

# SCHWINGENSCHLAG

## DIE DRACHENAKADEMIE

Eine Erweiterung von Connie Vogelmann  
Illustriert von Clémentine Campardou

1–5 Personen · 90 Minuten · Alter 12+

Als angehende Drachenprofis eröffnet ihr Akademien für Drachenzöglinge, damit sie im Spiel ihr volles Potenzial entfalten können. *Die Drachenakademie* erweitert die Welt von Schwingenschlag mit einer Vielzahl neuer Drachen und Höhlen, Zielplättchen sowie Drachengilden. Eine neue Rundentafel stellt euch am Ende jeder Runde vor die Entscheidung, welches Einkommen ihr erhalten möchtet.

NEUES MATERIAL	ERSATZ-MATERIAL
80 Drachenkarten („Drachen“) 	5 (doppelseitige) Gildenplättchen 
25 Höhlenkarten 	7 (doppelseitige) Zielplättchen 
45 Ausbildungsmarker 	5 aktualisierte Drachenkarten  2 aktualisierte Höhlenkarten  1 aktualisierte Rundentafel 

**HINWEIS:** Die Anzahl der Ausbildungsmarker ist nicht begrenzt. Sollten sie euch ausgehen, verwendet einen geeigneten Ersatz.

Die Regelanpassungen für den Solo-Modus findest du auf Seite 6.

## VORBEREITUNG

Führt die folgenden Schritte aus, um die Erweiterung in das Grundspiel zu integrieren:

1. Ersetzt die Rundentafel durch die aktualisierte Rundentafel.  
(Sie ist auch im Grundspiel ohne den Rest dieser Erweiterung nutzbar.)
2. Ersetzt beim Spielen mit der Erweiterung (und nur dann) die folgenden 5 Drachen durch ihre aktualisierten Versionen:
  - Chamäleon-Coatl (Nr. 119)
  - Gewöhnlicher Grasläufer (Nr. 134)
  - Mosaik-Wächter (Nr. 124)
  - Riesen-Coatl (Nr. 131)
  - Zergwüchsiger Feendrache (Nr. 132)
3. Ersetzt die Höhlenkarten 50 und 51 durch ihre aktualisierten Versionen (auch im Grundspiel ohne diese Erweiterung).
4. Fügt der Schachtel den Karteneinsatz mit Deckel hinzu.
5. Fügt die 45 Ausbildungsmarker zum Spiel hinzu.
6. Fügt alles weitere Material aus dieser Erweiterung dem entsprechenden Material aus dem Grundspiel hinzu:
  - 80 Drachenkarten
  - 25 Höhlenkarten
  - 5 Gildenplättchen
  - 7 Zielplättchen

# ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt auf.

Zusätzlich legt ihr die Ausbildungsmarker als öffentlichen Vorrat bereit.

**WICHTIG:** Zu Beginn des Spiels erhaltet ihr alle nach den normalen Regeln je 6 Münzen und 1 Ei.

# REGELÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

## PASSEN & EINKOMMEN AM RUNDENENDE

Wenn du in Runde 1, 2 oder 3 in deinem Zug passt, stellst du deine Spielfigur auf ein Feld auf der aktualisierten Rundentafel. Das Feld muss sich im Abschnitt der aktuellen Runde befinden. (Nimm dir das angezeigte Einkommen noch nicht.) Sobald du deine Spielfigur auf ein Feld gestellt hast, kann niemand sonst mehr in dieser Runde dieses Feld beanspruchen.



Habt ihr alle für die laufende Runde gepasst, führt die folgenden Schritte der Reihe nach aus, wie auf der aktualisierten Rundentafel von oben nach unten angegeben:

- Aktiviert alle „Am Rundenende“ 🐉-Fähigkeiten eurer Drachen.
- Wertet das Rundenziel.
- Tauscht die Karten auf der Kartentafel aus.
- Gebt den Startmarker an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.
- Erhaltet alle das Einkommen von dem Feld, auf das ihr eure Spielfigur gestellt habt. Stellt eure Spielfigur anschließend zurück auf euer Tableau. Nimmt jemand eine Drachen- oder Höhlenkarte von der Kartentafel, füllt sie sofort wieder auf.



