

FLÜGELSCHLAG

MITTEL- UND SÜDAMERIKA-ERWEITERUNG

Ein Spiel von Elizabeth Hargrave

Illustriert von Natalia Rojas, Ana Maria Martinez Jaramillo und Martha Clare

In dieser Erweiterung entdeckt ihr die Vögel Mexikos, Mittelamerikas (inkl. der Karibik) und Südamerikas. Diese artenreichen und vielfältigen Regionen beheimaten zusammen über 3000 Vogelarten, darunter die Vögel mit der kleinsten und der größten Flügelspannweite der Welt (die Bienenelfe und der Wanderalbatros).

Kolibris machen etwa ein Zehntel der Vogelarten Lateinamerikas aus und begeistern Vogelfans mit ihren schnellen Bewegungen und schillernden Federn. In dieser Erweiterung stehen sie mit einem speziellen Kartensatz im Mittelpunkt, der einen neuen Kniff zum bekannten Spielverlauf hinzufügt.

MATERIAL

111 Vogelkarten



40 kleine Kolibrikarten



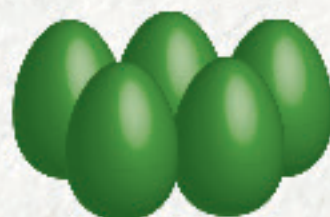
5 Zielplättchen (doppelseitig)



1 Kolibri-Garten



15 Miniatureier



5 Kolibri-Auflagen für die Spielertableaus (1 pro Spieler)



5 Kolibri-Punktetafeln (1 pro Spieler)



25 Kolibrimarker (5 pro Spieler)



9 zusätzliche Nektarmarker



8 Bonuskarten



2 aktualisierte Übersichtsteile (1x groß, 1x klein)



1 Wertungsblock



SPIELAUFBAU

GRUNDSPIEL: Baut das Grundspiel wie gewohnt auf. Ihr könnt mit oder ohne andere Erweiterungen spielen. Mischt die Vogelkarten (nicht die kleinen Kolibrikarten) und die Zielplättchen zusammen. Mischt auch die Bonuskarten unter die anderen. Wir empfehlen euch aber, bei bestimmten Spiel-Kombinationen manche Bonuskarten zu entfernen (siehe „Bonuskarten Biologe, Fotograf, Geograf, Morphologe“ auf Seite 11).

Baut dann zusätzlich Folgendes auf:

Beachtet: Mit Kolibrikarten sind immer nur die kleinen Kolibrikarten gemeint. Mit Vogelkarten sind nie die kleinen Kolibrikarten gemeint.

ALLGEMEINER AUFBAU:

- 1 Legt den Kolibri-Garten zum anderen allgemeinen Spielmaterial in die Mitte des Tisches.
- 2 Mischt die kleinen Kolibrikarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn neben den Kolibri-Garten.
- 3 Legt auf jeden der 5 Plätze des Gartens offen je 1 Kolibrikarte.

PERSÖNLICHER AUFBAU PRO SPIELER:

- A Legt jeweils 1 Kolibri-Auflage mit der Seite ohne Nektar  darauf auf den linken Bereich eures Spielertableaus. Wenn ihr mit der Ozeanien-Erweiterung spielt, dann legt entsprechend die Nektarseite nach oben.
- B Zieht jeweils 1 Karte vom Kolibristapel und legt sie auf den Kolibriplatz in eurem Grasland-Lebensraum.
- C Legt jeweils 1 Kolibri-Punktetafel mit einer beliebigen Seite nach oben neben euer Spielertableau. Nehmt euch je 1 Kolibrimarker jeder Art und legt sie auf die Felder S-T-A-R-T in der entsprechenden Spalte.



SPIELABLAUF

Spielt mit den normalen Flügelschlag-Regeln. Allerdings führt ihr am Ende eures Zuges immer eine zusätzliche Kolibri-Aktion aus, wenn ihr eure (normale) Wald-, Grasland- oder Wasseraktion ausgeführt habt.

Solltet ihr die Angewohnheit haben, euren Aktionswürfel bei der Aktivierung eines Lebensraums nicht schrittweise von rechts nach links zu bewegen, dann empfehlen wir euch stark, dies zu tun, um euch an diese neue Regel der Erweiterung zu gewöhnen.

