



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig & Sven MarQuordt

FLÜGELSCHLAG (1-5 SPIELER)

SPIELAUFBAU

ALLGEMEIN

- Mischt die **Vogelkarten** zu einem Nachziehstapel und platziert **3 Karten offen** auf der Vogeltränke.
- Legt **Futtermarker, Nektar & Eier** in den Vorrat.
- Werft die **5 Futterwürfel** in das **Vogelhäuschen**.
→ **Ozeanien:** Nutzt stattdessen die Würfel der Erweiterung.
- Legt die **Zieltafel** auf eine beliebige Seite:
→ **Grün:** Mehr Wettstreit um Rundenziele.
→ **Blau:** Weniger Konkurrenz.
- Legt je 1 zufälliges **Zielpflichtchen** auf jedes der 4 leeren Felder der Zieltafel.
- Mischt alle **Bonuskarten** zu einem Stapel. **Entfernt** je nach Erweiterungs-Konstellation folgende Bonuskarten:
→ **Grundspiel + Ozeanien:** Biologe, Morphologe.
→ **Grundspiel + Europa + Ozeanien:** Geograf.
→ **Europa + Ozeanien:** Biologe, Geograf.

PRO SPIELER

07. Jeder Spieler erhält:

→ **1 Spielertableau** (**Ozeanien:** Nutzt die neuen Tableaus), **8 Aktionswürfel** einer Farbe, **2 Bonuskarten**, **5 Vogelkarten**, **5 Futtermarker** (je 1 pro Art außer **Nektar**).

Ihr könnt eure Handkarten **verdeckt oder offen** halten.

- Behaltet **bis zu 5 Vogelkarten** auf der Hand. Für jede nicht abgeworfene Vogelkarte müsst ihr **1 beliebigen Futtermarker** abwerfen.
- Ozeanien:** Erhältet zusätzlich **1 Nektar**.
- Legt 1 der beiden **Bonuskarten** ab.
- Legt einen **zufälligen Startspieler** fest.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Eier:

Eier sind Teil der **Kosten** für die 2.-5. Spalte. Am Spielende ist jedes **Ei** auf deinen Vogelkarten je **1 Siegpunkt** wert.

→ (**Ozeanien**) **Flugunfähige Vögel:** (Spannweite = *.) Sie erfüllen **immer** die Spannweiten-Voraussetzungen bei der Jagdfähigkeit und bei Bonuskarten einen **beliebigen Wert**.

→ Futtermarker:

Es gibt **5/6 Futtermarker: Wirbellose, Samen, Fische, Früchte & Nager sowie Nektar**.

Lege **Nektar** auf das Feld „**Bezahlt**“, wann immer Du **Nektar** in einem **Lebensraum** ausgibst. **Nektar** zählt immer als **1 beliebigen Futtermarker**.

→ Lebensräume:

Es gibt **3 Lebensräume: Wald, Grasland & Wasser**.

SPIELABLAUF

Flügel Schlag wird **über 4 Runden** gespielt. Während jeder Runde führen alle Spieler – abwechselnd im Uhrzeigersinn – eine Aktion aus, bis alle verfügbaren Aktionswürfel verbraucht sind.

[1] AKTIONSPHASE

In deinem Zug wählst Du **1 von 4 Aktionen**:

- 1 Vogelkarte** ausspielen
- Futtermarker** erhalten & **Waldvogel-Fähigkeiten** nutzen
- Eier** legen & **Graslandvogel-Fähigkeiten** nutzen
- Vogelkarten** ziehen & **Wasservogel-Fähigkeiten** nutzen

[01] 1 VOGELKARTE AUSSPIELEN

- Wähle **1 Vogelkarte** von deiner Hand.
- Lege **1 Aktionsstein** ganz oben in die Spalte, in die Du den Vogel spielen möchtest. Wähle pro Spalte immer den **ersten freien Platz von links**.
→ **Bezahle die Ei-Kosten der Spalte** (falls vorhanden): Lege dazu entsprechend viele **Eier** von Vogelkarten auf deinem Spielertableau zurück in den Vorrat.
- Bezahle die Futterkosten:** Lege entsprechende **Futtermarker** zurück in den Vorrat.

Nur beim Ausspielen einer Vogelkarte kannst Du **2 beliebige Futtermarker** als **1 bestimmten Futtermarker** ausgeben.

Futtermarker auf Vogelkarten dürfen **nicht genutzt** werden!

- Platziere die Vogelkarte auf dem **ersten freien Platz von links** des entsprechenden **Lebensraums** (Zeile). Lege den verwendeten **Aktionswürfel** auf den linken Bereich der Zeile.
- Beim Ausspielen-Fähigkeit** vorhanden? Du darfst diese sofort einmalig nutzen.

[02] FUTTERMARKER ERHALTEN

- Lege 1 Aktionswürfel auf den **ersten freien Platz von links** der Zeile „**Futter erhalten**“. Erhalte pro angezeigtem Futterwürfel Futter aus dem Vogelhäuschen.
→ Entferne 1 Futterwürfel aus dem Vogelhäuschen und lege ihn auf den Tisch daneben.
→ Erhalte 1 entsprechenden **Futtermarker** und lege ihn neben dein Tableau.

