

Federleicht!

... oder doch nicht?

Chris Priscott

Faizul Mudhakir



Anleitung

Hintergrund

Lockt Zugvögel auf eure Inseln und sammelt so viele Federn wie möglich. Das Spiel verläuft über 3 Saisons hinweg. Insgesamt spielt ihr 3 Runden.

Spielmaterial

- 12 Startinselkarten (je 3 Karten pro Spieler)
- 1 Saisonkarte (doppelseitig; zeigt die aktive Saison)
- 72 Vogelkarten
- 24 Inselkarten (3 Arten, je 8 Stück)



Rückseite der Insel- und Vogelkarten



Rückseite der Startinselkarten

Spielaufbau

Jeder Spieler erhält ein komplettes Set aus 3 Startinselkarten, eine von jeder Art. Auf der Rückseite sind 1, 2 oder 3 Punkte abgebildet; jeder Spieler erhält jeweils eine davon. Legt sie einzeln und mit der Inselseite offen vor euch aus.



Inselkarten

Mischt die Vogelkarten zu einem **Vogelstapel** und die Inselkarten zu einem **Inselstapel** (die übrigen Startinselkarten kommen zurück in die Schachtel). Legt beide Stapel verdeckt in die Tischmitte.



Vogelkarten

Legt die Saisonkarte mit einer beliebigen Seite nach oben in die Tischmitte: diese Farbe (blau oder orange) ist die Startsaison. **Dreht alle Startinselkarten so, dass die gewählte Farbe oben liegt.** Die verfügbare Ressource einer Insel wird im oberen Farbbereich der Karte abgebildet: Dieser Bereich hat immer die Farbe der aktiven Saison.



Saisonkarte

WICHTIG: Veränderter Aufbau bei 2 Spielern

In der 2-Spieler-Variante werden vor Spielbeginn einige Karten aussortiert. Geht den Insel- und den Vogelstapel durch und legt die folgenden Karten zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

- Entfernt von jeder Inselart 2 Karten aus dem Inselstapel.



- Entfernt von jeder Vogelart 1 Karte aus dem Vogelstapel.



Bei 3 oder 4 Spielern müssen weder vom Insel- noch vom Vogelstapel Karten entfernt werden.

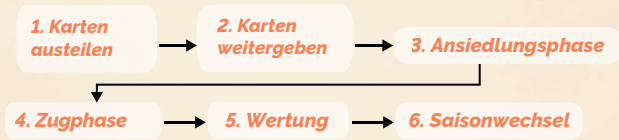
Beispielaufbau:

*Lasst auf beiden
Seiten der Inselkarten
genug Platz für die
Vogelschwärme.*



Spielablauf

Eine Partie besteht aus 3 Runden (den Saisons).
Jede Saison besteht aus folgenden Phasen:



1. Karten austeilen

Teilt jedem Spieler eine bestimmte Anzahl an Karten aus, gemäß untenstehender Tabelle. Diese bilden die Starthand für jeden Spieler.

Anzahl der Karten, die jeder Spieler pro Saison erhält:

Saison 1	Vogelkarten	5
	Inselkarten	2
Saison 2	Vogelkarten	6
	Inselkarten	2
Saison 3	Vogelkarten	7
	Inselkarten	2

Zum Beispiel: In Saison 1 erhält jeder Spieler 5 Vogelkarten und 2 Inselkarten als Starthand.

2. Karten weitergeben

Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald alle Spieler dies getan haben, deckt jeder seine ausgewählte Karte vor sich auf.

Die verbleibenden Karten gebt ihr an den nächsten Spieler weiter. Die Richtung wird durch das Symbol auf der Saisonkarte angezeigt.

Fahrt auf diese Weise fort, bis alle Karten unter euch gleichmäßig verteilt wurden.

Hinweis: Manchen Spielern fällt es leichter, Vögel bereits während dieser Phase auf den Inseln zu platzieren; dies ist durchaus möglich, aber nicht zwingend erforderlich. Auf diese Weise platzierte Vögel können während der Ansiedlungsphase weiterhin auf andere Inseln verschoben werden.

3. Ansiedlungsphase

In dieser Phase werden neue Inseln ausgelegt oder als Aufwertungen für bestehende Inseln verwendet. Anschließend wandern die Vögel und werden auf Inseln platziert, die ihre Anforderungen erfüllen.

