

DIE GROSSE REISE

8+
2-8
20+



WAGEMUTIG IN DEN SÜDEN

Jedes Jahr wagen Millionen von Vögeln aufs Neue ein immenses Abenteuer: Die große Reise in den Süden, wo sie einen warmen Winter mit Nahrung in Hülle und Fülle verbringen werden. Schlüpft in die Rolle von Zugvögeln, begeben euch auf eine Odyssee über tausende Kilometer und wählt die beste Flugstrategie, um den unzähligen Gefahren zu trotzen, die euch unterwegs erwarten.

ZIEL DES SPIELS

Stürzt euch in ein packendes Rennen in den Süden! Ihr müsst die Risiken jeder Flug- etappe abwägen, eure Flughöhe mit Bedacht wählen und landen, bevor ihr abstürzt. Jeder Spieler wählt dabei seine eigene Vogelart, alle mit ihren eigenen Stärken und Schwächen, Start- und Zielorten. Egal ob Schwarzmilan, Weißstorch, Rauchschwalbe oder Garten- rotschwanz – wer sein Winterquartier als Erster erreicht, gewinnt!



INHALT



55 Flugkarten



24 Aufwindplättchen



1 Spielplan



52 Gefahrenmarker
(in 8 Farben, mit jeweils einem Marker als Ersatz)



8 Vogeltauleaus



8 Reisemarker
(einer in jeder Farbe)



8 Spielfiguren
(eine in jeder Farbe)

SPIELAUFBAU

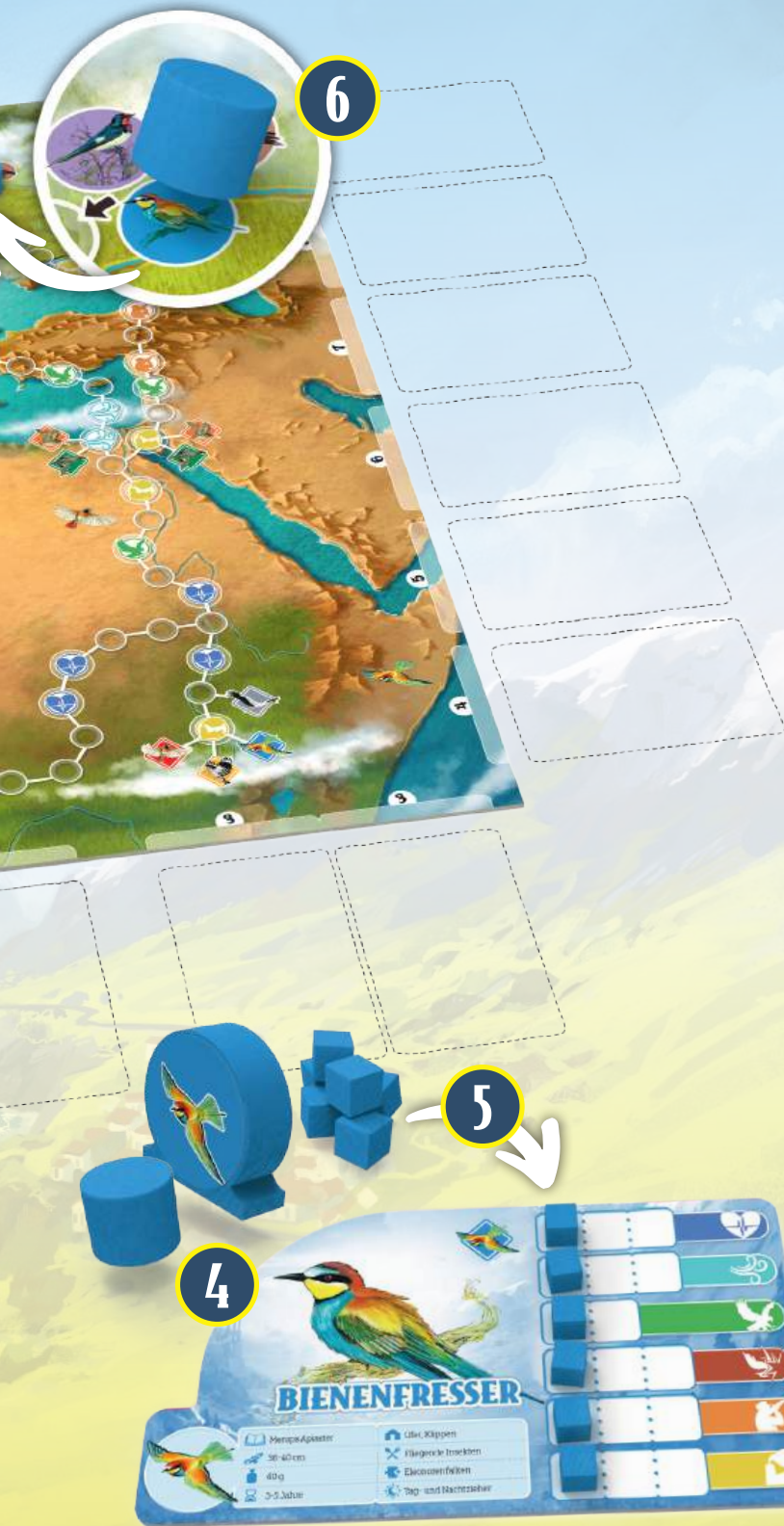
- 1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- 2 Mischt die Flugkarten gut durch und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben die linke untere Ecke des Spielplans.
- 3 Bildet mit den Aufwindplättchen einen allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan.
- 4 Wählt entweder zufällig ein Vogeltableau oder sucht euch beginnend mit dem jüngsten Spieler und dann im Uhrzeigersinn eines aus. Nehmt euch dann das zugehörige Spielmaterial in der Farbe eurer Vogelart: Den Reisemarker, die Spielfigur und alle Gefahrenmarker.
- 5 Legt das Vogeltableau vor euch ab und platziert auf dem linken Feld jeder Gefahrenleiste einen Gefahrenmarker.

