

FLÜGELSCHLAG

SCHNELLÜBERSICHT UND ANHANG



INHALTSVERZEICHNIS

Schnellübersicht	2
Anhang	3
Zielplättchen.....	3
Bonuskarten.....	4
Vogelfähigkeiten.....	6
Futter erhalten	6
Eier legen.....	8
Karten ziehen.....	9
Schwarm bilden	10
Jagen und Fischen.....	11
Andere Fähigkeiten	12

SCHNELLÜBERSICHT

AUFBAU

ALLGEMEIN

1. **VOGELKARTEN:** Mischt die Vogelkarten und legt 3 Karten davon offen auf die Vogeltränke.
2. **VORRAT:** Bildet einen Vorrat aus Futtermarkern und Miniatureiern.
3. **VOGELHÄUSCHEN:** Werft die Futterwürfel in das Vogelhäuschen.
4. **ZIELTAFEL:** Legt die Zieltafel auf den Tisch (Wunschseite oben).
5. **ZIELPLÄTTCHEN:** Legt 4 zufällige Zielplättchen auf die Zieltafel.
6. **BONUSKARTEN:** Mischt die Bonuskarten und legt den Stapel bereit.

AKTIONSÜBERSICHT

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn nutzt ihr entweder den „Vogel spielen“-Bereich oben auf eurem Tableau oder einen beliebigen der drei Lebensräume. Legt einen Aktionswürfel auf den am weitesten links gelegenen freien Platz in der gewählten Reihe. So führt ihr 1 der folgenden 4 Aktionen aus:

1. VOGEL SPIELEN

- A. Wählt 1 Vogel aus eurer Hand, um ihn zu spielen.
- B. Werft so viele \bigcirc ab, wie über der Spalte angezeigt werden, in der ihr den neuen Vogel spielen wollt.
- C. Werft die gezeigten Futtermarker ab (bei ☉ keine). Bei ☀ könnt ihr beliebige Futtermarker abgeben. Ihr dürft immer 2 beliebige Futtermarker für 1 beliebigen einsetzen.
- D. Legt die Vogelkarte auf den am weitesten links gelegenen freien Platz in einem passenden Lebensraum auf eurem Spielertableau.
- E. Hat der Vogel eine „Beim Ausspielen“-Funktion, dürft ihr sie jetzt aktivieren.

2. FUTTER ERHALTEN

- A. Erhaltet so viele Futtermarker, wie ☀ auf dem am weitesten links gelegenen freien Platz im Wald angezeigt werden. Nehmt dazu Würfel aus dem Vogelhäuschen und erhaltet den passenden Futtermarker aus dem Vorrat (entscheidet euch bei ☀ für 1).
- B. Zeigt der Platz außerdem $\text{☀} \Rightarrow \text{☀}$, dann dürft ihr 1 Vogelkarte aus eurer Hand abwerfen, um 1 weiteren Würfel zu wählen und den passenden Marker zu erhalten.
- C. Aktiviert von rechts wahlweise alle braunen Waldfähigkeiten.

RUNDENENDE

1. Entfernt alle Aktionswürfel von eurem Spielertableau.
2. Legt 1 Aktionswürfel, um eure Punkte für das Rundenziel anzuzeigen:
 - Spielt ihr mit Mehrheitswertung, addiert bei Gleichstand die Punkte des betroffenen und der nächsten Plätze. Teilt die Summe durch die Anzahl der beteiligten Spieler (abgerundet). Der 4. Platz erhält 0 Punkte.
 - Spielt ihr mit Punkten pro Zielobjekt, gibt es max. 5 und min. 0 Punkte (legt auch bei 0 Punkten einen Aktionswürfel).
3. Werft alle ☀ aus der Vogeltränke ab und legt neue nach.
4. Gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELER

- A. Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau, 8 Aktionswürfel in seiner Farbe, 2 zufällige Bonuskarten, 5 Vogelkarten und 1 Futtermarker jeder Art.
- B. Werft 1 Futtermarker für jeden Vogel, den ihr behalten möchtet, ab. Werft die anderen Vogelkarten ab.
- C. Wählt 1 Bonuskarte und werft die andere ab.
- D. Wählt 1 Startspieler. Er erhält den Startspielermarker.

3. EIER LEGEN

- A. Erhaltet so viele \bigcirc , wie auf dem am weitesten links gelegenen freien Platz im Grasland angezeigt werden. Legt sie auf Vogelkarten (Ei-Limit beachten, überschüssige \bigcirc ablegen).
- B. Zeigt der Platz außerdem $\text{☀} \Rightarrow \bigcirc$, dann dürft ihr 1 ☀ bezahlen, um 1 weiteres \bigcirc zu erhalten.
- C. Aktiviert von rechts wahlweise alle braunen Graslandfähigkeiten.

