

Über den WOLKEN



10+



2-4



45

von
**Konstantinos
Karagiannis**



INFO ZUM SPIEL:



SCAN ME

Grenzenlose Freiheit! Über einem Bett aus Wolken gibt es wirklich nichts, was einem den Tag vermiesen kann. Die Sonne auf den Federn, der Wind unter den Flügeln und der Schwarm hinter dir. Bis irgend so ein gefiederter Emporkömmling sich erdreistet, dich zu überholen. Der hat wohl nicht mehr alle Eier im Nest! Schnell zum nächsten Manöver angesetzt. Jetzt gilt es, diesem Piepmatz zu zeigen, wer hier den Schnabel vorne hat.

SPIELMATERIAL



1 Aktionstafel



1 Spielplan + 2 Anlegeerweiterungen
(für Spiel zu dritt oder viert)



16 im Spiel zu zweit



57 Manöverkarten

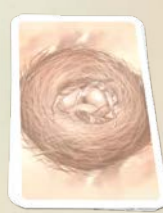
19 im Spiel zu dritt



22 im Spiel zu viert



7 Nestkarten



25 Vogelplättchen

(5 pro Spielerfarbe + 5 neutrale)



4 Punktemarker



64 Aktionswürfel

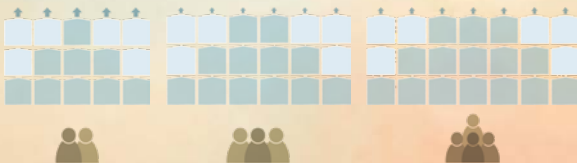
(16 pro Spielerfarbe)

SPIELVORBEREITUNG

Aufbau für ein 4-Spieler-Spiel:



- 1 Platziert die **Aktionstafel** in eurer Mitte.
- 2 Legt daneben den **Spielplan** mit **einer Anlegeerweiterung**, falls ihr zu **dritt** () spielt, oder mit **beiden Anlegeerweiterungen** im Spiel zu **viert** (). Im Spiel zu **zweit** () braucht ihr **keine Anlegeerweiterung**.
- 3 Legt die **5 neutralen Vögel** bereit.
Jeder wählt die **Spielerfarbe** seiner Vögel und nimmt sich davon **10/13/16 Aktionswürfel** (bei 2/3/4 Spielern). Legt alle übrigen Vögel und Aktionswürfel in die Schachtel zurück.
Mischt **drei neutrale Vögel** und **von jedem Spieler zwei weibliche und einen männlichen Vogel** zusammen und legt sie anschließend offen in dieser **Dreiecksform auf den Spielplan**:
- 4 Die **übrigen zwei Vögel** jedes Spielers und die beiden **übrigen neutralen Vögel** mischt ihr nun zu einem **verdeckten Vogelstapel**. Deckt **zwei Vögel** vom Stapel auf und legt sie offen daneben.
- 5 Jeder platziert seinen **Punktemarker** auf **Feld 0** der **Punkteleiste**.
- 6 Mischt das Set an **Manöverkarten**, das **eurer Spieleranzahl entspricht**, und **teilt jedem 2** aus. Von den übrigen Karten legt ihr **4/5/6** (bei 2/3/4 Spielern) **offen** neben den Spielplan und haltet den Rest als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- 7 Mischt die **Nestkarten** verdeckt und **deckt eine** davon **auf**. Dies ist die Nestkarte der **ersten Etappe**.



Wer die meisten Vögel in der vordersten Reihe des Schwarms (bei den Pfeilen) hat, beginnt. Herrscht dabei ein Gleichstand, beginnt, wer die meisten Vögel in den vorderen beiden Reihen des Schwarms hat. Gibt es auch hier ein Gleichstand, bestimmt ihr den Startspieler zufällig.

SPIELKONZEPTE



SPIELPLAN

Auf dem Spielplan befindet sich im Verlauf des Spiels der **Vogelschwarm**. Er verteilt sich dann auf die 3 Reihen und 5/6/7 Spalten (bei 2/3/4 Spielern). Im Spielverlauf werdet ihr mit **Aktionen** eure Vögel auf dem Spielplan in Position bringen. Ihr **tauscht** dabei dann entweder die Plätze benachbarter Vögel oder **fügt** dem Schwarm auf leeren Feldern neue Vögel **hinzu**.

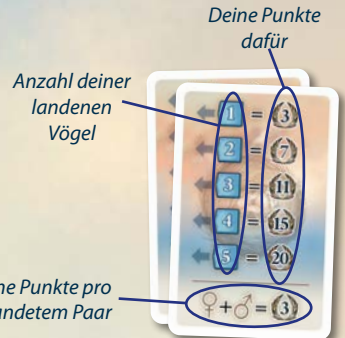


AKTIONSTAFEL

Auf der Aktionstafel sind die **4 Standardaktionen (A, B, C, D)** abgebildet. Jede davon kostet **zu Beginn 1 Aktionswürfel**, doch der Preis **steigt, je öfter** die Aktion **genutzt** wird. Die zweite Nutzung derselben Aktion kostet bereits 2 Aktionswürfel, die dritte 3, etc. Im **Nest** der Mitte werden im Spielverlauf eingesetzte Aktionswürfel gesammelt (**N**).

NESTKARTEN

Am **Ende jeder Etappe** des Spiels wird der **vorderste Vogel jeder Spalte landen** und den Schwarm verlassen. Dadurch sammelst du **Punkte**, wie auf der **Nestkarte** (der aktuellen Etappe) angegeben. Deine Punktzahl ist zum einen von der **Anzahl** deiner landenden Vögel abhängig, zum anderen von ihren **Geschlechtern**.



MANÖVERKARTEN

Manöverkarten kannst du **entweder** für ihren **Aktions-** oder für ihren **Wertungsteil** verwenden. Den **Aktionsteil** kannst du **während deines Zuges** nutzen und die darauf abgebildete **Aktion ausführen**.

