

Flügelschlag - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden 4 Runden gespielt, in denen jeder Spieler reihum immer 1 Aktion macht, bis alle seine verfügbaren **Aktionswürfel (AW)** verbraucht sind.

Ablauf eines Zuges:  *Entscheide Dich für genau 1 der 4 Aktionen des Tableaus.*

Spiel einen Vogel aus Deiner Hand:

1) Wähle 1 Vogelkarte aus Deiner Hand und lege 1 Deiner AW ganz nach oben oberhalb der Tableau-Spalte ab, in die die Karte gelegt werden soll. Je nach Angabe über der Spalte musst Du 0 - 2 Eier in den allg. Vorrat legen.

2) Bezahle Futterkosten (links oben auf Karte) durch Abwurf von Futtermarkern in allg. Vorrat. Liegen Futtermarker auf Vögeln, sind diese nun nicht nutzbar. Nur jetzt erlaubt: 1 -xmal: 2 beliebige Futtermarker als 1 bestimmten nutzen.

Futter = Wirbellose / Samen / Fische / Früchte / Nager  = keine Futterkosten  = Futter beliebig

3) Platziere die Vogelkarte auf dem am weitesten links gelegenen freien Kartenfeld des entsprechenden Lebensraums. Lege den verwendeten AW nach links auf die Fläche "VOGEL SPIELEN".

4) Besitzt der gerade platzierte Vogel die Fähigkeit "BEIM AUSSPIELEN", darfst Du diese sofort EINMALIG nutzen.

Erhalte Futter und aktiviere die Waldvogel-Fähigkeiten:*

1) Lege 1 AW auf 1 freies Kartenfeld ganz links bei "FUTTER ERHALTEN". und erhalte JE ANGEZEIGTEM WÜRFEL dort nun 1 Futter. Dazu entfernst Du jeweils 1 Würfel aus dem Vogelhaus und legst ihn auf den Tisch UND erhältst 1 Futtermarker** gemäß Symbol des Futterwürfels = neben Tableau.

2) Zeigt das genutzte Kartenfeld auf Deinem Tableau 1 Umwandlungsbonus, darfst Du genau 1 Vogelkarte aus der Hand abwerfen, um 1 extra Futter zu erhalten. Dazu nimmst Du 1 vorhandenen Würfel aus dem Vogelhaus.

3) OPTIONAL: Aktiviere alle braunen Fähigkeiten Deiner Waldvögel von rechts nach links.

4) Beende den Zug + lege den AW nach links auf Fläche "Futter erhalten".

VOGELHAUS:

- ♦ Ist das Vogelhaus leer, gilt: Wirf sofort die 5 Futterwürfel wieder hinein.
- ♦ Zeigen alle Würfel (gilt auch für 1 einzigen) das selbe Symbol, darf man alle Würfel (nicht weniger) neu werfen, wenn man Futter brauchen sollte. Das Entweder-Oder-Symbol (Slash) gilt als eigenständiges Symbol.


Lege Eier und aktiviere die Graslandvogel-Fähigkeiten:*

1) Lege 1 AW auf 1 freies Kartenfeld ganz links bei "EIER LEGEN". Nimm die ANGEZEIGTE ANZAHL an Eiern (Farbe egal) aus dem Vorrat. Lege die Eier auf Vogelkarten mit Platz dafür. Überschüssige Eier sind in allg. Vorrat zu legen. Jeder Vogel hat ein Ei-Limit für sein Nest.

2) Zeigt das genutzte Feld auf Deinem Tableau 1 Umwandlungsbonus, darfst Du genau 1 Futtermarker gegen 1 weiteres Ei tauschen.

3) OPTIONAL: Aktiviere alle braunen Fähigkeiten Deiner Graslandvögel von rechts nach links.

4) Beende den Zug + lege den AW nach links auf Fläche "Eier legen".

ARTEN VON NESTERN: Plattform / Schale /  = beliebiges Nest
Bruthöhle / Boden

Ziehe Vogelkarten und aktiviere die Wasservogel-Fähigkeiten:*

1) Lege 1 AW auf 1 freien Kartenplatz ganz links bei "KARTEN ZIEHEN". Ziehe die ANGEZEIGTE ANZAHL an Karten von der Vogeltränke oder dem Nachziehstapel. Es gibt kein Handlimit.