4. VOGELKARTEN ZIEHEN

- A. Zieht so viele ☀ , wie auf dem am weitesten links gelegenen freien Platz im Wasserlebensraum angezeigt. Zieht offene Karten oder vom Nachziehstapel. Legt nicht direkt neue Vogelkarten nach.
- B. Zeigt der Platz außerdem $\bigcirc \Rightarrow \text{☀}$, dürft ihr 1 \bigcirc abwerfen, um 1 zusätzliche Vogelkarte zu erhalten.
- C. Aktiviert von rechts wahlweise alle braunen Wasserfähigkeiten.

DAS VOGELHÄUSCHEN

Ist das Vogelhäuschen jemals leer, dann werft alle 5 Würfel wieder hinein.

Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen die gleiche Seite (auch bei 1 Würfel) und ihr erhaltet Futter, dürft ihr alle 5 wieder in das Vogelhäuschen werfen. (☀ zählt als eigene Seite.)

WERTUNG AM SPIEL ENDE

Wertet nach Runde 4 wie folgt:

1. Punkte, wie auf jeder Vogelkarte angezeigt
2. Punkte für jede erfüllte Bonuskarte
3. Punkte für Rundenziele
4. 1 Punkt pro:
 - Ei auf Vogelkarten
 - gelagertem Futtermarker (auf Vogelkarten)
 - Karte unter einer Vogelkarte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

1. Gleichstand: mehr Futtermarker, 2. Gleichstand: geteilter Sieg.

ANHANG

RUNDENZIELE



IM



Zählt die Anzahl Vögel, die **im gezeigten Lebensraum** liegen.

Dieses Ziel gibt es für jeden Lebensraum einmal.



MIT



Zählt die Anzahl der **Vögel mit dem gezeigten Nesttyp**, auf denen mindestens 1 Ei liegt. Jeder Vogel zählt nur einmal, auch wenn er mehr Eier hat. Nester mit Stern zählen für dieses Ziel.

Dieses Ziel gibt es für jeden Nesttyp einmal.



IM



Zählt die Anzahl eurer Eier, die auf Vögeln **im gezeigten Lebensraum** liegen. Jedes Ei zählt.

Dieses Ziel gibt es für jeden Lebensraum einmal.



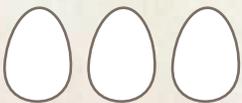
IN



Zählt die Anzahl der Eier auf Vögeln **mit dem gezeigten Nesttyp**. Jedes Ei zählt. Nester mit Stern zählen für dieses Ziel.

Dieses Ziel gibt es für jeden Nesttyp einmal.

SETS VON



IN



Ein Set von Eiern in den Lebensräumen besteht aus 1 Ei im Wasserlebensraum, 1 Ei im Graslandlebensraum und 1 Ei im Waldlebensraum. Dabei dürfen die Eier eine beliebige Position in den jeweiligen Lebensräumen haben. Zählt die Anzahl der Sets.

GESAMT



Zählt alle Vögel, die ihr bis jetzt gespielt habt.

BONUSKARTEN

VOGELNAMEN-BONI

FOTOGRAF	Vögel mit Farben / Mustern im Namen	Zähle deine gespielten Vögel mit einer der folgenden Farben oder einem der folgenden Muster im Namen. <i>Farben:</i> azur grün rubin weiß blau indigo schiefer zimt braun purpur schwarz zitrone gelb rosa silber gold rot veilchen <i>Muster:</i> bunt Brille Flecken Streifen
MORPHOLOGE	Vögel mit Körperteilen im Namen	Zähle deine gespielten Vögel mit einem der folgenden Körperteile im Namen. Variationen, wie z.B. „Kehlchen“, zählen. Auge Kehle Schnabel Bauch Kopf Schulter Brust Nacken Schwanz Flügel Ohr Hals Rücken
GEOGRAF	Vögel mit Geografiebegriffen im Namen	Zähle deine gespielten Vögel mit einem der folgenden geografischen Begriffe im Namen. Variationen wie z.B. „nördlich“ oder „Ost“ zählen. Amerika Kanada Osten Baltimore Louisiana Prärie Berg Mississippi Sumpf Carolina Nordamerika Virginia Kalifornien Norden Wald
BIOLOGE	Vögel mit Pflanzen- oder Tiernamen	Zähle deine gespielten Vögel mit einem der folgenden Pflanzen- oder Tiernamen (keine Vögel) im Namen. <i>Pflanzen:</i> Pappel Weide <i>Tiere:</i> Katze Eiche Reis Zeder Dachs Kuh Fichte Rose(n) Zitrone Fisch Mücke Gras Veilchen Heuschrecke Nashorn Kiefer Wacholder Kaninchen Schlange