Den **Wertungsteil** kannst du **am Ende einer Etappe** nutzen. Darauf sind zwei **Positionen im Schwarm** markiert. Belegst du eine oder beide Positionen mit deinen Vögeln, erhältst du **dafür Punkte**.

SPIELVERLAUF

Ihr spielt **3 Etappen**, die jeweils mit einer **Landung enden**. In jeder Etappe führt ihr **reihum Aktionen** mit euren **Aktionswürfeln** aus, um eure Vögel auf möglichst **lukrative Positionen** zu bringen. Hat jeder **alle Aktionswürfel aufgebraucht, endet die Etappe** und es kommt zur **Landung mit Wertung**. Dabei sammelt ihr Punkte für **erfüllte Nest- und Manöverkarten**. Anschließend erhaltet ihr all eure Aktionswürfel zurück und die nächste Etappe beginnt. Wer nach drei Landungen die **meisten Punkte** sammeln konnte, **gewinnt „Über den Wolken“**.

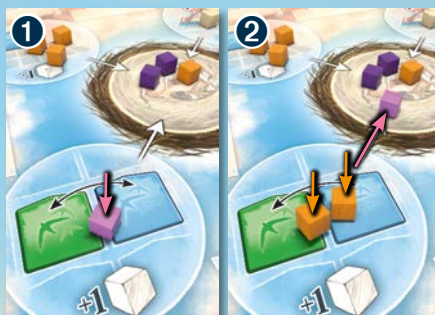
AKTIONSPHASE

Beginnend beim **Startspieler** seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe.
Bist du **am Zug und hast noch Aktionswürfel** zur Verfügung ...

... **führst du eine Standardaktion aus**
ODER **spielt eine Manöverkarte**
ODER **du passt.**

STANDARDAKTIONEN

Die 4 Standardaktionen sind **auf der Aktionstafel** angegeben. Der **1. Spieler**, der eine **Aktion nutzt**, legt dafür **1 Aktionswürfel** aus seinem Vorrat **auf das betreffende Aktionsfeld**. Wer **dieselbe Aktion** nutzt (auch wenn es derselbe Spieler ist), **räumt das Feld leer** und legt dann **2 Aktionswürfel** dort ab. Der **3. Nutzer** zahlt für diese Aktion dann schon **3**, der **4. Nutzer 4 Aktionswürfel** aus seinem Vorrat usw. **Räumt immer erst das Aktionsfeld leer**, bevor ihr die erforderliche Anzahl Aktionswürfel dort auslegt. Die **abgeräumten Würfel** (des vorherigen Nutzers) sammelt ihr **im Nest in der Mitte**. Wer **nicht genügend Aktionswürfel für eine Standardaktion hat, kann sie nicht nutzen**.



Beispiel: ① Der pinke Spieler legt **einen** seiner Würfel auf die Aktion „nach Links/Rechts fliegen“ und nutzt sie.
② Später im Spiel will auch der orange Spieler diese Aktion nutzen. Er muss nun **zwei** seiner Würfel auf das Feld legen und schiebt den pinken Würfel ins Nest.

ES GIBT VIER STANDARDAKTIONEN:



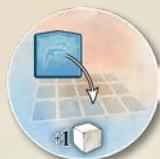
NACH LINKS/RECHTS FLIEGEN

Tausche einen **eigenen** Vogel mit einem Vogel **links oder rechts daneben**. Mit einem Vogel auf ein freies Feld zu fliegen, ist nicht erlaubt.



NACH VORNE/HINTEN FLIEGEN

Tausche einen **eigenen** Vogel mit einem Vogel **davor oder dahinter**. Mit einem Vogel auf ein freies Feld zu fliegen, ist nicht erlaubt.



EINEN NEUEN VOGEL HINZUFÜGEN

Nimm einen der **offenliegenden** Vögel neben dem Vogelstapel **ODER** den **obersten** Vogel vom Vogelstapel. Lege ihn entweder

- **vorne an den Schwarm an ①**
- oder
- **schiebe alle Vögel einer Spalte ein Feld vorwärts und lege ihn dann hinten an ②.**



Im Schwarm entstehen niemals Lücken. Verwendest du einen der offenliegenden Vögel, deckst du anschließend den obersten Vogel vom Stapel auf. Liegen in der Spalte bereits drei Vögel, darfst du dort keinen weiteren Vogel mehr anlegen. Sind bereits alle Spalten mit drei Vögeln belegt, kannst du diese Aktion nicht nutzen.



EINE MANÖVERKARTE NEHMEN

Nimm **eine** der **offen liegenden Manöverkarten** auf die Hand. **Du darfst nur maximal 4 Manöverkarten auf deiner Hand halten**. Hast du bereits 4 Manöverkarten auf der Hand und nimmst dir eine weitere, musst du anschließend eine Manöverkarte auf den Ablagestapel werfen.

Die **Auslage** an Manöverkarten wird am **Ende der Etappe aufgefüllt**. Liegen keine Manöverkarten mehr aus, kannst du diese Aktion nicht nutzen.

MANÖVERKARTE SPIELEN

Spiele eine **Manöverkarte von deiner Hand** und **nutze ihren Aktionsteil**. Auf der Karte ist angegeben, **wie viele Aktionswürfel du dafür abgeben musst**. Die **gezählten Aktionswürfel legst du auf das Nest** in der Mitte der Aktionstafel. Lege die Manöverkarte anschließend auf den Ablagestapel.

DIESE MANÖVERKARTEN GIBT ES:

In Klammern: Die Würfel, die die Aktion kostet.



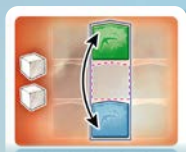
AUSWEICHEN (2W.)

Tausche einen **eigenen Vogel** mit einem Vogel, der in **derselben Reihe** genau **2 Felder entfernt** liegt.



SCHARFES AUSWEICHEN (2W.)

Tausche einen **eigenen Vogel** mit einem Vogel, der in **derselben Reihe** genau **3 Felder entfernt** liegt.



FÜHRUNGSWECHSEL (2W.)

Tausche einen **eigenen Vogel** mit einem Vogel, der in **derselben Spalte** genau **2 Felder entfernt** liegt.



