

Schwungfedern

In der Welt von Maus Mystik



Spielregel



Schwungfedern

In der Welt von **Maus und Mystik**



Einleitung

Mutige Mäuse, sattelt eure Vögel und erhebt euch in den Himmel!

Hoch in den Lüften tobt der Kampf um den Wald: Willkommen zu SCHWUNGFEDERN! Auf den Schwingen ihrer gefiederten Freunde liefern sich Mäuse und Ratten erbitterte Luftkämpfe. Unterstützt werden sie dabei von Bodentruppen, die geschickt von Ast zu Ast huschen. Jede Seite versucht ihren Heimatbaum zu verteidigen und das gegnerische Nest zu zerstören.

Ziel des Spiels

SCHWUNGFEDERN ist ein Miniaturenspiel bei dem die Spieler Boden- und Lufttruppen im Kampf um die Herrschaft über die Bäume des Waldes kontrollieren. Der erste Spieler, dem es gelingt, das Nest des Gegners zu zerstören, gewinnt das Spiel.

Inhalt

- 1 Regelbuch
- 1 Szenarioheft
- 10 Aktionswürfel
- 10 Vogel-Einheitenkarten
- 2 Trupp-Einheitenkarten
- 2 Ballisten-Einheitenkarten
- 1 Helden-Einheitenkarte
- 10 Piloten-Einheitenkarten
- 10 Einheitenkarten, mit denen die Figuren von *Maus und Mystik* zum Einsatz kommen können
- 21 Vogel-Aktionskarten
- 39 Helden- oder Piloten-Aktionskarten
- 12 Zielkarten
- 2 Vogelfiguren der Rattenallianz
- 3 Vogelfiguren der Mäuseallianz
- 5 Basen für Vögel
- 2 Pilotenfiguren der Ratten
- 3 Pilotenfiguren der Mäuse
- 1 Heldenfigur der Ratten
- 6 Figuren der Bodentruppe der Ratten
- 6 Figuren der Bodentruppe der Mäuse
- 1 Entfernungsmesser aus Plastik
- 4 Baumschablonen
- 1 Setzlingschablone
- 8 Blätter
- 2 Nester
- 2 Nest-Einstellräder
- 2 Spielertableaus
- 3 kurze Flugschablonen
- 1 kurze Flugschablone
- 3 lange Flugschablonen
- 1 lange Flugschablone
- 2 Todesspiralmarker
- 10 Schwungfedermarker
- 1 Schlachtfeldachsen-Marker
- 24 Wundenmarker
- 6 Identifikationsringe
- 6 Identifikationsmarker
- 6 Grollmarker
- 6 Brennend-Marker
- 4 Durchgeschüttelt-Marker
- 8 Energie-/Zielmarker
- 2 Veteranenmarker
- 6 Missionskarten der Dunkelwaldmiliz
- 6 Missionskarten des Räuberpacks
- 2 Ballistenmarker
- 12 Käsestücke
- 1 Startspieler-Nuss

Einheitenkarten

In SCHWUNGFEDERN kann eine Einheit ein Vogel, ein Vogel mit Pilot, ein Held, eine Kreatur, ein Trupp oder ein Objekt sein. Die unterschiedlichen Einheiten sind im Detail:



Vogeleinheit

1. Name
2. Typ
3. Fraktion
4. Vogel-Kampfwert
5. Verteidigungswert
6. Bewegungswert
7. Fähigkeiten
8. Lebenspunkte
9. Rekrutierungspunkte
10. Größe (K= klein, G= groß)



Piloteneinheit

1. Name
2. Typ
3. Rang
4. Fraktion
5. Nahkampfwert
6. Fernkampfwert
7. Pilotenwert
8. Fähigkeiten
9. Fertigkeiten
10. Bonuslebenspunkte
11. Rekrutierungspunkte
12. Größe (K= klein, G= groß)



Bodeneinheit

1. Name
2. Typ
3. Fraktion
4. Truppwert
5. Nahkampfwert
6. Fernkampfwert
7. Verteidigungswert
8. Bewegungswert
9. Fähigkeiten
10. Größe (K= klein, G= groß)
11. Rekrutierungspunkte

Aufbau des Spielertableaus

Jeder Spieler nutzt sein Tableau, um die Figuren und Schlachteninformationen zu ordnen.



1. Käserad 2. Reserve 3. Missionsfeld

Kartenrückseite: Einheiten

Auf der Rückseite einer Einheitskarte ist abgebildet, welche Figur oder welcher Marker genutzt wird, um diese Einheit auf dem Spielplan darzustellen (1), und zu welchem Spiel oder welcher Erweiterung diese Einheit gehört (2).



Weiteres Spielmaterial

Figuren



Bäume



Baumschablonen Setzlingschablone

Blätter



Grüne Seite Orangefarbene Seite

Nester



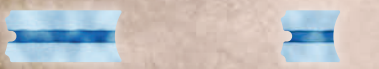
Nest-Einstellräder



Flugschablonen



Kurze Schablone Lange Schablone



Lange Endschablone Kurze Endschablone

Todesspiralmarker



Schwungfedermarker



Vorderseite eingekerbte Rückseite

Statuseffektmarker



Startspieler-Nuss



Wundenmarker



Missionskarten



Entfernungsmesser



Aktionswürfel



Käsestücke



Ressourcen-/Zielmarker



Schlachtfeldachsen-Marker



Identifikationsring und -marker



Ballistenmarker



Veteranenmarker



Grollmarker



Aktionskarten



Vor dem ersten Spiel:

Vogelfigur

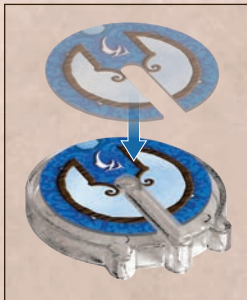
Steckt die Figur, wie in der Darstellung rechts gezeigt, zusammen.

Der Schnabel des Vogels sollte immer in Richtung der erhabenen Linie auf der Basis des Vogels ausgerichtet sein. Macht der Vogel eine Wende, wird die Figur hierfür mitsamt der Basis gedreht. Das Kugelgelenk an der Basis kann genutzt werden, um dem Vogel eine bestimmte Neigung zu geben. Dies wird später genauer erklärt.



Aufbau einer Vogelfigur

Darüber hinaus wird jeder Vogel mit einem farbigen Identifikationsring ausgestattet (siehe unten). Mit dem Identifikationsmarker werden die Figuren den Einheitenkarten zugeordnet.

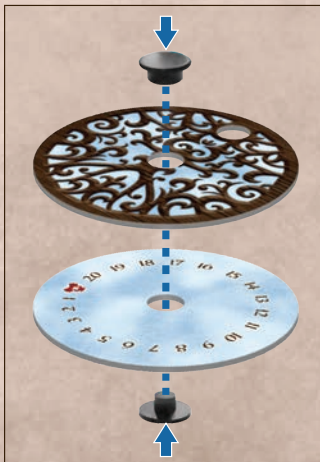


Identifikationsring auf einer Vogelbasis



Identifikationsnummer auf der Einheitenkarte

Nest-Einstellrad



Aufbau des Nest-Einstellrads

Fügt die beiden Nest-Einstellräder zusammen (siehe links).

Die Nest-Einstellräder werden genutzt, um anzuzeigen, wieviele Lebenspunkte das Nest bereits verloren hat.

Zu Beginn des Spiels wird das Rad auf die Lebenspunkte eingestellt, die in den Vorgaben des Szenarios angegeben sind.



Wichtige Definitionen

Einheiten und Figuren

Ein Trupp in SCHWUNGFEDERN setzt sich aus mehreren Einheiten (durch Einheitenkarten dargestellt) zusammen. Eine Einheit wird durch Plastikfiguren (1 oder mehr) dargestellt. Ein Vogel und sein Pilot gelten für alle spieltechnischen Belange als eine Einheit.

Verfügbar und nicht verfügbar

Eine verfügbare Figur befindet sich auf dem Schlachtfeld. Eine verfügbare Einheit verfügt wiederum über mindestens eine verfügbare Figur.

Wichtig: Figuren, die sich auf einem Missionsfeld, einem Reservefeld, einem Opferstapel oder einer Einheitenkarte befinden, sind nicht auf dem Schlachtfeld und daher nicht verfügbar.

Wenn etwas als „nicht verfügbar“ bezeichnet wird, ist es derzeit nicht möglich, mit diesem Objekt zu interagieren.

Sitzen oder Fliegen

Die Vögel in SCHWUNGFEDERN nehmen an einem Kampf sowohl in der Luft (fliegend) oder am Boden (sitzend) teil. Sitzt ein Vogel, gilt er als große Bodeneinheit, kann jedoch nicht in einer Mission eingesetzt werden.

Treffer und Wunden

Wird eine Figur getroffen, hat sie die Möglichkeit, sich zu verteidigen. Jeder nicht verhinderte Treffer verursacht 1 Wunde. Gegen eine Wunde kann man sich nicht verteidigen.

Spiel Aufbau



Seite der Dunkelwaldmiliz

Seite des Räuberpacks

Um SCHWUNGFEDERN aufzubauen, müssen die folgenden Schritte durchgeführt werden:

- 1. Wählt ein Szenario:** Sollte dies eure erste Partie SCHWUNGFEDERN sein, empfehlen wir *Szenario 1: Machtdemonstration* aus dem Szenarioheft.
- 2. Wählt eine Fraktion:** In der Auflistung zu Beginn eines jeden Szenarios stehen die Fraktionen, die am Kampf teilnehmen. Jeder Spieler wählt eine davon aus, die er spielen möchte. Dann werden die aufgeführten Schnellspieleinheiten und die passenden Figuren herausgesucht.
 - Truppeinheiten haben nur 1 Einheitenkarte, können aber über mehrere Figuren verfügen.
 - Piloteneinheiten können über mehrere Karten verfügen, aber nur über eine Figur; wählt die passenden Karten anhand des Rangs (Eicheln) aus: 1 = Anfänger, 2 = Standard, 3 = Ass.

