

SPIELIDEE

Das Spiel macht euch mit gefährdeten Vögeln vertraut, die auf der **roten Liste** (stark gefährdet) oder der **bernsteinfarbenen Liste** (gefährdet) stehen. Eure Aufgabe ist es, die Vögel von beiden Artenschutz-Listen auf die **grüne Liste** (nicht gefährdet) zu bringen. Dazu nehmt ihr Vögel vom Spielplan und legt sie – sortiert nach den sieben Wundern der Vögel – in eurer eigenen Auslage vor euch aus. Nach 8 bzw. 9 Runden endet das Spiel und es gewinnt, wer durch ausgelegte Vögel und Bonusplättchen die meisten Punkte gemacht hat.

DIE SIEBEN WUNDER DER VÖGEL von ROBERT MACFARLANE

Vögel sind ein alltägliches Phänomen, das wir nur allzu schnell für selbstverständlich halten. Sie sind unsere Ortsgestalter, Gedächtnisträger, Uhren und Kalender. Sie fügen die Teile der Welt zusammen: Erde zu Himmel, Fluss zu Wald, Berg zu Meer, Land zu Land, Hemisphäre zu Hemisphäre. Ohne sie beginnt alles auseinanderzufallen. Während heute die Himmel immer vogelleerer werden, ist es höchste Zeit, die „Sieben Wunder“ vorzustellen und zu feiern, die zusammen das große Wunder „Vögel“ ausmachen: Nest, Ei, Schnabel, Gesang, Feder, Flug und Vogelzug. Choral zum Erinnern: eine Reihe von Wörtern, mit denen wir Vögel zurück in unsere Leben und Landschaften holen, in die sie gehören.



SPIELMATERIAL



SPIELAUFBAU



- Legt den **Spielplan** für alle gut erreichbar in die Tischmitte **1**.
- Sortiert die **Punkteplättchen** und legt sie zusammen mit den **Bonusplättchen und Artenschutzmedaillen** als Vorrat neben dem Spielplan bereit **2**.
- Mischt die **6 Szenariokarten** und legt sie als Nachziehstapel neben den Spielplan. Deckt die oberste Karte auf **3**. Die aufgedeckte Szenariokarte gibt an, welche Karten in der ersten Runde verdeckt und welche offen auf dem Spielplan platziert werden.
- Mischt die **Vogel- und Bedrohungskarten** zusammen – das sind nun eure **Spielkarten**. Teilt 6 Spielkarten an jede Person aus. Nehmt diese **6 Startkarten auf die Hand** und haltet sie vor den anderen geheim. Die restlichen Spielkarten legt ihr als einen oder mehrere Nachziehstapel neben den Spielplan **4**.

SPIELABLAUF

Über mehrere Runden spielt ihr Handkarten aus, um neue Vogelkarten vom Spielplan zu nehmen, mit denen ihr eure persönliche Auslage gestalten könnt. Die Anzahl der Runden hängt davon ab, wie viele Personen mitspielen: Im Spiel **zu zweit und zu viert** spielt ihr **8 Runden**. Im Spiel **zu dritt** spielt ihr **9 Runden**.

Eure persönliche Auslage besteht aus 7 Wunderspalten (eine Spalte pro Wunder) mit je maximal 3 Karten. Das heißt, du kannst maximal drei Vogel- und/oder Bedrohungskarten desselben Wunders in deiner Auslage haben (siehe Spielende-Beispiel auf Seite 5).

Wer am besten einen Vogel nachahmen kann, nimmt sich die Vogelfigur als Startmarker **5**, beginnt die erste Runde mit der Rundenvorbereitung und führt danach den ersten Spielzug aus:

Rundenvorbereitung

- Ziehe 9 Karten vom Nachziehstapel der Spielkarten und platziere sie wie auf der Szenariokarte angegeben auf dem Spielplan. Schwarze Felder zeigen dabei an, wo du Karten verdeckt platzierst; alle anderen Karten legst du offen auf den Spielplan **6**.
- Würfle die 6 Würfel und lege sie danach auf den gleichfarbigen Feldern auf dem Spielplan ab **7**. Die 2 schwarzen Gefahren-Würfel geben Einschränkungen an, die euch alle diese Runde betreffen. Achtet darauf, wenn ihr am Zug seid und Vogelkarten ausspielt.

Spielzug

- Wähle einen der weißen Vogelschutz-Würfel vom Spielplan, der am besten zu deiner Strategie passt. Der Effekt des Würfels kann dabei entscheidend sein, wie du deinen Zug ausführst. Führe den Würfel-effekt während deines Zuges aus. Solltest du dies nicht können oder wollen, verfällt der Effekt.
- Wähle eine deiner Handkarten und spiele sie offen neben den Spielplan aus. Das Symbol in der oberen linken Ecke deiner ausgespielten Handkarte gibt dabei an, ob du die drei Karten der darunterliegenden Spalte (Ei, Schnabel, Vogelzug), der danebenliegenden Zeile (Nest, Flug, Feder) oder der angrenzenden Diagonale (Gesang) nehmen darfst (siehe Beispiele rechts).