STANDARD (2W.)

Nutze eine **beliebige Standardaktion**. (Zahle 2 Aktionswürfel, unabhängig davon, wie viele Würfel auf dem entsprechenden Aktionsfeld liegen. Lege deine Aktionswürfel **direkt auf das Nest**.)



NEUTRAL (2W.)

Tausche einen **neutralen Vogel** mit einem **angrenzenden**.



DIAGONAL (3W.)

Tausche einen **eigenen Vogel** mit einem **diagonal angrenzenden**.



WERTUNG (3W.)

Werte eine **andere Manöverkarte aus deiner Hand sofort**. Wirf sie anschließend ab.



FREIFLUG (4W.)

Tausche einen **eigenen Vogel** mit einem **beliebigen anderen** auf dem Spielplan.



LIEBLINGSVOGEL (4W.)

Durchsuche den **Vogelstapel** nach einem **beliebigen Vogel** und **füge ihn** dem Schwarm **hinzu**. Mische anschließend den Vogelstapel.



AUSLAGE (VARIABLE KOSTEN)

Nutze die **Aktion** einer **ausliegenden Manöverkarte** (und zahle *ihre* Kosten). Die genutzte Karte **bleibt in der Auslage**.

PASSEN

Gib **2 Aktionswürfel** ab und **beende deinen Zug**. In deinem **nächsten Zug** darfst du **wieder** zwischen allen Aktionen **wählen**. Hast du **nur noch 1 Aktionswürfel**, gibst du **diesen** ab.

DAS ENDE EINER ETAPPE

Sobald **alle** Spieler ihre **Aktionswürfel aufgebraucht** haben, **endet die Etappe**. Jetzt kommt es zur **Landung**. Dabei wird die **Nestkarte** für diese Etappe **gewertet**. **Anschließend** können die Spieler **Manöverkarten von ihrer Hand werten**. Falls dies die dritte Etappe war, endet das Spiel nun. Andernfalls bereitet ihr die nächste Etappe vor.

DIE LANDUNG UND DAS WERTEN DER NESTKARTE

Der **vorderste Vogel jeder Spalte landet**. Er verlässt den Schwarm, um ein Nest zu bauen. Vögel landen auch dann, wenn sich vor ihnen in der Spalte leere Felder befinden. **Für deine gelandeten Vögel erhältst du die auf der Nestkarte dieser Etappe angegebenen Punkte**. Deine Punktzahl ist abhängig davon, wie viele deiner Vögel landen. Außerdem bekommst du einen **Bonus (oder einen Malus)** für deine landenden **Paare aus je einem männlichen und einem weiblichen Vogel**. Tragt eure gesammelten Punkte auf der **Punkteleiste** ab. Anschließend mischt ihr die Vögel, die soeben gelandet sind, und legt sie unter den Vogelstapel.



Beispiel: Der Spieler des Rotmilan (orange) bringt 2 Männchen und ein Weibchen zur Landung. Die Nestkarte gibt an, dass er für 3 Vögel 11 Punkte erhält. 3 weitere Punkte bekommt er dafür, dass 2 seiner 3 Vögel ein Pärchen bilden. Insgesamt erhält er für die Landung 14 Punkte. Der Spieler der Graugänse (beige) kann zwei Weibchen zur Landung bringen, was ihm 7 Punkte einbringt. Der Kranich-Spieler (pink) erzielt 3 Punkte mit der Landung eines Vogels. Der Spieler der Schwalben (violett) kann keinen seiner Vögel zur Landung bringen, womit er in dieser Etappe leer ausgeht. Der Mauersegler (weiß) landet auch. Als neutraler Vogel bringt er aber niemandem Punkte.

DAS WERTEN DER MANÖVERKARTEN

Auf dem **Punkteteil** der **Manöverkarten** sind immer **zwei Felder des Spielplans mit Punkten markiert**. Hast du einen eigenen Vogel **auf einem dieser Felder**, darfst du die Manöverkarte werten und **erhältst die abgebildeten Punkte**. Hast du **beide** markierten Felder mit eigenen Vögeln belegt, erhältst du **außerdem 2 Punkte zusätzlich**. Du darfst so viele Manöverkarten werten, wie du möchtest. Lege sie anschließend auf den Ablagestapel.



Beispiel: Der Spieler der Schwalben (violett) kann gleich drei Manöverkarten werten:

Für das Schwalbenweibchen unten rechts bekommt er 3 Punkte durch Karte 1.

Für denselben Vogel bekommt er durch Karte 2 gleich nochmal 3 Punkte und mit der Karte 3 landet er den Coup:

Für die beiden Schwalben nahe der Mitte des Schwarms erhält er einmal 2 Punkte und einmal 1 Punkt. Da er mit einer Karte 2 Vögel werten konnte, erhält er den Bonus von 2 Punkten. Insgesamt kann der violette Spieler also $3+3+2+1+2 = 11$ Punkte erzielen.



DIE NÄCHSTE ETAPPE VORBEREITEN

Alle Spieler erhalten ihre **Aktionswürfel** von der Aktionstafel **zurück**. Deckt für die nächste Etappe eine **neue Nestkarte** auf und **ergänzt die Auslage an Manöverkarten** auf 4/5/6 (bei 2/3/4 Spielern). Ist der Nachziehstapel für Manöverkarten aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel. Schiebt die Vögel in den mittleren Spalten so nach vorne, dass sie wieder in **Dreiecksformation** fliegen (wie zu Spielbeginn). Legt Vögel vom Vogelstapel **auf leere Felder** in der hinteren Reihe nach.

Anm.: Es kann passieren, dass die nächste Etappe mit mehr Vögeln im Schwarm beginnt, falls nach der Landung in einer der äußeren Spalten 2 Vögel liegen.



Die nächste Etappe beginnt, wer nun die meisten Vögel in der vordersten Reihe des Schwarms hat. Herrscht dabei ein Gleichstand, beginnt wer die meisten Vögel in den vorderen beiden Reihen des Schwarms hat (wie zu Spielbeginn). Gibt es auch hier einen Gleichstand, bestimmt ihr den Startspieler für die nächste Etappe zufällig.

