUBENVOGEL GOLDOHR-HONIGFRESSER RAGGIPARADIESVOGEL SCHWARZKOPF-WIPPFLÖTER	**BEI AKTIVIERUNG:** Wähle 1 Mitspieler. Ihr erhaltet beide 1 [bestimmtes Futter] aus dem Vorrat.	
ROSTBAND-HONIGFRESSER	**BEI AKTIVIERUNG:** Wirf 1 ab. Tust du das, erhalte 1 aus dem Vorrat.	
MAORI-GLOCKENHONIGFRESSER	**BEI AKTIVIERUNG:** Wirf X ab, um X aus dem Vorrat zu erhalten.	
ROTSTEIß-MISTELFRESSER	**BEI AKTIVIERUNG:** Erhalte 1 aus dem Vorrat ODER wirf 1 ab, um 1 aus dem Vorrat zu erhalten.	
WEIßAUGEN-HONIGFRESSER	**BEI AKTIVIERUNG:** Erhalte 1 aus dem Vogelhäuschen.	Zeigen alle Würfel die gleiche Seite, darfst du vorher das Vogelhäuschen neu füllen.
BORSTENKOPF MAORIFRUCHTTAUBE ROTKOPF-SÄBELSCHNÄBLER ROTSTIRNSCHNÄPPER	**BEI AKTIVIERUNG:** Hat dein [linker / rechter] Mitspieler min. 1 [bestimmtes Futter] in seinem Vorrat, dann erhalte 1 [dieses Futter] aus dem Vorrat.	Du erhältst das Futter aus dem allgemeinen Vorrat.
EMU	**BEI AKTIVIERUNG:** Erhalte alle aus dem Vogelhäuschen. Behalte die Hälfte (aufgerundet) und verteile den Rest beliebig an Mitspieler.	Du musst alle restlichen Samenmarker an Mitspieler verteilen und darfst keine abwerfen. Zeigen alle Würfel die gleiche Seite, darfst du vorher das Vogelhäuschen neu füllen.
REGENBOGENLORI	**BEI AKTIVIERUNG:** Wirf 1 aus dem „bezahlt"-Bereich deines Lebensraums ab. Tust du das, dann erhalte 2 aus dem Vogelhäuschen.	Zeigen alle Würfel die gleiche Seite, darfst du vorher das Vogelhäuschen neu füllen.
ROTLAPPEN-HONIGFRESSER	**BEIM AUSSPIELEN:** Erhalte 1 für jeden Vogel <49 cm in deinem Lebensraum.	

Maskenkiebitz	**Beim Ausspielen:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen. Nimm dir für jede Futterart im Vogelhäuschen 1 Futter dieser Art aus dem Vorrat.	Bei Futterwürfeln, die 2 Futterarten zeigen, darfst du beide Arten nehmen. Du darfst aber nie mehr als 1 Futtermarker einer Art nehmen. Entferne die Würfel, mit denen du Futter nimmst, aus dem Vogelhäuschen. Löst du die Fähigkeit aus, dann wirf die Futterwürfel nur einmalig zu Beginn neu ins Vogelhäuschen. Zeigen alle Würfel die gleiche Oberseite, darfst du sie nicht als Teil der Fähigkeit dieses Vogels neu würfeln.
Baumschwalm	**1x zwischen deinen Zügen:** Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Futter erhalten", erhalte am Ende seines Zuges 1 aus dem Vogelhäuschen.	Zeigen alle Würfel die gleiche Seite, darfst du vorher das Vogelhäuschen neu füllen.

Karten ziehen

Brolgakranich	**Bei Aktivierung:** Wähle 1 Mitspieler. Er legt 1 auf einen seiner Vögel. Ziehe 2 .	Du darfst die Karten auch ziehen, wenn dein Mitspieler kein legen kann.
Halbmond-Löffelente	**Bei Aktivierung:** Wähle 1 Mitspieler. Zieht beide 1 vom Nachziehstapel.	
Rosenohrente Australzwergente	**Bei Aktivierung:** Ziehe 2 vom Nachziehstapel. Behalte 1 davon und gib die andere einem Mitspieler.	
Dominikanermöwe	**Bei Aktivierung:** Wirf X ab, um X zu ziehen.	
Gartenfächerschwanz Halsbandkasarka Königslöffler Lappenente	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 offene mit [bestimmtem Nesttyp] oder Nest aus der Vogeltränke. Du darfst die Tränke vorher auffüllen oder austauschen.	Bevor du eine Karte mit dem gezeigten Nesttyp ziehst, darfst du • die Vogeltränke austauschen (wirf alle Karten aus der Tränke ab und decke 3 neue auf) oder • die Vogeltränke auffüllen (decke neue Vogelkarten auf leere Plätze der Tränke auf) oder • die Vogeltränke so belassen wie sie ist.



