

NATURE

FLIGHT



HABA

Für alle, die Konflikte
lieber aus dem Weg gehen.

Komplexität 4



Fliegen ist Freiheit

Du ignorierst ein Raubtier bis zum letztmöglichen Augenblick, springst dann vom Boden ab und steigst der Schwerkraft zum Trotz in den Himmel auf – das ist der Stoff, aus dem Träume sind!

Für alle Lebewesen, welche die Fähigkeit zu fliegen entwickelt haben, bedeutet sie Freiheit: die Freiheit, Räubern zu entkommen und neue Lebensräume zu entdecken, die Sicherheit und Nahrung im Überfluss versprechen ... die Freiheit, sich zu entfalten!

Willkommen im Flight-Modul!

The background of the page features a detailed illustration of several birds, likely geese or swans, in flight. They are shown from a low angle, soaring over a range of rugged, snow-capped mountains. The sky is a clear, pale blue. The birds have white bodies with dark wingtips and distinctive black and white markings on their heads and necks. Their wings are spread wide, capturing the essence of flight. The overall style is artistic and evocative, complementing the theme of freedom and flight.

Die Fähigkeit zu fliegen bietet einen so außergewöhnlichen Vorteil, dass sie sich unabhängig voneinander viermal entwickelt hat: zuerst bei Insekten vor rund 350 Mio. Jahren, dann bei gewaltigen Flugsauriern vor etwa 220 Mio. Jahren, gefolgt von Vögeln vor gut 150 Mio. Jahren und schließlich bei Fledermäusen vor ungefähr 50 Mio. Jahren.

NATURE SPIELSYSTEM

Flight ist eines von vielen Modulen, die ihr *Nature* hinzufügen könnt. Sobald ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, probiert *Flight* (und vielleicht sogar noch ein weiteres Modul) aus und gestaltet eure Spielerfahrung noch individueller. Jede Kombination aus Modulen erschafft ein einzigartiges und aufregendes Ökosystem, das es zu entdecken gilt.

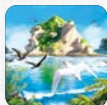
INHALT



Flight-Karten
(40)



Flight Solo-
Karten (5)



Ferner Ort (1)



Nester (20)



Spielhilfen (4)

FLIGHT AUFBAU

Baut *Nature* wie gewohnt auf – mit diesen Anpassungen:

- 1 Legt den Fernen Ort neben die Wasserstelle.
- 2 Mischt die *Flight*-Karten, um einen verdeckten *Flight*-Stapel neben dem *Nature*-Stapel zu bilden. Jeder Stapel – *Nature* und *Flight* – bekommt seinen eigenen offenen Ablagestapel.
- 3 Legt die Nester in die Nähe der Größenräder.



FLIGHT

Wenn ihr mit dem *Flight*-Modul spielt, endet die Partie nach 5 statt nach 4 Runden. Außerdem gelten die folgenden Anpassungen der *Nature*-Grundregeln:

NAHRUNG HINZUFÜGEN

Nachdem ihr Pflanzen  zur Wasserstelle gelegt habt, legt ihr pro Person auch eine gesättigte Population  auf den Fernen Ort. Im Spiel zu viert legt ihr beispielsweise 4 gesättigte Populationen  auf den Fernen Ort. Übrig gebliebene gesättigte Populationen  aus der Vorrunde werden nicht in die nächste Runde übernommen. Ihr beginnt also jede Runde mit der gleichen Anzahl, die eurer Personenzahl entspricht.

NEUE SPEZIES

Immer wenn ihr in *Flight* eine neue Spezies erhaltet, entscheidet ihr euch für eine Land- oder eine fliegende Spezies. Wenn ihr euch für eine fliegende Spezies entscheidet, legt ihr ein Nest  unter deren Größenrad , um diese Eigenschaft anzuzeigen. Trefft diese Entscheidung der Reihe nach (beginnend bei der Person mit der Startfigur) und bevor ihr eure Karten zieht.

KARTEN ZIEHEN

Während der Vorbereitung zieht ihr der Reihe nach jeweils 5 Karten – und zwar in beliebiger Aufteilung von den verfügbaren Stapeln. Ihr könntet z. B. 3 *Nature*-Karten und 2 *Flight*-Karten ziehen oder aber alle 5 Karten vom *Flight*-Stapel. Ihr dürft eure neuen Karten erst ansehen, wenn ihr alle 5 gezogen habt. Geht euch dabei ein Stapel aus, mischt den entsprechenden Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Stapel.

