FLÜGELSCHLAG

Europa-Erweiterung

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

In der ersten Erweiterung geht es um die majestätischen, schönen und abwechslungsreichen Vögel Europas. Diese Vögel bieten eine Vielzahl an neuen Fähigkeiten, so fördern manche die Interaktion, belegen mehrere Kartenplätze, um Aktionen schneller zu verbessern oder profitieren von einem Übermaß an Futter oder Handkarten. Außerdem gibt es eine neue Fähigkeitenart, die „Am Rundenende" aktiviert wird. Die europäischen Vögel bilden zusammen mit den Karten des Basisspiels (und zukünftiger Erweiterungen) einen großen Vogelkartenstapel.

Die Europa-Erweiterung enthält auch eine weitere Aufbewahrungsbox, um die (auch zukünftig) wachsende Vogelsammlung unterzubringen, 15 violette Miniatureier, zusätzliche Futtermarker, neue Zielplättchen und Bonuskarten sowie einen neuen Wertungsblock für Mehrspieler- und Solospiel.

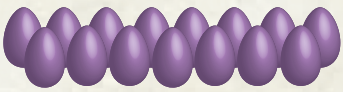
Material

1 Regelbuch

81 Vogelkarten



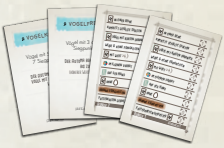
15 Miniatureier



5 Bonuskarten



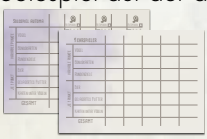
4 Automakarten



1 Aufbewahrungsbox mit Deckel



1 Wertungsblock
(Mehrspieler- auf der einen, Solospiel auf der anderen Seite)



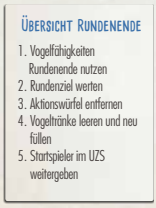
5 Zielplättchen



38 Futtermarker



1 Übersichtsteil



Vorbereitungen vor dem ersten Spiel

Mischt die Vögel der Erweiterung zusammen mit allen anderen Vogelkarten. Tut das gleiche mit den Bonuskarten. Legt die zusätzlichen Eier, Futtermarker und Zielplättchen zu den bereits vorhandenen.

Änderungen im Aufbau

Die einzige Änderung im Aufbau ist, dass ihr das Übersichtsteil für das Rundenende neben die Zieltafel legt. Spielt diese Erweiterung am Besten mit der grünen Seite der Zieltafel, da manche Rundenziele mit der blauen Seite nicht so gut funktionieren.

Achtung: Alle Aktionswürfel sollten in ihren Reihen auf dem Spielertableau liegen bleiben bis das Rundenziel gewertet wurde. Sie spielen bei manchen Fähigkeiten, die am Rundenende ausgelöst werden, eine Rolle.

Vogelfähigkeiten

Diese Erweiterung führt eine neue Fähigkeitenart ein, die am Ende jeder Runde aktiviert wird.



Am Rundenende (petrol): Diese Fähigkeiten werden aktiviert nachdem alle Züge einer Runde abgehandelt wurden, aber bevor das Rundenziel gewertet wird.

- Löst sie in Spielreihenfolge aus, beginnend mit dem Startspieler der noch laufenden Runde.
- Habt ihr mehr als einen Vogel mit einer petrolfarbenen Fähigkeit, führt alle diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge aus, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.
- Diese Fähigkeiten aktivieren KEINE rosa Fähigkeiten („1x zwischen deinen Zügen").

Manche Vögel zeigen bei ihren Futterkosten ein *; sie haben alternative Kosten im Text der Karte (siehe *Jagen und Fischen*).





Für folgende Bonuskarten aus dem Basisspiel gelten nun durch neue Vögel die folgenden Prozentzahlen und zusätzlichen Begriffe:

- **Biologe** (Flora & Fauna): Biene, Buch(e), Kohl, Koralle, Maus, Tanne, Wespe
- **Geograf** (Geografie): Korse, Ligurien, Türke
- **Morphologe** (Körperteile): Fuß, Höcker
- **Fotograf** (Farben und Muster): grau, koralle

Für Biologe, Geograf und Morphologe gibt es mit dieser Erweiterung im Verhältnis etwas weniger Karten als bisher. Bitte berücksichtigt dies bei der Bonuskartenauswahl.