Eier legen

Rotschwanzkuckuck	**1x zwischen deinen Zügen:** Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Eier legen", dann lege 1 ◯ auf einen Vogel <30 cm.	
Fasankuckuck	**1x zwischen deinen Zügen:** Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Eier legen", dann lege 1 ◯ auf diesen Vogel.	
Stephanieparadieselster	**Bei Aktivierung:** Wähle 1 Mitspieler. Ihr legt beide 1 ◯ auf einen eurer Vögel.	
Horsfieldlerche	**Bei Aktivierung:** Wirf 1 🪶 aus deinem Vorrat ab. Tust du das, lege bis zu 2 ◯ auf diesen Vogel.	
Friedenstäubchen	**Bei Aktivierung:** Wirf X 🪶 ab, um X ◯ auf diesen Vogel zu legen.	
Schwarzbrustwachtel	**Beim Ausspielen:** Wirf bis zu 6 🎲 ab. Lege für jedes abgeworfene Futter 1 ◯ auf diesen Vogel.	
Pukeko	**Bei Aktivierung:** Lege 1 ◯ auf einen benachbarten Vogel.	Als benachbart gelten die Vögel direkt links oder rechts daneben, bzw. direkt darüber und darunter.
Weißbauch-Schwalbenstar	**Beim Ausspielen:** Lege 1 ◯ auf jeden deiner Vögel im 🌾.	
Augenbrauenente	**Am Spielende:** Lege für je 2 ◯ in deinem 🌊 Lebensraum 1 ◯ auf diesen Vogel.	Das Ei-Limit dieses Vogels gilt weiterhin. Hast du z. B. 6 Eier in deinem Wasserlebensraum, aber auf dem Vogel nur Platz für 1 Ei, legst du 1 Ei. Runde ab. Hast du z. B. 5 Eier, legst du 2 Eier. Du legst die Eier nach der Wertung des Rundenziels für Runde 4.
Südsee-Sumpfhuhn	**Am Spielende:** Lege 1 ◯ auf jeden deiner Vögel im 🌊.	Du legst die Eier nach der Wertung des Rundenziels für Runde 4.
Kräuselscharbe Reinwardt-Großfußhuhn Thermometerhuhn	**Am Spielende:** Lege 1 ◯ auf jeden deiner Vögel mit einem [bestimmten Nesttyp] Nest.	★ Nester zählen ebenfalls. Du legst die Eier nach der Wertung des Rundenziels für Runde 4.
Rotrücken-Staffelschwanz	**Am Spielende:** Lege 1 ◯ auf jeden deiner Vögel mit einem ★ Nest.	Dieser Vogel legt Eier nur auf Nester mit ★ Symbol. Du legst die Eier nach der Wertung des Rundenziels für Runde 4.
Schwarzschwan Türkisstaffelschwanz	**Am Spielende:** Lege 1 ◯ auf jeden deiner Vögel [größer / kleiner einer bestimmten Spannweite].	Flugunfähige Vögel (*) gelten bei benötigten Spannweiten als Joker. Du darfst daher für beide Fähigkeiten Eier auf sie legen, auch wenn sich die Fähigkeiten widersprechen. Du legst die Eier nach der Wertung des Rundenziels für Runde 4.