In den meisten Fällen könnt ihr euer Einkommen gleichzeitig nehmen. Sollte es jedoch einmal von Bedeutung sein, wer zuerst Einkommen erhält (z. B. weil jemand durch einen Fortschritt auf dem Drachengildenkreis auch eine Karte nehmen darf), erhältet ihr das Einkommen in Spielreihenfolge, beginnend mit der neuen Startperson.

1. 🌿 und 🏴 austauschen | 2. Startmarker weitergeben | 3. Einkommen erhalten

Nach Runde 4 passt ihr alle wie üblich, wählt aber kein Einkommensfeld mehr aus.



**HINWEIS:** Aus Platzgründen steht auf einigen der neuen Drachenkarten, für die z. B. angrenzende Drachenkarten eine Rolle spielen, statt „waagerecht & senkrecht angrenzend“ nur noch „angrenzend“. Gemeint ist damit immer noch „**waagerecht & senkrecht angrenzend**“, d. h. auch bei diesen Drachen wird nichts mitgezählt bzw. gewertet, das diagonal an sie angrenzt.

# NEUE REGELN IM SPIELABLAUF

Mit dieser Erweiterung wird eine neue Drachengröße eingeführt: „**Zögling**“. Es gibt jetzt 5 Drachengrößen: Jungtier, Zögling, klein, mittel und groß. Zöglinge sind Teenager-Drachen. Ihre Kosten können die Ressourcenarten der Jungtiere (Milch oder Eier), der Erwachsenen (Fleisch, Gold oder Kristall) oder auch eine Mischung daraus enthalten. Im Gegensatz zu den Jungtieren sind sie jedoch gleichmäßig auf alle drei Höhlen verteilt.

Wann immer deine Spielfigur einen Zögling betritt, darfst du diesen 1x **ausbilden** (□). Bildest du einen Zögling zum 1. Mal aus, zahle die Kosten, die auf dem 1. Feld neben dem □-Symbol auf dem Zögling angegeben sind.

Nimm anschließend einen Ausbildungsmarker aus dem öffentlichen Vorrat und lege ihn auf dieses Feld.

Bildest du den Zögling ein weiteres Mal aus, zahle die Kosten, die im nächsten freien Feld von links angegeben sind.

Nimm dann einen weiteren Ausbildungsmarker aus dem öffentlichen Vorrat und lege ihn auf dieses Feld.

Du musst Zöglinge immer der Reihe nach **von links nach rechts** ausbilden.

Hast du alle Felder auf dem Zögling mit Ausbildungsmarkern belegt, gilt er als **vollständig ausgebildet**.

Sobald ein Zögling vollständig ausgebildet ist (und nur dann), ist seine lila unterlegte Fähigkeit aktiv, die ganz unten auf der Karte aufgedruckt ist. Diese Fähigkeit kann eine „Bei Aktivierung“-, „Am Rundenende“- oder „Am Spielende“-Fähigkeit sein.

Lege Objekte, die du für die Ausbildung eines Zöglings ausgibst, zurück in den öffentlichen Vorrat bzw. auf den passenden Ablagestapel. Sie werden also **nicht** wie bei Jungtieren gehortet oder untergeschoben.

**WICHTIG:** Hast du einen Zögling noch nicht vollständig ausgebildet, ist seine lila Fähigkeit **inaktiv** und keine Fähigkeit im Spiel kann sie aktivieren. Trotzdem zählt jede Fähigkeitsart, die auf dem Zögling aufgedruckt ist, als Fähigkeit, die du auf einem Drachen bzw. auf deinem Tableau hast, wenn es darum geht, Ziele zu erfüllen bzw. Punkte für die Wertung am Spielende zu erhalten. Das gilt unabhängig davon, ob die Fähigkeit aktiv ist oder nicht.