BONI FÜR FUTTER

FISCHER NAGETIEREXPERTE VOGELFÜTTERER WINZER	[bestimmter Futtertyp] fressende Vögel.	Zähle deine gespielten Vögel, die das gezeigte Futtersymbol als Teil ihrer Futterkosten auf ihrer Karte haben. Ein Vogel darf neben dem benötigten Futtertyp auch andere Futterarten fressen.
SCHNECKENFREUND	Nur 🐌 fressende Vögel	Zähle deine gespielten Vögel, die nur 🐌 als Futterkosten auf ihrer Karte haben. Der Vogel darf keine anderen Futterarten fressen.
GOURMAND	🍷 fressende Vögel	Zähle deine gespielten Vögel, die 🍷 als Teil ihrer Futterkosten auf ihrer Karte haben. Der Vogel darf neben 🍷 auch andere Futterarten fressen.

BONI FÜR NESTER/EIER

RESERVATPFLEGER PLATTFORMBAUER GEHEGEBAUER NISTKASTENBAUER	Vögel, die ein bestimmtes Nest haben. 	Zähle deine gespielten Vögel, die das gezeigte Nestsymbol auf ihrer Karte haben. Nester mit  Symbol sind Joker. Vögel mit diesen Nestern zählen für jede dieser Bonuskarten.
BRUTVERWALTER	Vögel mit min. 4 Eiern auf ihrer Karte	Zähle deine gespielten Vögel, die am Spielende mindestens 4 Eier auf ihrer Karte liegen haben.
OOLOGE	Vögel mit min. 1 Ei auf ihrer Karte	Zähle deine gespielten Vögel, die am Spielende mindestens 1 Ei auf ihrer Karte liegen haben.

BONI FÜR LEBENSÄÄUME

BAUER FÖRSTER KAPITÄN	Vögel, die nur im gezeigten Lebensraum leben können 	Zähle deine Vögel, die du im gezeigten Lebensraum gespielt hast. Kann ein Vogel in mehr als einem Lebensraum leben, zählt er nicht für den Bonus.
ÖKOLOGE	Vögel in deinem kleinsten Lebensraum	Zähle die Vögel in deinem Lebensraum mit den wenigsten gespielten Vögeln. Hast du 2 oder sogar 3 Lebensräume mit gleich wenigen Vögeln, erhältst du dennoch den Bonus. Hast du z.B. in allen Lebensräumen 3 Vögel, dann hat dein kleinster Lebensraum 3 Vögel.

ANDERE BONI

VOGELZÄHLER FALKNER	Vögel mit der gezeigten Fähigkeit 	Zähle deine gespielten Vögel, die das gezeigte Fähigkeitensymbol auf ihrer Karte haben. Das Symbol sollte links von der braunen Fähigkeit des Vogels zu sehen sein.
GROSSVOGELKUNDLER	Vögel mit einer Spannweite über 65cm	Zähle deine gespielten Vögel mit Spannweiten über 65cm. Spannweiten von genau 65cm zählen nicht.
SPERLINGSKUNDLER	Vögel mit einer Spannweite von 30cm oder weniger	Zähle deine gespielten Vögel mit einer angezeigten Spannweite von 30cm oder weniger. Spannweiten von genau 30cm zählen.
LAIENORNITHOLOGE	Vögel mit weniger als 4 Siegpunkten	Zähle deine gespielten Vögel mit einem angezeigten Wert von 0, 1, 2 oder 3 Punkten.
VOGELBEOBACHTER	Vogelkarten auf der Hand am Spielende	Zähle die Vogelkarten auf deiner Hand am Spielende.

VOGELFÄHIGKEITEN

FUTTER ERHALTEN

ALLGEMEIN: Erhaltet Futter, wie auf der Karte beschrieben. Jede Karte gibt an, ob ihr die Futtermarker aus dem Vorrat oder durch einen Würfel aus dem Vogelhäuschen erhaltet (entfernt den Würfel aus dem Vogelhäuschen).

FUTTER AUS DEM VOGELHÄUSCHEN

Allgemein: Besagt eine Fähigkeit, dass ihr 1  aus dem Vogelhäuschen erhaltet, könnt ihr entweder die  Seite oder die  Seite nutzen. Das gleiche gilt für Samen.