Schwarm bilden

Rosakakadu	**Bei Aktivierung:** Wähle 1 Mitspieler. Er wirft alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen und erhält dann 1 daraus. Schiebe 2 vom Nachziehstapel unter diese Karte.	Entferne den Würfel beim Futter erhalten aus dem Vogel-häuschen, wie du es normalerweise auch tun würdest.
Scharlachtrugschmätzer	**Bei Aktivierung:** Wirf 1 aus deinem Vorrat ab. Tust du das, schiebe 1 vom Nachziehstapel unter diese Karte.	
Nymphensittich	**Bei Aktivierung:** Wirf 1 aus deinem Vorrat ab. Tust du das, schiebe 1 aus der Vogeltränke unter diese Karte.	Du darfst dir aussuchen, welche Karte aus der Vogeltränke du unter diesen Vogel schiebst.
Australzebraamadine	**Bei Aktivierung:** Hat dein rechter Mitspieler min. 1 in seinem Vorrat, schiebe 1 vom Nachziehstapel unter diese Karte.	
Gelbhaubenkakadu Inkakakadu	**Bei Aktivierung:** Schiebe 1 aus deiner Hand unter diese Karte. Tust du das, erhalten alle Spieler 1 [bestimmtes Futter] aus dem Vorrat.	
Weißstirn-Schwatzvogel	**Bei Aktivierung:** Schiebe 1 aus deiner Hand unter diese Karte. Tust du das, lege 2 auf diesen Vogel. Deine Mitspieler legen 1 auf einen ihrer Vögel.	
Wellensittich	**Bei Aktivierung:** Schiebe den kleinsten Vogel aus der Vogeltränke unter diese Karte.	Die Größe bezieht sich auf die Spannweite. Haben mehrere Vögel die kleinste, wählst du.
Mähnenente	**Bei Aktivierung:** Schiebe bis zu 3 aus deiner Hand unter diese Karte. Tust du das mit min. 1 , erhalte 1 aus dem Vorrat.	Du erhältst nie mehr als 1 Samen pro Zug, egal wieviele Karten du unter den Vogel schiebst.
Australspornpieper	**Am Spielende:** Schiebe 1 vom Nachzieh-stapel unter jede Karte in deinem .	
Papuahornvogel	**Beim Ausspielen:** Wirf alle von einem deiner Vögel mit Nest ab. Schiebe doppelt so viele vom Nachziehstapel unter diese Karte wie du abgeworfen hast.	
Glücksschwalbe	**Beim Ausspielen:** Schiebe 1 vom Nachziehstapel unter jede Karte in diesem Lebensraum.	
Weißkopfnoddi	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen und erhalte dann alle daraus. Wirf X davon ab, um X vom Nachziehstapel unter diesen Vogel zu schieben.	Entferne die Würfel beim Futter erhalten aus dem Vogelhäuschen, wie du es normalerweise auch tun würdest.
Weißkehlente	**Bei Aktivierung:** Ziehe 3 vom Nachziehstapel. Behalte 1 Vogel, sofern vorhanden. Nimm ihn auf die Hand oder schiebe ihn unter diese Karte. Wirf die anderen ab.	
Australischer Ibis	**Bei Aktivierung:** Mische den Ablagestapel und ziehe 2 davon. Wähle 1 und wirf die andere ab. Du darfst die gewählte unter diese Karte schieben oder auf die Hand nehmen.	Lege den Ablagestapel danach wieder separat vom Nachziehstapel ab.