Nimm die 3 dazugehörigen Karten vom Spielplan in deine Hand. Sind verdeckte Karten dabei, musst du diese aufdecken: Ist es eine Vogelkarte, darfst du sie auf die Hand nehmen. Ist es jedoch eine Bedrohungskarte, musst du sie sofort in die passende Wunderspalte deiner Auslage legen.

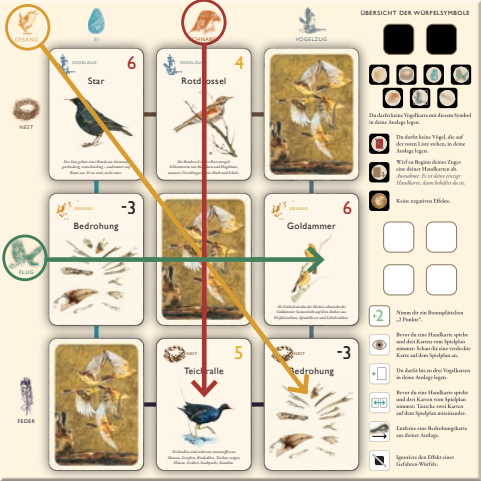
Wichtig: Liegen in dieser Wunderspalte schon 3 Karten, musst du eine Vogelkarte aus dieser Wunderspalte abwerfen und sie durch die Bedrohungskarte ersetzen. Die einzige Möglichkeit, Bedrohungskarten auf der Hand zu haben, ist, sie als Startkarten erhalten zu haben. Diese Bedrohungskarten kannst du wie Vogelkarten ausspielen, um Karten vom Spielplan zu nehmen.

Lege nun deine ursprünglich ausgespielte Karte offen auf den Ablagestapel der Spielkarten. Fülle die 3 leeren Felder des Spielplans mit 3 Karten vom Nachziehstapel auf. Achte hierbei darauf, welche Karten verdeckt oder offen gelegt werden (siehe Szenariokarte).

- Du darfst nun 0 bis zu 2 Vogelkarten aus deiner Hand in deine persönliche Auslage platzieren. Es ist egal, ob du die Karten gerade vom Spielplan genommen hast oder davor schon auf der Hand hattest. Achte beim Auslegen auf das Wunder der Karte und die Einschränkungen der Gefahren-Würfel.

Du darfst auch eine Vogelkarte in deiner Auslage ersetzen, wenn in der dazu passenden Wunderspalte schon 3 Karten ausliegen. Lege die ersetzte Vogelkarte dann auf den Ablagestapel. Du kannst Bedrohungskarten nicht einfach durch eine Vogelkarte ersetzen, sondern nur durch den passenden Effekt eines weißen Vogelschutz-Würfels aus deiner Auslage entfernen.

Hinweis: Bedrohungskarten, die du im vorherigen Schritt in deine Auslage gelegt hast, haben keine Auswirkung auf die Kartenzahl, die du in diesem Schritt in deiner Auslage platzieren darfst.



Bonuspunkte

Platzierst du einen zweiten oder sogar dritten Vogel derselben Art in deiner Auslage, bist du ein besonders erfolgreicher Vogelschützer dieser Art. Als Belohnung erhältst du Punkteplättchen aus dem Vorrat, mit denen du den Punktwert dieser Vogelkarten abdeckst und damit aufwertest:

- Sind die Vögel auf der bernsteinfarbenen Liste, werden sie in die grüne Liste aufgenommen und jeder Vogel erhält ein grünes Punkteplättchen „7 Punkte“. Spielst du nun einen dritten Vogel dieser Art aus, wird auch dieser Vogel in die grüne Liste aufgenommen und erhält sofort ein grünes Punkteplättchen „7 Punkte“.
- Sind die Vögel auf der roten Liste, werden sie in die bernsteinfarbene Liste aufgenommen und jeder Vogel erhält ein bernsteinfarbenes Punkteplättchen „8 Punkte“. Spielst du nun einen dritten Vogel dieser Art aus, werden alle drei Vögel in die grüne Liste aufgenommen. Lege die beiden Punkteplättchen „8 Punkte“ zurück in den Vorrat und platziere stattdessen auf allen 3 Vogelkarten jeweils ein grünes Punkteplättchen „10 Punkte“.

Wenn du eine Reihe mit 7 Vogelkarten vervollständigst (1 Vogelkarte in jeder der sieben Wunderspalten), bekommst du eine Artenschutzmedaille. Diese bringt dir 7 Punkte. Du kannst bis zu 3 Artenschutzmedaillen erhalten (eine für jede der drei möglichen Reihen). Enthält eine Reihe jedoch eine oder mehrere Bedrohungskarten, bekommst du keine Artenschutzmedaille dafür.