## BEISPIEL FÜR EINEN ZÖGLING



Dieser Zögling gibt dir (so wie alle Zöglinge) am Spielende 1 P für jeden Zögling auf deinem Tableau.

Um diesen Zögling das 1. Mal auszubilden, musst du 1 Milch zahlen. Lege dann 1 Ausbildungsmarker auf das 1. Feld neben dem □, sodass er das Milch-Symbol abdeckt. Um diesen Zögling das 2. Mal auszubilden, musst du 1 Höhlenkarte zahlen. Lege dann 1 Ausbildungsmarker auf das nächste freie Feld von links, sodass er das Höhlenkarten-Symbol abdeckt.

Nachdem du diesen Zögling zum 2. Mal ausgebildet hast, ist er vollständig ausgebildet. Seine lila Fähigkeit ist aktiv und du löst sie aus, wenn du seine „Bei Aktivierung“-Fähigkeit das nächste Mal aktivierst.

**HINWEIS:** Hast du einen Zögling mit einer lila „Bei Aktivierung“ -Fähigkeit, muss der Zögling bereits vollständig ausgebildet sein, damit die Fähigkeit durch das Betreten aktiviert werden kann. D.h. du kannst **nicht** mit ein und derselben Erforschen-Aktion den Drachen erst vollständig ausbilden und dann seine lila Fähigkeit aktivieren – letzteres geht dann erst mit der nächsten Erforschung.

Es gibt mehrere Ausdrücke im Zusammenhang mit Zöglingen, die euch im Spiel begegnen werden. Sie beziehen sich immer auf die Felder neben dem -Symbol:

#### BILDE EINEN ZÖGLING IX AUS:

Zahle das Objekt, das auf dem 1. freien Feld von links auf dem Zögling abgebildet ist.  
Lege dann 1 Ausbildungsmarker auf das Feld.

#### BILDE KOSTENLOS EINEN BELIEBIGEN ZÖGLING IX AUS:

Lege 1 Ausbildungsmarker auf das 1. freie Feld von links auf dem Zögling.  
Du musst das auf dem Feld abgebildete Objekt **nicht** zählen.

#### BILDE KOSTENLOS EINEN BELIEBIGEN ZÖGLING VOLLSTÄNDIG AUS:

Lege auf **alle** leeren Felder auf dem Zögling je 1 Ausbildungsmarker.  
Du musst die auf den Feldern abgebildeten Objekte **nicht** zählen.

#### ERHALTE DAS OBJEKT, DAS DER AUSBILDUNGSMARKER ABGEDECKT HAT:

Statt ein Objekt zu zählen, um einen Ausbildungsmarker zu legen, erhältst du bei diesen Belohnungen das Objekt, das du mit dem gerade gelegten Ausbildungsmarker abgedeckt hast.

## SIEGPUNKTE VON ZÖGLINGEN

Zöglinge werden außerdem anders gewertet als die anderen Drachen im Spiel.

Statt eines festen Siegpunktwerts gibt dir jeder Zögling am Ende des Spiels für jeden Zögling (einschließlich sich selbst) auf deinem Tableau. Hast du also 1 Zögling, gibt er dir am Ende des Spiels . Hast du 2 Zöglinge, gibt dir jeder davon (insgesamt ). Hast du 3 Zöglinge, gibt dir jeder davon (insgesamt ) usw. Deine Zöglinge geben dir diese Punkte unabhängig davon, ob sie vollständig ausgebildet sind oder nicht!

## DRACHEN MIT BEDINGUNG ZUM KOSTENLOSEN AUSSPIelen

Diese Erweiterung führt einige Drachen ein, die als Kosten eine Bedingung haben. Sie haben wie üblich Kosten aufgedruckt, aber zusätzlich auch einen blauen Stern (). Dieser Stern ist mit einer bestimmten Bedingung verbunden, die unten auf der Drachenkarte aufgeführt ist. Erfüllst du beim Ausspielen der Drachenkarte diese Bedingung, dann **ignoriere die normalen Ausspielkosten des Drachen**.