FLIEGENDE SPEZIES

Eine fliegende Spezies:

- kann nur von einer anderen fliegenden Spezies **gejagt** werden.
- hat eine Maximalgröße von 2.
- kann zum Fernen Ort ziehen.
- bringt am Ende des Spiels nicht die 2 Punkte für überlebende Spezies ein.

ZUM FERNEN ORT ZIEHEN

Wenn eine deiner fliegenden Spezies zu Beginn deines Ernährungszuges vollständig gesättigt ist (und nur dann!), zieht sie zum Fernen Ort, bevor du deine Ernährungsaktion ausführst.

- Wenn eine deiner Spezies zum Fernen Ort zieht, lege ihr Nest  →  auf ihr Größenrad . Damit zeigst du an, dass diese Spezies bereits zum Fernen Ort gezogen ist.
- Füge dieser Spezies eine gesättigte Population  vom Fernen Ort hinzu, falls dort noch eine liegt. Ihr gefressenes Fleisch  bringt dir bei der Rundenwertung Punkte ein. Diese Spezies hat erfolgreich eine Familie gegründet!
- Solange sich eine Spezies am Fernen Ort befindet, wird sie für den Rest dieser Ernährungsphase ignoriert. Sie kann also nicht **sammeln**, **jagen** oder **gejagt** werden, und keine ihrer Merkmalsfähigkeiten wird ausgelöst.
- Zu Beginn der Wertung (Nachschlageheft, Seite 7) lege all deine leeren Nester  wieder unter die Größenräder  deiner fliegenden Spezies. Sie sind nun wieder im Spiel – gerade rechtzeitig zur Wertung!

ANDERE MODULE

Amazon Rainforest

- Fliegende Spezies können Früchte  vom Blätterdach **fressen**, als ob sie das Merkmal *Klettern* hätten.
- Fliegende Spezies können von Spezies mit dem Merkmal *Klettern* **gejagt** werden.

Jurassic

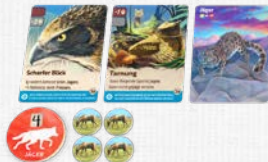
- Fliegende Spezies haben eine Maximalgröße von 4.

Arctic Tundra, Sahara Desert, and Climate

- Fliegende Spezies, die zum Fernen Ort gezogen sind, erhalten 2 Kälteschutz ❄️ oder 2 Hitzeschutz 🔥.

FLIGHT BEISPIEL

1 Es befinden sich 3 Spezies im Spiel.



Scotts Jäger

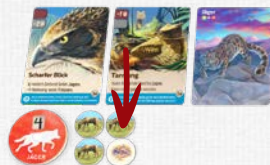


Maddies fliegende Spezies



Doms fliegende Spezies

2 In Scotts Ernährungszug **verhungert** 1 Population $\rightarrow$ seines Jägers, weil es kein geeignetes Ziel für seine **Jagd** gibt. Der Jagdwert seiner Spezies beträgt 5: 4 durch ihre Größe und +1 durch ihre Tarnung. Die Verteidigungswerte der beiden fliegenden Spezies betragen jeweils 6: 2 durch ihre Größe and +4 durch Schwarmbildung.



Scotts Jäger



Maddies fliegende Spezies

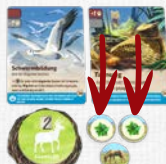


Doms fliegende Spezies

3 In Maddies Ernährungszug **sammelt** ihre Spezies 2 Pflanzen von der Wasserstelle.



Scotts Jäger



Maddies fliegende Spezies



Doms fliegende Spezies

4

In Doms Ernährungszug **sammelt** seine Spezies 2 Pflanzen von der Wasserstelle und zieht dann sofort (durch den Effekt von Schwarmbildung) zum Fernen Ort. Dom legt das Nest dieser Spezies auf ihr Größenrad , um anzuzeigen, dass sie für den Rest der Ernährungsrunde ignoriert wird.



Scotts Jäger



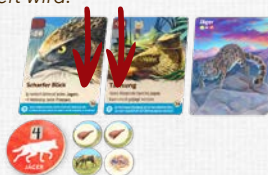
Maddies fliegende Spezies



Doms fliegende Spezies

5

In Scotts nächstem Ernährungszug **jagt** er Maddies Spezies, deren Verteidigungswert um 2 gesunken ist, weil sich Doms Spezies mit Schwarmbildung nun am Fernen Ort befindet, wo sie ignoriert wird.



Scotts Jäger



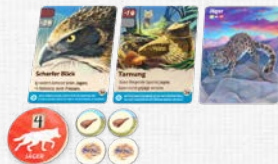
Maddies fliegende Spezies



Doms fliegende Spezies

6

Zu Beginn von Maddies nächstem Ernährungszug zieht auch ihre Spezies zum Fernen Ort. Das bedeutet, dass in Scotts nächstem Ernährungszug wieder 1 Population seines Jägers **verhungern** wird.