Jagen und Fischen

Zwergpinguin	**Bei Aktivierung:** Ziehe 5 vom Nachziehstapel. Für jeden in deren Futterkosten, lagere 1 aus dem Vorrat auf dieser Karte. Wirf die Karten danach ab.	
Rostkauz	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 offene <75 cm aus der Vogeltränke und schiebe sie unter diese Karte.	Trifft das auf mehrere Vögel zu, wählst du, welche Karte du unter diesen Vogel schiebst.
Rotrückenreiher	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 vom Nachziehstapel. Zeigt sie als Lebensraum (auch) , schiebe sie unter diese Karte. Andernfalls wirf sie ab.	
Habichtfalke	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 vom Nachziehstapel. Zeigt sie als Futterkosten (auch) oder , schiebe sie unter diese Karte. Andernfalls wirf sie ab.	
Keilschwanzadler	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 vom Nachziehstapel. Ist sie >65 cm, schiebe sie unter diese Karte und lagere 1 aus dem Vorrat auf dieser Karte. Andernfalls wirf sie ab.	Beachte, dass der Keilschwanzadler, im Gegensatz zu anderen Raubvögeln, Vögel mit Spannweiten ÜBER 65 cm sucht.
Graurücken-Metzgervogel	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 vom Nachziehstapel. Ist sie <40 cm, schiebe sie unter diese Karte und lagere 1 aus dem Vorrat auf dieser Karte. Andernfalls wirf sie ab.	
Australischer Gleitaar	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen. Erhalte dann 1 daraus. Du darfst ihn einem Mitspieler geben. Tust du das, lege 3 auf diesen Vogel.	Entferne den Würfel beim Futter erhalten aus dem Vogelhäuschen, wie du es normalerweise auch tun würdest.
Graubrustpitohui Weißwangenreiher	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen und erhalte dann alle [bestimmte Futterart] im Vogelhäuschen. Du darfst sie teilweise oder komplett auf dieser Karte lagern.	Entferne die Würfel beim Futter erhalten aus dem Vogelhäuschen, wie du es normalerweise auch tun würdest.
Eulenschwalm	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen. Erhalte dann 1 oder aus dem Vogelhäuschen und lagere ihn auf dieser Karte.	Du erhältst insgesamt 1 Futter. Entferne den Würfel beim Futter erhalten aus dem Vogelhäuschen, wie du es normalerweise auch tun würdest.
Weißbauch-Seeadler	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen. Erhalte dann 1 oder aus dem Vogelhäuschen und lagere ihn auf dieser Karte.	Du erhältst insgesamt 1 Futter. Entferne den Würfel beim Futter erhalten aus dem Vogelhäuschen, wie du es normalerweise auch tun würdest.
Jägerliest	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen. Erhalte dann daraus 1 , , oder .	Du erhältst insgesamt 1 Futter. Entferne den Würfel beim Futter erhalten aus dem Vogelhäuschen, wie du es normalerweise auch tun würdest.
Götzenliest	**1x zwischen deinen Zügen:** Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Futter erhalten", erhalte am Ende seines Zuges 1 , oder aus dem Vogelhäuschen.	Zeigen alle Würfel die gleiche Seite, darfst du vorher das Vogelhäuschen neu füllen.

Bonuskarten

Nordstreifenkiwi	**Beim Ausspielen:** Wirf eine deiner Bonuskarten ab. Ziehe dann 4 neue Bonuskarten und behalte 2 davon. Wirf die anderen 2 ab.	
Steppenläufer	**Beim Ausspielen:** Ziehe 1 Bonuskarte für jeden Vogel in deinem Lebensraum. Behalte 1 davon und wirf den Rest ab.	
Kea	**Beim Ausspielen:** Ziehe 1 Bonuskarte. Du darfst X abwerfen, um X weitere Bonuskarten zu ziehen. Behalte 1 der gezogenen Bonuskarten und wirf den Rest ab.	Du ziehst zuerst 1 Bonuskarte und entscheidest dann, wieviele zusätzliche Bonuskarten du nachziehst. Du musst dies auf einmal und nicht schrittweise entscheiden.
Abbott-Tölpel	**Beim Ausspielen:** Ziehe 3 Bonuskarten, dann wirf 2 Bonuskarten ab. Das dürfen auch Bonuskarten sein, die du bereits hattest.	
Schiefschnabel	**Beim Ausspielen:** Durchsuche den Ablagestapel der Bonuskarten und behalte davon 1 deiner Wahl.	Lege den Ablagestapel danach wieder separat vom Nachziehstapel ab.
Kakapo	**Am Spielende:** Ziehe 4 neue Bonuskarten und behalte 1 davon. Wirf den Rest ab.	Da der Name vom Maoriwort für Nachtpapagei abstammt, zählt der Kakapo nicht für den Morphologen.