Anhang

Rundenziele

Futter im eigenen Vorrat	Die Anzahl der Futtermarker in deinem Vorrat.
Vogelkarten auf der Hand	Die Anzahl der Vogelkarten auf deiner Hand.
Vögel mit Wert größer 4SP	Die Anzahl deiner gespielten Vögel mit einem Wert größer 4 Siegpunkten.
Vögel ohne Eier	Die Anzahl deiner gespielten Vögel, auf denen keine Eier liegen.
Vögel in einer Reihe	Die Anzahl der gespielten Vögel in deinem Lebensraum mit den meisten Vögeln.
komplett gefüllte Spalten	Die Anzahl der Spalten auf deinem Tableau, in denen alle 3 Kartenplätze mit Vögeln belegt sind.
Braune Fähigkeiten	Die Anzahl deiner gespielten Vögel mit einer braunen Fähigkeit („Bei Aktivierung").
weiße & keine Fähigkeiten	Die Anzahl deiner gespielten Vögel mit einer weißen („Beim Ausspielen") oder ohne Fähigkeit.
Vögel mit Karten darunter	Die Anzahl deiner Vögel unter denen mindestens 1 Karte liegt.
Futterkosten gespielter Vögel	Zähle die Futterkosten deiner Vögel. Kannst du zwischen Futterarten wählen, zähle die Kosten nur einmal.



Fähigkeiten

Mit Bezug auf Futter

Kiefern-kreuzschnabel	**Bei Aktivierung:** Entferne 1 beliebigen aus dem Vogelhäuschen, dann erhalte 1 aus dem Vorrat.	Du erhältst immer 1 , gleich welchen Futtertyp du aus dem Vogelhäuschen entfernst.
Wespenbussard	**Am Rundenende:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen. Tust du das, erhalte danach alle im Vogelhäuschen.	Zeigt nach dem Auffüllen des Vogelhäuschens kein Würfel das entsprechende Futter, erhältst du nichts.
Bienenfresser Gimpel Kernbeißer	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen. Tust du das, erhalte danach 1 [bestimmten Futtertyp] aus dem Vogelhäuschen.	
Lachmöwe	**Bei Aktivierung:** Nimm 1 aus dem Vorrat eines Mitspielers und lege ihn in deinen eigenen Vorrat.Der betroffene Mitspieler erhält 1 aus dem Vogelhäuschen.	Der bestohlene Spieler muss nicht den Futtertyp des gestohlenen Futters aus dem Vogelhäuschen nehmen.
Eichelhäher Eisvogel Neuntöter Steinkauz	**Bei Aktivierung:** Nimm 1 [bestimmten Futtertyp] aus dem Vorrat eines Mitspielers und lagere ihn auf dieser Karte. Der betroffene Mitspieler erhält 1 aus dem Vogelhäuschen.	
Rotkehlchen	**Bei Aktivierung:** Erhalte aus dem Vorrat 1 Futtermarker eines Futtertyps, den du in diesem Zug bereits erhalten hast.	Dies kann ein Futter sein, dass du durch die Aktion „Futter erhalten“ oder durch das Aktivieren eines anderen Vogels in dieser Reihe erhalten hast.
Weißrücken-specht	**Bei Aktivierung:** Erhalte 1 aus dem Vogelhäuschen.	Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen dasselbe Symbol, darfst du vorher die Würfel neu werfen.
Kohlmeise	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Futterwürfel erneut ins Vogelhäuschen. Tust du das, erhalte danach 1 aus dem Vogelhäuschen.	

Feldsperling Pirol	**1x zwischen deinen Zügen:** Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Futter erhalten", erhalte am Ende seines Zuges 1 [bestimmten Futtertyp] aus dem Vogelhäuschen.	Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen dasselbe Symbol, darfst du die Würfel neu werfen und die Fähigkeit danach ausführen (sofern möglich). Zeigt nach dem neu werfen kein Würfel das entsprechende Futter, erhältst du nichts.
Gänsegeier Rabenkrähe	**Am Rundenende:** Wähle einen beliebigen Spieler (auch dich). Lagere für jedes des Spielers 1 aus dem Vorrat auf dieser Karte.	
Kleiber Tannenmeise	**Bei Aktivierung:** Erhalte 1 aus dem Vorrat und lagere ihn auf dieser Karte. Du darfst auf dieser Karte gelagerte jederzeit ausgeben.	auf dieser Karte zählen nicht als in deinem Vorrat, auch wenn du sie nutzen kannst, um neue Vögel zu spielen.
Blaukehlchen Nachtigall	**Bei Aktivierung:** Wähle einen Futtertyp. Alle Spieler erhalten 1 Futtermarker dieses Typs aus dem Vorrat.	
Elster	**Am Rundenende:** Wähle 1 Mitspieler. Für jeden seiner Aktionswürfel im , lagere 1 aus dem Vorrat auf beliebigen deiner Vögel.	Mit diesen Fähigkeiten kannst du Futter auf Vögeln lagern, die sonst keine Lagerfähigkeit haben.
Tannenhäher	**Bei Aktivierung:** Wähle 1-5 Vögel in deinem . Lagere auf jedem 1 aus deinem Vorrat.	
Schwarzspecht	**Bei Aktivierung:** Erhalte alle aus dem Vogelhäuschen.	Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen dasselbe Symbol, darfst du die Würfel neu werfen und dann alle nehmen. Diese Aktion ist beendet, sobald du alle sichtbaren genommen hast. Leerst du das Vogelhäuschen und es wird wie üblich neu befüllt, erhältst du kein weiteres Futter. Zeigen, nachdem du alle genommen hast, alle Würfel dasselbe Symbol, darfst du nicht neu würfeln.