Scotts Jäger



Maddies fliegende Spezies



Doms fliegende Spezies

SOLO-REGELN

Eine Solo-Partie endet immer nach 4 Runden, unabhängig von der Anzahl der verwendeten Solo-Module. Beim Spielen mit *Flight Solo* gelten die folgenden Anpassungen der *Nature Solo*-Regeln:

AUFBAU

Baue das Spiel nach den *Nature Solo*-Regeln auf. Mische die *Nature Solo*-Karten mit den Solo-Karten aus allen verwendeten Modulen und bilde daraus Rani's Deck. Es gibt 4 *Flight Solo*-Karten, die auf diese Weise Rani's Deck hinzugefügt werden.

VORBEREITUNG

Wenn Rani während der Vorbereitung eine neue Spezies erhält, befolge die zusätzlichen Spezies-Anweisungen auf ihrer Solo-Karte. Bei manchen Solo-Karten musst du der jeweiligen Spezies sofort beim Ausspielen ein oder mehrere Merkmale geben. Befolge dafür die folgenden Schritte.

Einer neuen Spezies „beim Ausspielen“ Merkmale geben:

1. Ziehe so lange Karten vom entsprechenden Stapel, bis du die gesuchte(n) Merkmalskarte(n) gefunden hast.
2. Lege alle auf diese Weise gezogenen, aber nicht benötigten Karten auf den Ablagestapel.

Ist der Stapel aufgebraucht, bevor du die benötigte(n) Merkmalskarte(n) gefunden hast, durchsuche den/die entsprechenden Ablagestapel. Wirst du auch dort nicht fündig, erhält die Spezies diese(s) Merkmal(e) nicht.

Falls zu Beginn der Partie weniger als 5 Pflanzen  an der Wasserstelle liegen, bringt Rani ihre erste Spezies als fliegende Spezies ins Spiel.

Beim Kartenziehen in Schritt 3 der Vorbereitung geben der gewählte Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der verwendeten Module vor, wie Rani Karten zieht. Ziehe Karten entsprechend der folgenden Tabelle, mische sie zusammen und bilde daraus einen verdeckten Stapel als Rani's Hand:

Module mit eigenen Merkmalskarten	Karten ziehen pro Modul	Karten ziehen vom <i>Nature</i> -Stapel				
		Maus	Kaninchen	Fuchs	Tiger	Schneeleopard
1	3	2	3	4	5	6
2	2					
3+	1					

ANPASSUNGSPHASE

Wie üblich, kann auch Rani keiner nicht-fliegenden Spezies das Merkmal *Schwarmbildung* geben.

ERNÄHRUNGSPHASE

Falls gleichzeitig mehr als eine von Rani's Spezies an den Fernen Ort ziehen würde, entscheidet sie sich zuerst für die älteste (am weitesten links liegende) unter ihnen.



SCHLÜSSELBEGRIFFE

Fliegende Spezies:

Ignoriert:

Eine Spezies, die zum Fernen Ort ziehen kann.

Eine Spezies, die (beim Jagen) ein Merkmal ignoriert, verhält sich so, als würde dieses Merkmal nicht existieren.

Zum Fernen Ort ziehen:

Jede fliegende Spezies, die zu Beginn deines Ernährungszuges vollständig gesättigt ist, zieht sofort zum Fernen Ort. Dort wird sie bis zum Beginn der Wertung vollständig ignoriert.



Tarnung

Eine Spezies mit **Tarnung** erhält beim **Jagen** +1 auf ihren Jagdwert .

Eine Landspezies mit **Tarnung** kann auch fliegende Spezies **jagen**.

Beachte: **Tarnung** macht eine Spezies nicht automatisch zum Jäger. Dafür ist ein Merkmal mit diesem Icon → nötig.

Eine Spezies mit **Tarnung** kann nur von Spezies **gejagt** werden, die **Tarnung** ignorieren – z. B. dank des Merkmals **Scharfer Blick**.



Schwarmbildung

Wenn eine Spezies mit **Schwarmbildung** **gejagt** wird, erhöht sie ihren Verteidigungswert um 2 für jede (auch gegnerische) Spezies mit **Schwarmbildung**, die noch nicht zum Fernen Ort gezogen ist – sich selbst eingeschlossen.