<p>GELBBAUCH-SCHOPFTYRANN INDIGOFINK KIEFERNTANGARE ROSENBRUST-KERNKNACKER</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Erhalte 1 [bestimmten Futtertyp] aus dem Vogelhäuschen, falls vorhanden.</p>	<p>Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen dasselbe Symbol und dieses Symbol ist nicht das benötigte, dürft ihr die Würfel neu werfen und die Fähigkeit danach ausführen (sofern möglich).</p>
<p>OSTGOLDSPECHT WEISSKOPF-SEEADLER</p>	<p>BEIM AUSSPIELEN: Erhalte alle [bestimmter Futtertyp] aus dem Vogelhäuschen.</p>	<p>Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen dasselbe Symbol und dieses Symbol ist nicht das benötigte, dürft ihr die Würfel neu werfen und die Fähigkeit danach ausführen (sofern möglich).</p>
<p>ANNAKOLIBRI RUBINKEHLKOLIBRI</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Alle Spieler erhalten reihum 1 Futter aus dem Vogelhäuschen, beginnend mit dem Spieler deiner Wahl.</p>	<p>Der Besitzer des Kolibris bestimmt, wer von euch zuerst Futter nimmt. Dann erhaltet ihr im Uhrzeigersinn Futter. Ihr dürft das Vogelhäuschen auffüllen, wenn es leer ist oder alle Würfel die gleiche Seite zeigen.</p>
<p>EINSIEDLERDROSSEL</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Der/die Spieler mit den wenigsten  Vögeln erhalten 1 Futter aus dem Vogelhäuschen.</p>	<p>Haben mehrere von euch die wenigsten Vögel im Waldlebensraum, erhalten alle Beteiligten 1 Futtermarker. Du bestimmst, wer zuerst Futter nimmt, danach geht es reihum.</p>
<p>RABENGEIER SCHWARZSCHNABELLSTER TRUTHANNGEIER</p>	<p>1x ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN: Ist der Vogel eines Mitspielers beim  erfolgreich, erhalte 1 Futter aus dem Vogelhäuschen.</p>	<p>Wird die Fähigkeit bei mehreren von euch gleichzeitig aktiviert, erhaltet ihr euer Futter in Zugreihenfolge, beginnend mit dem Spieler zur Linken des aktiven Spielers (dessen Raubvogel erfolgreich war).</p>

FUTTER AUS DEM VORRAT

Diese Fähigkeiten geben Futter direkt aus dem Vorrat, unabhängig von den Würfeln im Vogelhäuschen.

Der Vorrat an Futtermarkern ist nicht endlich. Solltet ihr jemals zu wenig Futter haben, schlagt auf Seite 7 der Regeln bei *Verwalten der Futtermarker* nach, wie ihr am besten vorgeht.

<p>BLAUMÜCKENFÄNGER FLECKENGRUNDAMMER GELBBAUCH-SAFTLECKER ROTKARDINAL</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Erhalte 1 [bestimmten Futtermarker] aus dem Vorrat.</p>	
--	--	--

BALTIMORETRUPIAL FICHTENKREUZSCHNABEL FISCHADLER SCHERENSCHWANZ-KÖNIGSTYRANN WEIßBAUCH-PHOEBETYRANN	BEI AKTIVIERUNG: Alle Spieler erhalten 1 [bestimmten Futtermarker] aus dem Vorrat.	
BRAUNPELIKAN GOLDZEISIG	BEIM AUSSPIELEN: Erhalte 3 [bestimmte Futtermarker] aus dem Vorrat.	
GRÜNREIHER	BEI AKTIVIERUNG: Tausche 1 beliebigen Futtermarker gegen 1 beliebigen anderen Futtermarker aus dem Vorrat.	
AMERIKANERKRÄHE FISCHKRÄHE KOLKRABE NACHTREIHER WEISSHALSRABE	BEI AKTIVIERUNG: Wirf 1  von einem deiner anderen Vögel ab, um [1/2] Futtermarker aus dem Vorrat zu erhalten.	Diese Vögel sind bekannt dafür, Eier aus anderer Vögel Nest zu fressen. Du musst Eier auf einem anderen Vogel liegen haben, um diese Fähigkeit zu nutzen. Lege das abgeworfene Ei in den Vorrat.
GÜRTELFISCHER SCHIEFERRÜCKEN-KÖNIGSTYRANN	1x ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN: Spielt ein Mitspieler einen Vogel [in einem bestimmten Lebensraum], erhalte 1 [bestimmten Futtermarker] aus dem Vorrat.	Aktiviere diese Fähigkeit, wenn ein Mitspieler die Aktion „Vogel spielen“ nutzt, um einen Vogel im angezeigten Lebensraum zu spielen. Ein Vogel, der sich mit Hilfe seiner Fähigkeit in den Lebensraum bewegt, löst die Fähigkeit nicht aus.