Eier legen

Heckenbraunelle	**Am Rundenende:** Wähle 1 Mitspieler. Lege für jeden seiner Aktionswürfel im , 1 auf diese Karte.	
Theklalerche	**Bei Aktivierung:** Gib 1 aus deinem Vorrat ab. Tust du das, lege 2 auf diesen Vogel.	
Schellente	**Am Rundenende:** Lege für jeden anderen deiner Vögel mit Nest 1 auf diesen Vogel.	Nester gelten als Nester.
Kuckuck	**1x zwischen deinen Zügen:** Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Eier legen", dann legt dieser Vogel 1 auf einen anderen Vogel mit oder Nest.	Nester gelten als und Nest.
Hausrotschwanz Klappergrasmücke	**Am Rundenende:** Wähle einen Lebensraum ohne . Lege 1 auf jeden Vogel in diesem Lebensraum.	Ein Vogel mit Ei-Limit 0 erhält kein Ei.
Rothuhn	**Bei Aktivierung:** Lege 1 auf jeden Vogel in dieser Spalte, diesen eingeschlossen.	
Eleonorenfalke	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Würfel, die nicht im Vogelhäuschen sind. Zeigt min. 1 , lege 1 auf diesen Vogel.	



Karten ziehen

Prachttaucher Wasseramsel Weißstorch	**Bei Aktivierung:** Wirf alle übrigen, offen liegenden ab und fülle die Vogeltränke neu auf. Ziehe dann 1 der neuen offen liegenden .	
Rallenreiher Zwergdommel	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 offen liegende mit einem Vogel, der im [bestimmter Lebensraum] leben kann.	Liegt keine mit dem entsprechenden Lebensraum offen aus, erhältst du nichts.
Rohrschwirl	**Bei Aktivierung:** Ziehe 2 . Alle anderen Spieler ziehen 1 vom Nachziehstapel.	Du darfst aus der Vogeltränke oder vom Stapel ziehen. Deine Mitspieler ziehen vom Nachziehstapel.
Buntfuß-Sturmschwalbe Haubentaucher	**Bei Aktivierung:** Ziehe 1 für jeden freien Kartenplatz in dieser Reihe. Am Ende deines Zuges behalte 1 davon und wirf die anderen ab.	Halte diese Karten getrennt von deinen Handkarten und anderen Karten, die Du ziehst. Du kannst sie in diesem Zug nicht nutzen. Um den Spielfluss zu erhalten, kannst du sie am Ende deines Zuges durchsehen, während der nächste Spieler bereits seinen Zug beginnt.