EINE KOLIBRI-AKTION AUSFÜHREN

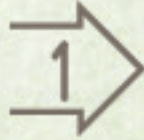
Wenn du die komplette Aktion eines Lebensraums ausgeführt hast (den Aktionswürfel von rechts nach links bewegt hast), erreichst du ein Kolibrifeld. Je nachdem, ob es leer oder belegt ist, musst du entweder A) einen Kolibri **anlocken** oder B) einen Kolibri **zurücklegen**. Beachte dazu die folgenden Regeln:

A) IST DAS KOLIBRIFELD LEER, MUSST DU EINEN KOLIBRI ANLOCKEN:

- 1. **Nimm einen Kolibri** und lege ihn auf das leere Feld. Wähle entweder 1 beliebigen der obersten offenen Kolibris im Garten oder ziehe 1 verdeckten vom Kolibristapel.
- 2. **Erhalte die Belohnung**, die in der unteren linken Ecke der Kolibrikarte abgebildet ist. Die Symbole sind in der Tabelle unten erklärt.



KOLIBRI-BELOHNUNGEN

	Ziehe 1 Vogelkarte.
	Erhalte 1 Nektar aus dem Vorrat.
	Lege 1 Ei auf einen beliebigen Vogel.
	Erhalte 1 Belohnung abhängig vom Lebensraum, in dem dieser Kolibri liegt:  Erhalte 1 Futter aus dem Vogelhäuschen.  Lege 1 Ei.  Ziehe 1 Vogelkarte.
	Bewege 1 beliebigen Kolibrimarker auf deiner Kolibri-Punktetafel 1 Feld nach oben.

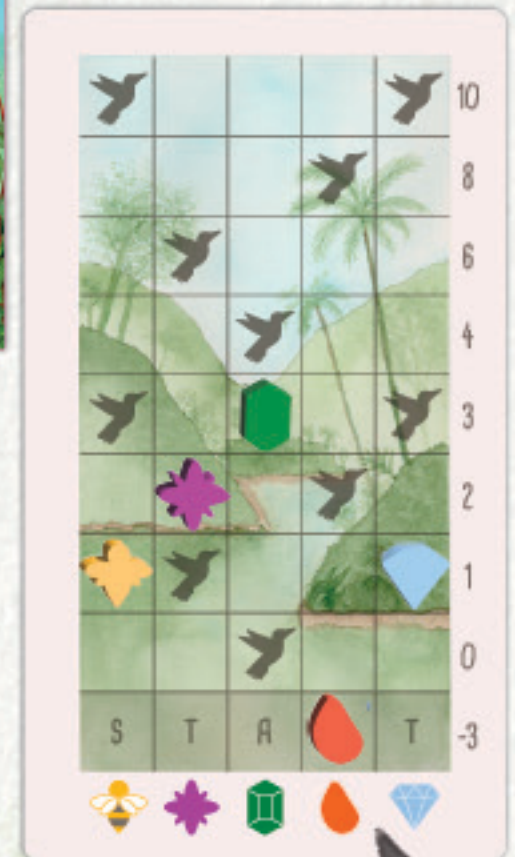
B) LIEGT AUF DEM FELD BEREITS EIN KOLIBRI, MUSST DU IHN ZURÜCKLEGEN:

1. Lege den Kolibri auf ein beliebiges Feld des Gartens. In den meisten Fällen überdeckst du dabei einen anderen Kolibri.
2. Bewege 1 Kolibrimarker auf deiner Kolibri-Punktetafel 1 Feld nach oben. Du darfst nur in der Spalte nach oben ziehen, die zur Gruppe des Kolibris passt, den du entweder
 - gerade zurückgelegt ODER
 - gerade überdeckt hast.

GRUPPE (S. RECHTE SEITE)



Beispiel: Auf deinem Kolibrifeld liegt bereits der Glanz-
Veilchenohrkolibri. Du legst ihn in
den Garten zurück und überdeckst
dabei den Rotnacken-Topaskolibri.
Daher darfst du entweder den
Marker in der Spalte Mango
(Glanz-Veilchenohrkolibri) oder
Topas (Rotnacken-Topaskolibri)
1 Feld nach oben bewegen.



BEWEGE ENTWEDER
MANGO ODER TOPAS

BEIM BEWEGEN EINES KOLIBRIMARKERS

- Wenn dein Marker auf einem Feld mit einem landet, führe eine weitere Kolibri-Aktion (Anlocken oder Zurücklegen) in einem beliebigen Lebensraum aus.
- Wenn dein Marker bereits am oberen Ende der Spalte (10) liegt und darüber hinausrücken würde, bewege stattdessen einen beliebigen anderen Marker.