Hinweis:

Einige Vogelarten sind immun gegen bestimmte Gefahren. Das erkennt ihr daran, dass auf dem Vogeltableau dieser Art eine Gefahrenleiste leer ist und dementsprechend auch kein Gefahrenmarker benötigt wird.

- 6 Platziert euren Reisemarker auf dem jeweiligen Startfeld eurer Vogelart.
- 7 Stellt eure Spielfigur unterhalb des Flugkarten-Nachziehstapels hin.





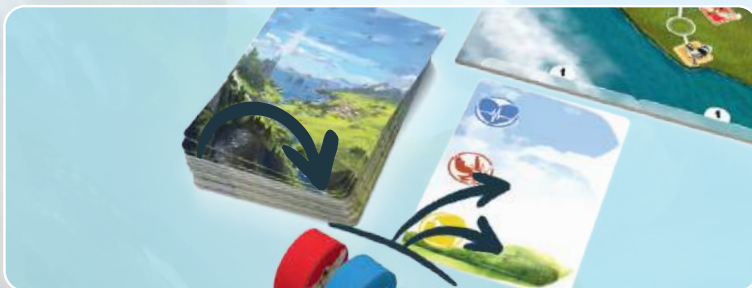
SPIELABLAUF

DIE GROSSE REISE wird über mehrere Etappen gespielt, bis ein Spieler eines der Winterquartiere seiner Vogelart erreicht hat – jede Vogelart hat zwischen 3 und 5 mögliche Winterquartiere, zu denen unterschiedliche Routen mit verschiedensten Gefahren führen. Während jeder Etappe müsst ihr eure Spielfiguren den Flugkarten entlangbewegen, Wagnisse eingehen und landen, bevor ihr abstürzt. Nur eine erfolgreiche Landung bringt euch eurem Ziel näher, aber je früher ihr landet, desto weniger weit kommt ihr. Nur wer wagt, gewinnt – wagt ihr aber zu viel, bleibt ihr auf der Strecke.



DIE ETAPPE

Eine Etappe besteht aus bis zu 12 Runden. Zu Beginn jeder Runde zieht ein beliebiger Spieler eine Flugkarte vom Nachziehstapel und platziert sie offen auf dem ersten leeren Kartenfeld des Spielplans, von links nach rechts (und ab der 7. Karte von unten nach oben). Eine Etappe dauert so lange, bis alle Spieler **gelandet** oder **abgestürzt** sind, oder die 12. Flugkarte abgehandelt wurde. Je weiter ihr während einer Etappe kommt, desto weiter dürft ihr euren Reisemarker auf dem Spielplan bewegen.



