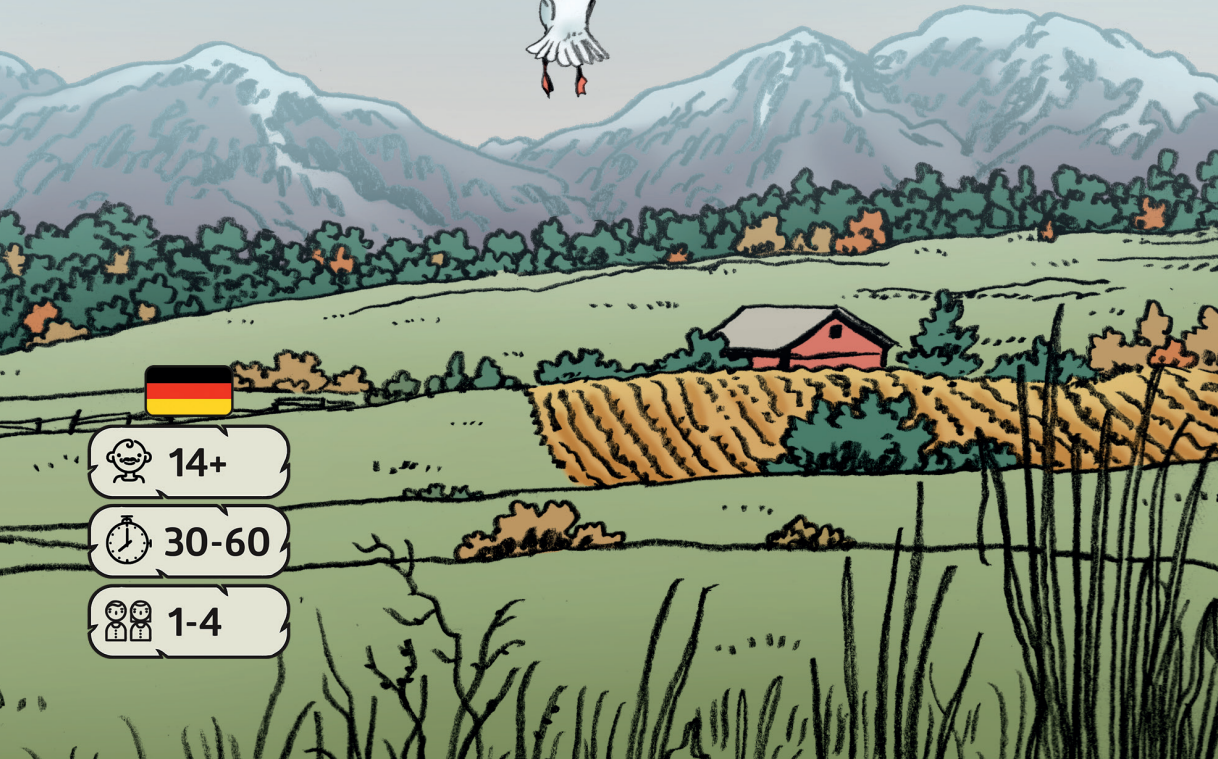




MARK SWANSON

FLOCKERS



14+



30-60



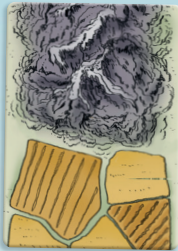
1-4

Von Norden naht der Winter mit eisiger Kälte. Mit lautem Geschnatter signalisierst du den anderen Schneegänsen, dass es Zeit ist loszufliegen. Der Schwarm, der zuerst den Süden erreicht, findet das beste Gelände vor. Aber seid wachsam: Überall lauern Raubtiere und Lockvögel!