MEHRERE KOLIBRI-AKTIONEN IN EINEM ZUG AUSFÜHREN

Wenn du mehrere Kolibri-Aktionen in demselben Zug ausführen darfst (durch das Erreichen von -Feldern oder Vogelfähigkeiten), beachte folgende Einschränkungen:

- **Kein Anlocken desselben Kolibris:** Du darfst nie einen Kolibri anlocken, den du in diesem Zug zurückgelegt hast (über mehrere Züge hinweg ist dies erlaubt). Andersherum ist es erlaubt – du darfst einen Kolibri zurücklegen, den du in diesem Zug angelockt hast.
- **Kein Wegschubsen:** Du darfst einen Kolibri immer nur auf ein leeres Kolibrifeld anlocken. Hast du keines, dann kannst du nicht anlocken.



KOLIBRIGRUPPEN

Jeder Kolibri hat ein Symbol  /  /  /  /  in der linken oberen Ecke. Dieses steht jeweils für eine breit gefasste taxonomische Gruppe.

	Bienen & Bergjuwelen (<i>Mellisugini & Lampornithini</i>) Zum Tribus Mellisugini (Bienenkolibris) gehören die meisten wandernden Kolibris, darunter auch die drei Arten aus dem Grundspiel Flügelschlag. Die Art, nach der dieser Tribus benannt ist – die Bienenelfe, ist mit einer Flügelspannweite von etwa 3,5 cm der kleinste Vogel der Welt.
	Brillanten & Koketten (<i>Lesbiinae</i>) Der Name dieser Unterfamilie leitet sich von der zugeordneten Gattung <i>Lesbia</i> ab. Er bezieht sich auf die Insel Lesbos.
	Smaragde (<i>Trochilini</i>) Im Jahr 1758 legte Carl von Linné nur eine Gattung von Kolibris fest und nannte sie <i>Trochilus</i>. Die beiden Vögel, die noch heute diesen Namen tragen, gehören zu diesem Tribus – Trochilini. Die Familie der Trochilidae (Kolibris) umfasst heute über 110 Gattungen. Das Wort <i>trochilus</i> wurde erstmals bei Herodot und Aristoteles erwähnt. Sie beschrieben einen kleinen Vogel, der Krokodilen den Mund säuberte – definitiv kein Kolibri.
	Mangos (<i>Polytminae</i>) Die Bezeichnung „Mango“ für einige Kolibris war ein Fehler, der sich hartnäckig hielt – jemand verwechselte einen Kolibri mit einem Pirol, auch bekannt als Mangovogel.
	Topase, Jakobiner & Eremiten (<i>Florisuginae & Phaethornithinae</i>) Evolutionär gesehen sind die Florisuginae (Topase und Jakobiner) die älteste Gruppe der Kolibris; die Eremiten sind die nächstälteste.

VERWALTEN DES KOLIBRI-GARTENS

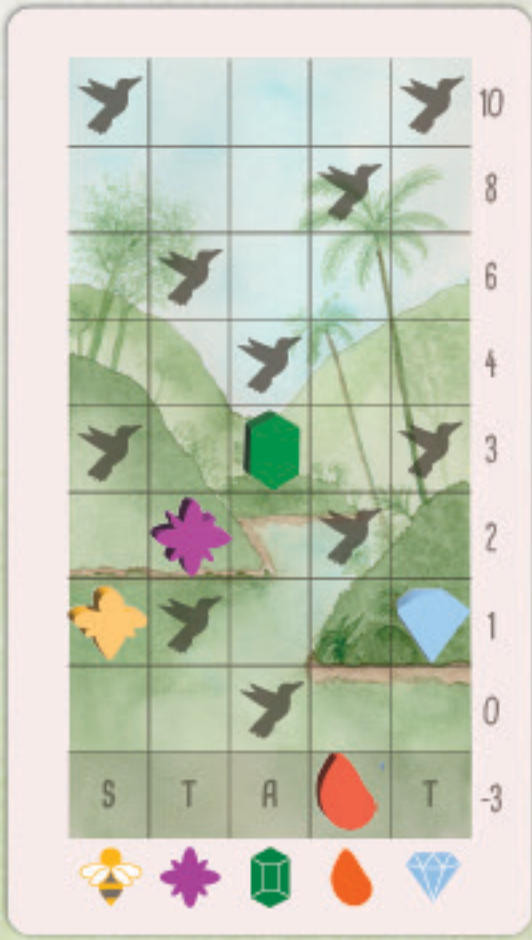
Folgt beim Auffüllen und Austauschen des Kolibri-Gartens den gleichen Regeln wie für die Vogeltränke:

- Füllt leere Felder im Garten erst am Ende eures Zuges auf.
- Setzt den Garten am Ende jeder Runde zurück. Legt dafür alle Kolibrikarten im Garten auf einen Ablagestapel und füllt den Garten mit 5 neuen Kolibris vom Kolibristapel auf. (Tut dies zeitgleich mit dem Austausch der Vogelkarten in der Vogeltränke.)
- Sollte euch der Kolibristapel ausgehen, mischt den Kolibri-Ablagestapel zu einem neuen Kolibristapel.

WERTUNG

Am Ende des Spiels erhaltet oder verliert ihr Punkte, abhängig von der Position der Kolibrimarker auf eurer Punktetafel. Ihr erhaltet/verliert für jeden Marker so viele Punkte, wie in seiner Reihe rechts angezeigt.

Beispiel: Bei der Punktetafel rechts sind deine Punkte wie folgt:  +1  +2  +3  -3  +1 = 4 Punkte



KOLIBRIS GELTEN ALS VÖGEL UND WEITERE REGELN

Die folgenden Sonderregeln gelten nur für die kleinen Kolibrikarten aus dieser Erweiterung. Nutzt die bereits im Grundspiel enthaltenen Kolibris wie gewohnt als „normale“ Vogelkarten.

- Für Aktionen oder Wertungen, die Vögel zählen, gelten Kolibris als Vögel.
- Ein Kolibri auf deinem Spielertableau zählt als Vogel im entsprechenden Lebensraum. Dementsprechend gilt ein leeres Kolibrifeld als leerer Kartenplatz im entsprechenden Lebensraum.
- Die Kolibri-Aktionen sind **Anlocken** und **Zurücklegen**. Wenn eine Vogelfähigkeit oder eine andere Regel sich auf **Spielen** oder **Ablegen** bezieht, dann gilt dies **nicht** für Kolibris.
- Falls ihr mit Flügelschlag Asien spielt, dürft ihr beim Anlocken eines Kolibris **keinen** Duellmarker auf der Duellkarte einsetzen.
- Auf Kolibrifeldern können nur kleine Kolibrikarten liegen. Du darfst also nie einen anderen Vogel wie z. B. den Buntfalken darauf legen.
- Du darfst nie Karten unter Kolibris schieben, Futter auf ihnen lagern oder Eier auf sie legen.

Für alle kleinen Kolibrikarten gelten folgende Eigenschaften:

- **SPANNWEITE:** Ihre Spannweite gilt für jedes Spannweitenkriterium als kleiner als jeder andere Vogel auf deinem Tableau. Auch wenn ihre tatsächlichen Spannweiten von ca. 3,5cm (Bienenelfe) bis 22cm (Riesenkolibri) reichen – was tatsächlich größer ist als die Spannweite mancher anderer Vögel in Flügelschlag – halten wir die Regel einfach.
- **PUNKTE:** 0 (Du bekommst für sie auf eine andere Art Punkte; siehe Seite 5)
- **LEBENSRAUM:** Sie haben jeden Lebensraum.
- **FUTTERKOSTEN:** 0
- **EI-LIMIT:** 0
- **FÄHIGKEIT:** keine (weiß)
- **NAMEN:** Ihre Namen zählen für Bonuskarten, die sich auf Vogelnamen beziehen.

ANMERKUNG DER AUTORIN: Kolibris gehören zu meinen Lieblingsvögeln in Mittelamerika, aber es war schwierig, eine bedeutende Anzahl von ihnen in Flügelschlag unterzubringen – sie haben alle ähnliche Größen, Nester und Nahrungsgewohnheiten. Dieses Kolibri-Modul ist meine Antwort darauf! Ich stelle mir vor, wie sie auf der Suche nach Nektar hin und her flitzen und ihre leuchtenden Farben in der Sonne funkeln.