SPIELENDE

Nach der Wertung in Etappe 3 endet das Spiel. Wer es durch taktisches Geschick geschafft hat, die **meisten Punkte** zu sammeln, **gewinnt das Spiel** und darf sich den Winter über auf der Südhalbkugel sonnen. Haben **mehrere Spieler die meisten Punkte**, gewinnt von ihnen, wer **weniger Vögel auf dem Spielplan** hat. Herrscht auch hier ein Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg oder spielt gleich eine Revanche.

KLEINE VOGELKUNDE



MAUSERSEGLER

Der Mauersegler ist ein schneller Zugvogel, verbringt fast sein ganzes Leben fliegend und überwintert in Afrika.



GRAUGANS

Die Graugans ist eine große, graue Wildgans, lebt in Feuchtgebieten, zieht im Winter südwärts und gilt als Vorfahr der Hausgans.



KRANICH

Der Kranich ist ein großer Zugvogel mit trompetendem Ruf, auffälligem Balztanz, lebt in Feuchtgebieten und überwintert in Südeuropa oder Afrika.



SCHWALBE

Die Schwalbe ist ein wendiger Zugvogel mit gegabeltem Schwanz, frisst Insekten im Flug und kündigt oft den Sommer an.



ROTMILAN

Der Rotmilan ist ein eleganter Greifvogel mit tief gegabeltem Schwanz, jagt Aas und Beutetiere und überwintert teils in Südeuropa.

Art. Nr.: 60 110 5207

Autor: Konstantinos Karagiannis
Illustration: Alexander Jung
Satz und Layout: Oliver Richtberg

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Über den WOLKEN



10+



2-4



45



by
**Konstantinos
Karagiannis**



Limitless Freedom! Above a bed of clouds, there's truly nothing that can ruin your day. The sun on your feathers, the wind beneath your wings, and the flock behind you. Until some feathered upstart has the audacity to overtake you. They must be a few eggs short of a nest! Time to pull off your next maneuver and show this little tweeter who rules the roost.

CONTENTS



1 Action board



1 Game board + 2 board extensions
(for three- or four-player games)



16 for two-player
games



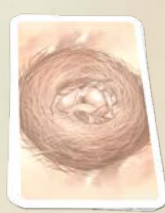
57 Maneuver cards
19 for three-player
games



22 for four-player
games



7 Nest cards



25 Bird tiles
(5 per player color + 5 neutral)



4 Score markers



64 Action cubes
(16 per player color)

SETUP

Setup for a 4-player game:



- 1 Place the **action board** in the center of the table.
- 2 Place the **game board** next to it with **one board extension for three-player** () games, or with **both board extensions for four-player** () games. For **two-player** () games, **you don't need any board extensions**.
- 3 Set aside the **5 neutral birds**. Each player chooses a **color** and takes their **5 bird tiles**, as well as **10/13/16 action cubes** (for 2/3/4 players). Return all unused birds and action cubes to the box. Shuffle together **three neutral birds**, along with **two female birds and one male bird from each player**, then place them face up and at random on the game board in this **triangular formation**:
- 4 Shuffle each player's **two remaining** birds and the **two remaining neutral** birds together to form a **face-down bird deck**. Reveal two birds from this deck and place them face up beside it.
- 5 Each player places their **score marker** on **space 0** of the **scoring track**.
- 6 Shuffle the set of **maneuver cards for your player count** and **deal 2 to each player**. From the remaining cards, place **4/5/6** (for 2/3/4 players) **face up** next to the game board as the **display**. Keep the rest as a face-down draw deck.
- 7 Shuffle the **nest cards** face down and **reveal one**. This is the nest card for the **first stage**.

The player with the most birds in the front row of the flock (at the arrows) goes first. If tied, the player with the most birds in the two front rows of the flock goes first. If still tied, determine the starting player randomly.

GAME CONCEPTS



GAME BOARD

During the game, the bird flock occupies the game board. It spreads across 3 rows and 5/6/7 columns (for 2/3/4 players). Throughout the game, you use **actions** to position your birds on the board. You'll either **swap** the positions of adjacent birds or **add** new birds to the flock on empty spaces.



ACTION BOARD

The action board shows the **4 standard actions (A, B, C, D)**. Each initially costs **1 action cube**, but the price **increases** the **more often** the action is **used**. The second use of the same action costs 2 action cubes, the third costs 3, etc. Action cubes that have been used are placed in the **nest** in the center during the game (**N**).

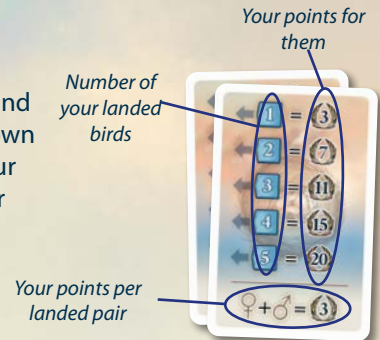
NEST CARDS

At the **end of each stage** of the game, the **frontmost bird in each column** will **land** and leave the flock. This earns you points as shown on the **nest card** (for the current stage). Your score depends both on the **number** of your landing birds and on their **genders**.



action
portion

scoring
portion



MANEUVER CARDS

You can use maneuver cards **either** for their **action portion** or for their **scoring portion**. You can use the **action portion** during **your turn to perform the action** shown on it. You can use the **scoring portion** at the **end of a stage**. It shows **two positions in the flock**. If you occupy one or both positions with your birds, you **earn points for them**.

GAMEPLAY

You'll play **3 stages**, each **ending with a landing**. In each stage, you **take turns performing actions** with your **action cubes** to position your birds in the most **valuable spots**. Once everyone **has used all their action cubes**, the **stage ends** and **landing with scoring occurs**. You'll earn points for **fulfilled nest and maneuver cards**. Afterward, you get all your action cubes back and the next stage begins. Whoever has earned the **most points** after three landings **wins "Above the Clouds."**

ACTION PHASE

Starting with the **first player**, you take turns clockwise.