Die einzelnen Teile



28
Geländekarten



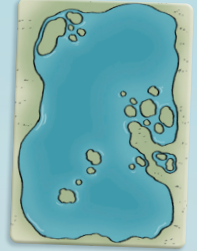
Gebirge



Wald



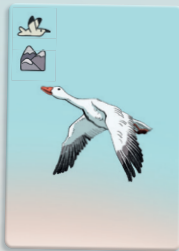
Feld



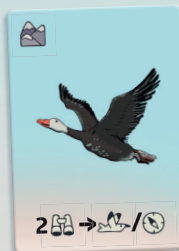
See



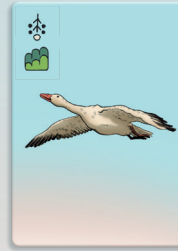
72
Schneeganskarten



Ausgewachsen
weiß



Ausgewachsen
blau



Jung
weiß



Jung
blau



5 Übersichtskarten



3 Anleitungen
Deutsch, Englisch, Französisch



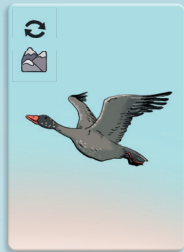
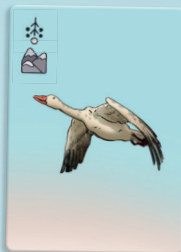
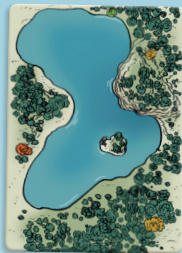
4 Schwarmfiguren
in den 4 Spielfarben

Vorbereitung

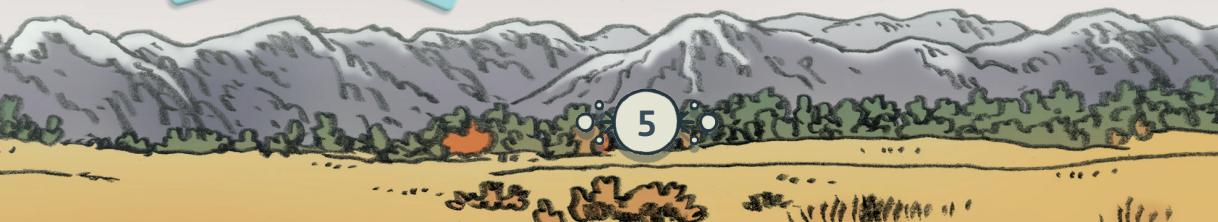
- 1 Mischt den **Geländekartenstapel** und legt ihn auf eine Seite des Tisches.
- 2 Deckt nacheinander 4 Geländekarten auf. Legt die erste aufgedeckte Karte, die 2+ Geländearten zeigt, in die Tischmitte. Dies ist der Anfang der **Flugroute**.
- 3 Legt die übrigen 3 **Geländekarten** offen nebeneinander neben den Geländekartenstapel.
- 4 Mischt den **Schneeganskartenstapel**.
- 5 Teilt jeder Person verdeckt 5 Karten aus.
- 6 Legt den Schneeganskartenstapel auf den Tisch, deckt 3 **Schneeganskarten** auf und legt sie offen nebeneinander neben den Stapel.
- 7 Wählt 1 **Schwarmfigur** aus und stellt sie links neben die einzelne Geländekarte in der Tischmitte.

Wählt per Zufall eine Person aus, die anfängt. Nun seid ihr bereit, nach Süden zu fliegen!





7



Die Spielidee

Das Ziel von Flockers ist es, am weitesten und schnellsten nach Süden zu fliegen! Im Laufe der Partie spielst du deine Handkarten aus, um einen Schneegansschwarm zu bilden, der bestmöglich über das darunterliegende Gelände navigiert.


Das Ausspielen von Karten kann die Flugroute verlängern, deine Schwarmfigur vorwärts bewegen oder den Gänsen das Gras ermöglichen – damit sie kräftig genug sind, um ihren Weg nach Süden fortzusetzen. Auf in die Lüfte!

Der Ablauf

Die soeben ausgewählte Person beginnt und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Zug besteht aus den folgenden Schritten:

- 1 **Füge deinem Schwarm eine Gans hinzu**
- 2 **Fülle deine Kartenhand wieder auf**

- 1 **Füge deinem Schwarm eine Gans hinzu**

Sobald du an der Reihe bist, musst du **aus deinen Handkarten** 1 Gans auswählen und sie offen vor dir deinem Schwarm hinzufügen. Die Karten können ein **Geländesymbol**  und/oder eine Aktion anzeigen, die du ausführen darfst, falls es dir möglich ist.