Du erhältst immer **nur 1 Futtermarker** pro Futterwürfel. Zeigt ein Futterwürfel 2 Symbole, musst Du **wählen**.

- Je nach ausgewähltem Kartenplatz darfst Du 1 Vogelkarte von deiner Hand abwerfen, um **1 zusätzlichen Futterwürfel** zu nutzen.
- Optional:** Aktiviere alle **braunen Fähigkeiten** der Zeile von rechts nach links.

- Lege den verwendeten **Aktionswürfel** auf den linken Bereich der Zeile.

VERWALTEN DES VOGELHÄUSCHENS

Ist das Vogelhäuschen **leer**, wirfst Du sofort alle 5 Futterwürfel neu und legst sie wieder hinein.

Zeigen alle verfügbaren Futterwürfel (auch bei 1 Würfel) **dasselbe Symbol**, darfst Du vor dem Futtererhalt alle 5 Futterwürfel neu würfeln.

[03] EIER LEGEN

- Lege 1 Aktionswürfel auf den **ersten freien Platz von links** der Zeile „**Eier legen**“. Erhalte die angegebene Anzahl **Eier** aus dem Vorrat.
→ Die Farbe der **Eier** spielt keine Rolle.
→ **Eier** können frei auf deinen Vogelkarten verteilt werden. Beachte das **Ei-Limit** jeder Karte. Lege überschüssige **Eier** zurück in den Vorrat.
- Optional:** Zeigt der Bereich deines Aktionswürfels einen Futter-in-Ei-Umwandlungsbonus, kannst Du genau **1 Futtermarker** gegen **1 zusätzliches Ei** tauschen.
- Optional:** Aktiviere alle **braunen Fähigkeiten** der Zeile von rechts nach links.
- Lege den verwendeten **Aktionswürfel** auf den linken Bereich der Zeile.

Die **Nest-Symbole** können für Rundenziele und Bonuskarten wichtig sein. Nester mit **Stern** stehen für ein **beliebiges Nest**.

[04] VOGELKARTEN ZIEHEN

- Lege 1 Aktionswürfel auf den **ersten freien Platz von links** der Zeile „**Vogelkarte ziehen**“. Ziehe die angegebene Anzahl Karten von der Vogeltränke oder dem Nachziehstapel.

Es gibt kein Handkartenlimit.

- Optional:** Zeigt der Bereich deines Aktionswürfels einen **Ei-zu-Vogelkarte-Umwandlungsbonus**, kannst Du genau **1 Ei** gegen **1 zusätzliche Vogelkarte** tauschen. Lege dazu **1 Ei** von einer Vogelkarte in den Vorrat zurück.
- Optional:** Aktiviere alle **braunen Fähigkeiten** der Zeile von rechts nach links.
- Lege den verwendeten **Aktionswürfel** auf den linken Bereich der Zeile.

Die Vogeltränke wird erst **am Ende deines Zuges** aufgefüllt.

RUNDE ABSCHLIESSEN UND VORBEREITEN

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

Nachdem jeder Spieler **alle seine Aktionswürfel** eingesetzt hat, endet die aktuelle Runde. Führt nun die folgenden Schritte aus:

- Europa:** Nutzt **Am Rundenende-Fähigkeiten** in Spielerreihenfolge.

Diese Fähigkeiten aktivieren **keine rosa Fähigkeiten**.

- Ozeanien:** Wirf allen **Nektar** in deinem Vorrat ab.

Diese Regel gilt nur für nicht genutzten **Nektar** in eurem persönlichen Vorrat. Legt keinen **Nektar** ab, der auf den Feldern „**bezahlter Nektar**“ liegt oder auf Vogelkarten gelagert wird.

- Wertet das **Rundenziel** der aktuellen Runde aus:
→ Jeder Spieler platziert **1 Aktionswürfel** auf der Zieltafel.
→ **Bei Gleichstand:** Legt eure Würfel in **dasselbe Feld** und lasst das folgende Feld **leer**.
- Entfernt** alle Aktionswürfel von eurem Spielertableau.
- Werft alle offenen Vogelkarten der **Vogeltränke** ab und füllt sie mit neuen Karten vom Nachziehstapel auf.
- Reicht der **Startspielermarker** im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

Verwendet 1 eurer Aktionswürfel, um eure beim **Rundenziel** erreichten Punkte zu markieren. In der nächsten Runde steht euch somit **1 Aktionswürfel weniger** zur Verfügung.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der **4. Runde**. Nutzt für die anschließende Auswertung den Wertungsblock. Ihr erhaltet:

- Punkte für jede **offen** auf eurem Tableau ausliegende **Vogelkarte** (siehe Karten).
- Punkte für jede **Bonuskarte** (siehe Karten).
- Punkte für die **Rundenziele** (siehe Zieltafel).
- 1 Punkt pro:
→ **Ei** auf einer Vogelkarte
→ **Futtermarker** auf einer Vogelkarte
→ **Karte unter** einer Vogelkarte
- Ozeanien:** 5/2 Punkte für den meisten gezahlten **Nektar** pro **Lebensraum**.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand: Ungenutzte **Futtermarker** im Besitz.