On your turn, **if you still have action cubes** available ...

... you perform a **standard action**

OR you play a **maneuver card**

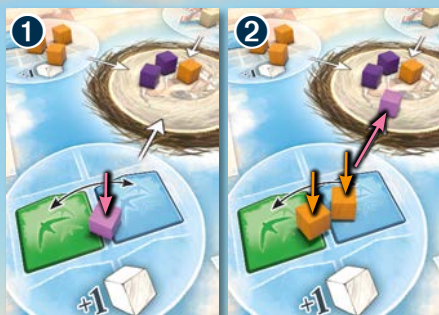
OR you **pass**.

STANDARD ACTIONS

The 4 standard actions are shown on the **action board**. The first player to **use an action** places **1 action cube** from their supply on the corresponding **action space**. Whoever uses this action next (even if it's the same player) **clears the space** and then places **2 action cubes** there. The **third user** then pays **3** for this action, the **fourth user** pays **4 action cubes** from their supply, etc.

Always clear the action space first before placing the required number of action

cubes there. The **removed cubes** (from the previous user) are collected in the **nest in the center**. If you **don't have enough action cubes** for a standard action, you can't use it.



Example: ① The pink player places **one** of his cubes on the "fly left/right" action and uses it. **②** Later in the game, the orange player also wants to use this action. He must now place **two** of his action cubes on the space and push the pink cube into the nest.

THERE ARE FOUR STANDARD ACTIONS:



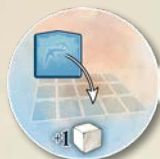
FLY LEFT/RIGHT

Swap one of **your** birds with a bird **directly to its left or right**. Flying a bird to an empty space is not allowed.



FLY FORWARD/BACKWARD

Swap one of **your** birds with a bird **directly in front of or behind it**. Flying a bird to an empty space is not allowed.



ADD A NEW BIRD

Take one of the **face-up** birds next to the bird deck **OR** the **top** bird from the bird deck. Place it either ...

✈ **at the front of the flock ①**

or

✈ **push all birds in a column one space forward and then place it at the back ②.**



Gaps never form in the flock. If you use one of the face-up birds, then reveal the top bird from the deck. If a column already contains three birds, you may not place another bird in it. If all columns already contain three birds, you cannot use this action.



TAKE A MANEUVER CARD

Take **one** of the **face-up** maneuver cards from the display into your hand. **You may only hold a maximum of 4 maneuver cards in your hand**. If you already have 4 maneuver cards in hand and take another, you must then discard a maneuver card to the discard pile.

The **maneuver card display** is **refilled at the end of the stage**. If no maneuver cards are available, you cannot use this action.

PLAY MANEUVER CARD

Play a **maneuver card** from your hand and use its **action portion**. The card shows **how many action cubes you must spend for it**. Place the **spent action cubes on the nest** in the center of the action board. Then place the maneuver card on the discard pile.

THERE ARE THE FOLLOWING MANEUVER CARDS:

The cost in cubes is shown in brackets



DODGE (2 CUBES)

Swap one of your birds with a bird exactly **2 spaces away** in the same row.



SHARP DODGE (2 CUBES)

Swap one of your birds with a bird exactly **3 spaces away** in the same row.



LEAD CHANGE (2 CUBES)

Swap one of your birds with a bird exactly **2 spaces away** in the same column.



STANDARD (2 CUBES)

Use any **standard action**.
(Pay 2 action cubes, regardless of how many cubes are on that action space. Place your action cubes directly on the nest.)



NEUTRAL (2 CUBES)

Swap a **neutral bird** with an **orthogonally adjacent** one.



DIAGONAL (3 CUBES)

Swap one of your birds with a **diagonally adjacent** one.



SCORE (3 CUBES)

Score another **maneuver card** from your hand immediately. Then discard it.



FREE FLIGHT (4 CUBES)

Swap one of your birds with **any other bird** on the game board.



FAVORITE BIRD (4 CUBES)

Search the **bird deck** for any bird and **add it to the flock**. Then shuffle the bird deck.



DISPLAY (VARIABLE COST)

Use the **action** of a **maneuver card in the display** (and pay its cost). The used card **remains** in the display.

PASS

Spend **2 action cubes** and **end your turn**. On your **next turn**, you may **again choose** from **all actions**. If you only have **1 action cube left**, you discard it.

END OF A STAGE

Once **all** players have **spent their action cubes**, the **stage ends**. Now the **landing** occurs. The **nest card** for this stage is **scored**. Then players can score maneuver cards **from their hand**. If this was the third stage, the game now ends. Otherwise, you prepare for the next stage.

THE LANDING AND SCORING THE NEST CARD

The **frontmost bird in each column lands**. It leaves the flock to build a nest. Birds land even if there are empty spaces in front of them in the column. **Your birds that land score you the points shown on this stage's nest card**. Your score depends on how many of your birds land. Additionally, you get a **bonus (or penalty) for your landing pairs of one male and one female bird each**. Record your points on the **scoring track**. Afterwards, shuffle the birds that just landed and place them on the bottom of the bird deck.



SCORING MANEUVER CARDS

The **scoring portion of maneuver cards** always shows **two spaces on the game board marked with points**. If **one of your birds is on one of these spaces**, you may score the maneuver card and **receive the points shown** on it. If you have occupied both marked spaces with your own birds, you receive **2 additional points**. You may score as many maneuver cards as you wish. Then place them on the discard pile.



PREPARING THE NEXT STAGE

All players **retrieve** their **action cubes** from the action board. Reveal a **new nest card** for the next stage and **refill the maneuver card display** to 4/5/6 (for 2/3/4 players). If the maneuver card draw deck is exhausted, shuffle the discard pile and form a new draw deck from it. Push the birds in the middle columns forward so they fly in **triangular formation** again (as at game start). Place birds drawn from the bird deck face up **on empty spaces** in the back row.