Die ERSTE Gans, die du ausgespielst, ist deine **Leitgans**. Alle weiteren ausgespielten Gänse müssen rechts von deiner Leitgans und leicht ober- oder unterhalb dieser platziert werden, so dass sie ein „V“ bilden.

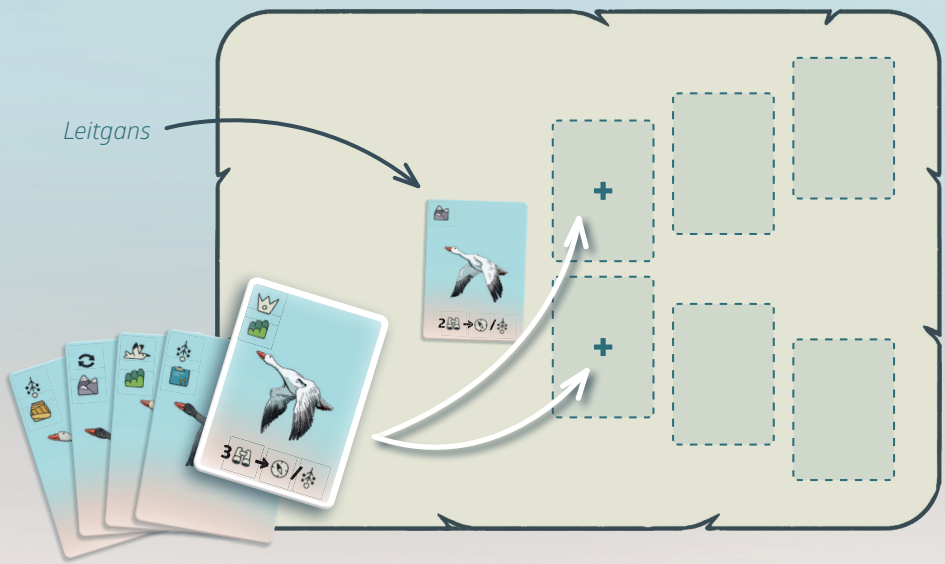
Du kannst nie mehr als 7 Gänse in deinem Schwarm haben – 1 Leitgans und maximal je 3 in der oberen und unteren Reihe.

Sobald dein Schwarm 7 Gänse umfasst oder du die 10. Geländekarte erreicht oder überschritten hast, und du etwaige Aktionen ausgeführt hast, endet die Partie für dich. **Fülle deine Kartenhand nicht wieder auf.** Deine

Schwarmfigur hat den weitesten Punkt der Flugroute erreicht und du musst das Ende der Partie abwarten, um herauszufinden, ob deine Reise für den Sieg reicht.

2 Fülle deine Kartenhand wieder auf

Fülle deine Handkarten wieder auf 5 auf, indem du 1 der 3 offenen Karten neben dem Schneeganskartenstapel ziehst. Decke anschließend 1 weitere Karte vom Stapel auf und lege sie an die nun leer gewordene Stelle. Ist der Zugstapel aufgebraucht, mische den Abwurfstapel, um einen neuen Zugstapel zu bilden.



Aktionen

Beim Hinzufügen einer Schneegans zu deinem Schwarm **darfst** du die in der oberen linken Ecke angezeigte Aktion ausführen:




Fliegen: Rücke deine Schwarmfigur entlang der Flugroute entsprechend der Geländesymbole (Gebirge, Feld, Wald und See) deines Schwarms vor.

Von der Leitgans deiner Formation ausgehend, gehe nach rechts und suche **entweder** in der oberen oder unteren Reihe die erste Gans mit einem Geländesymbol.