Alternativ könnt ihr euch auch eure ganz eigenen Trupps zusammenstellen. Regeln dazu findet ihr im Szenarioheft auf Seite 12.

- 3. Baut das Schlachtfeld auf:** In jedem Szenario wird beschrieben, wie ihr den Spielplan gestalten müsst. Legt die Bäume, Nester, den Schlachtfeldachsen-Marker (wenn vorgesehen) und alle weiteren Elemente wie abgebildet aus. Danach stellt die Nest-Einstellräder auf die im Szenario angegebenen Startwerte ein. Außerdem benötigt jeder Spieler Platz für einen Opferstapel besiegter Figuren und einen Ablagestapel für gespielte Aktionskarten.
- 4. Einheiten aufbauen:** Platziert alle Figuren auf euren Heimatbäumen. Auf einem Baum können 4 kleine oder 1 große Einheit platziert werden, das Nest fasst eine unbegrenzte Menge Figuren. Alle Vogeleinheiten müssen auf Baumfeldern stationiert und die Neigung auf mittig eingestellt werden (siehe rechte Seite). Legt die Einheitenkarten vor euch aus.
- 5. Startspieler festlegen:** Gebt dem jüngsten Spieler die Startspieler-Nuss.



Rundenablauf

SCHWUNGFEDERN wird in Spielrunden gespielt, die jeweils aus 4 Phasen bestehen. Diese werden in folgender Reihenfolge durchgeführt:

Missionsphase

In dieser Phase schicken die Spieler ihre Bodentruppen auf verschiedene Missionen.

Ausrichtungsphase

In dieser Phase stellen die Spieler die Ausrichtung ihrer Vogelfiguren ein. Die Ausrichtung zeigt an, in welche Richtung sich der Vogel in dieser Runde bewegen kann.

Aktivierungsphase

In dieser Phase bieten die Spieler auf die Initiative, bevor sie sich mit ihren Figuren bewegen und angreifen.

Endphase

In dieser Phase bringen die Spieler ihre Verstärkung aufs Schlachtfeld, handeln die Missionen ab, auf die sie ihre Einheiten in der ersten Phase geschickt haben, und bekommen einen Teil ihrer benutzten Aktionskarten zurück.

Missionsphase



Missionskarten

Die Spieler wählen gleichzeitig die Missionskarte aus, die sie in dieser Runde spielen möchten. Sie platzieren diese verdeckt nahe des Schlachtfeldachsen-Markers, sodass sie keine Objekte berühren.

Nachdem alle Spieler ihre Karten ausgewählt und gelegt haben, weisen sie dieser Missionskarte im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler links vom Startspieler, Bodentruppen zu. Dazu nehmen sie Figuren von ihrem Heimatbaum und platzieren sie auf dem Missionsfeld

des Spielertableaus. Auf dem Missionsfeld können 4 kleine oder 1 große Figur platziert werden. Die Missionskarten bleiben weiterhin verdeckt. Die Missionen werden in der letzten Phase einer Runde durchgeführt (Details zum Durchführen von Missionen siehe Seite 11).

Wichtig: Spieler können auf das Ausspielen einer Mission verzichten!



Ausrichtungsphase

Die Spieler stellen im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler links vom Startspieler, die Ausrichtung ihrer Vogelfiguren ein. Dadurch entscheiden sie, in welche Richtung fliegende Vögel in dieser Runde fliegen und ob sitzende Vögel sitzen bleiben oder abheben.



Ausrichtung: links

Es gibt drei unterschiedliche Ausrichtungen für fliegende Vögel: links, gerade und rechts. Die Ausrichtung der vorherigen Runde darf beibehalten, oder um eine Position verändert werden.



Ausrichtung: gerade

Beispiel: Der Vogel eines Spielers ist nach rechts geneigt. Er kann in dieser Runde nicht nach links ausgerichtet werden, da dies bedeuten würden, die Ausrichtung um zwei Stufen zu verändern. Der Vogel kann gerade ausgerichtet werden oder nach rechts ausgerichtet bleiben.



Ausrichtung: rechts



Abheben

Wenn du einen sitzenden Vogel abheben lassen willst, musst du ihn so einstellen, dass sein Schnabel nach oben zeigt. Später darfst du die Figur in eine beliebige Richtung drehen und an eine beliebige Stelle ihres Feldes setzen. Zu Beginn der Bewegung ist ein Vogel fliegend, hat

eine gerade Ausrichtung und muss eine Flugbewegung durchführen.

Aktivierungsphase

Initiative bestimmen

Jeder Spieler nimmt zwei Aktionswürfel und darf für je 1 Käse 1 Würfel hinzunehmen (maximal 3 Würfel). Die Gesamtzahl der Würfel ist zunächst geheim. Haben alle Spieler die Anzahl ihrer Würfel festgelegt, werden diese simultan präsentiert und die entsprechende Menge Käse muss gezahlt werden. Danach werfen die Spieler ihre Würfel und addieren deren Punktzahlen. Der Spieler mit dem größten Ergebnis wird Startspieler und erhält die Startspieler-Nuss. Haben mehrere Spieler das höchste Ergebnis, werfen diese Spieler erneut ihre Würfel, bis es ein eindeutig höchstes Ergebnis gibt.

Einheiten aktivieren

Die Spieler aktivieren nacheinander je eine ihrer Einheiten. Der Startspieler sucht sich eine Einheit aus, die er aktiviert, bewegt die entsprechenden Figuren und greift mit ihnen gegnerische Einheiten an. Dann aktivieren die anderen Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn je eine ihrer Einheiten. Dies wird fortgesetzt, bis alle Spieler alle ihre Einheiten aktiviert haben. Im Anschluss daran beginnt die Endphase dieser Runde.

Stehen dir in dieser Phase keine weiteren Einheiten zur Verfügung, musst du passen und deine Käseplatte, wenn möglich, um einen Käse aufstocken.

Um anzuzeigen, dass eine Einheit aktiviert worden ist, wird die entsprechende Einheitenkarte um 90° gedreht. Eine aktivierte Einheit kann in der Runde nicht erneut aktiviert werden.

Individuelle Einheiten (Helden, Vögel/Piloten etc.) werden durch eine Figur dargestellt. Im Gegensatz dazu setzen sich Trupps oft aus mehreren Figuren zusammen. Wird ein Trupp aktiviert, wählt der Spieler eine dem Truppwert entsprechende Menge Figuren aus, die nun aktiviert wird. Die übrigen Figuren dieses Trupps werden nicht aktiviert.



Position des Truppwerts

Für die aktivierten Einheiten führt der Spieler folgende Aktionen durch:

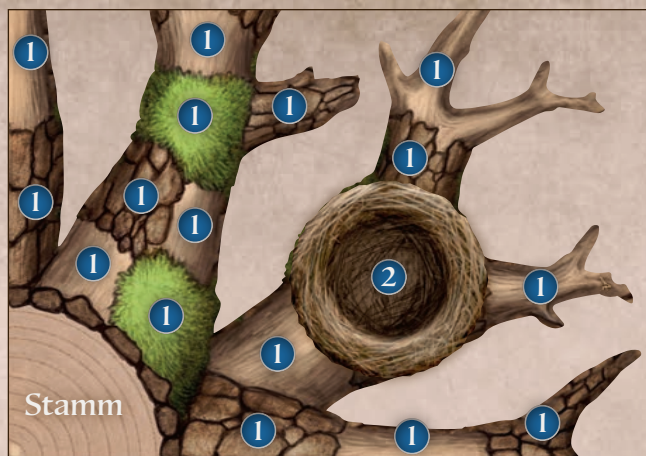
- 1.) Die aktivierten Einheiten **bewegen**.
- 2.) Mit den aktivierten Einheiten **wuseln** oder **angreifen**.
- 3.) Besiegte Einheiten können **wiederbelebt** werden.

Bewegung

In SCHWUNGFEDERN gibt es zwei verschiedene Arten der Bewegung: Baumbewegung und Flugbewegung.

Baumbewegung

Wenn du eine Einheit aktivierst, darfst du sie um so viele Felder bewegen, wie es ihr Bewegungswert angibt. Ist die Einheit ein Trupp, darfst du jede aktivierte Figur dieses Trupps um diese Anzahl Felder bewegen. Die Bewegung



Beispiel: Dies sind Beispiele für Felder (1) auf einem Baum. In diesem Beispiel ist das Nest (2) ebenfalls ein Feld.

einer Figur muss abgeschlossen sein, bevor die nächste bewegt werden darf. Einzelne Felder werden durch einen merklichen Unterschied in Farbe und Textur (wie im Beispiel oben) dargestellt. Auf jedem Feld dürfen sich 4 kleine Figuren oder 1 große Figur befinden. Figuren dürfen nicht auf oder durch Felder ziehen, auf denen sich bereits die maximal möglichen Anzahl an Figuren befindet. Eine kleine Figur, die sich auf ein Feld bewegt, auf dem sich bereits eine gegnerische Figur befindet, muss sofort ihre Bewegung auf diesem Feld beenden. Eine kleine Figur darf ein Feld nicht verlassen, wenn die Anzahl der gegnerischen Figuren größer ist, als die des eigenen Trupps. Figuren können sich nicht auf den Bereich des Stamms bewegen, da es sich bei diesem um solides Holz handelt.