Andere Fähigkeiten

Graurücken-Leierschwanz Tui	**Bei Aktivierung:** Kopiere die braune Fähigkeit eines Vogels im deines [rechten / linken] Mitspielers.	Die kopierte Fähigkeit muss eine braune „Bei Aktivierung"-Fähigkeit sein.
Rotflügelsittich	**Bei Aktivierung:** Gib 1 aus deinem Vorrat an einen Mitspieler. Tust du das, lege entweder 2 auf diesen Vogel ODER erhalte 2 aus dem Vogelhäuschen.	Zeigen alle Würfel die gleiche Seite, darfst du vorher das Vogelhäuschen neu füllen. Entferne den Würfel beim Futter erhalten aus dem Vogelhäuschen, wie du es normalerweise auch tun würdest.
Helmkasuar	**Beim Ausspielen:** Wirf einen Vogel aus deinem ab und spiele diese Karte an seine Stelle. Zahle die Futter-, aber keine Ei-Kosten. Lege dann 4 auf diesen Vogel und erhalte 2 aus dem Vorrat.	Du darfst den Helmkasuar auch auf ein leeres Feld spielen, musst dann aber auch die Ei-Kosten zahlen, darfst keine Eier auf ihn legen und erhältst keine Früchte.
Australrohrsänger Goldkopf-Zistensänger Maorigerygone	**Beim Ausspielen:** Spiele einen zweiten Vogel in den [bestimmter] Lebensraum. Zahle seine normalen Futterkosten. Zahle 1 weniger bei den Ei-Kosten.	
Drosselstelze	**Am Spielende:** Wirf 2 aus dem ab. Tust du das, spiele 1 Vogel im mit normalen Futter-, aber ohne Ei-Kosten. Hat er eine Fähigkeit „Beim Ausspielen" oder „Am Spielende", darfst du sie nutzen.	Andere als die genannten Fähigkeiten darfst du mit dem neu gespielten Vogel nicht nutzen. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, hast du bereits alle Nektarmarker abgeworfen. Möchtest du einen Vogel mit Nektarkosten spielen, musst du stattdessen also 2 beliebige Futtermarker abgeben.
Graukopfnonne	**Am Spielende:** Spiele 1 Vogel. Zahle seine normalen Futterkosten. Zahle 1 weniger bei den Ei-Kosten. Hat er eine Fähigkeit „Beim Ausspielen" oder „Am Spielende", darfst du sie nutzen.	

Gouldpapageiamadine	**Am Spielende:** Spiele 1 Vogel. Zahle seine normalen Futter- und Ei-Kosten. Hat er eine Fähigkeit „Beim Ausspielen" oder „Am Spielende", darfst du sie nutzen.	Andere als die genannten Fähigkeiten darfst du mit dem neu gespielten Vogel nicht nutzen. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, hast du bereits alle Nektarmarker abgeworfen. Möchtest du einen Vogel mit Nektarkosten spielen, musst du stattdessen also 2 beliebige Futtermarker abgeben.
Neuhollandkrähe Spitzschopftaube	**Am Spielende:** Lagere bis zu [X bestimmtes Futter] aus deinem Vorrat auf dieser Karte.	
Flötenvogel	**Am Spielende:** Wirf von jedem anderen Vogel in dieser Reihe und Spalte 1 Ei ab, sofern vorhanden. Lagere für jedes abgeworfene Ei 2 Futter aus dem Vorrat auf dieser Karte.	
Langbeinschnäpper	**Bei Aktivierung:** Hat dein rechter Mitspieler min. 1 Nektar in seinem Vorrat, dann erhalte 1 Nektar aus dem Vorrat und lagere ihn auf dieser Karte.	

Rundenziele

Aktionswürfel auf „Vogel spielen": Zählt die Anzahl der Aktionswürfel, die ihr in dieser Runde auf „Vogel spielen" gelegt habt. Beachtet: Für die Wertung dieses Rundenziels ist es wichtig, dass ihr die Aktionswürfel bis nach der Wertung in der gespielten Reihe liegen lasst!

[bestimmtes Futter] in den Futterkosten eurer Vögel: Zählt die Anzahl der Futtersymbole auf euren gespielten Vögeln, die dem Futtersymbol auf dem Rundenziel entsprechen. Zähle zum Beispiel für das Rundenziel „Obst+Futter in den Futterkosten deiner Vögel" die Anzahl aller Obst plus der Anzahl aller Futter in den Futterkosten der Vögel auf eurem Spielertableau. Hat ein Vogel „Obst/Futter" Futterkosten (du hast also 1 Obst ODER 1 Futter bezahlt, um den Vogel zu spielen), zählt dies nur als 1 für das Rundenziel (nicht als 2). Nektar und Joker zählen nicht.