Stimmt dieses Geländesymbol mit einem Gelände auf der Karte vor deiner Schwarmfigur überein, bewege deine Figur auf das entsprechende Gelände auf der Karte.

Weist die **nächste** Gans deines Schwarms dann ein Symbol auf, das mit einem Gelände auf der Karte vor deiner Schwarmfigur übereinstimmt, darfst du diese erneut weiterbewegen. Fahre auf diese Weise fort, bis du nicht weiter vorrücken kannst oder anhalten möchtest. Ein Geländefeld darf von einer beliebigen Anzahl von Schwarmfiguren besetzt sein.

Jule spielt eine **Flugaktion** in ihrer oberen Reihe aus und rückt ihre Schwarmfigur nach Auswahl ihrer unteren Reihe auf das Gebirge und dann auf den Wald auf der Flugroute vor.

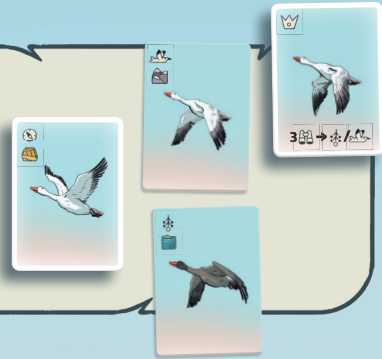


Tauschen: Tausche 2 beliebige Karten deiner Formation aus, einschließlich der gerade gespielten Karte.




Leiten: Aktiviere die auf der Karte der Leitgans angezeigte Aktion und/oder Bonusaktion. Eine Leitaktion aktiviert keine weitere Leitaktion, jedoch möglicherweise den Bonus auf der Karte der Leitgans.




*Jule spielt eine **Leitaktion** in ihrer oberen Reihe aus. Da sie 3 ausgewachsene weiße Gänse in ihrem Schwarm hat, darf sie auch die Bonusaktion ausführen. Sie entscheidet sich zunächst für das **Navigieren** und wählt dann die **Flugaktion** als Bonus.*



Bonusaktionen & Bonusgelände

Erhalte Bonusaktionen oder Bonusgelände, indem du bestimmte Gänsearten in deinem Schwarm entdeckst!






Zuordnen: Erhalte eine oder mehrere **Bonusaktionen**, falls du die auf der Karte angegebene Anzahl der Gänsearten in deinem Schwarm hast, einschließlich der Gans, die auf der Karte abgebildet ist. **3**   

Bevor du die nächste Aktion ausführst, darfst du reguläre und Bonusaktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, solange die Karte selbst nicht aus deinem Schwarm entfernt wird. Die Schwarmformation einer Person kann sich zwischen zwei Aktionen verändern; behalte also Änderungen der Geländeanordnung und der Leitgans im Auge.

Während einer Flugaktion werden **Bonusgeländesymbole** auf deinen Schneeganskarten aktiviert, sofern






die angegebene Anzahl der auf der Karte angegebenen Gänseart **2**  →   in deinem Schwarm vorkommt. Falls nicht, wird dieses



Bonusgelände ignoriert. Du darfst deine Schwarmfigur jederzeit anhalten – auch mitten auf einem Bonusgelände.


Begegnungen



Endet deine Schwarmfigur auf einem Gelände, das eine Begegnung vorsieht, musst du diese sofort ausführen.

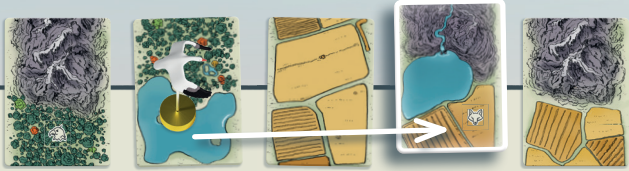
auf der nächsten Karte der Flugroute, falls es eine gibt . Führe jede neue Begegnung aus, auf der du landest!

 **Lockvogel:** **Jäger! Stiebt lieber auseinander!** Mische deinen Schwarm durch  und lege die Karten verdeckt in einer beliebigen Formation ab. Dann decke die Karten auf.