Du musst den Drachen aber immer noch **ANLOCKEN** (oder eine Fähigkeit verwenden, mit der du den Drachen ausspielen darfst).

## BEISPIEL FÜR EINEN DRACHEN MIT BEDINGUNG

Normalerweise kostet es dich 2 Fleisch, diesen Drachen auszuspielen.

Spielst du diesen Drachen jedoch in die 3. oder 4. Spalte seiner Höhle, darfst du ihn ausspielen, ohne die 2 Fleisch zu zahlen.



## NEUE DRACHENGILDEN

Hier findest du einige Regeln zu den 5 neuen Drachengilden aus dieser Erweiterung.

### ERLÄUTERUNGEN ZU EINIGEN DRACHENGILDENBONI

GILDE	BONUS ODER KONZEPT	ERKLÄRUNG
Königliche Gilde	Alle Boni erfordern eine bestimmte Menge an Abgaben.	1 Abgabe ist 1 beliebiges Objekt, also 1 Ressource (Fleisch, Gold, Kristall oder Milch), 1 Drachenkarte, 1 Höhlenkarte oder 1 Ei. Wählst du einen Bonus, der dich mehrere Abgaben kostet, darfst du sie beliebig kombinieren (z. B. 2 Abgaben = 1 Gold und 1 Ei).
Drakologie-Gilde	<b>Wähle 1:</b> Horte 2  aus dem öffentlichen Vorrat bei beliebigen Drachen <b>oder</b> schiebe 2  vom Stapel unter beliebige Drachen <b>oder</b> erhalte  .	Wählst du eine der beiden ersten Optionen, darfst du insgesamt 2 beliebige Ressourcen horten <b>oder</b> insgesamt 2 Karten unterschieben. Du darfst entweder beide Ressourcen / Karten beim selben Drachen horten / unterschieben oder bei 2 verschiedenen. Eine Fähigkeit, die durch Horten / Unterschieben ausgelöst wird, wird dabei für jede Ressource / Karte je 1x ausgelöst (also max. 2x).
Magie-Gilde	Zahle  , tausche dann 1 beliebigen Drachen von deinem Tableau mit  von deiner Hand. Ignoriere dabei die Höhlenanforderungen (Karmesin-Kaverne, Gold-Grotte und / oder Amethyst-Abgrund).	Nimm 1 Drachen von deinem Tableau zurück auf die Hand. Du <b>musst sofort</b> einen <b>anderen</b> Drachen von deiner Hand auf das Feld spielen, das gerade frei geworden ist. Du musst weder die normalen Höhlenanforderungen des neuen Drachen erfüllen, noch die aufgedruckten Kosten für den neuen Drachen zahlen. Hat der neue Drache eine „Beim Ausspielen“-Belohnung, aktiviere sie. Übertrage alle gehorteten Ressourcen, untergeschobenen Karten und Eier (bis zum Ei-Limit des neuen Drachen) auf den neuen Drachen. Ist der neue Drache ein Jungtier, aktivierst du seine Fähigkeit <b>nicht</b> durch die Ressourcen oder Karten, die du bereits zuvor gehortet bzw. untergeschoben hastest. In zukünftigen Zügen aktivierst du seine Fähigkeit jedoch wie üblich. Sollte der Fall eintreten, dass die <b>nächste</b> gehortete Ressource bzw. untergeschobene Karte die Anzahl an Ressourcen / Karten auf / unter dem Jungtier auf 3 oder mehr erhöht, aktiviere die 3. Stufe seiner Fähigkeit 1x. (Du kannst diese Fähigkeit nur 1x aktivieren, während der Drache im Spiel ist. Sollte er später noch einmal ins Spiel kommen, kannst du sie erneut aktivieren.) Tauschst du einen Zögling mit einem oder mehreren Ausbildungsmarkern gegen einen anderen Zögling, übertrage die Ausbildungsmarker kostenlos auf den neuen Drachen. Platziere sie von links nach rechts auf dem neuen Drachen. Lege etwaige überschüssige Ausbildungsmarker zurück in den öffentlichen Vorrat.
Magie-Gilde	Tausche 1 unbedeckte  auf deinem Tableau gegen 1  von deiner Hand. Aktiviere die  -Fähigkeit auf der gespielten Karte.	Nimm 1 Höhlenkarte, auf der kein Drache liegt, von deinem Tableau zurück auf die Hand. Du <b>musst sofort</b> eine <b>andere</b> Höhlenkarte von deiner Hand auf das Feld spielen, das gerade frei geworden ist. Du musst keine Kosten für das Ausspielen der neuen Hölenkarte zahlen. Aktiviere die „Beim Ausspielen“-Belohnung auf der neuen Hölenkarte. Tauschst du eine Hölenkarte in der letzten Spalte, führe <b>nicht</b> die auf deinem Tableau aufgedruckte „Beim Bedecken“-Belohnung aus.