Inselkarten auslegen

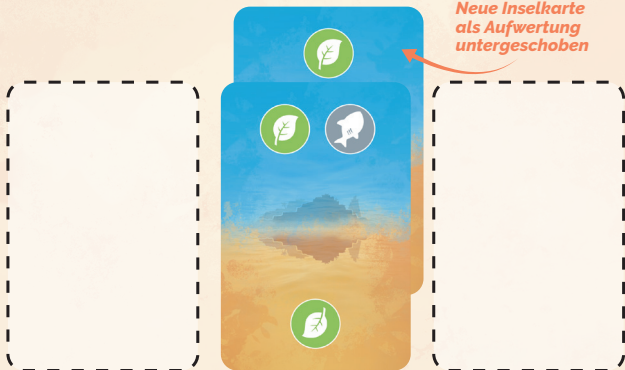
Jede Insel kann zwei Vogelarten beherbergen:



Diese Inselkarte wurde als neue, eigenständige Insel platziert. Während der blauen oder der orangen Saison steht hier 1 Pflanzenressource zur Verfügung.

Neu gezogene Inselkarten können als neue Inseln platziert (entsprechend der aktuellen Saison) oder unter bestehende Inseln geschoben werden, um diese für eine bestimmte Saison mit zusätzlichen Ressourcen zu versorgen (sogenannte Inselaufwertungen).

Eine Insel (einschließlich der Startinseln) oder Inselgruppe bietet auf jeder Seite Platz für insgesamt zwei Vogelschwärme (siehe Beispiel gegenüber).



Die Inselkarte wurde unter eine der Startinseln gelegt. In der blauen Saison stehen nun 2 Pflanzenressourcen und 1 Fisch zur Verfügung, anstatt wie üblich 1 Pflanzenressource und 1 Fisch.

Wenn du Inselkarten als Aufwertung verwendest, kannst du sie auch unter die inaktive Saison (im obigen Beispiel orange) legen. Das bedeutet, dass sie in der aktuellen Saison nicht verfügbar ist, jedoch zur Verfügung stehen wird, sobald die Saison wechselt und die Inseln rotieren.

Du kannst eine Insel mehrfach aufwerten.

Hinweis: Startinselkarten können nicht als Aufwertung verwendet werden.

Darüber hinaus können Inseln, die als Aufwertung eingesetzt werden, bei nachfolgendem Saisonwechsel nicht verschoben werden. Sie sind an die Saison der jeweiligen Insel gebunden; dies bedeutet, dass sie gemeinsam mit der Insel rotieren, die sie aufwerten (näher erläutert in Abschnitt 6: Saisonwechsel, Seite 14).

Vögel platzieren

Neu ausgewählte Vögel (sowie alle Vögel aus vorherigen Saisons) müssen auf Inseln platziert werden, um Punkte zu erzielen.

Um einen Vogel auf einer Insel zu platzieren, muss zunächst geprüft werden, ob die Insel seinen Bedarf an Ressourcen erfüllt.

Die 3 möglichen Ressourcen:



Pflanzen, Fisch und Fleisch



Der Bedarf an Ressourcen wird oben links auf der Karte angezeigt.

Die Vögel haben unterschiedliche Bedürfnisse, sowohl in der Art als auch in der Menge der benötigten Ressourcen.

einfach



Bedarf: eine einzelne Pflanze

entweder / oder



Bedarf: eine Pflanze oder ein Fleisch

doppelt

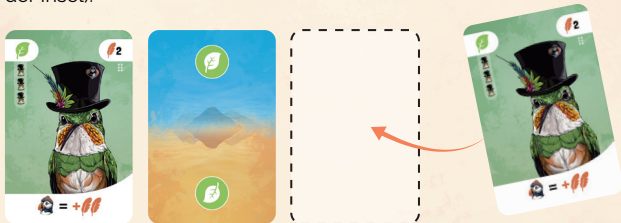


Bedarf: 2 Fische

Hinweis: Eine Ressource auf einer Insel kann von mehreren Vögeln gleichzeitig genutzt werden. Wenn zum Beispiel zwei Vögel je eine Pflanze benötigen, genügt eine einzige Pflanze auf der Insel.

Wenn die Bedürfnisse erfüllt sind, gibt es zwei Möglichkeiten, einen Vogel auf der Insel zu platzieren.

1. Platziere ihn auf einem **freien Platz** (links oder rechts neben der Insel).



Auf der rechten Seite befindet sich ein leerer Platz, auf dem der Kolibri platziert werden kann.

2. Füge ihn einem bestehenden **Schwarm** desselben Typs hinzu, sofern noch Platz vorhanden ist.



Ein Kolibri-Schwarm bietet Platz für bis zu drei Vögel seiner Art. Es ist also möglich, dem Schwarm einen weiteren Kolibri hinzuzufügen.

Die maximale Schwarmgröße einer Vogelart ist unterhalb der Bedürfnisse angegeben. In diesem Fall können bis zu 3 Kolibris in einem Schwarm sein.