NEKTAR



Manche Kolibris geben Nektar, eine Futterart, die als beliebiges Futter gilt. Nektar wurde in der Ozeanien-Erweiterung eingeführt. Hier sind die Regeln, wie Nektar genutzt werden kann:

- Wenn du einen Vogel spielst, gilt Nektar als beliebiges Futter. Du kannst Nektar also als jede der anderen 5 Futterarten nutzen.
- Wenn du einen Vogel spielst, der Nektar als Futterkosten hat, darfst du wie gewohnt 2 beliebige Futtermarker statt 1 bestimmten Futtermarkers abgeben. Du kannst also z. B. 1 Samen und 1 Nager statt 1 Nektar abgeben.
- Wenn du eine **beliebige** Futterart benötigst, kannst du dafür Nektar abgeben, z. B. um bei der Aktion Eier legen ein weiteres Ei zu erhalten oder wenn eine Vogelfähigkeit ein beliebiges Futter benötigt.
- Wenn eine Vogelfähigkeit ein **bestimmtes** Futter benötigt, darfst du Nektar **nicht** dafür nutzen. Wenn z. B. eine Fähigkeit besagt, dass du 1 Samen abgeben musst, dann kannst du keinen Nektar abgeben, sondern musst tatsächlich Samen abgeben.

Ihr könnt die Erweiterung zusammen mit der Ozeanien-Erweiterung spielen und auch die weiteren Regeln für Nektar aus der Ozeanien-Erweiterung nutzen. Wenn ihr diese weiteren Regeln nicht nutzt, dann passiert mit dem Nektar am Ende einer Runde nichts weiter. Abgegebenen Nektar legt ihr auch nicht auf euer Spielertableau.

OPTIONALE VARIANTE FÜR EIN KÜRZERES SPIEL

Während der Testphase dieser Erweiterung haben wir festgestellt, dass die Kolibris die Spielzeit etwas verlängern, vor allem in Spielen mit 4–5 Spielern. Wenn ihr die Spielzeit daher etwas verkürzen möchtet, könnt ihr jeweils 1 Aktionswürfel weniger nutzen. Legt zu Beginn des Spiels jeweils 1 Aktionswürfel wieder in die Schachtel zurück. Dank der Kolibris werdet ihr trotzdem so viel erreichen wie in einer normalen Partie von Flügelschlag.

DU HAST NOCH NICHT GENUG VON FLÜGELSCHLAG?

Lerne in den anderen Erweiterungen viele neue Vögel und Ideen kennen!



Europa



Ozeanien



Asien



Flossenschlag

Diese von Flügelschlag inspirierten Spiele bieten eine spannende Mischung aus bekannten und neuen Mechanismen.



Schwingenschlag

RUNDENZIELE

KOLIBRI-GRUPPEN



Die Rundenziele mit einem einzelnen Kolibri-Gruppensymbol prüfen, wie weit du deinen entsprechenden Kolibrimarker auf deiner Punktetafel nach oben bewegt hast. Du darfst an der Rundenwertung teilnehmen, sofern du den entsprechenden Kolibrimarker mind. 1 Feld nach oben bewegt hast.

GRÜNE SEITE DER ZIELTAFEL:

Zählt, wie viele Felder ihr den entsprechenden Kolibrimarker bewegt habt, und vergleicht dies.

BLAUE SEITE DER ZIELTAFEL: Erhalte den Punkte-wert des entsprechenden Kolibrimarkers (nicht die Anzahl Felder, die du ihn bewegt hast).

KOLIBRI-PUNKTE

GRÜNE SEITE DER ZIELTAFEL: Addiert die Punkte, die ihr für alle eure Kolibrimarker bekommen würdet, und vergleicht die Summen.

BLAUE SEITE DER ZIELTAFEL: Erhalte den Punkte-wert deines obersten (besten) Kolibrimarkers.

SUMME DER EI-LIMITS

GRÜNE SEITE DER ZIELTAFEL: Addiert die Ei-Limits von allen euren (sichtbaren) Vögeln und ver-gleicht die Summen.

BLAUE SEITE DER ZIELTAFEL: Addiere die Ei-Li-mits von allen deinen Vögeln, teile die Summe durch 5 und runde ab. Das sind die Punkte, die du erhältst.

UNTERSCHIEDLICHE PUNKTE AUF VÖGELN

Prüfe, wie viele unterschiedliche (aufgedruckte) Punktwerte du auf deinen Vögeln hast. Wenn du einen Kolibri auf deinem Spielertableau hast, zählt er als Punktwert 0.