 **Fuchs, du hast die Gans gestohlen!** Entferne **1** Gans  aus deinem Schwarm und lege die Karte auf den Abwurfstapel.

 **Nordwind: Segle mit dem Wind!** Reise zu einem beliebigen Gelände

 **Weißkopfseeadler: Deine Jungen sind bedroht!** Entferne **alle** Junggänse  (siehe S. 2) aus deinem Schwarm und lege sie auf den Abwurfstapel.



*Jule spielt eine Flugaktion aus. Ihre Schneeganskarten zeigen der Reihe nach 1 Feld, 1 weiteres Feld und 1 Gebirgesymbol. Sie könnte ihren Schwarm bis zum Gebirge vorrücken, hält aber bei der **Fuchsbegegnung** an, um 1 Gans aus ihrem Schwarm zu entfernen.*



Ende der Partie

Die Partie endet, sobald die Schwarmfigur einer Person die 10. Geländekarte erreicht oder überschreitet. Diese Person füllt ihre Kartenhand nicht wieder auf. Alle anderen haben noch einen letzten Zug, sofern in ihren Schwärmen noch Platz für 1 Karte ist. Die Partie endet auch, sofern niemand mehr 1 Karte zu seinem Schwarm hinzufügen kann.



Sieg

Die Person, die mit ihrer Schwarmfigur auf der Flugroute am weitesten nach Süden gereist ist, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit dem größten Schwarm. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt die Person mit den meisten Gänsen derselben Art. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.



Solomodus

Ein weiterer Schwarm ist dir bei deiner Reise gen Süden auf den Fersen. Im Einzelspielmodus reicht es nicht, einfach nur zu gewinnen, sondern du musst versuchen, dies mit großem Abstand zu tun!

So spielst du allein

Wähle eine Schwarmfigur für dich und eine für den rivalisierenden Schwarm (Automa) aus und stelle beide an den Anfang der Flugroute. Teile dir selbst 5 Karten aus – aber keine an den Automa. Beginne deinen Zug nach den normalen Spielregeln und wechsele dich mit dem Automa ab.

Spielzug des Automatas

Sieh nach, ob 1 **beliebige** der 3 offenen Karten neben dem Schneeganskartenstapel **oben oder unten** ein Geländesymbol aufweist, das einem Gelände auf der nächsten Karte vor der Schwarmfigur des Automatas entspricht.

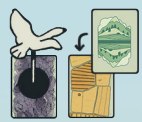




(✓🏔️) Übereinstimmung: Stimmen ein oder mehrere Symbole überein, wähle die optimale Karte aus und wirf sie ab, um die Schwarmfigur des Automas auf der Flugroute weiterzubewegen (ignoriere dabei sämtliche Begegnungen). **Hinweis:** Zeigt die gewählte Karte ein doppeltes Geländesymbol und gibt es 2 aufeinanderfolgende Geländekarten, die mit diesen übereinstimmen, rückt der Automa-Schwarm 2-mal vor!



Ziehe nach einer Übereinstimmung 1 Geländekarte vom Stapel und lege sie ans Ende der Flugroute. Decke anschließend 1 neue Schneeganskarte auf, so dass immer 3 Karten neben dem Stapel sichtbar sind.



(✗🏔️) Keine Übereinstimmung: Stimmt keines der Geländesymbole auf den verfügbaren Schneeganskarten mit dem folgenden Gelände der Flugroute überein, endet der Zug des Automas. 🖐️

Ende der Solopartie
Sobald eine der Schwarmfiguren die 10. Geländekarte erreicht, macht die andere Person noch einen letzten Zug, wie in einer regulären Partie.

Kannst du deinem Schwarm keine weitere Karte hinzufügen, endet die Partie für dich; der Automa spielt jedoch weiter, bis keine der 3 verfügbaren Schneeganskarten seine Schwarmfigur weiterbewegen kann.