**Für fortgeschrittene Spieler:
Die Anzahl der Punkte hier entspricht der Anzahl der Vögel dieser Art im Kartenstapel.**

Hinweis: Beim Spiel zu zweit muss diese Zahl um 1 verringert werden.

Sobald alle Spieler ihre Vögel platziert haben, endet die Ansiedlungsphase. Einige Vögel wurden möglicherweise nicht auf einer Insel platziert; diese bleiben vorerst auf der Hand. Vögel und Inseln dürfen in dieser Runde nicht mehr bewegt werden.

Inseln ohne Vögel können vor dem Spieler liegen bleiben, dürfen aber in den folgenden Zügen nicht als Aufwertungen verwendet werden.

4. Zugphase

Damit nicht platzierte Vögel eine weitere Chance erhalten, ziehen sie zum nächsten Spieler weiter (Achtung: Rundenrichtung beachten -> Saisonkarte), um dort eventuell eine passende Insel zu finden.

Falls dieser Spieler die Vögel an einer Insel platzieren kann, OHNE dabei seine Vögel zu verschieben oder Inseln und Aufwertungen anzupassen, darf er dies tun. Andernfalls werden alle Vögel, die noch keine Insel haben, aus dem Spiel entfernt.

5. Wertung

Um die Punkte dieser Runde zu ermitteln, addiert ihr die Federn aller Vögel, die auf einer Insel platziert sind zuzüglich möglicher Boni. Die Anzahl der Federn ist oben rechts auf der Vogelkarte angegeben; die Boni sind unten auf der Karten abgebildet. Die einzelnen Boni werden im Abschnitt „Boni“ auf Seite 14 genauer erklärt.

Beispiel 1:

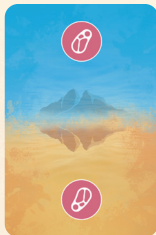


Auf dieser Insel erhält der Kolibri 2 Federn.
Wäre statt des Straußes ein Papageientaucher auf der anderen Seite der Insel platziert worden, hätte er dank seines Bonus 2 zusätzliche Federn erhalten.

Der Strauß erhält 5 Federn.
Wäre an dieser Insel Fleisch verfügbar gewesen, hätte er 2 zusätzliche Federn erhalten.

Gesamtpunkte für diese Insel: $2 + 5 = 7$ Federn

Beispiel 2:



Die Punktzahl für einen Geier beträgt je 2 Federn.

Der Geier-Bonus besagt jedoch: Ist der Schwarm vollständig (d.h. 3 Geier), bringt jeder Geier 2 zusätzliche Federn. In diesem Beispiel wäre jeder Vogel also 4 Punkte wert.

Gesamtpunkte für diese Insel: $3 \times 4 = 12$ Federn

Jeder Spieler wertet alle seine Inseln und notiert die Gesamtpunktzahl für die aktuelle Saison.

Falls dies die letzte Saison ist, siehe Abschnitt „Spielende“ (Seite 14). Andernfalls fährt mit Schritt 6 fort.

Beispiel Wertungsblatt:

Streicht die Symbole der entsprechenden Saison durch, je nachdem mit welcher Saison ihr begonnen habt.

Am Spielende werden in der letzten Zeile die Punkte aller Runden addiert.

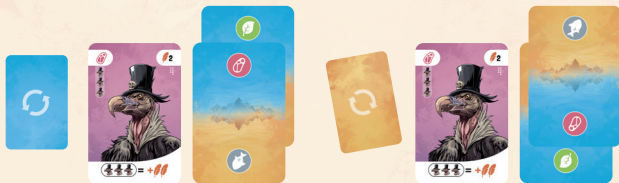
	Chris	Sophie			
1:	14	16			
2:	33	28	+	+	+
3:			+	+	+
Σ	=	=	=	=	=

6. Saisonwechsel

Sobald die Punkte gezählt sind, wird die Saison gewechselt. Dreht die Saisonkarte auf die andere Seite um.

Alle Inselkarten müssen nun so gedreht werden, dass sie zur neuen Saisonkarte passen. Alle Aufwertungen, die einer Insel zugeordnet sind, bleiben ihrer ursprünglichen Saison zugeordnet.

Beispiel: Wechsel von der blauen zur orangenen Saison



In der blauen Saison war der Geier auf dieser Insel zufrieden; sein Fleischbedarf war gedeckt. Mit dem Saisonwechsel zu orange steht jedoch nur noch Fisch zur Verfügung. Der Geier muss daher auf eine neue Insel ziehen, oder die Insel muss vor der nächsten Ansiedlungsphase eine „Fleisch“-Aufwertung erhalten.