Schwarm bilden

Buchfink Zilpzalp	**Bei Aktivierung:** Wähle 1-5 Vögel in diesem Lebensraum. Schiebe 1 aus deiner Hand unter jede dieser Karten.	Durch diese Fähigkeit kannst du Karten unter Vögel schieben, die das sonst nicht erlauben.
Höckerschwan	**Bei Aktivierung:** Wähle 1-3 Vögel in deinem . Schiebe 1 aus deiner Hand unter jede dieser Karten. Danach ziehe genau 1 .	Durch diese Fähigkeit kannst du Karten unter Vögel schieben, die das sonst nicht erlauben. Du ziehst nur 1 , egal wie viele Vögel du wählst.
Kampfläufer	**Am Rundenende:** Schiebe bis zu 3 aus deiner Hand unter diese Karte. Ziehe 1 für jede dieser Karten.	
Nebelkrähe Rosaflamingo	**Am Rundenende:** Wähle 1 Mitspieler. Für jeden seiner Aktionswürfel im [bestimmter Lebensraum], schiebe 1 aus deiner Hand unter diese Karte, dann ziehe genauso viele .	Du darfst maximal so viele Karten unter diese Karte schieben, wie dein Mitspieler Aktionswürfel im Lebensraum hat.
Korallenmöwe	**Bei Aktivierung:** Ziehe 2 vom Nachziehstapel. Schiebe 1 davon unter diese Karte und behalte die andere.	
Haussperling Mauersegler Star Türkentaube	**Am Rundenende:** Zahle bis zu 5 [bestimmter Futtertyp] aus deinem Vorrat. Schiebe für jeden 1 vom Nachziehstapel unter diese Karte.	
Stieglitz	**1x zwischen deinen Zügen:** Schiebt ein Mitspieler 1 unter einen Vogel, schiebe 1 vom Nachziehstapel unter diesen Vogel.	Du darfst diesen Effekt aktivieren, sobald ein Mitspieler aus einem beliebigen Grund 1 unter einen Vogel schiebt.
Schneeammer	**1x zwischen deinen Zügen:** Schiebt ein Mitspieler 1 unter einen Vogel, schiebe 1 aus deiner Hand unter diesen Vogel, dann ziehe am Ende des Zuges 1 .	

Jagen und Fischen

Habicht Habichtsadler Kaiseradler Sperber	**Beim Ausspielen:** Für jeden in den Futterkosten dieses Vogels, darfst du stattdessen 1 aus deiner Hand abgeben. Schiebe die gezahlte(n) unter diese Karte.	Nutzt du die Fähigkeit dieser Vögel, um Karten unter diese Karte zu schieben anstatt Futterkosten zu bezahlen, zählt das als beides: a) eine Karte unter eine Vogelkarte schieben und b) ein erfolgreicher Raubzug. Rosa Fähigkeiten werden entsprechend ausgelöst.
Baumfalke Mäusebussard Rotmilan Wiesenweihe	**Beim Ausspielen:** Statt die Kosten dieses Vogels zu zahlen, darfst du ihn auf einen deiner anderen Vögel spielen. Wirf alle Eier auf dem Vogel ab. Er gilt nun als Karte unter dieser Karte.	Nutzt du diese Fähigkeit, dann zahlst du weder Futter- noch Ei-Kosten für diesen Vogel. Die Fähigkeit zählt als beides: a) eine Karte unter eine Vogelkarte schieben und b) ein erfolgreicher Raubzug. Rosa Fähigkeiten werden entsprechend ausgelöst. Alle Karten unter dem gejagten Vogel bleiben erhalten, Eier musst du abwerfen.
Basstölpel	**Bei Aktivierung:** Wirf alle Würfel, die nicht im Vogelhäuschen sind. Erhalte für jeden 1 aus dem Vorrat und lagere ihn auf dieser Karte.	



Andere Fähigkeiten

Amsel Blauracke Graureiher Schwanzmeise	**Beim Ausspielen:** Lege diesen Vogel seitwärts, so dass er 2 [bestimmter Lebensraum] -Felder bedeckt. Zahle die geringeren Ei-Kosten.	Diese Vögel zählen für Rundenziele mit Vogelanzahlen immer noch als 1 Vogel. Für das Rundenziel „komplett gefüllte Spalten" zählen sie doppelt. Du kannst diese Vögel in Spalte 5 spielen - ihre Fähigkeit verfällt dann. Der nächste Vogel, den du in diesen Lebensraum spielst, wird rechts neben diesen Vogel gelegt.
Graugans Grünspecht Seidensänger	**Am Rundenende:** Dieser Vogel zählt für das Rundenziel doppelt (sofern er die Bedingungen des Ziels erfüllt).	Diese Vögel zählen nur für Rundenziele doppelt, nicht für Bonuskarten oder Punkte. Eier auf diesen Karten zählen nicht doppelt für die Eianzahl.
Knutt Uferschnepfe	**Beim Ausspielen:** Ziehe 1 neue Bonuskarte. Dann ziehe 3  und behalte 1 davon.	Du darfst dir die neue Bonuskarte ansehen, bevor du den zweiten Teil der Fähigkeit durchführst.
Korsenkleiber	**Beim Ausspielen:** Ziehe 1 neue Bonuskarte. Dann erhalte 1  aus dem Vogelhäuschen.	
Schneeeule Zwergtrappe	**Beim Ausspielen:** Ziehe 1 neue Bonuskarte. Dann ziehe 1  oder lege 1  auf einen beliebigen Vogel.	
Turteltaube	**Beim Ausspielen:** Ziehe 1 neue Bonuskarte. Dann erhalte 1  aus dem Vogelhäuschen, lege 1  auf einen beliebigen Vogel oder ziehe 1 .	
Garten-baumläufer Teichhuhn Winter-goldhähnchen	**Bei Aktivierung:** Wirf 1 [//] aus deinem Vorrat ab. Tust du das, spiele 1 Vogel im [bestimmter Lebensraum]. Zahle seine normalen Kosten.	Hat der zusätzliche Vogel eine Fähigkeit „Beim Ausspielen", dann wird diese ausgelöst, wenn du ihn spielst.