Nester sind besondere Felder. Ein Nest gilt als 1 Feld. Hier gelten jedoch nicht die gewöhnlichen Beschränkungen: Auf einem Nest dürfen so vielen Figuren stehen, wie hineinpassen.

Flugbewegung

Wenn du eine fliegende Einheit aktivierst, **musst** du diese Figur bewegen. Falls dir ein Pilotenwurf gelingt, darfst du zuvor die Ausrichtung der Figur entsprechend der Regeln ändern (siehe Ausrichtungsphase, Seite 7). Misslingt der Wurf, kannst du die Ausrichtung nicht verändern. Um einen Pilotenwurf zu machen, wirfst du Aktionswürfel, entsprechend des Pilotenwerts der Einheit. Würfelst du mindestens 1 ✨, ist der Wurf erfolgreich.

Danach legst du eine Flugroute fest, indem du Flugschablonen (mindestens 2 - maximal entsprechend dem Bewegungswert der Einheit) aneinander legst. Du darfst frei zwischen den langen und kurzen Schablonen wählen, musst jedoch ankündigen, in welcher Reihenfolge du sie einsetzt, bevor du die Flugroute auslegst. Ein Spieler könnte beispielsweise sagen: „Kurz, lang, lang“. Die erste Flugschablone wird immer an der erhabenen Linie auf der Basis des Vogels ausgerichtet. Die folgenden Schablonen werden entsprechend der Neigung des Vogels angelegt. Die letzte Schablone, die ausgelegt wird, muss immer eine Flugschablone sein.

Die Flugschablonen werden über Pappelemente wie Schwungfedern oder Bäume und unter Plastikelemente, wie beispielsweise die Figuren, gelegt. Die runden Punkte auf einer Flugschablone sind „Manöverpunkte“ und zeigen an, wo Schablonen angelegt werden können. Die runde Aussparung an der Flugendschablone markiert den Endpunkt der Flugroute.

Wichtig: Der Endpunkt ist kein Manöverpunkt.

Nachdem du die Flugroute ausgelegt hast, bewegst du deine Figur entlang der Schablonen und handelst dabei die Kreuzungseffekte ab, die sich ereignen können (siehe unten). Der Flug endet, sobald du den Endpunkt der Flugroute erreichst, oder wenn ein Kreuzungseffekt bewirkt, dass deine Bewegung zuvor gestoppt wird. Die blaue Kerbe auf der Rückseite des Identifikationsrings muss an der Flugroute ausgerichtet sein. Danach entferne du die Flugschablonen vorsichtig vom Spielplan (siehe Beispiel auf der rechten Seite).

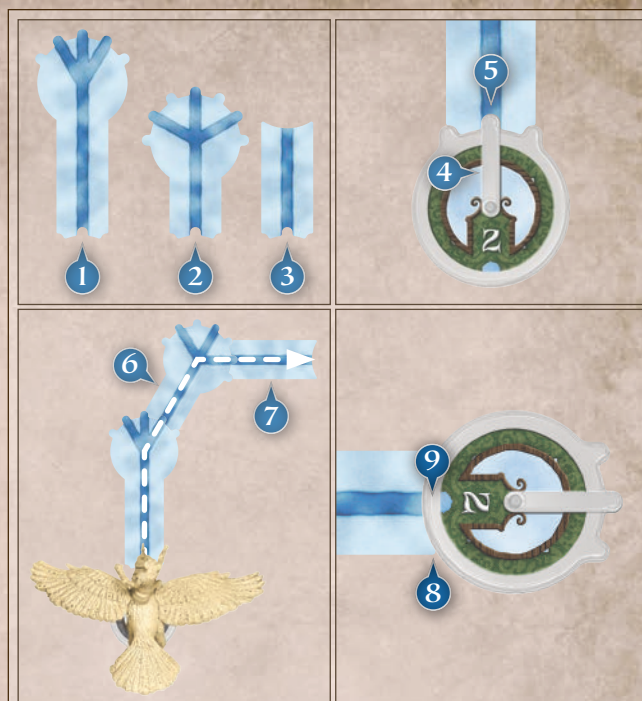
Endet die Bewegung deiner Figur außerhalb des Schlachtfelds, lege sie auf den Opferstapel. Endet deine Bewegung über Bodenfiguren, ohne dass du landen wolltest, bewege die Bodenfiguren innerhalb ihres Feldes etwas beiseite, sodass die fliegende Figur platziert werden kann.

Kreuzen

Berührt eine Flugschablone einen Teil eines Feldes, Markers oder einer Basis, kreuzt die Route die vorgenannten Spielelemente.

Kreuzt die Flugroute ...

- **einen Baumstamm**, beende die Bewegung der Figur. Die Basis berührt den Stamm und die Figur wird um 180° vom Stamm weggedreht. Die Figur erleidet 2 Wunden und der Pilot ist „durchgeschüttelt“.
- **ein Feld**, darfst du entweder deine Bewegung auf diesem Feld beenden und landen oder deine Bewegung fortsetzen. Landet die Figur, wird sie gerade ausgerichtet. Eine Figur kann nicht landen, wenn sie sitzend gestartet ist.
- **ein Feld, auf welchem sich 1 oder mehr Bodenfiguren befinden, eine Mission oder ein Nest**, darf die Figur einen Sturzangriff auf dieses Feld, diese Mission oder dieses Nest durchführen (siehe Sturzangriff, Seite 11).
- **eine fliegende Figur**, setze deine Bewegung fort. War dies eine feindliche Figur, erleidet deine Figur 1 Wunde. Würde dein Flug auf einem Feld mit einer anderen fliegenden Figur enden, musst du deinen Flug an dem letzten Manöverpunkt auf der Flugroute beenden, der nicht bereits von einer fliegenden Figur besetzt ist. Hättest du deinen Flug ursprünglich auf einer gegnerischen Figur beendet, erleiden beide Figuren 1 Wunde.



Beispiel: Jasmin sagt für Aerijin (Bewegungswert 3) die Flugroute an: „Lang, kurz, lang“. Sie nimmt eine lange Flugschablone (1), eine kurze (2) und eine lange Flugendschablone (3).

Sie nutzt die erhabene Linie auf der Vogelbasis als Startpunkt (4) und legt dort die erste lange Schablone (5) an.

Da die Figur von Aerijin nach rechts ausgerichtet ist, muss sie mit der nächsten, kurzen Schablone dem rechten Weg folgen (6). Die letzte, lange Endschablone muss erneut in die rechte Richtung angelegt werden (7).

Nun bewegt Jasmin ihren Vogel bis zum Ende der Flugroute und platziert zum Abschluss die Basis des Vogels in der halbrunden Aussparung der Endschablone (8). Die blaue Kerbe auf dem Identifikationsring des Vogels richtet sie an der Flugendschablone aus (9). Die Bewegung der Figur ist damit beendet.

Bodenfiguren transportieren

Ist zu Beginn eines Fluges eine kleine Bodenfigur in der Nähe eines großen Vogels oder an einem Manöverpunkt der Flugroute dieses Vogels, darf dieser die Bodenfigur transportieren. Um dies anzuzeigen, wird die Figur auf die Einheitenkarte des Vogels gestellt. Landet dieser Vogel, musst du die Bodenfigur auf einem angrenzenden Feld abstellen oder in deinen Opferstapel legen. Kreuzt der Vogel ein Feld, darf die Bodenfigur, wenn es möglich ist, dort abgeworfen werden.

Wichtig: Ein Vogel kann immer nur 1 Figur transportieren. Kommt ein Vogel auf den Opferstapel, wird auch die transportierte Figur dort abgelegt. Wirft der Vogel in seiner Aktivierung eine Figur ab, darf er keine neue aufnehmen.

Wuseln ODER angreifen

Nachdem du alle aktivierten Figuren bewegt hast, darfst du dir überlegen, ob du mit ihnen angreifen oder wuseln möchtest.

Wuseln

Um mit einer Figur zu wuseln, bewegst du sie erneut nach den normalen Bewegungsregeln. Im Bezug auf Aktionskarten, Fähigkeiten und Effekte gilt Wuseln nicht als Bewegung.

Wichtig: Fliegende Figuren können nicht wuseln!

Angriff

Es gibt zwei verschiedene Angriffsarten: Fernkampf und Nahkampf. Außerdem gibt es eine spezielle Angriffsmöglichkeit während der Bewegung eines Vogels: den Sturzangriff.

Fernkampf

Eine Figur mit einem Fernkampfwert darf eine Figur (oder ein Nest) in Schussreichweite angreifen, wenn freie Sicht vorhanden ist. Erfolgt der Angriff durch oder gegen eine fliegende Figur, nimmst du den Entfernungsmesser und legst ihn so an, dass er an einer beliebigen Stelle die Basis der Figur berührt. Wird der Angriff gegen eine oder von einer Bodenfigur durchgeführt (einschließlich Nester oder Äste), wird der Entfernungsmesser so angelegt, dass er eine Seite des Feldes berührt, auf dem sich die Bodenfigur befindet. Berührt der Entfernungsmesser beide Punkte, ist die gegnerische Figur in Reichweite und der Angriff kann durchgeführt werden. Berührt der mit Rinde versehene Bereich die beiden Punkte, befindet sich die Figur in kurzer Reichweite.