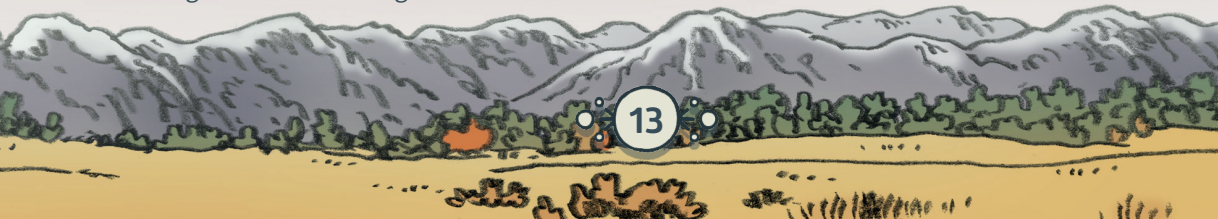
Hinweis: Der Solomodus ist mit den Flockers-Erweiterungen kompatibel, aber denke daran, dass der Automa nur die Karten aus dem Schneegansstapel verwendet.

Sieg im Solomodus & Endstand

Falls du den Schwarm des Automas besiegst, gib dir selbst 1 Siegpunkt für jede Geländekarte, die du überflogen hast, **einschließlich** der letzten Karte, auf der du dich befindest. Zähle dann die freien Karten zwischen deiner Schwarmfigur und der Figur des Automas und addiere diese Zahl, um deine Gesamtpunktzahl zu ermitteln:



- 7-10 SP:** Gute Gans
- 11-14 SP:** Geübte Gans
- 15-18 SP:** Großartige Gans
- 19+ SP:** Goldene Gans



Ein paar Hinweise

- Ein Schwarm mit mindestens 1 **Grasesymbol** ermöglicht es dir, das zukünftige Wachstum zu steuern.
- Tausche deine Leitgans mit Hilfe der **Tauschaktion** sinnvoll aus, um zukünftige Leitaktionen zu optimieren.
- Nutze die **Navigieraktion**, um die Flugroute zu deinem Vorteil zu kontrollieren.
- Nutze **Bonusgelände**, um bei einer Flugaktion lange und effiziente Flüge durchzuführen.
- Nutze **Begegnungen** strategisch, um die Größe deines Schwarms zu beeinflussen.
- Gänse mit einer **Leit- und Zuordnungsaktion** ermöglichen dir unter Umständen eine Doppelaktion.



Die hellen Flügel eines Dutzends **ausgewachsener weißer** Morphe gleiten gewandt über die windgepeitschten Felder darunter.



Nicht weit dahinter schwingen sich die mitternächtlichen Silhouetten der **ausgewachsenen blauen** Schneegänse hinab und streifen gegen ein im Sumpf kauern des Rohrkolbenröhricht.



Mehrere blass gesprenkelte **weiße Junggänse** flattern über die Baumwipfel und versuchen, mit dem Schwarm mitzuhalten.



Eine plötzliche Böe erfasst eine rauchgraue Schar **blauer Junggänse**, die sich in den steigenden Aufwind lehnen, um hoch über die Raubtiere emporzusteigen.



Mitwirkende

Ich möchte mich bei Melanie, Elizabeth, Rosalind und Penelope Swanson für die ersten **Testspielrunden** bedanken, ebenso wie bei den darauffolgenden Testspielern Brett Barton, Jonathan Sessions und Eli Hovis. Ich danke Aaron Bonner für seine Einblicke in das Spielerlebnis während der **Entwicklungsphase**, Matt Emmons für seine fantasievollen **Illustrationen** und seine Erzählkunst, Albert Bochnert für sein makellofes **Grafikdesign**, Philip Shearrer und Jonathan Cox für ihr sorgfältiges **Redigat** der Spielanleitung, Jake Morrison für seine elegante **Ikongrafie** und Stephen Noce für seine meisterhafte **3D-Modellierung** und **-Animation**. Schließlich danke ich meiner lieben Frau und meinen wunderbaren Kindern, die mein Leben mit Freude erfüllen.



Idee: Mark Swanson

Illustrationen: Matt Emmons

www.oddbirdgames.com

© 2026 Odd Bird Games