Note: The next stage may begin with more birds in the flock if 2 birds remain in one of the outer columns after landing. (See illustration)



The player who now has the most birds in the front row of the flock begins the next stage. If tied, the player with the most birds in the front two rows of the flock begins (as at game start). If still tied, determine the starting player for the next stage randomly.

END OF GAME

After scoring in stage 3, the game ends. Whoever has managed through tactical skill to earn the **most points wins the game** and may bask in the sun in the southern hemisphere over winter. *If multiple players have the most points, the winner among them is whoever has fewer birds on the game board.* If still tied, you share the victory or play a rematch.

BRIEF BIRD GUIDE



SWIFT

The swift is a fast migratory bird that spends almost its entire life flying and winters in Africa.
Crane



GREYLAG GOOSE

The greylag goose is a large, gray wild goose that lives in wetlands. It flies south in winter and is considered the ancestor of the domestic goose.



CRANE

The crane is a large migratory bird with a trumpeting call and striking courtship dance. It lives in wetlands and winters in southern Europe or Africa.



SWALLOW

The swallow is an agile migratory bird with a forked tail that catches insects in flight and often heralds the arrival of summer.



RED KITE

The red kite is an elegant bird of prey with a deeply forked tail. It feeds on carrion and prey, and spends some of the winter in southern Europe.

Art. Nr.: 60 110 5207

Designer: Konstantinos Karagiannis
Illustrations: Alexander Jung
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Neil Crowley

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Über den WOLKEN



10+



2-4



45



de
**Konstantinos
Karagiannis**



La liberté absolue ! Au-dessus d'une mer de nuages, rien ne peut venir gâcher votre journée : le soleil sur vos plumes, le vent sous vos ailes et le groupe d'oiseaux qui vous suit ... Jusqu'à ce qu'un jeune blanc-bec ose vous doubler. Pas question de se laisser couper les ailes ! Vite, passons à la manœuvre suivante. Il s'agit de montrer à cet oisillon qui a une longueur d'avance.

CONTENU



1 planche Actions



1 plateau de jeu + 2 colonnes annexes
(pour les parties à 3 ou 4 joueurs)



16 à 2 joueurs



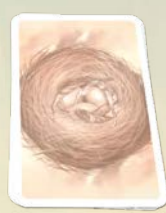
57 cartes Manœuvre
19 à 3 joueurs



22 à 4 joueurs



7 cartes Nid



25 tuiles Oiseau
(5 par couleur de joueur + 5 neutres)



4 marqueurs de points



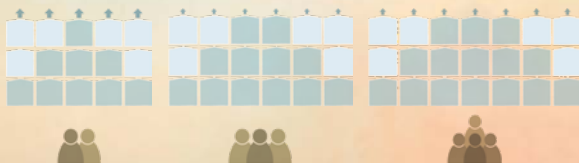
64 cubes Action
(16 par couleur de joueur)

MISE EN PLACE

Mise en place à 4 joueurs :



- ❶ Installez la **planche Actions** au milieu de la table.
- ❷ Placez le **plateau** à côté en y ajoutant **1 colonne annexe** si vous jouez à **3** (), voire les **2 colonnes annexes** si vous jouez à **4** ().
À **2 joueurs** (), vous n'en avez **pas besoin**.
- ❸ Gardez les **5 oiseaux neutres** à portée de main. Choisissez chacun une **couleur** et prenez les **5 oiseaux**, ainsi que **10/13/16 cubes Action**, selon le nombre de joueurs (2/3/4). Rangez les tuiles Oiseau et les cubes inutilisés dans la boîte. Mélangez ensemble **2 oiseaux femelles** et **1 oiseau mâle de chaque joueur** et **3 oiseaux neutres**, puis placez-les, face visible, **sur le plateau** selon la **forme pyramidale** correspondante ci-dessous :
- ❹ Mélangez les **2 oiseaux restants** de chaque joueur avec les **2 derniers oiseaux neutres** pour former une pioche, face cachée. Retournez les **deux premières tuiles** et placez-les à côté.
- ❺ Placez votre **marqueur de points** sur la **case 0** de la **piste de score**.
- ❻ Mélangez le paquet de **cartes Manœuvre** correspondant au **nombre de joueurs**, puis **distribuez-en 2** à chacun. Alignez ensuite 4/5/6 cartes du paquet (à 2/3/4 joueurs), **face visible**, à côté de la planche Actions et constituez une pioche, face cachée, avec le reste des cartes.
- ❼ Mélangez les **cartes Nid**, face cachée, et **retournez-en 1**. C'est la carte Nid de la **1^{re} étape**.



Celui d'entre vous qui possède le plus d'oiseaux dans la première rangée du groupe (sous les flèches) entame la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus d'oiseaux dans les deux premières rangées du groupe qui commence. Si l'égalité persiste, désignez un Premier Joueur au hasard.

APERÇU DU JEU



PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu accueille le **groupe d'oiseaux** au cours du jeu. Il s'étend sur 3 rangées et 5/6/7 colonnes (à 2/3/4 joueurs). Pendant la partie, différentes **actions** vous permettront de modifier la position de vos oiseaux, soit en **changeant** de place avec des oiseaux voisins, soit en **ajoutant** de nouveaux oiseaux au groupe, sur les cases libres.

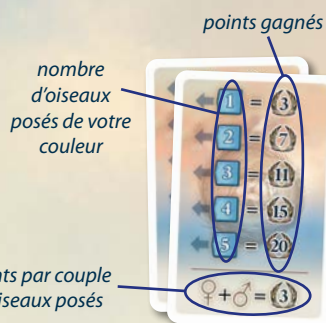


PLANCHE ACTIONS

Sur la planche Actions figurent les **4 actions standard (A, B, C, D)**. Au début, chacune d'entre elles coûte **1 cube Action**, mais **plus une action est choisie**, plus son coût **augmente** : la 2^e utilisation d'une même action coûte déjà 2 cubes Action ; la 3^e, 3 cubes ... Les cubes Action dépensés sont placés dans le **nid (N)**, au centre de la planche Actions.