Entfernungsmesser



Beispiel 1: Jasmin kündigt einen Angriff von Zure gegen die Einheiten Grizzard und Raffzahn an. Der Rindenbereich berührt die Basis ihrer Figur und die Basis der Zielfigur. Das Ziel befindet sich daher in kurzer Reichweite und Zure darf einen Nahkampfangriff durchführen.



Beispiel 2: Tom kündigt einen Angriff von Grizzard gegen eine Figur der Eichenwache auf einem Baumfeld an. Der Entfernungsmesser berührt die Basen beider Figuren. Das Ziel ist somit innerhalb der Fernkampfreichweite und darf angegriffen werden.

Kreuzt der Entfernungsmesser mindestens eines der Folgenden, ergibt sich *keine* freie Sicht:

- eine fliegende Figur
- Schwungfedern (erw. Regeln)
- ein Baumstamm
- treibende Blätter (erw. Regeln)

Einheiten mit erweiterter Reichweite müssen weder die Entfernung noch die Sichtlinie mit dem Entfernungsmesser überprüfen. Wenn Effekte oder Szenarienvorgaben nichts Abweichendes vorschreiben, können diese Einheiten Gegner auf dem gesamten Schlachtfeld angreifen.

Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, sagst du an, welche Figur angreift und welche Figur (oder welches Nest) das Ziel des Angriffs ist. Danach würfelst du dem Fernkampfwert entsprechend Aktionswürfel.

Jedes Δ -Symbol verursacht einen Treffer. Erzielst du mindestens 1 Treffer, muss dein Gegner dem Verteidigungswert entsprechend Aktionswürfel werfen. Jedes \clubsuit -Symbol verhindert einen Treffer. Jeder nicht verteidigte Treffer verursacht 1 Wunde. Nester haben einen Verteidigungswert von 0.



Beispiel: (1) Jasmin erzielt einen Fernkampftreffer, den Tom mit einem \clubsuit -Symbol verhindert. (2) Jasmin erzielt einen Fernkampftreffer, doch Tom würfelt kein \clubsuit -Symbol und muss daher 1 Wundenmarker auf seine Einheit legen.

Wichtig: Führst du einen Fernkampfangriff mit einer Figur durch, die sich mit gegnerischen Figuren auf einem Feld befindet, darfst du nur diese Figuren angreifen.

Erleidet eine Truppfigur eine Wunde, ist sie besiegt. Lege diese Figur auf deinen Opferstapel.

Wird ein Held, ein Vogel oder eine Kreatur verwundet, legst du für jede erlittene Wunde einen Wundenmarker auf die Einheitenkarte dieser Figur. Entspricht die Anzahl der erhaltenen Wunden den Lebenspunkten der Einheit oder übersteigt sie, so ist die Einheit besiegt. Die Figur wird auf dem Opferstapel platziert und die Wunden werden von ihrer Einheitenkarte entfernt.

Werden an einem Nest Wunden verursacht, verstellt du das Nest-Einstellrad entsprechend der verlorenen Wunden. Erreicht der Wert auf dem Einstellrad die 0, wurde es zerstört und kommt aus dem Spiel.

Nahkampf

Eine Bodenfigur darf einen Nahkampfangriff gegen eine angrenzende gegnerische Bodenfigur (oder ein gegnerisches Nest) durchführen.

Die Regeln für den Nahkampfangriff entsprechen denen des Fernkampfs, mit dem Unterschied, dass die Menge der zu werfenden Aktionswürfel dem Nahkampfwert entspricht und sowohl \clubsuit als auch \spadesuit anstatt von Δ einen Treffer bedeuten.

Käse würfeln

Würfelst du -Symbole beim Angriff oder der Verteidigung, erhöhst du den Käsevorrat auf deinem Spielertableau um die entsprechende Anzahl Käse. Übersteigen die gewürfelten deinen Käsevorrat (ein Spieler kann zu keinem Zeitpunkt mehr als 6 Käsestücke besitzen), darfst du jedes gewürfelte neu würfeln, das zweite Ergebnis musst du jedoch akzeptieren.



Käserad auf dem Spielertableau

Mit einem Vogel angreifen oder verteidigen



Ein Vogel und sein Pilot werden als eine Einheit betrachtet. Der Nahkampf- (1) und der Fernkampfwert (2) sind auf der Karte des Piloten angegeben. Der Verteidigungswert der Einheit ist auf der Karte des Vogels angegeben. Die Lebenspunkte der Einheit entsprechen den Lebenspunkten des Vogels zuzüglich der Bonuslebenspunkte des Piloten. In dem obigen Beispiel hätte diese Einheit $4 + 2 = 6$ Lebenspunkte.

Sturzangriff

Kreuzt dein Vogel ein Feld mit einer gegnerischen Bodenfigur, einer Mission oder einem Nest, darfst du dieses Ziel mit einem Sturzangriff angreifen. Zur Durchführung eines Sturzangriffs machst du einen Gruppenangriff gegen das Ziel (siehe Gruppenangriff rechts oben). Der Angriffswert für den Gruppenangriff entspricht der Summe des Luftkampfwerts des Vogels zuzüglich des Nahkampfwerts des Piloten.

Ist das Ziel des Angriffs eine Mission, deckst du die entsprechende Karte auf. Handelt es sich um eine Täuschmission, kommt es nicht zum Sturzangriff. Alle Figuren, die zu der Täuschmission gehören, werden sofort zurück ins Heimatnest gelegt. Wenn nicht, führst du einen Gruppenangriff gegen die Figuren durch, die in dieser Mission im Einsatz sind.

Eine Vogeleinheit kann in ihrer Aktivierungsphase nur einen Sturzangriff durchführen. Dieser Sturzangriff ersetzt den normalen Angriff dieser Aktivierungsphase. Berührt eine Vogeleinheit zu Beginn ihres Zuges mit ihrer Basis ein Nest, eine Mission oder ein Feld, kann sie gegen diese keinen Sturzangriff durchführen.

Gruppenangriff

Einige Regeln (wie z. B. der Sturzangriff) und Aktionskarten ermöglichen Spielern die Durchführung eines Gruppenangriffs gegen 1 oder mehrere Figuren. Führst du einen Gruppenangriff durch, wirfst du so viele Aktionswürfel wie es dem Gruppenangriffswert entspricht. Handelt es sich dabei um einen Nahkampfangriff, werden die und -Symbole als Treffer gezählt. Bei einem Fernkampfangriff sind -Symbole Treffer. Die Gesamt-trefferzahl verteilst du auf die angegriffenen Figuren. Dein Gegner würfelt im Anschluss jeweils die Verteidigung für die betroffenen Figuren.

Da ein Nest (mit oder ohne Figuren) einen Verteidigungswert von 0 hat, können diesem direkt die Treffer zugewiesen werden.

Wiederbelebung

Solltest du nach der Aktivierung einer Einheit über ein gefülltes Käserad verfügen, darfst du alle Käsestücke abwerfen und 1 Heldenfigur, 1 Kreatur oder 3 Truppfiguren von deinem Opferstapel auf dein Reservefeld stellen.

Wichtig: Vögel/Piloten können nicht wiederbelebt werden.

Endphase

Führe die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Verstärkung: Lege alle Figuren aus der Reserve in dein Heimatnest.

Wichtig: Ist dein Heimatnest nicht mehr auf dem Schlachtfeld, kannst du keine Verstärkung erhalten.

2. Missionen durchführen: Die noch verdeckten Missionskarten auf dem Schlachtfeld werden nun gleichzeitig aufgedeckt. Die Missionen eines Typs werden komplett durchgeführt, bevor die Missionen eines anderen Typs durchgeführt werden. Halte dich dabei an die folgende Reihenfolge:

1. Tauschen: Handelte es sich um eine Täuschmission, werden die Figuren nun zurück ins Heimatnest gelegt.

2. Abfangen: Hast du eine Abfangmission gespielt, versuchst du das Missionsfeld des Gegners mit einem Gruppenangriff anzugreifen. Dein Angriffswert für diesen Gruppenangriff entspricht der Menge deiner Figuren auf deinem Missionsfeld mit einem Nahkampfwert von mindestens 1: 1 für jede kleine Figur und 3 für eine große Figur. Nachdem alle Abfangmissionen durchgeführt wurden, versetzt du die übrigen Figuren in dein Heimatnest.

3. Belagern: Hast du eine Belagerungsmission ausgespielt, verschiebst du alle Figuren von diesem Missionsfeld zu einem Baum (inklusive Setzling) auf dem Schlachtfeld und stellst sie auf ein Feld angrenzend zum Stamm. Sollten die Felder direkt am Stamm besetzt sein, stelle sie auf Felder, die sich möglichst nah am Stamm befinden.

4. **Patrouillieren:** Hast du eine Patrouillienmission ausgespielt, greife eine fliegende Figur oder ein treibendes Blatt an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld mit einem Gruppenangriff an. Dein Angriffswert entspricht der Menge der Figuren auf deinem Missionsfeld, die einen Fernkampfwert von mindestens 1 haben: 1 für jede kleine Figur und 3 für eine große Figur. Nachdem du den Gruppenangriff durchgeführt hast, versetzt du die übrigen Figuren in dein Heimatnest.
 5. **Retten:** Hast du eine Rettungsmission gespielt, während sich mindestens 2 Figuren auf deinem Missionsfeld befinden, setze eine Vogel-/Pilotenfigur von deinem Opferstapel zurück ins Heimatnest. Die Lebenspunkte entsprechen den Bonuslebenspunkten des Piloten (*sie kommt also verwundet zurück ins Spiel*). Nach der Durchführung dieser Mission versetzt du die übrigen Figuren in dein Heimatnest.
 6. **Spezial:** Die Regeln für Spezialmissionen werden vom Szenario vorgegeben.
3. **Ablage:** Alle Aktionskarten vom Ablagestapel kommen zurück auf deine Hand. Alle aktivierten Einheitenkarten werden zurückgedreht, sodass sie in der neuen Runde erneut zur Verfügung stehen.
 4. **Schlachtfeld aufräumen** (*Dieser Schritt wird nur im Spiel mit besonderen Regeln benötigt.*): Entfernt bzw. deckt die auf dem Schlachtfeld befindlichen Schwungfedern auf. Bewegt die treibenden Blätter.