Beispiel: Wenn es nur 1 Spezies mit **Schwarmbildung** gibt, erhält diese +2 auf ihren Verteidigungswert . Bei 2 Spezies mit **Schwarmbildung** erhalten sie jeweils +4 und bei 3 Spezies sind es schon +6 . Bedenkt, dass Spezies mit **Schwarmbildung** am Fernen Ort ignoriert werden, sodass sie dann auch den Verteidigungswert anderer Spezies mit **Schwarmbildung** nicht mehr erhöhen.

Eine vollständig gesättigte Spezies mit **Schwarmbildung** zieht sofort am Ende deines Ernährungszuges zum Fernen Ort statt erst zu Beginn deines nächsten Ernährungszuges. Der frühe Vogel fängt den Wurm!

Vögel fliegen in V-Formation, um auf langen Flügen Energie zu sparen. Der Leitvogel verringert den Luftwiderstand und erleichtert so den nachfolgenden Vögeln das Fliegen. Indem sie sich an der Spitze mit dieser anstrengenden Aufgabe abwechseln, stellen sie die Ausdauer des ganzen Schwarms sicher.



Scharfer Blick

Scharfer Blick erhöht den Verteidigungswert 🍄 einer Spezies um 2, wenn sie **gejagt** wird.

Außerdem ignoriert sie beim **Jagen** sämtliche *Tarnung*-Merkmale.

Eine Spezies mit *Scharfer Blick* erhält beim **Fressen** 1 Nahrung zusätzlich. Diese stammt aus derselben Quelle wie die ursprüngliche Nahrung: von der Wasserstelle bei Pflanzen 🌱 und aus dem Vorrat bei Fleisch 🍖.



Nestbau

Eine Spezies mit dem Merkmal *Nestbau* erhält +1 auf ihren Verteidigungswert 🍄, wenn sie **gejagt** wird.

Auslösebedingung: sobald Spezies vom Fernen Ort zurückkehren (am Ende der Ernährungsphase vor der Wertung), sofern noch Pflanzen 🌱 an der Wasserstelle liegen.

Effekt: Spezies erhält 1 gesättigte Population 🐣 aus dem Vorrat.



Samenausbreitung

Wenn eine Spezies mit Samenausbreitung zum ersten Mal während einer ganzen Ernährungsphase **sammelt**, lege 3 Pflanzen 🌱 aus dem Vorrat zur Wasserstelle. Dies geschieht automatisch – du kannst nicht bestimmen, weniger als 3 Pflanzen 🌱 dazuzulegen.

Einige Samen müssen erst den Verdauungstrakt eines Vogels durchlaufen, um erfolgreich keimen zu können. Verdauungsenzyme machen die Samenschale weicher, was die Keimung erleichtert, während der nährstoffreiche Kot als natürlicher Dünger für das weitere Wachstum dient.

FAQ

Darf ich mich während der Vorbereitung für eine fliegende Spezies entscheiden, auch wenn sie die Maximalgröße von 2 überschreiten würde?

Ja, aber sie würde jeden Größenbonus verlieren, der sie größer als 2 (oder 4 mit *Jurassic*-Modul) machen würde.

Kann ich bestimmen, welche meiner fliegenden Spezies die gesättigte Population  vom Fernen Ort erhält, wenn es dort nicht genug für all meine Spezies gibt?

Ja, du bestimmst die Reihenfolge, wenn mehrere deiner Spezies gleichzeitig zum Fernen Ort ziehen.

Frisst eine Spezies mit Scharfer Blick eine zusätzliche Frucht  im Amazon Rainforest-Modul?
Ja!

GAME DESIGN

Autor Dominic Crapuchettes

Redaktion Tony Mastrangeli, Scott Rencher, Ben Goldman, Madeleine Zehnle,
Evan Shorrock, Ross Connell, Sam Sanders

Nature Playtest-Team Andrew Clifton, Drew Tschetter, Edward Krell, Jared Cleary,
Paul Ogle, Robert Durant

Weitere Playtest-Personen Julia Williamson, Connie Vogelmann, Elli Amir

Autor des Solo-Spiels Richard Wilkins

GRAFIK

Künstlerische Leitung Tony Mastrangeli

Schachtel-Cover Lauren Helton

Illustrationen Lauren Helton

Grafikdesign Tony Mastrangeli, Ben Goldman, Andrew Frisch, Gamze Derinoz,
Stefanie Neumann

TEXT

Spielanleitung Dominic Crapuchettes, Madeleine Zehnle, Liz Miller

Flavor-Texte Madeleine Zehnle, Dominic Crapuchettes

Lektorat Ross Connell, Jeffrey Lamb, Evan Shorrock, Ginny Loveday, Sam Sander,
Laura Beetz, Artur Koch, Markus Singer

Deutsche Übersetzung ... Patrick Tonn