Kein Ziel: Am Ende dieser Runde wird kein Rundenziel gewertet. Ihr behaltet euren Aktionswürfel. In den folgenden Runden könnt ihr also eine Aktion mehr machen als üblich.

Schnabel zeigt nach links / rechts: Für diese Rundenziele zählen eure gespielten Vögel, deren Schnabel in die angegebene Richtung zeigt. Vögel, deren Schnabel nach vorn oder senkrecht nach oben zeigt, zählen für keines der beiden Rundenziele.

Diese Rundenziele sollen euch ermutigen, euch die Illustrationen noch genauer anzusehen. Falls ihr euch häufig nicht einigen könnt, in welche Richtung der Schnabel zeigt, entfernt dieses Zielplättchen aus dem Spiel. Auch wenn wir finden, dass man die Schnabelrichtung meist gut zuordnen kann, möchten wir folgendes klarstellen:

- Auch wenn der **Schiefschnabel** nach vorn blickt, zeigt sein Schnabel zur linken Seite der Karte.
- Die Karte des **Eistauchers** (aus dem Grundspiel) zeigt 2 Vögel mit Blick in jeweils eine Richtung. Sie zählt daher für beide Ziele.
- Die Karte des **Haubentauchers** (aus der Europa-Erweiterung) zeigt 2 Vögel mit Blick in dieselbe Richtung. Sie zählt als 1 Vogel mit Blickrichtung links.

Die Schnäbel der folgenden Vögel zeigen weder nach rechts noch nach links.

Grundspiel
Fleckenkauz
Kalifornischer Kondor
Kaninchenkauz
Ohrenlerche
Ostkreischeule
Schleiereule
Streifenkauz
Virginiauhu

Europa-Erweiterung
Gartenbaumläufer
Schneeeule
Steinkauz

Ozeanien-Erweiterung
Baumschwalm
Kakapo
Rostkauz

CREDITS



Die Informationen über die Vögel stammen größtenteils von bzw. aus:

- *Handbook of Birds of the World Alive* (hbw.com)
- *BirdLife Australia* (birdsinbackyards.net)
- *New Zealand Birds Online* (nzbirdsonline.org.nz)
- *The Australian Bird Guide* von Peter Menkhorst et al. (Princeton University Press)
- *Where Song Began* von Tim Low (Yale University Press).
- Die deutschen Trivialnamen stammen von https://avibase.bsc-eoc.org.

Fotografische Quellen:

Dušan Brinkhuizen
Four Oaks/Shutterstock.com
Geoff Jones
Geoff Walker
Greg Oakley
Heyn de Kock
Jan Wegener
Josh More
Leo Berzins
Marc Dalmulder
Michal Klajban
Mick McKean
Sha Lu
Peta Jade
Steve Attwood
Julian Robinson
Gary Kramer
Michael Grimmig
Steve Russell
Mike Ashbee
Lars Petersson
Stanislav Harvancik
Hanne and Jens Eriksen
Dubi Shapiro
Nicholas Tan
Daniel Pos
Patrick Donini
Mark Sanders
Bruna Tebguan
Kev Koelmeyer
Roger Wasley
Angela Towndrow von Downtoraptors
Iggino Van Bael

Drucke der Vögel und andere Illustrationen findet ihr auf nataliarojasart.com und anamartinez.com.

Die Schriftart Cardenio Modern wurde entworfen von Nils Cordes, nilscordes.com.

Facebook-Gruppenmitglieder, deren Ideen in dieser Erweiterung aufgegriffen wurden:
Racquel Mohr Halland, Betsie De Wreede, Sam Gray, Travis Willse

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt:
facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele

FEHLEN TEILE?

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

Deutsche Bearbeitung: Inga Keutmann
Übersetzung: Inga Keutmann, Christine Heeren
Lektorat: Christine Heeren, Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein-Bremthal

www.feuerland-spiele.de

Du möchtest auch die in Europa heimischen Vögel kennenlernen?

Die Europa-Erweiterung stellt dir 81 davon vor. Die neue Fähigkeitenart „Am Rundenende", weitere Zielplättchen und neue Bonuskarten sorgen für noch mehr Abwechslung.



STONEMAIER GAMES

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