Das Spiel gewinnen



Wird zu einem beliebigen Zeitpunkt das Nest eines Spielers zerstört, muss dieser (wenn nicht anders vom Szenario vorgegeben) alle Figuren vom Schlachtfeld entfernen und scheidet aus dem Spiel aus. Der letzte Spieler, der noch ein Nest besitzt, hat gewonnen. Die Siegbedingungen können in den verschiedenen Szenarien unterschiedlich sein.

Statuseffekte

Durchgeschüttelt

Ist ein Pilot durchgeschüttelt, musst du einen Durchgeschüttelt-Marker auf seine Einheitenkarte legen. Ein Pilot wird durchgeschüttelt, wenn:



- er beim Flug eine Schwungfeder oder einen Baumstamm kreuzt,
- bei einem einzelnen Treffer die Anzahl der Wunden größer ist als sein Pilotenwert,
- er dem Effekt einer Aktionskarte oder Fähigkeit ausgesetzt ist, die besagt, dass er nun durchgeschüttelt ist.

Ist ein Pilot durchgeschüttelt, leidet er unter folgenden negativen Effekten:



- sein Pilotenwert ist 1,
- er kann nicht angreifen (*obwohl sein Vogel weiterhin Sturzangriffe durchführen darf*),
- sein Nahkampfwert kann nicht zu dem seines Vogels addiert werden (z. B. *bei Sturzangriffen oder der Todesspirale*),
- er kann keine Pilotenaktionskarten einsetzen, es sei denn, diese Karte ist explizit dazu geeignet, einen Status-effekt zu entfernen.

Beginnt eine Einheit ihre Aktivierung mit einem Durchgeschüttelt-Marker, wird dieser Marker am Ende der Aktivierung entfernt. Auf einer Einheit darf immer nur ein Durchgeschüttelt-Marker liegen.

Bewegungsunfähig

Wird eine kleine Bodenfigur bewegungsunfähig, zeigt ihr dies an, indem ihr die Figur auf die Seite legt. Wird diese Figur aktiviert, muss sie die komplette Aktivierung nutzen, um aufzustehen. Auch im bewegungsunfähigen Zustand verteidigt sich eine Figur ganz normal. Große Figuren können nicht bewegungsunfähig werden. Eine Figur, die während des Fluges bewegungsunfähig wird, fliegt direkt auf den Opferstapel.

Brennend

Wenn eine Figur brennt, legst du einen Brennend-Marker auf das Schlachtfeld, direkt neben die Figur. Auf einer Figur darf immer nur ein Brennend-Marker liegen. Endet die Aktivierung einer Figur mit einem Brennend-Marker, wirfst du am Ende einen Aktionswürfel. Würfelst du ein , entferne den Marker. Würfelst du kein , bekommt die Figur sofort 1 Wunde und brennt weiterhin. Auch ein Nest kann brennen, auf diesem können jedoch auch mehr als einen Brennend-Marker liegen. Beendet eine Figur die Bewegung auf einem Nest, welches brennt, kann diese versuchen wie beim Löschen einer Figur mit einem Aktionswürfel einen Brennend-Marker zu entfernen. Ein Nest erleidet in der Endphase eine Wunde pro Brennend-Marker.



Erweiterte Regeln

Das SCHWUNGFEDERN-Team hat eine Reihe von Regeln verfasst, welche das Spiel strategischer, thematischer und noch unterhaltsamer machen. Wir empfehlen dir, die Regeln schrittweise ins Spiel aufzunehmen, nachdem du mit den Grundregeln vertraut bist.

Aktionskarten



Aufbau einer Aktionskarte

1. Name
2. Kosten
3. Voraussetzungen
4. Zeitpunkt
5. Effekt

Wenn ihr mit Aktionskarten spielt, starten die Spieler mit 7 unterschiedlichen Aktionskarten ihrer Wahl auf der Hand. Jeder Aktionskarte könnt ihr entnehmen, wann sie ausgespielt werden kann und welchen Effekt sie auslöst.

- Nachdem du eine Vogel-Aktionskarte ausgespielt und den Effekt durchgeführt hast, legst du die Karte verdeckt neben die Einheitenkarte des Vogels. Die Karte verbleibt dort so lange bis der Vogel sich setzt oder besiegt wird. In diesem Moment werden die entsprechenden Aktionskarten auf den Ablagestapel gelegt. Wenn nicht anders angegeben, muss sich ein Vogel im Flug befinden, um eine Aktionskarte anwenden zu können.
- Möchtest du eine Helden- oder Piloten-Aktionskarte ausspielen, musst du zunächst die angegebene Menge an Käse abgeben und die Käseplatte entsprechend anpassen. Nachdem du die Aktion durchgeführt hast, kommt die Karte auf den Ablagestapel.

Nur Einheiten, welche die Vorgaben der Aktionskarte erfüllen, können diese nutzen und von den Effekten profitieren. Manchmal handelt es sich bei den Voraussetzungen um einen bestimmten Vogeltyp oder Helden, andernfalls geht es um bestimmte Fähigkeiten, über welche die Einheit verfügen muss.

Sollte es dazu kommen, dass 2 Karten zugleich ausgespielt werden, kann der erste Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge die Karten durchgeführt werden. Du kannst pro Zug eines Spielers nicht mehr als 1 Aktionskarte ausspielen.

Wichtig: Einige Aktionskarten sind darauf abgestimmt, dass ihr mit den erweiterten Regeln spielt. Achtet also darauf, wenn ihr die Karten für euer Spiel auswählt.

Objekte

Objekte sind unbewegliche Einheiten, die auf Baumfeldern gebaut werden können, jedoch nicht auf Blättern oder Nestern. Wenn du ein Objekt errichtest, legst du die entsprechende Einheitenkarte neben den Spielplan und drehst sie um 90°, um anzuzeigen, dass diese Karte nicht in der Runde aktiviert werden kann, in der sie ausgespielt worden ist.



Ein Objekt kann nur aktiviert werden, wenn sich die entsprechende Figur (auf der Karte des Objekts angegeben), jedoch keine gegnerische Figur, auf dem gleichen Feld befindet.

Objekte bieten spezielle Einsatzmöglichkeiten auf dem Schlachtfeld und können, genau wie andere Einheiten, angegriffen werden. Sollte es keine abweichenden Angaben dazu geben, können Objekte nicht Ziel von Statureffekten sein. Details zum Einsatz der Objekte finden sich auf der entsprechenden Einheitenkarte.

In SCHWUNGFEDERN gibt es eine Balliste. Dieses Objekt muss mit der Aktion „Ballistenbau“ aufgestellt werden.

Nahrungssuche



Aktivierst du eine Bodeneinheit, kannst du eine Aktivierung lang nichts tun und dafür deiner Käseplatte 1 Käse hinzufügen. Du kannst in dieser Aktivierung eine Wiederbelebung durchführen. Objekte oder andere unbewegliche Einheiten können keine Nahrungssuche betreiben.

Schwungfedern

Legt einen Vorrat an Schwungfedermarkern in Reichweite der Spieler aus. Erleidet eine deiner fliegenden Figuren Wunden, nimmst du 1 Schwungfeder pro Wunde. Nacheinander lässt du diese Federn aus 5–8 cm Höhe von der Rückseite der verletzten Figur auf das Schlachtfeld fallen. Sie bleiben dort liegen, es sei denn, sie landen auf:



- einer anderen Schwungfeder
- einem Feld (Baum, Nest oder Blatt)
- einer Missionskarte
- einer Figur.

In diesen Fällen werden sie aus dem Spiel genommen.

Wichtig: Schwungfedern blockieren die freie Sicht.

Kreuzt eine fliegende Figur eine Schwungfeder, wird diese Feder aus dem Spiel genommen und der Pilot ist von nun an durchgeschüttelt. Die Einheit setzt den Flug fort.

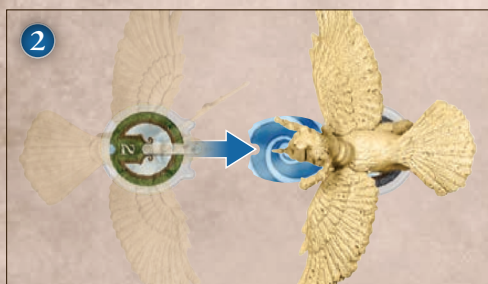
Am Ende jeder Runde, deckt ihr die Schwungfedern auf dem Schlachtfeld um, sodass die Seite mit den drei Kerben nach oben zeigt. Liegt eine Schwungfeder bereits auf der eingekerbten Seite (weil sie bereits umgedreht wurde, oder direkt auf der eingekerbten Seite gelandet ist) wird sie vom Schlachtfeld entfernt.