Durch das Drehen der Inseln kann es vorkommen, dass Vögel nicht mehr die benötigten Ressourcen auf ihrer Insel finden und daher auf eine andere Insel ziehen müssen. Spieler können sich hierfür bereits jetzt Zeit nehmen, sind aber nicht dazu verpflichtet.

Vögel ohne passende Insel bleiben in eurem Spielbereich liegen und können in der kommenden Ansiedlungsphase gemeinsam mit den neu gewählten Vögeln platziert werden.

Hinweis: In **Federleicht!** gelten alle Vögel als Zugvögel und können auf neue Inseln ziehen, solange sie sich nicht in der Wertungs- oder Zugphase befinden.

Startet nun die neue Saison.

Spielende

Sobald die Punkte nach der dritten Saison gezählt sind, ist das Spiel beendet. **Addiert die Punkte der drei Saisons. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten verschiedenen Vogelarten.

Wertungsskala

0-99 = ordentlich | 100-149 = sehr gut | 150+ = großartig!

Boni

Auf den Vogelkarten gibt es 4 verschiedene Bonusauslöser und zwei Arten von Effekten.

Bonusauslöser:

Saisonaler Bonus



=



=

*Aktiv in der
orangenen Saison*

*Aktiv in der blauen
Saison*

Schwarmbonus



=

*Aktiv, wenn der Schwarm
komplett ist.*

Artenbonus



=

*Aktiv, wenn der Vogel seine Insel
mit diesen Vögeln teilt.
In diesem Fall muss er seinen Platz
mit mindestens 2 Eisvögeln teilen.*

Ressourcenbonus



=

*Aktiv, wenn diese Ressource in
der aktiven Saison an diesem
Ort verfügbar ist.*

Bonuseffekt:



Addiere diese Anzahl an Federn zur Federzahl oben rechts auf der Vogelkarte. Dieser Wert kann auch negativ sein. Der Effekt gilt für jeden Vogel im Schwarm.



Die Schwarmgröße dieses Vogels wird um 1 erhöht. Dieser Effekt kann nicht mehrfach angewendet werden und gilt nur einmal pro Schwarm.

Bonusbeispiele

Der Kolibri erhält 4 Federn, weil er die Insel mit mind. 1 Papageientaucher teilt.
Der Artenbonus wird nur einmal ausgelöst, unabhängig von der Anzahl der Papageientaucher.



Jeder Papageientaucher ist 3 Federn wert, wenn es die blaue Saison ist.

Der Strauß erzielt 7 Federn, da Fleisch verfügbar ist. Der Bonus wird nur einmal angewendet, auch wenn zwei Fleischressourcen verfügbar sind.



Die Schwarmgröße der Eule ist in der orangenen Saison auf 2 erhöht.

Übersicht

1. Karten austeilen
- ↓
2. Karten weitergeben
- ↓
3. Ansiedlungsphase
- ↓
4. Zugphase
- ↓
5. Wertung
- ↓
6. Saisonwechsel

Anzahl der Karten, die jeder Spieler pro Saison erhält:

Saison 1	Vogelkarten	5
	Inselkarten	2
Saison 2	Vogelkarten	6
	Inselkarten	2
Saison 3	Vogelkarten	7
	Inselkarten	2

Bonusauslöser:

Saisonbonus



Aktiv in der orangenen Saison



Aktiv in der blauen Saison

Schwarmbonus



Aktiv, wenn der Schwarm komplett ist.

Ressourcenbonus



Aktiv, wenn diese Ressource in der aktiven Saison an diesem Ort verfügbar ist.

Artenbonus



Aktiv, wenn der Vogel seine Insel mit diesen Vögeln teilt. In diesem Fall muss er seinen Platz mit mind. 2 Eisvögeln teilen.

Bonuseffekte :



Addiere diese Anzahl an Federn zur Federzahl oben rechts auf der Vogelkarte. Dieser Wert kann auch negativ sein. Der Effekt gilt für jeden Vogel im Schwarm.



Die Schwarmgröße dieses Vogels wird um 1 erhöht. Dieser Effekt kann nicht mehrfach angewendet werden und gilt nur einmal pro Schwarm.

Mitwirkende

Autor: Chris Priscott | Illustration: Faizul Mudhakir
 Deutsche Ausgabe:
 Übersetzung & Vertrieb durch **AllGo-Games**,
 Sébastien Albert-Gondrand & Claudia Schrapel

Bitte bewahren Sie diese Anleitung sowie die Herstelleradresse für spätere Rückfragen auf. Stand: 05/2026.