KLARSTELLUNGEN ZU VÖGELN

AM RUNDENENDE (PETROL):

Diese Fähigkeiten werden am Ende jeder Runde aktiviert, nachdem alle Züge einer Runde abgehandelt wurden, aber bevor das Rundenziel gewertet wird (also bis zu 4x pro Vogel).

- Löst sie in Spielreihenfolge aus, beginnend mit dem Startspieler der noch laufenden Runde.
- Hast du mehr als einen Vogel mit einer petrolfarbenen Fähigkeit, darfst du alle diese Fähigkeiten 1x in beliebiger Reihenfolge aktivieren.
- Diese Fähigkeiten aktivieren KEINE rosa Fähigkeiten („1x zwischen deinen Zügen“).

AM SPIELLENDE (GELB):

Diese Fähigkeiten werden genau einmal am Ende des Spiels aktiviert. Aktiviert sie, nachdem ihr das Rundenziel der 4. Runde gewertet habt, aber noch bevor ihr die Aktionswürfel entfernt.

- Hast du mehr als einen Vogel mit einer gelben Fähigkeit, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge aktivieren.
- Diese Fähigkeiten aktivieren KEINE rosa Fähigkeiten („1x zwischen deinen Zügen“).

KOLIBRI-AKTIONEN DURCH VOGELFÄHIGKEITEN

Manche Vögel haben Fähigkeiten, die dich eine Kolibri-Aktion (Anlocken oder Zurücklegen) ausführen lassen. Führe die Kolibri-Aktion komplett aus (mit Belohnung bzw. Bewegen eines Kolibrimarkers).



AMAZONASSITTICH
Nannopsittaca dachilleae



25 CH

AM RUNDENENDE: Ziehe 2  vom Nachziehstapel. Du darfst davon 1 oder beide unter diesen Vogel schieben.

Dieser Vogel wurde erstmals in den 1980ern beschrieben. Er mag die Samen des Bambus.



KÖNIGSGEIER
Harporamphus papa



185 CH

AM SPIELLENDE: Lege 1  auf jeden Vogel mit  in seinen Futterkosten.

Andet er Aas, ist er an der Futterstelle oft dominant, was ihm den Namen „König“ einbrachte.



SCHWARZKEHLTRUPIAL
Icterus gularis



37 CH

BEI AKTIVIERUNG: Locke 1 Kolibri in einer anderen Reihe an.

Er verknüpft Nischen mit dem Weben eines Beutel-nests, das bis zu 65 cm tief weiter dem Ast hängt.

WEITERE KLARSTELLUNGEN

SCHWARZOHRPAPAGEI	Ziehst du einen Vogel mit sowohl  als auch  in seinen Kosten, dann erhältst du trotzdem nur 1 Futter – du darfst aber wählen, welches der beiden.
BINDENAMEISENWÜRGER	Als Auffüllen des Vogelhäuschens gilt, alle Futterwürfel erneut hineinzuworfen. Der Grund für das erneute Werfen aller Würfel, spielt dabei keine Rolle (z. B. eine Vogelfähigkeit, die Entscheidung, beim Futter nehmen alle Würfel neu zu werfen, oder weil das Vogelhäuschen leer ist).
BRAUNFLÜGELGUAN	
GELBKOPFKARAKARA	
ROSTTÄUBCHEN	
SIEBENFARBENTANGARE	