FUTTER LAGERN

CAROLINAMEISE CAROLINAKLEIBER GAMBELMEISE KANADAKLEIBER WACHOLDERMEISE	BEI AKTIVIERUNG: Erhalte 1  aus dem Vorrat und lagere ihn auf dieser Karte.	Die Vögel mit diesen Fähigkeiten sind dafür bekannt, zusätzliches Futter einzulagern und für später aufzuheben. Wie auf den Karten beschrieben, kannst du genau 1 Futtermarker einlagern, indem du ihn auf die Vogelkarte legst. Futtermarker auf Vogelkarten kannst du nicht ausgeben. Sie bleiben bis zum Ende des Spiels auf den Karten liegen und geben am Spielende jeweils 1 Siegpunkt. Sollten euch die Futtermarker ausgehen, schiebt stattdessen eine Vogelkarte vom Nachziehstapel unter diesen Vogel.
BLAUHÄHER CAROLINASPECHT DIADEMHÄHER EICHELSPECHT KIEFERNHÄHER ROTKOPFSPECHT	BEI AKTIVIERUNG: Erhalte 1  aus dem Vogelhäuschen (falls vorhanden). Du darfst ihn auf dieser Karte lagern.	
LOUISIANAWÜRGER	1x ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN: Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Futter erhalten“ und erhält min. 1  , erhalte 1  aus dem Vorrat und lagere ihn auf dieser Karte.	Erhaltet ihr Futter aus dem Vogelhäuschen (z.B. beim Blauhäher) und alle Würfel zeigen dasselbe, nicht benötigte Symbol, dann dürft ihr die Würfel neu werfen und die Fähigkeit danach ausführen (sofern möglich).

VOGELFÄHIGKEITEN

EIER LEGEN

ALLGEMEIN: Denkt daran, dass jeder Vogel ein Ei-Limit hat (siehe S. 8, Option 3 in der Regel). Keine Fähigkeit erlaubt das Ei-Limit zu überschreiten.

Nester mit  Symbol sind Joker und können als jeder andere Nesttyp genutzt werden. Habt ihr verschiedene Fähigkeiten, die für bestimmte Nester gelten, dann kann ein Vogel mit  Nest für alle genutzt werden, auch im selben Zug.

<p>BRAUNHALS-SÄBELSCHNÄBLER BRAUNKOPF-KUHSTÄRLING GELBSCHNABELKUCKUCK ROTAUGEN-KUHSTÄRLING SPATELENTE</p>	<p>1x ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN: Nutzt ein Mitspieler die Aktion „Eier legen“, dann legt dieser Vogel 1  auf einen anderen Vogel mit [bestimmtem Nesttyp] Nest.</p>	<p>Diese Vögel sind alle Nestparasiten: Sie legen ihre Eier in die Nester anderer Vögel. Kuhstärlinge bauen noch nicht einmal eigene Nester. Nutzt ein Mitspieler die  - Aktion, um Eier zu legen, darfst du 1 Ei auf einen Vogel mit einem bestimmten Nesttyp (oder einem Nest mit Sternsymbol) legen. Du darfst dies nur genau 1 Mal zwischen deinen Zügen tun, auch wenn mehrere Mitspieler Eier legen.</p>
<p>INKATÄUBCHEN KALIFORNIEN-SCHOPFTYRANN REISSTÄRLING ZIMTBAUCH-PHOEBETYRANN</p>	<p>BEIM AUSSPIELEN: Lege 1  auf jeden deiner Vögel mit [bestimmtem Nesttyp] Nest.</p>	<p>Diese Fähigkeit erlaubt dir auf alle deine Vögel mit einem bestimmten Nesttyp (inklusive aller Vögel mit einem Nest mit Sternsymbol) 1 Ei zu legen, den gerade gespielten Vogel eingeschlossen.</p>
<p>HELMSPECHT LAZULIFINK WIESENSTÄRLING</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Alle Spieler legen 1  auf einen beliebigen Vogel mit [bestimmtem Nesttyp]. Du darfst 1 weiteres  auf 1 anderen Vogel mit [gleichem Nesttyp] legen.</p>	<p>Diese Fähigkeit erlaubt es dir ein Ei auf 1 oder 2 Vögel mit einem bestimmten Nesttyp (oder einem Nest mit Sternsymbol) zu legen. Alle Mitspieler dürfen 1 Ei auf einen Vogel mit dem gleichen Nesttyp (oder einem Nest mit Sternsymbol) legen, sofern sie einen haben.</p>
<p>BAIRDAMMER CASSINAMMER HEUSCHRECKENAMMER SCHWIRRAMMER</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Lege 1  auf einen beliebigen Vogel.</p>	
<p>CAROLINATAUBE SCHOPFWACHTEL VIRGINIAWACHTEL</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Lege 1  auf diesen Vogel.</p>	