Todesspirale

Kreuzt dein Vogel einen gegnerischen Vogel im Flug, kommen beiden Vögel sofort in eine Todesspirale (diese Regel ersetzt die Standardregel zum Kreuzen von gegnerischen Vögeln). Löst dein Vogel eine Todesspirale mit einem Gegner aus, werden die folgenden Schritte durchgeführt:

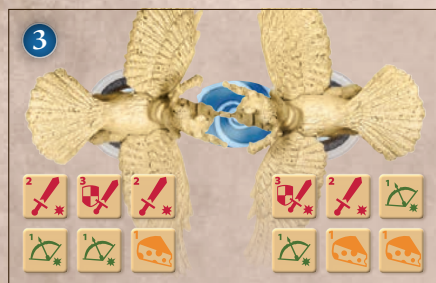


1. Platziere einen Todesspiral-Marker an der Basis des gegnerischen Vogels. In diesem Beispiel wird die Todesspirale an der Basis von Wranka angelegt.

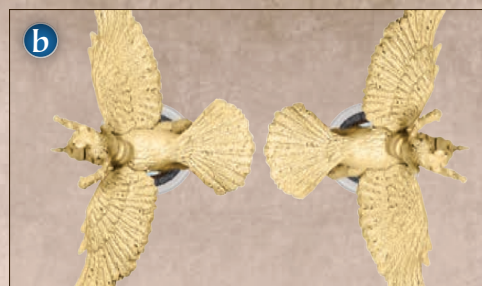


2. Stelle deinen Vogel mit der Basis direkt an die andere Seite der Todesspirale (Bild 2). In diesem Beispiel wird Aerijin auf die andere Seite der Schablone gestellt.

Die beiden Vögel befinden sich nun in einer Todesspirale (kannst du deinen Vogel aufgrund anderer fliegender Figuren nicht direkt anlegen, musst du die Spirale um den gegnerischen Vogel herumführen, bis es möglich ist, an der Todesspirale anzuschließen).



3. Du wirfst nun Aktionswürfel entsprechend des Luftkampf-werts des Vogels zuzüglich des Nahkampf-werts des Piloten und addierst die und . Dein Gegner würfelt ebenfalls. Dies ist der Kampf in der Todesspirale.
 - a) Kommt es zum Gleichstand, erleiden beide Vögel 1 Wunde und befinden sich weiterhin in der Todesspirale.



- b) Ist es kein Gleichstand, zieht der Spieler mit dem höheren Ergebnis das niedrigere Ergebnis davon ab. Die übrigen Punkte entsprechen den Wunden, die der gegnerische Vogel erleidet. In Beispiel 3 würfelt Aerijin insgesamt 3 und Wranka erzielt 2 Treffer. Somit fügt Aerijin Wranka eine Wunde zu. Dreht die beiden Vögel um 180° voneinander weg (Bild b). Überlebte nur ein Vogel, wird dieser nicht gedreht. Die Todesspirale ist beendet. Stellt alle überlebenden Vögel auf die mittlere Neigungsposition und nehmt die Todesspiral-Schablone vom Spielplan.
4. Hatten die beiden Einheiten einen Gleichstand erzielt, befinden sie sich weiterhin in der Todesspirale und müssen zur nächsten Aktivierung Schritt 3 wiederholen.
 - a) Erzielen sie erneut einen Gleichstand, sind die Vögel weiterhin in der Todesspirale verschränkt und stürzen zu Boden. Die beiden Einheiten fliegen auf die jeweiligen Opferstapel und die Todesspiral-Schablone wird vom Spielplan genommen.
 - b) Ist das Ergebnis kein Gleichstand, wird der Kampf durchgeführt, wie in Schritt 3b). Überlebt der aktivierte Vogel, darf er danach seinen Aktivierung fortsetzen, kann jedoch keinen normalen Angriff durchführen.

Die Bewegung eines Vogels endet, sobald er sich in eine Todesspirale begibt. Darüber hinaus kann er in einem Zug, in dem er sich in einer Todesspirale befindet, keinen normalen Angriff durchführen.

Wichtig: Ein Sturzangriff ist kein normaler Angriff. Eine Todesspirale kann sich auch in einem Zug ereignen, in dem ein Vogel einen Sturzangriff durchgeführt hat.

Figuren, die sich in einer Todesspirale befinden, können nicht das Ziel von Angriffen, Fähigkeiten oder Aktionskarten von Figuren außerhalb der Spirale werden. Ein Vogel, der sich in einer Todesspirale befindet, kann sich nicht in eine andere Todesspirale begeben. Kreuzt ein fliegender Vogel einen anderen Vogel oder Vögel, die sich in einer Todesspirale befinden, gehst du nach den ganz normalen Kreuzungsregeln für fliegende Figuren vor, erleidest oder verursachst aber keinerlei Wunden.

Blätter

Hängt während des Aufbaus des Schlachtfeldes die Blätter an die Äste des Baumes. Nutzt dabei die Verbindungsstellen an den Ästen. Blätter, die auf diese Weise mit dem Baum verbunden werden, grenzen an das Feld des Baumes, an dem sich der Stiel des Blattes befindet.



Blätter sind spezielle Felder, die wie normale Felder behandelt werden. Ausnahmen:

- Auf Blättern können max 3 kleine Figuren stehen (nicht 4).
- Große Figuren (auch Vögel) können nicht auf Blätter bewegt werden oder sich auf diese setzen.
- Blätter können über das Schlachtfeld treiben (siehe unten).
- Ein Blatt wird an den Baum zurückgehängt, sobald sich keine Figuren mehr darauf befinden.
- Ein treibendes Blatt blockiert die freie Sicht.

Figuren auf einem treibenden Blatt können angreifen oder angegriffen werden. Eine Vogeleinheit kann einen Sturzangriff auf eine Figur, die sich auf einem Blatt befindet, durchführen.

Treibende Blätter

Um ein Blatt treiben zu lassen, darf eine Bodenfigur, anstatt einen normalen Angriff durchzuführen, das Blatt vom Ast schneiden. Danach:

- löst sie das Blatt vom Ast, an dem es befestigt war,
- wählt eine Ziel-Baumschablone und richtet die Spitze des Blattes auf einen Punkt dieser Schablone aus und
- bewegt das Blatt (siehe unten).

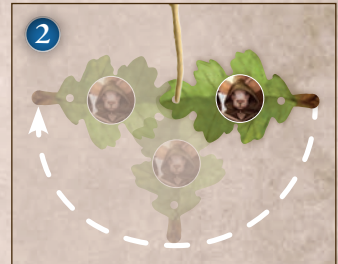
Ein treibendes Blatt bewegen

- Bestimme die Menge der Drehungen, die das Blatt durchführen wird: Wirf einen Aktionswürfel und addiere die Zahl zu der Anzahl der Figuren, die sich auf dem Blatt befinden.
- Stecke die Spitze des Entfernungsmessers in das Loch an der Spitze, die zum Zielbaum zeigt und drehe das Blatt, sodass nun die andere Seite (mit dem Stiel) in Richtung Zielbaum gerichtet ist. Dies ist 1 Drehung.
- Stecke nun den Entfernungsmesser in das Loch am Stiel des Blattes und drehe das Blatt erneut. Führe diese Aktion fort, bis du die entsprechende Anzahl an Drehungen durchgeführt hast, das Blatt ein Feld auf dem Zielbaum erreicht hat oder es an einem Hindernis angekommen ist.

1. Die gewürfelte 1 und die 1 Eichenwache auf dem Blatt ergeben eine Bewegung von insgesamt 2 Umdrehungen.



2. Den Entfernungsmesser steckt der Spieler in das Loch an der Spitze des Blattes, die in Richtung des Heimatbaumes des Räuberpacks zeigt. Er dreht das Blatt, sodass die Stielseite des Blattes in Richtung des Baumes zeigt. Dies ist 1 Drehung.



3. Diesen Vorgang wiederholt der Spieler, um die 2. Drehung durchzuführen. Diese beendet die Bewegung des treibenden Blattes.



Trifft ein treibendes Blatt:

- **eine Schwungfeder**, wird diese vom Schlachtfeld entfernt.
- **einen fliegenden Vogel**, drehe das Blatt soweit es möglich ist, ohne den Flug des Vogels zu stören und führe die Bewegung des Blattes fort, indem du versuchst, es in die Richtung des Zielbaums zu drehen.
- **eine Missionskarte**, stoppe die Bewegung des Blattes. Ist es die Mission eines Gegners, decke sie auf.
- **ein anderes treibendes Blatt**, beende die Bewegung deines Blattes an der Stelle, an der sich beide Blätter treffen. Sie bleiben dort angrenzend liegen, bis sie sich in der nächsten Endphase weiterbewegen. Wenn du das Blatt bewegst, drehst du es weiter, ohne dabei das andere Blatt zu verschieben, und versuchst, die Bewegung in Richtung des Zielbaumes fortzuführen.
- **einen Baum**, bewege die Figuren vom Blatt auf das nächste angrenzende Baumfeld. Ist dort nicht mehr ausreichend Platz für die Figuren, fliegen diese auf deinen Opferstapel. Danach nimmst du das Blatt vom Schlachtfeld und hängst es an seine ursprüngliche Stelle am Ast des Baumes zurück.

Blätter, die immer noch treiben, werden in jeder Endphase, nachdem die Missionen durchgeführt worden sind, weiterbewegt. Treiben mehrere Blätter, wird deren Bewegung in Zugreihenfolge durchgeführt.



Glossar

Aktivierung: Ein Zug mit einer Einheit. Eine aktivierte Einheit bewegt sich und greift dann an oder wuselt.

Angrenzend: Felder, die aneinander liegen (sich eine Begrenzung teilen), sind angrenzend. Figuren, die sich auf angrenzenden Feldern oder dem gleichen Feld befinden, sind angrenzend.