ROSTTÖPFER	Diese Eier sind Platzhalter. Sie zählen nicht als Eier, die du hast. Die Felder zählen auch weiterhin für Vogelfähigkeiten als leer. Wenn sich ein Vogel auf ein Feld bewegt, auf dem der Rosttöpfer ein Ei zurückgelassen hat, dann darfst du das Ei auf das nächste leere Feld im selben Lebensraum legen, sofern du noch ein leeres Feld hast. Wenn du kein weiteres leeres Feld im selben Lebensraum hast, dann lege das Ei in den Vorrat zurück.
BUSCHAMMERTANGARE GLATTSCHNABELANI NANDU ORINOKOGANS	Benachbarte Vögel bzw. Vögel neben diesem Vogel sind nur die Vögel direkt links oder rechts neben sowie über und unter ihm. Vögel, die diagonal zu ihm liegen, zählen nicht.
BINDENAMEISENWÜRGER BRAUNFLÜGELGUAN GELBKOPFKARAKARA SIEBENFARBENTANGARE	Diese Vögel entfernen kein Futter aus dem Vogelhäuschen. Sie erhalten/lagern Futter aus dem Vorrat, wenn ein Futter der bestimmten Art im Vogelhäuschen vorhanden ist. Prüfe direkt nach dem erneuten Werfen der Futterwürfel ins Vogelhäuschen, ob die benötigte Futterart vorhanden ist. Der aktive Spieler erhält wie gewohnt sein Futter aus dem Vogelhäuschen. (Nimmt er die gesuchte Futterart, hindert dich das nicht daran, diese Futterart zu erhalten/lagern.) Du erhältst/lagerst nur genau 1 Futtermarker pro Aktivierung, unabhängig davon, wie viele Futterwürfel im Vogelhäuschen die Futterart zeigen. Im seltenen Fall, dass nach dem erneuten Werfen der Futterwürfel alle Würfel die gleiche Seite zeigen, darfst du die Futterwürfel für diese Fähigkeit nicht erneut würfeln.
CORRENDERAPIEPER ROTSCHOPFTANGARE ULTRAMARINKARDINAL	Du darfst den zweiten Vogel nur spielen, wenn links von ihm nach dem Spielen kein leerer Kartenplatz wäre. Erinnerung: Auch ein leeres Kolibrifeld gilt als leerer Kartenplatz!
FELSENPINGUIN NANDU TITIKAKATAUCHER	Diese Vögel zeigen bei der Spannweite ein *-Symbol. Sie sind flugunfähig. Flugunfähige Vögel gelten für jede Vogelfähigkeit oder Bonuskarte, die sich auf die Spannweite bezieht, als Joker. Sie erfüllen zum Beispiel immer die Spannweitenvoraussetzung bei einer Jagdfähigkeit. Für eine Bonuskarte, die Punkte für Vögel mit aufsteigenden oder absteigenden Spannweiten gibt, haben sie einen beliebigen Wert.

NEUE BEGRIFFE FÜR BONUSKARTEN

BIOLOGE (FLORA & FAUNA): Ameise, Binse, Blatt, Eichhorn, Fledermaus, Mango, Mosquito

MORPHOLOGE (KÖRPERTEILE): Fuß, Lappen, Stirn, Zapfen

FOTOGRAF (FARBEN & MUSTER): Bronze, Farbe, Grau, Linien, Maske, Orange, Rost, Scharlach, Schiefer, Schuppen, Stirn, Ultramarin, Violett

GEOGRAF (GEOGRAFIE): Amazonas, Anden, Antillen, Antioquia, Atacama, Brasil, Chile, Jamaika, Kuba, Orinoko, Savanne, Titikaka, Veracruz

BONUSKARTEN BIOLOGE, FOTOGRAF, GEOGRAF, MORPHOLOGE

Die Bonuskarten Biologe, Fotograf, Geograf und Morphologe stammen aus dem Grundspiel von Flügelschlag. Diese Bonuskarten beziehen sich alle auf den Trivialnamen der Vögel. Durch sprachliche Unterschiede ändert sich die Prozentzahl und damit auch die Punktwertung einzelner Bonuskarten deutlich, sodass wir empfehlen, bei bestimmten Vogelkarten-Kombinationen aus Grundspiel/Asien und/oder Erweiterungen einzelne Bonuskarten zu entfernen (die Punktwertung bleibt gleich). Eine Übersicht findet ihr in der folgenden Tabelle:

Vogelkarten-Kombinationen	Zu entfernende Bonuskarten
Grundspiel, Mittel- und Südamerika	Fotograf, Morphologe
Grundspiel, Mittel- und Südamerika, Europa	Geograf
Grundspiel, Mittel- und Südamerika, Ozeanien	Biologe, Fotograf, Morphologe
Grundspiel, Mittel- und Südamerika, Asien	Biologe, Fotograf
Grundspiel, Mittel- und Südamerika, Asien, Europa	Geograf
Grundspiel, Mittel- und Südamerika, Asien, Ozeanien	Biologe, Fotograf, Morphologe
Grundspiel, Mittel- und Südamerika, Europa, Ozeanien	Biologe, Geograf
Grundspiel, Mittel- und Südamerika, Asien, Europa, Ozeanien	Biologe, Geograf
Asien, Mittel- und Südamerika	Biologe, Fotograf, Geograf, Morphologe
Asien, Mittel- und Südamerika, Europa	Biologe, Geograf
Asien, Mittel- und Südamerika, Ozeanien	Biologe, Fotograf, Geograf, Morphologe
Asien, Mittel- und Südamerika, Europa, Ozeanien	Biologe, Fotograf, Geograf, Morphologe