KARTEN ZIEHEN

ALLGEMEIN: Zieht Karten, wie auf den Karten beschrieben. Wie bei der Aktion „Karten ziehen“ (Option 4 im Regelbuch), dürft ihr entweder offene Karten aus der Vogeltränke oder verdeckte vom Nachziehstapel ziehen. Es gibt keine Handkartenbegrenzung. Ihr könnt mit offenen oder verdeckten Karten spielen.

STOCKENTE	BEI AKTIVIERUNG: Ziehe 1  .	Diese Fähigkeiten erlauben dir Vogelkarten zu ziehen, wie bei der Nutzung der Aktion „Karten ziehen“ im Wasserlebensraum. Du darfst entweder offen aus der Vogeltränke oder verdeckt vom Nachziehstapel ziehen. Die Vogeltränke wird erst am Ende deines Zuges aufgefüllt.
CAROLINAZAUNKÖNIG SCHWARZNACKEN-STELZENLÄUFER	BEIM AUSSPIELEN: Ziehe 2  .	
CLARKTAUCHER FORSTERSEESCHWALBE TRAUSERSEESCHWALBE	BEI AKTIVIERUNG: Ziehe 1  . Tust du das, wirf am Ende deines Zuges 1  aus deiner Hand ab.	Der nächste Spieler kann bereits seinen Zug beginnen, während du entscheidest, welche Karte(n) du ablegst.
BINDENTAUCHER BRAUTENTE SCHWARZKOPF-RUDERENTE WEIDENGELBKEHLCHEN	BEI AKTIVIERUNG: Ziehe 2  . Tust du das, wirf am Ende deines Zuges 1  aus deiner Hand ab.	
KEILSCHWANZ-REGENPFEIFER PRÄRIEMÖWE	BEI AKTIVIERUNG: Wirf 1  ab, um 2  zu ziehen.	Wirf 1 Ei in den Vorrat ab. Du kannst diese Fähigkeit nicht ohne Eier nutzen.
DROSSELUFERLÄUFER LÖFFELENT WILSONBEKASSINE ZWERGSULTANSHUHN	BEI AKTIVIERUNG: Alle Spieler ziehen 1  vom Nachziehstapel.	Zieht im Uhrzeigersinn, beginnend beim aktiven Spieler.
EISTAUCHER NORDAMERIK. ROHRDOMMEL	BEI AKTIVIERUNG: Der/die Spieler mit den wenigsten Vögeln im  Lebensraum: Ziehe 1  .	Haben mehrere von euch die wenigsten Vögel in ihrem Wasserlebensraum, ziehen alle Beteiligten im Uhrzeigersinn eine Karte, beginnend mit dir. Ihr dürft offen aus der Vogeltränke oder verdeckt vom Nachziehstapel ziehen.
BRAUNMANTEL- AUSTERNFISCHER	BEIM AUSSPIELEN: Ziehe Spieleranzahl +1  . Beginnend bei dir, sucht sich im Uhrzeigersinn jeder Spieler 1 Karte aus und nimmt sie auf die Hand. Du erhältst die zusätzliche Karte.	Ziehe so viele Karten vom Nachziehstapel, dass du 1 Karte mehr als Spieler hast und lege sie offen aus. Jeder von euch sucht sich im Uhrzeigersinn eine Karte aus. Du beginnst. Hat jeder eine Karte gewählt, erhältst du die übrig gebliebene Karte.

VOGELFÄHIGKEITEN

SCHWARM BILDEN

ALLGEMEIN: Vögel mit dieser Fähigkeit sind dafür bekannt, große Schwärme mit Vögeln ihrer eigenen Art zu bilden. Wie auf den Karten beschrieben, könnt ihr einen Schwarm bilden, indem ihr Karten verdeckt unter die entsprechende Vogelkarte schiebt. Jede dieser untergeschobenen Karten ist am Spielende 1 Punkt wert.