Angriffswert: Nahkampf- oder Fernkampfwert, der zum Einsatz kommt, wenn eine gegnerische Figur angegriffen werden soll. Vögel haben keinen normalen Angriffswert und können daher ohne Pilot keinen normalen Angriff durchführen.

Besiegt: Erleidet eine Trupppfigur eine Wunde, oder erreicht die Menge der Wunden einer Einheit den entsprechenden Lebenspunktwert, ist sie besiegt und landet dementsprechend auf dem Opferstapel des kontrollierenden Spielers. Die Wundenmarker werden danach entfernt. „Auf den Opferstapel legen“ und „Besiegt“ sind zwei Bezeichnungen für den gleichen Vorgang.

Bewegung: Eine Bewegungsaktion (*auf Bäumen oder in der Luft*) oder eine Wuselaktion sind Arten von Bewegungen. Aktionskarten, Fähigkeiten oder andere Effekte die sich auf „vor der Bewegung“, „nach der Bewegung“, „während der Bewegung“ oder „anstatt der Bewegung“ beziehen, gelten nur für die normale Bewegung, nicht jedoch für das Wuseln oder andere Spezialbewegungen. Eine Verlagerung ist keine Bewegung.

Bewegungsunfähig: Ein Statusseffekt kann sich auf kleine Bodenfiguren oder fliegende Figuren auswirken. Eine fliegende Figur, die bewegungsunfähig wurde, ist besiegt. Weitere Details siehe Seite 12.

Bodenfigur: Eine Figur, die nicht fliegen kann, oder eine fliegende Figur, die sitzt.

Brennend: Ein Statusseffekt, der Figuren und Nester betreffen kann. Weitere Details siehe Seite 12.

Durchgeschüttelt: Ein Statusseffekt, der Piloten betrifft. Weitere Details siehe Seite 12.

Einheit: Eine Einheit kann ein Vogel, ein Vogel mit seinem Pilot, ein Held, eine Kreatur, ein Trupp oder ein Objekt sein. Ein Trupp kann sich aus mehreren Figuren zusammensetzen. Siehe auch Trupp.

Endpunkt: Die runde Kerbe am Ende einer Flugroute.

Erweiterte Reichweite: Wird es vom Szenario oder anderen speziellen Effekten nicht anders vorgegeben, kann eine Einheit mit erweiterter Reichweite Ziele auf dem gesamten Schlachtfeld angreifen, unabhängig von der Entfernung und einer freien Sicht.

Figur: Eine Figur ist ein Spielstein aus modelliertem Kunststoff. Ein Vogel und sein Pilot werden als eine Figur betrachtet.

Fliegen: Ein Vogel, der fliegt, sitzt nicht. Daher gelten für ihn alle Flugregeln (siehe z. B. Seiten 8 und 9).

Freie Sicht: Man hat freie Sicht auf eine Figur, wenn beim Messen der Entfernung der Entfernungsmesser keine fliegenden Figuren, Baumstämme, Schwungfedern oder segelnden Blätter gekreuzt werden. Siehe auch: *Entfernung*.

Groll: Ein Vogel mit einem Grollmarker, der sich in einer Todesspirale befindet, kann diesen Marker abwerfen, um seinen Angriffswurf zu wiederholen. Allerdings muss er dann das zweite Ergebnis akzeptieren.

Gruppenangriff: Ein spezieller Angriff, der sich auf mehrere Figuren auswirken kann. Weitere Details siehe Seite 11.

Kreiseln: Einen Vogel und seine Basis drehen, ohne dabei die Position der Basis zu verändern.

Kreuzen: Berührt ein Teil einer Flugschablone ein Feld, einen Marker oder die Basis einer Figur, spricht man von kreuzen.

Kurze Reichweite: Siehe *Reichweite*.

Luftkampfwert: Vögel haben keinen Angriffswert, sondern einen Luftkampfwert. Er kommt in Sturzangriffen oder Todesspiralen (*Erweiterte Regel*), nicht jedoch bei normalen Angriffen zum Einsatz.

Manöverpunkt: Die runden Punkte auf einer Flugroute, an denen zwei Flugschablonen miteinander verbunden werden.

Missionen: In der Missionsphase werden Bodentruppen auf Missionen geschickt. In der Endphase werden die Missionen abgehandelt. Weitere Details siehe Seiten 7 und 11.

Nahrungssuche (Erweiterte Regel): Um auf Nahrungssuche zu gehen, kann ein Spieler eine Bodenfigur aktivieren und keine aktive Handlung (*Bewegung, Wuseln, Angriff*) durchführen, um seinen Käsevorrat um 1 zu erhöhen. Eine aktivierte Einheit auf Nahrungssuche kann wiederbeleben. Objekte und andere unbewegliche Einheiten können keine Nahrungssuche durchführen.

Neu würfeln: Während des Spiels kann es dazu kommen, dass Spieler neu würfeln dürfen. Das zweite Ergebnis muss in diesen Fällen akzeptiert werden! Ein neu geworfener Würfel kann nicht noch einmal gewürfelt werden.

Nicht verfügbar: Eine Einheit oder ein Objekt, mit dem derzeit nicht interagiert werden kann. Eine Figur, die sich auf einem Missionsfeld, einem Nachschubfeld, Opferstapel oder einer Einheitenkarte befindet, ist nicht verfügbar.

Normaler Angriff: Der gewöhnliche Angriff, den jede Figur während ihrer Aktivierung durchführen kann. Normale Angriffe können im Nahkampf oder im Fernkampf stattfinden. Weitere Details siehe Seite 10.

Objekt: Objekte sind unbewegliche Einheiten, welche auf Ästen aufgestellt werden können. Ein Objekt, das aktiviert werden kann, kann dies nur dann, wenn eine Figur, die diese Aktivierung durchführt, auf dem gleichen Feld steht (die entsprechende Figur ist auf der Einheitenkarte unter Aktivierung angegeben) und sich dort gleichzeitig keine gegnerische Figur befindet. Weitere Details siehe Seite 13.

Pilotenwert: Der Wert auf der Einheitenkarte eines Piloten, der angibt, wie fähig ein Pilot ist.

Prüfwurf: Um einen Prüfwurf durchzuführen, wirfst du eine Menge Aktionswürfel, die den Vorgaben und der entsprechenden Fähigkeit entsprechen. Würfelst du mindestens 1 ✨, ist der Prüfwurf erfolgreich.

Reichweite: Wenn eine fliegende Figur angegriffen wird bzw. die fliegende Figur einen Angriff durchführt, wird der Entfernungsmesser an einer Stelle der Basis der fliegenden Figur angelegt. Greift eine Bodenfigur auf einem Feld (auch auf einem Nest oder Blatt) an bzw. wird diese angegriffen, wird der Entfernungsmesser an der nächsten Stelle des Feldes angelegt, auf dem sich diese Figur befindet. Berührt der Entfernungsmesser die entsprechenden Punkte an beiden Enden, befindet sich das Ziel in Reichweite. Werden beiden Enden von dem Teil des Entfernungsmessers berührt, an dem sich Rinde befindet, ist das Ziel in kurzer Reichweite.

Schlachtfeld: Der gesamte Spielbereich, innerhalb der Grenzen, die von den Baumschablonen vorgegeben werden.

Schlachtfeldebene: Der Bereich des Schlachtfeldes, der nicht von Baumschablonen bedeckt ist. Beispielsweise der Spieltisch, oder jede andere ebene Spielfläche.

Sitzen: Ein Vogel, der sitzt, fliegt nicht und befindet sich in diesem Moment auf einem Feld. Ein sitzender Vogel gilt als Bodenfigur, kann jedoch keine Mission erfüllen.

Sturzangriff: Eine besondere Art des Gruppenangriffs, die durchgeführt werden kann, wenn dein Vogel ein Feld mit gegnerischen Bodenfiguren, einem Nest oder einer Missionskarte kreuzt. Weitere Details siehe Seite 11.

Todesspirale (Erweiterte Regel): Ein Kampf, der stattfindet, wenn dein Vogel einen gegnerischen Vogel im Flug kreuzt. Die Vögel greifen sich dabei gegenseitig an und können nicht Ziel von Angriffen, Fähigkeiten und Aktionskarten der Figuren außerhalb der Todesspirale werden. Weitere Details siehe Seite 14.

Treffer: Werden Treffer gegen eine Figur erzielt, kann sich diese verteidigen. Die nicht verteidigten Treffer verursachen je 1 Wunde bei dieser Figur.

Trupp: Ein Trupp ist eine Gruppe von Figuren, die einer Einheitenkarte zugeordnet werden können. Jede Figur der Einheit hat 1 Lebenspunkt. Eine Truppeinheit hat einen Truppwert. Wird eine Einheit aktiviert kann die entsprechende Menge Figuren aktiviert werden.

Verfügbar: Eine verfügbare Figur ist eine, die sich auf dem Schlachtfeld befindet. Eine verfügbare Einheit ist eine Einheit, die über mindestens eine verfügbare Figur verfügt (Figuren auf dem Missionsfeld, auf dem Nachschubfeld, dem Opferstapel oder auf einer Einheitenkarte befinden sich nicht auf dem Schlachtfeld und sind daher nicht verfügbar).

Verlagerung: Einige Aktionskarten oder Effekte können einen fliegenden Vogel verschieben. Die Flugschablonen werden dem Effekt entsprechend ausgelegt und der Vogel wird an das Ende der Flugroute verschoben, ohne dabei die Ausrichtung des Vogels zu verhindern. Eine Verlagerung ist keine Bewegung, es kommt zu keinen Kreuzungseffekten und der Endpunkt muss nicht an der Basis einer fliegenden Figur angelegt werden. Eine Verlagerung kann nicht durch einen Stamm führen.