2) Zeigt das genutzte Feld auf Deinem Tableau 1 Umwandlungsbonus, darfst Du genau 1 Ei gegen 1 zusätzliche Vogelkarte tauschen. Entferne dazu 1 Ei von einer Deiner Karten und lege es in allg. Vorrat.

3) OPTIONAL: Aktiviere alle braunen Fähigkeiten Deiner Wasservögel von rechts nach links.

4) Beende den Zug + lege den AW nach links auf Fläche "Karten ziehen".

Ende Deines Zuges:

- ◆ Erst am Ende Deines Zuges füllst Du leere Felder auf.
- ◆ Ist der Nachziehstapel leer, mische diesen und bilde einen neuen Stapel.

Rundenende: *Alle Aktionswürfel sind platziert.*

- 1) Entfernt alle Aktionswürfel von Euren Tableaus.
- 2) Erhältet Punkte für das Rundenziel (Zielplättchen) der aktuellen Runde:



Jeder Spieler muss 1 Aktionswürfel auf die Zieltafel legen, um damit die Punkte anzuzeigen, die er erhält (auch für 0 Punkte).

GRÜNE ZIELTAFEL: Mehrheit an Zielobjekten

- ◆ Man muss mind. 1 Zielobjekt besitzen, um Punkte zu erhalten.
- ◆ Jeder Spieler zählt seine Punkte und vergleicht sich mit den Mitspielern.
- ◆ Danach setzt man seinen Aktionswürfel auf den entsprechenden Platz.
Patt: 2 Gleichplatzierte stellen ihren Würfel auf das selbe Feld und der nächste Platz bleibt dann frei. Die Gleichplatzierten teilen sich die Punkte von 2 Plätzen (ggf. abgerundet).
Wer auf den 4. / 5. Platz kommt, muss "0 Punkte" markieren.

- ◆ Die Zahl an der Feder zeigt jeweils die Punkte des Platzes an.

BLAUE ZIELTAFEL: 1 Punkt pro Zielobjekt

- ◆ Man zählt die Anzahl der Zielobjekte (max. 5) und markiert dieses mit 1 Aktionswürfel. Wer 0 Objekte hat, markiert auch das auf der "0".

- 3) Legt alle offenen Karten an der Vogeltränke ab und legt 3 neue Karten aus.
- 4) Der Startspieler-Marker kommt nach links zum nächsten Spieler.

**! Die Würfel auf der Zielkarte bleiben liegen bis zum Spielende.
! Man spielt also jede Runde mit 1 Würfel weniger weiter als zuvor.**

Spielende und Wertung:

- ◆ Nach 4 Runden wird ausgewertet mittels Wertungsblock.
Es gibt Punkte ...
 - ➔ aus Vogelkarten: Punkte stehen Mitte links neben der Feder
 - ➔ aus Bonuskarten: Punkte sind auf den Karten vermerkt
 - ➔ aus Rundenzielen: siehe Zieltafel
 - ➔ 1 Punkt pro ...
 - Ei auf einer Vogelkarte
 - Futtermarker auf einer Vogelkarte
 - Karte unter einer Vogelkarte
- ◆ Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
Patt: Der Beteiligte mit mehr ungenutzten Futtermarkern siegt.
Ansonsten teilen sich die Beteiligten den Sieg.

* Sind alle 5 Kartenplätze einer Tableau-Reihe mit Karten belegt, kann man trotzdem noch die Aktion der Reihe ausführen, indem man den Aktionswürfel am rechten Tableaurand der entsprechenden Reihe platziert.

Von oben nach unten gibt es :

- 3 Futterwürfel + Umwandlungs-Bonus
- 4 Eier + Umwandlungs-Bonus
- 3 Vogelkarten + Umwandlungs-Bonus

** Gehen mal Ressourcen aus, muss man für Ersatz sorgen (ggf. Punkte für Marker auf Vogelkarten notieren), da diese als unbegrenzt gelten.