Bachstelze Goldammer Ligurien-Bartgrasmücke	**Am Rundenende:** Hast du alle 4 Aktionsarten in dieser Runde genutzt, spiele einen weiteren Vogel. Zahle seine normalen Kosten.	Hat der zusätzliche Vogel eine Fähigkeit „Beim Ausspielen" oder „Am Rundenende", dann wird diese ausgelöst, wenn du ihn spielst.

Automa Regeln für die Erweiterung

von David Studley

Alle Regeln des Flügelschlag Automa Regelbuchs gelten weiterhin, die folgenden Änderungen ausgenommen.

Automa-Bonuskarten—Diese Erweiterung enthält 2 Bonuskarten, die nur der Automa nutzen kann. Während des Aufbaus kannst du für den Automa eine dieser Bonuskarten wählen anstatt eine zufällige vom Bonuskartenstapel zu ziehen.

Hinweis: Die Karte Automubon Society hat einen stärkeren Effekt, wenn du eine der beiden Automa-Bonuskarten nutzt. Daher empfehlen wir eine Kombination aus Automubon Society und diesen Bonuskarten erst zu spielen, wenn du für eine größere Herausforderung bereit bist.

Neue Rundenziel-Wertungskarten—Die beiden neuen Rundenziel-Wertungskarten geben die Basiswerte des Automa für die Wertung der neuen Rundenziele dieser Erweiterung vor.

Fähigkeiten mit vom Mitspieler nehmen—Manche Vogelfähigkeiten erlauben etwas von einem Mitspieler zu nehmen. Wenn du diese Fähigkeiten aktivierst, kannst du vom Automa nur nehmen, wenn er Aktionswürfel auf dem aktuellen Rundenziel liegen hat (lass die Würfel liegen). Ansonsten erhältst du bei der Aktivierung nichts. Alles was du erhältst, erhältst du wie üblich aus dem Vorrat und der Automa erhält nichts.

Petrolfarbene Fähigkeiten—Bei jeder Fähigkeit die besagt „Wähle 1 (Mit-)Spieler", gilt für den Automa: Die geprüfte Anzahl an Gegenständen entspricht der Anzahl der Aktionswürfel auf dem aktuellen Rundenziel.



Beispiel: Der Gänsegeier fordert dich auf, einen beliebigen Spieler zu wählen. Du darfst für jedes des Spielers 1 aus dem Vorrat auf dieser Karte lagern. Hat der Automa 2 Aktionswürfel auf dem aktuellen Rundenziel, dürftest du 2 auf der Karte lagern. Hättest du 3 auf deinem Spielertableau, dürftest du stattdessen 3 lagern.

Credits

- Die Informationen zu den Vögeln stammen von *Handbook of Birds of the World Alive* (www.hbw.com) und dem *Collins Bird Guide* (HarperCollins.co.uk). Die deutschen Trivialnamen stammen von https://avibase.bsc-eoc.org.
- Die fotografischen Quellen der Vögel stammen von Levent Akduman, Glenn Bartley, Jordi Bas, Rob Belterman, Roman T. Brewka, Mika Bruun, Clive Brown, Paul Cools, Joost De Smet, Patrick Donini, Jesús Giraldo, Stanislav Harvančík, Mattias Hofstede, Howard Kearley, Rubén Domingo Martínez, Rob Van Mourick, Alan Murphy, Gary Spicer, Anders Svensson, Jonathan Tollin, Stefano Unterthiner, Rob Van Mourick, Morten Winness
- Bilder und Illustrationen der Vögel findet ihr unter nataliarojasart.com und anamartinez.com.
- Schriftart Cardenio Modern entworfen von Nils Cordes, nilscordes.com.

FEHLEN TEILE ?

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



Deutsche Bearbeitung & Übersetzung: Inga Keutmann
Lektorat: Johannes Grimm, Bastian Winkelhaus

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

Automa Factory

STONEMAIER GAMES

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