CARTES NID

À l'issue de chaque étape du jeu, le **premier oiseau de chaque colonne** quitte le groupe et **se pose**. Ceci vous permet de marquer le nombre de points indiqué sur la **carte Nid** (de l'étape en cours). Celui-ci dépend, d'une part, du **nombre** d'oiseaux de votre couleur qui se posent, d'autre part de leur **sexe**.



CARTES MANŒUVRE

Les cartes Manœuvre vous offrent 2 fonctions au choix : **soit la fonction Action, soit la fonction Validation**. Vous pouvez utiliser la **fonction Action pendant votre tour de jeu** et effectuer l'action qu'elle indique. La **fonction Validation**, quant à elle, est utilisable **à la fin d'une étape**. Elle indique **deux positions au sein du groupe**. Si vos oiseaux occupent l'une de ces positions, voire les deux, vous marquez des **points**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en **3 étapes** qui se **terminent** chacune par un **atterrissage**. Durant chaque étape, vous effectuez des **actions à tour de rôle** à l'aide de vos **cubes Action** afin d'amener vos oiseaux sur les **positions les plus lucratives**. L'étape **prend fin** lorsque tous les joueurs ont épuisé **tous leurs cubes Action**. S'ensuivent un **atterrissage et un décompte**. Chacun de vous marque alors des points pour les **cartes Nid et les cartes Manœuvre validées**. Reprenez vos cubes Action et l'étape suivante commence. Le joueur qui **totalisera le plus de points** à l'issue des 3 atterrissages remportera la partie de « **Au-dessus des nuages** ».

PHASE D'ACTION

Jouez à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur.
Si c'est à vous de jouer et qu'il vous reste des cubes Action, ...

... effectuez 1 action standard

OU jouez 1 carte Manœuvre

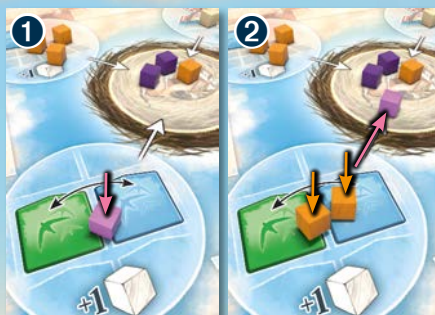
OU passez.

ACTIONS STANDARD

Les 4 actions standard sont indiquées sur la planche Actions. Le 1^{er} joueur qui effectue une action place 1 cube Action de sa réserve sur la case Action correspondante. Celui qui effectue de nouveau la même action (y compris le même joueur) vide la case et y place 2 cubes Action. Le joueur qui effectue cette action pour la 3^e fois dépense 3 cubes de sa réserve ; le 4^e, 4 cubes ...

Commencez toujours par vider la case

Action avant d'y placer le nombre de cubes nécessaire. Les cubes retirés (du précédent utilisateur) sont stockés dans le nid, au centre. Si vous n'avez pas assez de cubes Action pour une action standard, vous ne pouvez pas l'effectuer.



Exemple : ① Rose place 1 cube sur « Voler vers la gauche / la droite », puis effectue cette action
② Plus tard au cours de l'étape, Orange veut également utiliser cette action. Il doit alors placer 2 cubes Action sur cette case et pousse donc le cube rose dans le nid.

IL EXISTE 4 ACTIONS STANDARD :



VOLER VERS LA GAUCHE/LA DROITE

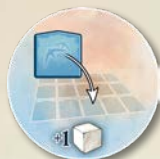
Permutez l'un de vos oiseaux et un oiseau voisin à gauche ou à droite.

Vous ne pouvez pas vous décaler simplement sur une case libre.



VOLER VERS L'AVANT/L'ARRIÈRE

Permutez l'un de vos oiseaux et un oiseau juste devant ou juste derrière vous. Vous ne pouvez pas vous décaler simplement sur une case libre.



AJOUTER UN NOUVEL OISEAU

Choisissez un des deux oiseaux visibles à côté de la pioche, OU piochez le premier oiseau au sommet de la pile, puis placez-le, soit ...

✎ en tête d'une colonne ①
soit

✎ à la queue d'une colonne après avoir avancé tous les oiseaux qui s'y trouvaient d'une case ②.



Il n'y a jamais aucun trou au sein du groupe. Si vous avez choisi un des deux oiseaux visibles, retournez la première tuile de la pile pour le remplacer. Si une colonne comporte déjà 3 oiseaux, vous ne pouvez pas y ajouter de nouvel oiseau. S'il y a déjà 3 oiseaux dans toutes les colonnes, vous ne pouvez pas effectuer cette action



PRENDRE UNE CARTE MANŒUVRE

Ajoutez 1 des cartes Manœuvre alignées face visible à votre main. Vous ne pouvez en avoir que 4 maximum en main. Si c'est déjà le cas et que vous en prenez une nouvelle, vous devez en défausser une.

La ligne de cartes Manœuvre n'est complétée qu'à la fin de l'étape. Si elle est vide, vous ne pouvez plus effectuer cette action.

JOUER UNE CARTE MANŒUVRE

Jouez une carte Manœuvre de votre main et utilisez sa fonction Action. La carte indique combien de cubes Action cela vous coûte. Placez les cubes dépensés dans le nid au centre de la planche Actions. Défaussez ensuite la carte Manœuvre.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES MANŒUVRE :

(entre parenthèses, le coût en cubes Action)



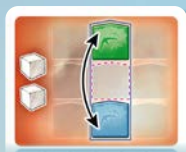
ÉCART (2C.)

Permutez un de vos oiseaux et un oiseau de la même ligne, situé à 2 cases exactement.



GRAND ÉCART (2C.)

Permutez un de vos oiseaux et un oiseau de la même ligne, situé à 3 cases exactement.



CHANGEMENT DE LEADER (2C.)

Permutez un de vos oiseaux et un oiseau de la même colonne, situé à 2 cases exactement.



ACTION STANDARD (2C.)