DIE FLUGKARTEN

Alle Flugkarten haben 3 Flughöhen: Die niedrige, mittlere und hohe Flughöhe. Jede davon kann eine Gefahr zeigen, welche die Vögel auf dieser Flughöhe erwartet.

Hinweis:

Um landen zu können, muss sich die Spielfigur auf der niedrigen Flughöhe befinden.



FLUGKARTEN AUFDECKEN

Bei der ersten Flugkarte, die in einer Etappe aufgedeckt wird, müssen alle Spieler ihre Spielfigur entweder auf der niedrigen oder der mittleren Flughöhe platzieren. Es darf nicht mit der hohen Flughöhe begonnen werden.

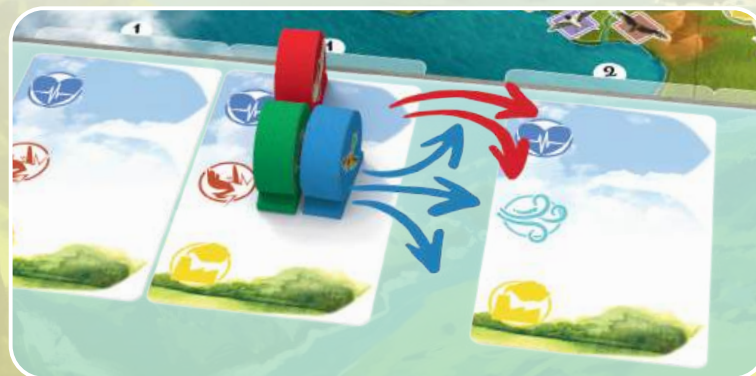


In jeder folgenden Runde müssen sich alle Spieler für eine der folgenden Optionen entscheiden, nachdem die neue Flugkarte aufgedeckt wurde:

Auf der Flughöhe bleiben: Die Spielfigur wird auf der nächsten Karte auf der gleichen Flughöhe platziert.

Aufsteigen: Die Spielfigur wird auf der nächsten Karte eine Flughöhe weiter oben platziert.

Absteigen: Die Spielfigur wird auf der nächsten Karte eine Flughöhe weiter unten platziert.



Achtung:

Nur von der niedrigen Flughöhe kann gelandet werden (siehe LANDUNG, S. 6).

DIE GEFAHREN

Es gibt 6 verschiedene Gefahrensymbole:



Hinweis:

Die grobe Verteilung der Gefahren auf den verschiedenen Flughöhen ist oben links auf dem Spielplan angegeben. Der leere Kreis steht dabei für Karten ohne Gefahr auf dieser Flughöhe.



Immer, wenn eine Spielfigur auf einer neuen Karte platziert wird, muss der entsprechende Spieler die etwaige **Gefahr** seiner Flughöhe abhandeln. Dazu wird auf dem jeweiligen Vogeltableau der Gefahrenmarker der Leiste, die dem Gefahrensymbol entspricht, ein Feld nach rechts bewegt. Ist diese Gefahrenleiste bei einer Vogelart leer, ist diese immun gegen diese Gefahr und sie kann ignoriert werden. Kann der Gefahrenmarker nicht bewegt werden (weil er schon ganz rechts steht) stürzt der Vogel ab (siehe **ABSTURZ & AUFWINDPLÄTTCHEN**, S. 6).



ABSTURZ & AUFWINDPLÄTTCHEN



Wenn ein Gefahrenmarker bewegt werden müsste, der bereits auf dem Feld außen rechts liegt, stürzt der Vogel ab. Die Etappe endet für diesen Spieler, er legt seine Spielfigur unterhalb des Nachziehstapels ab und sein Reisemarker darf **nicht** bewegt werden. Dieser Spieler erhält ein Aufwindplättchen vom allgemeinen Vorrat und legt es offen (Vogel-seite nach oben) neben sein Vogeltableau.

Würde der Vogel eines Spielers abstürzen, der bereits ein offenes Aufwindplättchen hat, muss stattdessen das Aufwindplättchen umgedreht werden. Die Gefahr, die ihn zum Absturz gebracht hätte, wird in diesem Fall einmalig ignoriert.