OHRENLERCHE	1x ZWISCHEN DEINEN ZÜGEN: Spielt ein Mitspieler einen Vogel in den  Lebensraum, schiebe 1  aus deiner Hand unter diesen Vogel.	Der vom Mitspieler gespielte Vogel muss mit der Aktion „Vogel spielen“ in den Lebensraum gespielt werden. Verschiebt ein Mitspieler einen Vogel in den Lebensraum, wird der Bonus nicht aktiviert.
BRILLENSTÄRLING BUSCHMEISE DICKZISSEL PURPURGRACKEL PURPURSTÄRLING ROTFLÜGELSTÄRLING	BEI AKTIVIERUNG: Schiebe 1  aus deiner Hand unter diese Karte. Tust du das, lege zusätzlich 1  auf diesen Vogel.	
AMERIKANISCHES BLÄSSHUHN HAUSGIMPEL KRONWALDSÄNGER PURPURSCHWALBE RAUCHSCHWALBE RINGSCHNABELMÖWE SUMPFSCHWALBE VEILCHENSCHWALBE WANDERDROSSEL	BEI AKTIVIERUNG: Schiebe 1  aus deiner Hand unter diese Karte. Tust du das, ziehe  .	Diese Vögel erlauben dir eine Karte aus deiner Hand unter ihre Karte zu schieben und einen zusätzlichen Nutzen (lege 1 Ei, ziehe 1 Karte oder erhalte 1 Futter) zu erhalten. Du kannst den Nutzen nur erhalten, wenn du eine Karte aus deiner Hand unter die Vogelkarte schiebst.
FICHTENZEISIG WINTERAMMER ZEDERNSEIDENSCHWANZ ZWERGKLEIBER	BEI AKTIVIERUNG: Schiebe 1  aus deiner Hand unter diese Karte. Tust du das, erhalte 1 [bestimmtes Futter] aus dem Vorrat.	
KANADAGANS KANADAKRANICH NASHORNPELIKAN OHRENSCHARBE ROTSCHNABEL-PFEIFGANS	BEI AKTIVIERUNG: Wirf 1 [bestimmtes Futter] ab, um 2  vom Nachziehstapel unter diese Karte zu schieben.	Diese Fähigkeit erlaubt es dir einen bestimmten Futtermarker abzuwerfen, um 2 Karten vom Nachziehstapel zu ziehen und unter die aktivierte Vogelkarte zu schieben. Du musst den Futtermarker in deinem persönlichen Vorrat haben und kannst ihn nicht von einer Vogelkarte nehmen.



JAGEN UND FISCHEN

ALLGEMEIN: Mit diesen Fähigkeiten jagen Vögel einen kleineren Vogel, ein Nagetier oder einen Fisch. Finden sie einen, behalten sie ihn und er zählt am Spielende einen Punkt.

<p>KORNWEIHE PRÄRIEBUSSARD ROTSCHULTERBUSSARD ROTSCHWANZBUSSARD RUNDSCHWANZSPERBER STEINADLER STREIFENKAUZ VIRGINIAUHU WANDERFALKE WEGEKUCKUCK</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Ziehe 1  vom Nachziehstapel. Ist sie < [bestimmte Spannweite], schiebe sie unter diese Karte. Andernfalls wirf sie ab.</p>	<p>Diese Vögel fressen andere Vögel. Prüfe die Spannweite der obersten Karte des Nachziehstapels und vergleiche sie mit der Jagdfähigkeit des aktivierten Vogels.</p> <p>Ist die Spannweite geringer als die Jagdfähigkeit, schiebe die Vogelkarte als Zeichen einer erfolgreichen Jagd unter den aktivierten Vogel. Jede dieser geschobenen Karten ist am Spielende 1 Punkt wert.</p> <p>Ist die Spannweite gleich oder größer der Jagdfähigkeit, wirf die Karte stattdessen ab.</p>
<p>AMERIK. SCHERENSCHNABEL AMERIK. SCHLANGENHALSVOGEL BRILLENSICHLER GÄNSESÄGER SCHLAMMTRETER SCHMUCKREIHER</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Wirf alle Würfel, die nicht im Vogelhäuschen sind. Zeigt min. 1 , erhalte 1  und lagere ihn auf dieser Karte.</p>	<p>Vögel, die Nagetiere oder Fische fressen, werfen alle Würfel, die nicht im Vogelhäuschen sind. Werfe die Würfel auf dem Tisch, sie werden nicht zurück in das Vogelhäuschen geworfen. (Beachte: Du wirst nie mehr als 4 Würfel werfen, da das Vogelhäuschen sofort neu befüllt wird, sobald alle 5 Würfel aus dem Vogelhäuschen genommen wurden.)</p>
<p>BUNTFALKE KANINCHENKAUZ KÖNIGSBUSSARD MISSISSIPPIWEIH OSTKREISCHULE SCHLEIEREULE</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Wirf alle Würfel, die nicht im Vogelhäuschen sind. Zeigt min. 1 , erhalte 1  und lagere ihn auf dieser Karte.</p>	<p>Zeigt einer oder mehrere Würfel einen bestimmten Futtertyp, nimm genau 1 Futtermarker dieser Art aus dem Vorrat und lege ihn auf die aktivierte Vogelkarte (siehe „Futter lagern“). Jeder Marker auf einer Vogelkarte ist am Spielende 1 Punkt wert.</p>