# SCHWINGENSCHLAG

## DIE DRACHENAKADEMIE: AUTOMA

*Solo-Regeln von David Studley*

### EINLEITUNG

Dieser Abschnitt der Anleitung aktualisiert die Automa-Regeln aus *Schwingenschlag*, damit sie mit der Erweiterung *Die Drachenakademie* kompatibel sind. Alle Automa-Regeln aus dem Grundspiel gelten weiterhin, mit Ausnahme der in diesem Abschnitt genannten Änderungen.

### ERSATZMATERIAL



- Automa-Schwierigkeits- und Wertungsübersicht (um Automas Hort erweitert)

### ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Entscheide zufällig, wer zuerst den Startmarker bekommt. Er wechselt in jeder Runde zwischen dir und Automa hin und her.

### ÄNDERUNGEN ZUM RUNDENENDE

**PASSEN:** Passt Automa vor dir, darfst du kein Einkommensfeld mit 6 ⚡ wählen, sobald du passt. Lege zur Erinnerung daran ihre Spielfigur auf das Einkommensfeld mit 6 ⚡ (in Runde 3 auf eines von beiden). Automa erhält **nie** das Einkommen, wenn sie ihre Spielfigur zurücknimmt.

**STARTMARKER:** Hast du während des Rundenendes den Startmarker, gib ihn an Automa weiter. Hat Automa während des Rundenendes den Startmarker, nimm ihn dir.

**HINWEIS:** Dies überschreibt die Automa-Regel aus dem Grundspiel, die besagt, dass du in jeder Runde vor Automa am Zug bist.



# AUTOMAS HORT

Automa erhält jedes Mal **Hortmarker**, wenn du eine **Drachen- oder Höhlen-Belohnung** auslösst, die auch **allen anderen etwas gibt**. Nutze beliebige Ressourcenmarker als Automas Hortmarker – die Art der Ressource spielt keine Rolle.

**WERTUNG:** Automa erhält am Spielende  für je 2 Hortmarker.

**SO ERHÄLT AUTOMA HORTMARKER:** Für jede Belohnung, die du auslösst und bei der Automa etwas erhalten kann, erhält sie stattdessen nach folgendem Schema Hortmarker:

- Besagt die Belohnung, dass Automa **Kosten zahlen** muss, um etwas zu erhalten, gib ihr **1 Hortmarker** aus dem Vorrat für **jedes Objekt**, das sie erhalten würde.
- Muss Automa **keine Kosten** für die Belohnung zahlen, gib ihr **2 Hortmarker** aus dem Vorrat für **jedes Objekt**, das sie erhalten würde.

Generell gilt dabei:

- Automa entscheidet sich immer dafür, den Belohnungstext so oft wie möglich auszuführen.
- Automa erfüllt immer alle Anforderungen, die notwendig sind, um die Belohnung zu erhalten.
- Automa erhält sonst nichts durch diese Belohnungen, sondern nur Hortmarker, wie oben beschrieben.