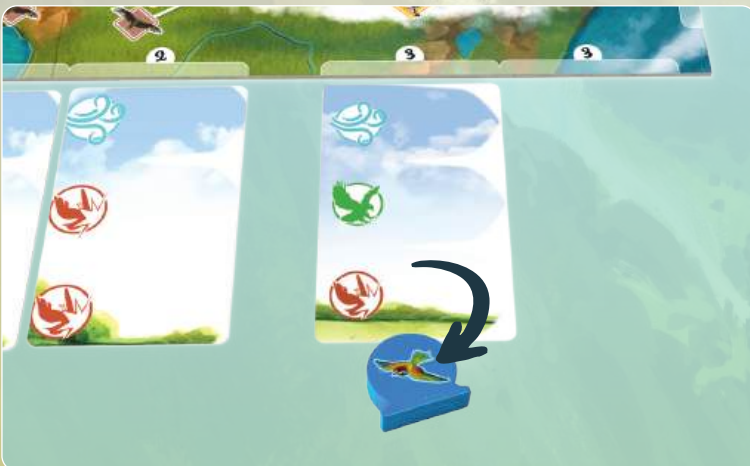
Hinweise:

Einmal erhalten, behaltet ihr die Aufwindplättchen, auch wenn sie umgedreht wurden. Es kann bei Spielende relevant sein, wie oft ihr abgestürzt seid (siehe SPIELENDEN, S. 8).



LANDUNG

Wenn sich die Spielfigur eines Spielers, **nachdem** die etwaige Gefahr abgehandelt wurde, auf der **niedrigen Flughöhe** befindet, kann dieser Spieler sich entscheiden, zu landen. Die Etappe endet für diesen Spieler und er legt seine Spielfigur unterhalb der Flugkarte ab, bei der er gelandet ist. Er darf seinen Reisemarker bei Etappenende um so viele Felder bewegen, wie oberhalb dieser Karte angegeben ist (siehe S. 7).



NEUE FLUGKARTE AUFDECKEN

Ist das Etappenende noch nicht erreicht (siehe S. 7), nachdem alle Gefahren einer Flugkarte abgehandelt wurden und alle Spieler Gelegenheit hatten, zu landen, wird eine neue Flugkarte aufgedeckt. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit. Spieler, die abgestürzt oder gelandet sind, nehmen an folgenden Runden dieser Etappe nicht mehr teil.

Wurde die 12. Flugkarte abgehandelt, endet die Etappe. Alle Spieler auf der niedrigen Flughöhe landen automatisch und **alle auf der mittleren oder hohen Flughöhe stürzen automatisch ab**.



ETAPPENENDE & REISEMARKER BEWEGEN

Sobald alle Spieler entweder abgestürzt oder gelandet sind, endet die aktuelle Etappe (spätestens nach der 12. Flugkarte).

Falls noch kein Spieler eines seiner Winterquartiere erreicht hat, bereitet ihr eine neue Etappe vor:

1. Setzt alle Gefahrenmarker zurück auf ihre Grundposition.



2. In der Reihenfolge, in der ihr gelandet seid, bewegt ihr euren Reisemarker auf dem Spielplan voran. Um wie viele Felder ihr euren Reisemarker bewegen müsst, ist oberhalb der Flugkarte, bei der ihr gelandet seid, angegeben.



Achtung:

Landet ihr mit eurem Reisemarker dabei auf einem Feld mit Gefahrensymbol, bewegt ihr sofort den entsprechenden Marker auf eurem Vogeltabelleau um einen Schritt nach rechts und habt damit einen Nachteil für die nächste Etappe.



Zur Erinnerung: Spieler, die abgestürzt sind, dürfen ihren Reisemarker nicht bewegen.

3. Entfernt alle Flugkarten und legt sie auf einen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel.



4. Beginnt eine neue Etappe, indem ihr eine neue Flugkarte aufdeckt, eure Spielfiguren wieder aufstellt und auf der niedrigen oder der mittleren Flughöhe platziert.

Hinweise:

- Bei einer Gabelung des Migrationspfads entscheidet ihr selbst, welchen Weg ihr einschlagt. Achtet dabei nicht nur auf die Länge des Weges, sondern auch auf die Gefahren auf dem Spielplan.
- Es dürfen mehrere Reisemarker auf dem gleichen Feld stehen.
- Gefahren auf dem Spielplan werden nur ausgelöst, wenn ein Reisemarker darauf landet. Seid ihr in der letzten Etappe abgestürzt und euer Reisemarker steht auf einem Feld mit Gefahrensymbol, müsst ihr den entsprechenden Gefahrenmarker **nicht** ein zweites Mal bewegen.