Veteran: Eine Truppfigur mit einem Veteranenmarker bekommt +1 auf ihren Fernkampf-, Nahkampf- und auf ihren Verteidigungswert.

Vogel ohne Pilot: Ein Vogel ohne Pilot kann nur Vogelaktionskarten einsetzen, hat einen Pilotenwert von 0, kann nicht durchgeschüttelt werden und kann keine normalen Angriffe durchführen. Ein pilotenloser Vogel kann jedoch Sturzangriffe durchführen oder eine Todesspirale auslösen.

Wunde: Erleidet eine Truppfigur eine Wunde, ist sie besiegt. Wird einem Helden, einem Vogel oder einer Kreatur eine Wunde zugefügt, wird dies mit einem Wundenmarker auf der Einheitenkarte der entsprechenden Figur vermerkt. Erleidet ein Nest Wunden, werden die Wunden von den Lebenspunkte abgezogen und das Einstellrad wird entsprechend eingestellt.

Wuseln: Um mit einer Figur zu wuseln, bewegt man eine Figur nach der gewöhnlichen Bewegung, nach den üblichen Bewegungsregeln erneut. Eine Figur kann in einem Zug, in dem sie gewuselt ist, nicht mehr angreifen. Fliegende Figuren können nicht wuseln!

Zug: Die Aktivierung einer Einheit. Eine Aktivierungsphase setzt sich typischerweise aus mehreren Zügen zusammen.

Impressum

Spieldesigner: Jerry Hawthorne

Produzent: Colby Dauch

Illustratoren: John Ariosa, Chris Quilliams,
Brian Valeza (*Gunship Revolution*)

Modellierer: Chad Hoverter

Autoren: Mr. Bistro, Todd Edwards

Grafikdesign: David Richards

Redaktion: David Moody, Nate Rethorn, Jonathan Liu

Leitung der Testspiele/Interiordesign: Keith Miller

Testspieler: Mark Pruett, Alex McAulay, Alexander "leX" Wachter, Alexander Murph, Amie Hobson, Angela Wood, Ashley Goodroe, Benjamin Bagenski, Benjamin Foster, Bethan Angharad Fear, Bob Klotz, Brandon "Biff" Denzer, Brandon Anderson, Brian G Ageieff, Brittany Jakubiec, Bronwyn Stitely, Bryan Gustin, Caden Hall, Caleb Dobosh, Cameron Street, Casey J Armstrong, Cathlien Spangle, Cecilia Judge, Charles Schexnayder, Charly Montes, Chris Plumlee, Colin Denzer, Daniel Lawson, Danny Oscar Kip, Doug Dobosh, Dwayne Stewart, Dylan Olden, Edward Olden, Eelco de Lang, Erwin Habes, Ethan Ageieff, Fernando Montes, Finn Dobosh, Frank Balog, Gabriel John Meyer, Gary Stitely, George Bell, Gessi Hurd, Grayson Stephens, Han Horemans, Ida Spangle, Jacob Blain, Jonathan Hobson, Jonathan Liu, Justin Koford, Keith Miller, Kevin Habes, Kieran Foster, Kristiaan Vanhentenrijk, Kyle Reeser, Kyle Watkins, Larry Joseph Downs, Mellissa Lawing, Michael Jordal, Michael Street, Mike Miller, Nathan Lambes, Nathan Stephens, Nick Conley, Nick Newman, Philip Siemens, Richard Spangle, Ricki Siemens, Ron Wood, Roy Harbold, Ryan Kent Manner, Ryan Olden, Sam Gustin, Scott Gerling, Scott McQuillan, Sean Staples, Seth James, Shane Cross, Shawn Oldham, Simon Stephens, Sonja Wood, Sprotje Horemans, Stefanie Mayr, Tammie Miller, Tory Keveles, Trevor L Cooper, William Aucremanne, William Hutton, Xanthe Walker

Ganz besonderen Dank an Jonathan Liu und Keith Miller.

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

Übersetzer: Daniel Stanke

Redaktion: Sabine Machaczek

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Jasmin Ickes, Marcus Lange,
Tim Leuftink, Moritz Mehlem, Andrea Mohra



www.plaidhatgames.com

© 2015 Plaid Hat Games. Kein Teil dieses Spiels darf ohne Erlaubnis reproduziert werden. Mice and Mystics, Tail Feathers, Plaid Hat, Plaid Hat Games, Plaid Hat Games & Design sind geschützte Warenzeichen der F2Z Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. F2Z Entertainment Inc., 31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0, Canada. Diese Information bitte aufbewahren. Hergestellt in China.

Index

Ablage	12
Aktionskarten	13
Aktivierungsphase	8
Angriff	10
Angriff und Verteidigung mit Vögeln	11
Ausrichtungsphase	7
Baum-Bewegung	8
Bewegung	8
Bewegungsunfähig	12
Blätter	15
Bodenfigur transportieren	9
Brennend	12
Durchgeschüttelt	12
Einheiten aktivieren	8
Einheitenkarte (Aufbau)	3
Einheitenkarte (Rückseite)	3
Erweiterte Regeln	13
Fernkampfangriff	10
Flugbewegung	8
Glossar	16
Gruppenangriff	11
Initiative bestimmen	8
Käse rollen	11
Kreuzen	9
Missionen (Ablauf)	11
Missionsphase	7
Nahkampfangriff	10
Nahrungssuche	13
Objekte	13
Reserve	11
Rundenablauf	7
Schlachtfeld aufräumen	12
Schwungfedern	13
Spielaufbau	6
Spielertableaus (Aufbau)	3
Statuseffekte	12
Sturzangriff	11
Todesspirale	14
Wichtige Definitionen	5
Wiederbelebung	11
Wuseln	10

WINTER DER TOTEN

EIN SPIEL MIT DEM SCHICKSAL



NIMM DEIN SCHICKSAL IN DIE HAND UND ÜBERLEBE!

Winter der Toten ist ein einzigartiges Brettspiel über das Überleben in einer post-apokalyptischen winterlichen Welt. Bedroht von Zombies und Eiseskälte, müssen die Überlebenden gemeinsam einen Weg finden, gegen äußere Bedrohungen, Krisen, Nahrungsknappheit und schwindende Moral vorzugehen. Doch außer dem reinen Drang zu Überleben hat jeder noch andere Bedürfnisse und Wünsche, die ihn antreiben. Nicht für alle steht das Allgemeinwohl an erster Stelle, vielleicht verbirgt sich sogar ein Verräter unter den Überlebenden?

Das Treffen von schicksalsschweren Entscheidungen sind ein zentraler Aspekt von *Winter der Toten*. Immer wieder müssen die Spieler entscheiden, was das Beste für die Kolonie – und für sie selbst – ist. *Ein Spiel mit dem Schicksal* beginnt ...



 **Plaid Hat**
Games
www.plaidhatgames.com

Ablauf einer Mission

Alle verdeckten Missionen werden gleichzeitig aufgedeckt. Alle Missionen eines Typs werden gleichzeitig durchgeführt, danach folgen die Missionen eines anderen Typs. Sie werden in der unten angegebenen Reihenfolge durchgeführt. Wurden mehrere Missionen eines Typs ausgespielt, werden diese in der Zugreihenfolge durchgeführt:



1. Täuschmissionen

Hast du eine Täuschmission gespielt, bewege alle Figuren von deinem Missionsfeld in dein Heimatnest.



2. Abfangmission

Hast du eine Abfangmission gespielt, machst du einen Gruppen-Nahkampfangriff auf das Missionsfeld eines Gegners. Der Angriffswert entspricht der Anzahl der Figuren mit einem Nahkampfwert von mindestens 1 auf deinem Missionsfeld: Pro kleiner Figur addierst du 1, für große Figuren 3 Punkte. Hast du alle Abfangmissionen durchgeführt, verschiebst du die übrigen Figuren in dein Heimatnest.



3. Belagerungsmission

Hast du eine Belagerungsmission gespielt, bewege die Figuren von deinem Missionsfeld zu einem beliebigem Baum (oder Setzling) auf dem Schlachtfeld und stelle sie auf ein am Stamm angrenzendes Feld. Sind diese Felder bereits besetzt, stelle die Figuren auf Felder, die sich möglichst nah am Stamm befinden.



4. Patrouillienmission

Hast du eine Patrouillienmission ausgespielt, machst du einen Gruppen-Fernangriff gegen eine fliegende Figur oder ein treibendes Blatt an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld. Der Angriffswert entspricht der Anzahl der Figuren mit einem Fernkampfwert von mindestens 1 auf deinem Missionsfeld: Pro kleiner Figur addierst du 1, für große Figuren 3 Punkte. Nach der Mission verschiebst du die übrigen Figuren von deinem Missionsfeld in dein Heimatnest.



5. Rettungsmission

Befinden sich mindestens 2 Figuren auf deinem Missionsfeld, während du eine Rettungsmission spielst, stelle eine Vogel/Pilotenfigur von deinem Opferstapel in dein Heimatnest. Die Einheitenkarte wird mit Wundenmarkern versehen, die den Bonuslebenspunkten des Piloten entsprechen (die Einheit kommt also leicht verletzt ins Spiel). Nach der Mission verschiebst du die übrigen Figuren von deinem Missionsfeld in dein Heimatnest.



6. Spezialmission

Die Regeln für Spezialmissionen sind im entsprechenden Szenario angegeben.