IMPRESSUM

- Die Informationen zu den Vögeln stammen von Birds of the World (birdsoftheworld.org), die Artnamen folgen der eBird/Clements checklist of Birds of the World: Juni 2025
- Die deutschen Trivialnamen stammen von avibase.bsc-eoc.org und ebird.org, Großer Dank an Steffen Zacharias für seine Hilfe bei den deutschen Vogelkarten.
- Die fotografischen Quellen der Vögel stammen von:
 - » Haniel Pulido—www.falconshots.com
 - » Glenn Bartley—www.glennbartley.com
 - » Wilmer Quiceno—www.flickr.com/photos/wilmerquiceno
 - » Craig Chaddock—www.flickr.com/photos/craigchaddock
- Drucke der Vögel und andere Illustrationen findet ihr unter www.nataliarojasart.com.
- Schriftart Cardenio Modern entworfen von Nils Cordes, nilscordes.com.
- Grafikdesign von Christine Santana und Karel Titeca.
- Die Rückseiten der Kolibri- und der Automakarten stammen von Clémentine Campardou.

HAUPTTESTPERSONEN

Miles Bensky, Artur Carvalho, Blake Chursinoff, Kent Davies, Jack Eschenroeder, Allie Feiner, Brett Kerr, Nick Korte, Tyler McKinnon, Amanda Milne, Crystal Nevin, Amy Niggel, Dan Risse, Dominick Salazar, Todd Sattersten, Nathan Smith, Jen Specht, Caroline Urban, Connie Vogelmann

WEITERE TESTPERSONEN

Ethan Abelman, Frank Albenesius, Juliana Andersen, Laura Ashton, Mike Bartoo-Abud, Jessica Bensky, Leona Bensky, Andrew Beyer, Katey Bolter, Amy Brown, Amy Buckley, VL Buzdygon, Steve Calomino, Cass Caveney, Bethany Christensen, Caleb Chursinoff, Matt Cohen, Paula Collier, Dominic Crapuchettes, Michelle Davies, Tabitha Drum, Garrett Feiner, Ross Furbush, Will Goodman, Lawrence Graham, Madeline Halperin, Melissa Halstead, Mallory Hinks, Joe Ivancic, Ben Jones, Lindsay Judd, Travis Judd, Jim Kangas, Lauren Kerr, Sarah Kinne, Gene Koo, Sarah Korte, David Kwong, Gary Linsey, Janet Linsey, Kevin Linsey, Roger Loo, Kirsten Lunde, Matt Malara, Dave Mansell, Emily Mansell, Amy McKinnon, Finn McKinnon, Maya McKinnon, Mark Milleville, Nick Myers, Matthew Nelson, Jason Nevin, Bryce Niggel, Claire Niggel, James Niggel, Lucas Niggel, Michael Niggel, Matthew O'Malley, Jack Otto, Nicola Paston, Charlie Pavlisich, Emily Pavlisich, Jason Pearce, Krystal Quinlan, Natasha Riegle, Jim Risse, Geoff Roth, Shelby Rudolph, Suz Ryu, Ana Salazar, Iasha Salerno, Lana Salerno, Julia Schiller, Sally Schoolmaster, Megan Sisco, Katie Smith, Lukas Smith, Meaghan Smith, Tristan Smith, Sarah Starke, Addie Thompson, Jamie Tigges, Y.R. Tillotson, Sallie Tisdale, Lorna Tomes, Peter True, David Vestal, Christopher Wildwes

ENGLISCHES LEKTORAT

Brian Chandler, Karel Titeca, Crystal Nevin, Dana Rickle, Josh Ward, Travis Willse

Deutsche Ausgabe:

©2026 Feuerland Verlagsgesellschaft
mbH
Nassastr. 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

Übersetzung, Redaktion und Satz:
Inga Keutmann
Lektorat: Felina Haun, Gerhard Tischler,
Jan Weber, Steffen Zacharias
Version 1.0



MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Folge uns auf Bluesky, Facebook oder Instagram.

 @feuerlandspiele.bsky.social

 facebook.com/feuerlandspiele

 @fl_feuerlandspiele

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



STONEMAIER
GAMES

HAST DU FRAGEN? FEHLEN TEILE?

Im Kontaktbereich auf unserer Internetseite
wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de/kontakt/