VOGELFÄHIGKEITEN

ANDERE FÄHIGKEITEN

<p>AZURFINK BUSCHZAUNKÖNIG DACHSAMMER FALKENNACHTSCHWALBE GELBBRUST-WALDSÄNGER LINCOLNAMMER SCHORNSTEINSEGLER SINGAMMER</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Liegt dieser Vogel weiter rechts als alle anderen seines Lebensraums, darfst du ihn in einen anderen Lebensraum bewegen.</p>	<p>Diese Vögel können alle in sehr unterschiedlichen Lebensräumen leben und ihre Fähigkeit ist, sich von Lebensraum zu Lebensraum zu bewegen - aber nur, wenn sie der letzte Vogel in ihrer Reihe sind (die Spalte ist unerheblich). Diese Fähigkeit kann sehr hilfreich sein, um die Aktionen in verschiedenen Lebensräumen zu verbessern oder bei Rundenzielen besser abzuschneiden. Achte darauf, keinen anderen Vogel rechts von einer dieser Karten zu spielen, denn dann kannst du die Fähigkeit nicht mehr nutzen!</p>
<p>KATZENVOGEL SPOTTDROSSEL</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Kopiere die braune Fähigkeit eines anderen Vogels in diesem Lebensraum.</p>	<p>Einige Vögel können die braune Fähigkeit eines anderen Vogels kopieren. Der kopierte Vogel muss sich im selben Lebensraum (an beliebiger Position) befinden.</p>
<p>KAPPENSÄGER</p>	<p>BEI AKTIVIERUNG: Kopiere die  Fähigkeit eines anderen Vogels in diesem Lebensraum.</p>	
<p>BRAUNAUGENVIREO CASSINGIMPEL FLECKENKAUZ GELBKEHL-SPORNAMMER KALIFORNISCHER KONDOR KOKARDENSPECHT KÖNIGSRALLE PAPAGEITAUCHER PAPPELWALDSÄNGER PAPSTFINK PRÄRIEHUHN PRÄRIEPIEPER ROSALÖFFLER SCHREIKRANICH WALDSTORCH</p>	<p>BEIM AUSSPIELEN: Ziehe 2 neue Bonuskarten und behalte 1 davon.</p>	<p>Ziehe 2 Bonuskarten, wähle eine davon, die du behältst, und wirf die andere ab. Sollte der Stapel an Bonuskarten jemals leer sein, mischt den Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Stapel.</p> <p>Die Vögel mit dieser Fähigkeit sind alle vom Aussterben bedroht, gefährdet auszusterben oder Naturschützer sagen voraus, dass sie eines von beiden bald sein werden, da ihre Population stetig abnimmt.</p>
<p>BERGHÜTTENSÄNGER DUNENSPECHT GRASAMMER INDIANERMEISE KANADAREIHER NÖRDLICHER HAUSZAUNKÖNIG ROTAUGENVIREO ROTKEHL-HÜTTENSÄNGER RUBINGOLDHÄHNCHEN SILBERREIHER</p>	<p>BEIM AUSSPIELEN: Spiele einen zweiten Vogel in [einen bestimmten Lebensraum]. Bezahle seine normalen Kosten.</p>	<p>Spiele einen weiteren Vogel im selben Lebensraum. Du musst alle normalen Regeln zum Spielen eines Vogels beachten: Er muss in diesem Lebensraum leben können und du musst die Futter- und Eikosten für diesen Vogel bezahlen.</p> <p>Die Vögel mit dieser Fähigkeit sind alle dafür bekannt, in gemischten Schwärmen aus verschiedenen Vogelarten aufzutauchen. Studien zeigen, dass dieses Verhalten Vorteile haben kann, z.B. Hilfe bei der Futtersuche oder Warnungen vor Feinden.</p>