## BEISPIEL 1:

Du spielst den Unnachgiebigen Feder-Coatl aus. Er hat folgende Fähigkeit: „Erhalte . Alle anderen erhalten .

Automa erhält hierdurch **2 Hortmarker**.



## BEISPIEL 2:

Du gräbst ein Feld mit einer Höhlenkarte mit der folgenden Belohnung aus: „Zahle bis zu 3x ( ), um je ( ) zu erhalten. Alle anderen dürfen dies je 1x tun.“

Automa erhält hierdurch **1 Hortmarker**.



## BEISPIEL 3:

Du gräbst ein Feld mit einer Höhlenkarte mit der folgenden Belohnung aus: „Zahle bis zu 3x ( ), um je ( ) ( ) zu legen. Alle anderen dürfen dies je 1x tun.“

Automa erhält hierdurch **2 Hortmarker**.

## ANMERKUNG DES AUTORS:

Automas Hort führt dazu, dass du beim Auslösen mancher Belohnungen bedenken musst, dass du Automa damit einen Vorteil gibst. Die Auswirkung ist subtil und die Regeln sind einfach – das ist so gewollt. Der Hort wird sich nur in Spielen bemerkbar machen, in denen du häufig Belohnungen auslösst, die auch anderen Vorteile verschaffen.

## HAST DU NOCH FRAGEN? FEHLEN TEILE?

Kontaktiere uns unter [www.feuerland-spiele.de/kontakt/](http://www.feuerland-spiele.de/kontakt/)

Weitere Informationen zum Spiel findest auf der Spieleseite für SCHWINGENSCHLAG.

[www.feuerland-spiele.de/spiele/schwingenschlag/](http://www.feuerland-spiele.de/spiele/schwingenschlag/)

## MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook, Instagram oder Bluesky in Kontakt.

 [facebook.com/feuerlandschlag](https://facebook.com/feuerlandschlag)

 @fl\_feuerlandschlag

 @feuerlandschlag.bsky.social

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.

Anmeldung auf unserer Internetseite.

[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)

## IMPRESSUM

Übersetzung: Felina Haun

Redaktion & Satz: Felina Haun, Inga Keutmann

Lektorat: Johannes Grimm, Christian Hildenbrand,  
Inga Keutmann, Christof Tisch

© 2025 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassastraße 3

65719 Hofheim am Taunus

[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)

*Version 1.0*



### Spieltest - Leitung

Logan Clark, William Augustus Griffin Sr, Nick Korte,  
Tyler McKinnon, Ryan Merrill, Jeff Putnam, Nathan Smith,  
Jen Specht, Kyle Sykes

### Spieltest - Team

Keith Ashley-Wright, Amy Brown, Steve Calomino,  
Aaliyah Clark, Desirée Clark, Luca Clark, Dustin Dade,  
Adam Gigous, Eric Gurvitz, Shayna Gurvitz, Matt Gwaltney,  
Olivia Gwaltney, Jim Kangas, Sarah Kinne, Jeremiah Krieg,  
Ryan March, Angie McConaughey, Amy McKinnon,  
Finn McKinnon, Maya McKinnon, Jack Otto, Curt Parr,  
Jason Pearce, Lawrence Rogers, Adam Sequoyah,  
Karina Siebenaler, Alan Smith, Lukas Smith,  
Meaghan Smith, Tristan Smith, Isabella Soldati-Suttle,  
Cameron Spaulding, Dylan Suttle, Libby Sykes,  
Adam Telengater, Jake Watson, Mike Ziegler

### Redaktion & Lektorat

Brian Chandler, Ian Tyrrell, Josh Ward, Dana Woller

### Automa-Spieltest - Leitung

Scott Gleason, Yannis Guerra, Grant Mason, Tyler  
McKinnon

### Automa-Spieltest - Team

Daniele Borghesi, Aeden Braddock, Bill Collins, Mathieu  
Landry, Kassia Schodroski, Jacob Sicinski, Darren Wolford

### Grafikdesign & Satz

Christine Santana, Karel Titeca