SPIELENDE

Falls am Ende einer Etappe ein Spieler ein Winterquartier seiner Vogelart erreicht hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt. Haben am Ende einer Etappe mehrere Spieler eins ihrer Winterquartiere erreicht, gewinnt derjenige von ihnen, der weniger Aufwindplättchen hat (d.h. weniger oft abgestürzt ist). Steht dabei unentschieden, gewinnt von den Beteiligten derjenige, der noch ein offenes Aufwindplättchen hat. Ist das bei mehreren oder keinem der Beteiligten der Fall, gewinnt derjenige von ihnen, der in der letzten Etappe früher gelandet ist.

Hinweis:

Die Winterquartiere müssen nicht genau erreicht werden. Überzählige Schritte verfallen in diesem Fall.



Die Winterquartiere:



DIE VOGELARTEN



Der Schwarzmilan ist ein Langstreckenzieher. Im Herbst zieht er nach Afrika und verbringt den Winter südlich der Sahara. Der Schwarzmilan ist ein opportunistischer Zugvogel, der günstige Wetterlagen ausnutzt und dabei sehr lange Strecken mit nur kurzen Zwischenstopps ziehen kann. Er bevorzugt den Gleitflug, kann aber auch längere Strecken im Schlagflug zurücklegen, wenn Wetter oder Topologie ihn dazu zwingen. Er vermeidet lange Flüge über offenes Wasser und bevorzugt Meerengen wie die Straße von Gibraltar und den Bosphorus.



Der Weißstorch ist fähig, sehr lange Strecken in einem Flug zurückzulegen, bis er in seinem Winterquartier südlich der Sahara und bis zu Südafrika ankommt. Er migriert in sehr großen Gruppen von bis zu mehreren hundert Individuen. Um Energie zu sparen, nutzt er günstige Wetterlagen, um lange Strecken im Gleitflug zurückzulegen. Er vermeidet Flüge über offenes Wasser und sucht sich die kürzesten Meerengen. Leider fallen viele Weißstörche der Kollision mit Starkstromleitungen zum Opfer.



Der Gartenrotschwanz fliegt überwiegend nachts bis in die Sahelzone (die Übergangszone zwischen der Sahara und der südlich davon gelegenen Trockensavanne). Vor seinem Zug sammelt er sich große Energiereserven an, die für den Flug über das Mittelmeer benötigt werden. Nach einem kurzen Zwischenstopp in Nordafrika überquert er die Sahara. Der Gartenrotschwanz ernährt sich ausschließlich von Wirbellosen, was seinen Rückflug bei Trockenperioden im Winterquartier erschweren kann.



Die Waldschnepfe ist ein sehr weit verbreiteter Vogel. Es gibt zwei große Brutpopulationen: Eine, die im Westen Russlands brütet und in Südeuropa und Nordafrika überwintert, und eine zweite, die in Westeuropa brütet und nicht in den Süden zieht. Die ziehende Brutpopulation fliegt nachts, um Raubvögeln zu entgehen. Die Waldschnepfe ist bei Jägern sehr beliebt.



Die Krickente, auch Wachtelente genannt, zählt zu den am weitesten verbreiteten Entenarten der nördlichen Hemisphäre. Sie brütet in Nordeuropa und Russland, und zieht im Herbst bis nach Nordafrika, ist aber auch in Zentral- und Südeuropa ein häufig gesehener Gast, wenn sie sich auf ihren Zwischenstopps in Teichen und Seen Nahrung sucht.



Die Rauchschwalbe ist ein sehr geselliger Zugvogel, der in Gruppen von mehreren tausend Individuen übernachtet. In ihrem größten bekannten Winterquartier im Südosten Nigerias nächtigen bis zu 1,5 Millionen Rauchschwalben gemeinsam. Sie zieht in kleineren Trupps bis nach West- und Zentralafrika und kann sich im Flug ernähren. Für die großen Etappen über das Mittelmeer und die Sahara fressen sie sich dennoch Energiereserven an. Die Rauchschwalbe leidet stark unter dem Verlust von Lebensraum durch Urbanisierung.