7

8

10

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug und führt die obengenannten drei Schritte aus (weißen Artenschutz-Würfel wählen; eine Handkarte spielen, um 3 Karten vom Spielplan zu nehmen; danach bis zu 2 Vogelkarten in die Auslage spielen).

Wenn alle einmal am Zug waren, endet die Runde. Alle Karten auf dem Spielplan werden nun auf den Ablagestapel gelegt. Auch die Szenariokarte wird auf einen separaten Szenariokarten-Ablagestapel gelegt und eine neue Szenariokarte wird aufgedeckt. Nach der sechsten Runde müsst ihr die abgelegten Szenariokarten mischen, bevor ihr eine neue Szenariokarte aufdeckt. Die Vogelfigur wandert auch eine Person im Uhrzeigersinn weiter. Diese Person beginnt nun die nächste Runde mit der Rundenvorbereitung und ihrem Spielzug.

SPIELENDE

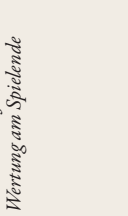
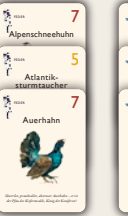
- Das Spiel endet nach Runde 8 (im Spiel zu zweit oder zu viert) bzw. nach Runde 9 (im Spiel zu dritt). Dann zählt ihr jeweils eure Punkte zusammen:
- die Punkte auf den Vogelkarten bzw. der Punkteplättchen „7/8/10 Punkte“ darauf
 - die Punkte der Bonusplättchen „2 Punkte“
 - 7 Punkte für jede Artenschutzmedaille
 - -3 Punkte für jede Bedrohungskarte

Wer dann am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!

Du hast zwei Vögel derselben Art in deiner Auslage und hast daher Punkteplättchen erhalten.



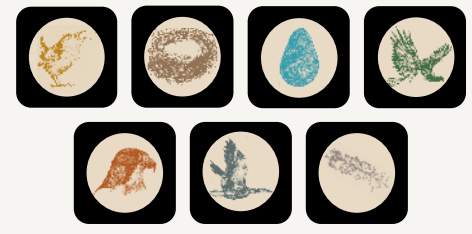
Du bekommst insgesamt 85 Punkte: 97 Punkte für Vogelkarten und Punkteplättchen; du hast kein Bonusplättchen „2 Punkte“; du hast keine Artenschutzmedaille, weil jede Reihe mind. eine Bedrohungskarte enthält; -12 Punkte für die Bedrohungskarten.



Kartenwerte für die Wertung am Spielende

Sonderfall: Solltest du es schaffen, deine Auslage komplett mit 21 Vogelkarten zu füllen, also ohne Bedrohungskarten, endet das Spiel sofort und du gewinnst!

ÜBERSICHT DER WÜRFELSYMBOLE



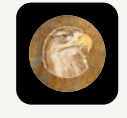
Du darfst keine Vogelkarte mit diesem Symbol in deine Auslage legen.



Du darfst keine Vögel, die auf der roten Liste stehen, in deine Auslage legen.



Wirf zu Beginn deines Zuges eine deiner Handkarten ab.
Ausnahme: Es ist deine einzige Handkarte; dann behältst du sie.



Keine negativen Effekte.

+2

Nimm dir ein Bonusplättchen „2 Punkte“.



Bevor du eine Handkarte spielst und drei Karten vom Spielplan nimmst: Schau dir eine verdeckte Karte auf dem Spielplan an.

+ 

Du darfst bis zu drei Vogelkarten in deine Auslage legen.



Bevor du eine Handkarte spielst und drei Karten vom Spielplan nimmst: Tausche zwei Karten auf dem Spielplan miteinander.



Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zuges: Entferne eine Bedrohungskarte aus deiner Auslage.



Ignoriere den Effekt eines Gefahren-Würfels.

IMPRESSUM

Spiellautor: Michael Rieneck
Textautor: Robert Macfarlane
Illustrationen: Jackie Morris
Grafik: Daniel Streat, Phil Cooke, Robert Hyde
© 2026 Sophisticated Games Ltd, www.sophisticated-games.com

Deutsche Ausgabe
Grafik: Michaela Kienle
3D-Grafik: Andreas Resch
Herstellung: Simone Gorgus
Redaktion: Alexandra Kunz
Vogeltexte aus *Das Buch der Vögel*
© 2026 Robert Macfarlane & Jackie Morris, erschienen bei Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin, übersetzt von Daniela Seel.

© 2026 KOSMOS
Kosmos-Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Art.-Nr. 687755
Made in China.

Hinweise zu Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

6

KOSMOS