Der Bienenfresser bevorzugt warmes Klima. In Deutschland galt er in den 1980er Jahren als ausgestorben, seit 1990 wandert er jedoch wieder ein. Er zieht ab Mitte Sommer in Gruppen Richtung Süden und nutzt besonders heiße Tage, um im Gleitflug weite Strecken zurückzulegen, wobei er sehr große Flughöhen erreicht. Da der Bienenfresser sich ausschließlich von fliegenden Insekten ernährt, ist er stark vom Insektenschwinden betroffen.



Der Wiedehopf überwintert in der Sahelzone Afrikas. Er zieht überwiegend nachts in relativ hohen Flughöhen von über 1000 m. Der Wiedehopf zieht meistens einzeln und nachts, um Fressfeinde zu vermeiden. Die Alpen, das Mittelmeer und die Sahara werden in der Regel in ihrer gesamten Breite ohne Umgehungsstrategien überflogen. Er hat stark mit Trockenperioden in seinem Winterquartier in Afrika zu kämpfen.

DIE GEFAHREN

NATÜRLICHE GEFAHREN



Erschöpfung

Die große Reise in den Süden ist ein energieraubendes Unterfangen. Die meisten Zugvögel fressen sich vor ihrer Migration eine Energiereserve an, von der sie auf ihrem Weg zehren können, dennoch ist das für viele von ihnen nicht genug. Regelmäßiges Rasten ist für die Zugvögel unumgänglich, was die Strecken über das Mittelmeer und die Sahara umso schwieriger macht.



Wind

Der Wind ist ein tückisches Hindernis. Starke Gegenwinde können die Zugvögel nicht nur dringend benötigte Energiereserven kosten, sondern sie auch von ihrem Pfad abbringen. Insbesondere auf den gefährlichen Strecken über offenes Meer und die Sahara kann das ein großes Problem darstellen.



Raubtiere

Raubtiere sind vor allem für die kleineren Zugvögel eine stetige Bedrohung. Während der Rast sind sie Landraubtieren ausgesetzt, Falken und Milane fangen andere Vögel aber sogar im Flug! Und obwohl die meisten Räuber tags jagen, sind auch Nachtzieher nicht völlig sicher: Der Riesenabendsegler – Europas größte Fledermaus – erbeutet regelmäßig ziehende Kleinvögel.

MENSCHENGEMACHTE GEFAHREN



Zusammenstoß

Zusammenstöße mit Gebäuden, Windkraftanlagen, Stromleitungen und Flugzeugen sind ein großes Problem für Zugvögel. Das Risiko ist für Nachtzieher größer als für Tagzieher und erschwert die Migration durch dicht bevölkerte Gebiete.



Jagd

Auch wenn die Jagd auf Zugvögel in den meisten Ländern stark reguliert ist, bleibt der Druck durch Jagd bestehen. Vor allem der Bestand von viel bejagten Arten wie Waldschnepfe und Krickente kann durch übermäßige Jagd in bestimmten Regionen bedroht werden.



Verschmutzung

Umweltverschmutzung unterschiedlicher Art ist für Zugvögel ein großes Problem. Lichtverschmutzung schränkt die Sicht von Nachtziehern ein, Verschmutzung durch Chemikalien und Kohlekraftwerke kann Vögel vergiften und Mülldeponien, die eine vermeintlich gute Nahrungsquelle präsentieren, stellen ebenfalls eine Bedrohung für Zugvögel dar. Die zunehmende Bebauung und der damit einhergehende Verlust von Lebensräumen führt zudem dazu, dass Zugvögel immer größere Strecken zurücklegen müssen, um einen Ruheplatz zu finden.





Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com




 LIKE & FOLLOW

Anmerkung: Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.



Unter Lizenz von:
 Biotope Communication Édition
 30 boulevard Maréchal Foch 34140 Mèze
 All rights reserved, © 2024

Autor: Charlec
Illustration: Maud Briand | Guillaume Tavernier
Grafik: Benjamin Treilhou

Game Factory Version: © 2025
Redaktion: Lorenz Vollenweider
Illustration: Andreas Rocha
Grafik: Melanie Friedli

Exclusive Distribution:
 Carletto Deutschland GmbH
 Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
 Carletto AG | Industriest. 10
 CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