Utilisez une action standard au choix. (Dépensez 2 cubes Action sans tenir compte du nombre de cubes Action présents sur la case correspondante de la planche. Placez directement vos cubes Action dans le nid.)



NEUTRE (2C.)

Permutez un oiseau neutre et un oiseau voisin orthogonalement.



DIAGONALE (3C.)

Permutez un de vos oiseaux et un oiseau voisin en diagonale.



VALIDATION (3C.)

Validez immédiatement une carte Manœuvre de votre main, puis défaussez-la.



VOL LIBRE (4C.)

Permutez un de vos oiseaux et n'importe quel oiseau sur le plateau.



OISEAU PRÉFÉRÉ (4C.)

Cherchez un oiseau au choix dans la pioche et ajoutez-le au groupe. Remélanguez ensuite le paquet.



LIGNE DE CARTES MANŒUVRE (CÔÛT VARIABLE)

Utilisez l'action d'une des cartes Manœuvre alignées (en payant son coût). La carte utilisée reste à sa place.

PASSER

Dépensez 2 cubes Action et mettez fin à votre tour. À votre prochain tour de jeu, vous aurez de nouveau le choix parmi toutes les actions. S'il ne vous reste qu'un seul cube, dépensez-le.

FIN D'UNE ÉTAPE

Dès que **tous** les joueurs **ont épuisé tous leurs cubes Action**, l'étape est terminée. Le moment est venu de **se poser**. Commencez par procéder au **décompte** de la **carte Nid** de cette étape. **Ensuite**, les joueurs peuvent valider des **cartes Manœuvre de leur main**. Si vous aviez atteint la 3e étape, la partie est terminée. Dans le cas contraire, préparez l'étape suivante.

ATTERRISSAGE ET DÉCOMPTÉ DE LA CARTE NID

L'**oiseau** qui se trouve **en tête de chaque colonne** se pose. Il quitte le groupe pour nidifier. Un oiseau se pose même si toutes les cases devant lui sont vides. **Vos oiseaux qui se posent vous rapportent autant de points qu'indiqué sur la carte Nid** de cette étape. Le nombre de points obtenus dépend du nombre d'oiseaux de votre couleur qui ont atterri. De plus, vous percevez un **bonus (ou un malus)** pour chaque **couple, composé d'un mâle et d'une femelle**, qui atterrit. Reportez vos points sur la **piste de score**. Mélangez ensuite les oiseaux qui se sont posés et glissez-les sous la pioche.



Exemple : Orange fait atterrir 2 mâles et 1 femelle Milan Royal. La carte Nid indique qu'il marque 11 points pour 3 oiseaux. Il gagne 3 points supplémentaires car deux de ces oiseaux forment un couple. Il remporte donc 14 points au total pour cet atterrissage. Beige peut faire atterrir 2 femelles Oie Cendrée, ce qui lui rapporte 7 points. Rose marque 3 points avec l'atterrissage de sa Grue. Violet ne peut faire atterrir aucune Hirondelle cette étape-ci et reste le bec dans l'eau. Le Martinet (Blanc) se pose aussi, mais comme il s'agit d'un oiseau neutre, il ne rapporte de points à personne.

VALIDATION DES CARTES MANŒUVRE

La **partie Validation** des **cartes Manœuvre** indique toujours **2 cases du plateau** avec des **points**. Si l'un de vos oiseaux occupe **l'une de ces cases** sur le plateau, vous pouvez valider cette carte Manœuvre et **marquer le nombre de points indiqué**. Si vos oiseaux occupent **les deux cases** marquées, vous gagnez **2 points bonus**. Vous pouvez valider autant de cartes Manœuvre que vous voulez. Défaussez-les ensuite.



Exemple : Violet (Hirondelles) peut valider 3 cartes Manœuvre : Il marque 3 points pour la femelle Hirondelle en bas à droite, grâce à la carte ①. La carte ② lui permet de marquer de nouveau 3 points pour le même oiseau. Enfin, avec la carte ③, il réalise un super coup : les deux hirondelles, non loin du milieu du groupe, lui rapportent une fois 2 points et une fois 1 point. Comme cette carte lui a permis de valider 2 oiseaux, il gagne un bonus de 2 points. Au total, Violet marque 3+3+2+1+2=11 points.



PRÉPARATION DE L'ÉTAPE SUIVANTE

Tous les joueurs **récupèrent** leurs **cubes Action** de la planche Actions. Retournez une **nouvelle carte Nid** pour la prochaine étape et **complétez la ligne de cartes Manœuvre** à 4/5/6 cartes (à 2/3/4 joueurs). Si la pioche de cartes Manœuvre est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Faites glisser les oiseaux des colonnes centrales pour que le groupe vole de nouveau en **formation pyramidale** (comme en début de partie). Piochez de nouvelles tuiles Oiseau pour compléter les **cases vides** de la rangée inférieure.

Remarque : Il peut arriver que l'étape suivante débute avec plus d'oiseaux dans le groupe que la précédente, si 2 oiseaux occupent une des colonnes extérieures après atterrissage.



Le joueur qui possède le plus d'oiseaux dans la première rangée du groupe entame l'étape suivante. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus d'oiseaux dans les deux premières rangées du groupe (comme en début de partie). Si l'égalité persiste, désignez au hasard qui commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à l'issue du décompte de la 3^e étape. Celui d'entre vous qui totalise **le plus de points** grâce à sa finesse tactique **remporte la partie** et peut profiter de l'hiver au soleil dans l'hémisphère Sud. Si vous êtes plusieurs *ex aequo*, le vainqueur est celui d'entre vous qui possède le moins d'oiseaux sur le plateau. Si l'égalité persiste, vous vous partagez la victoire... à moins de faire une revanche.

UN PEU D'ORNITHOLOGIE



LE MARTINET

Le martinet est un oiseau migrateur rapide qui passe presque toute sa vie dans les airs. Il hiverne en Afrique.



L'OIE CENDRÉE

L'oie cendrée est une grande oie sauvage grise qui vit dans les régions humides. En hiver, elle vole vers le sud. Elle passe pour être l'ancêtre de l'oie domestique.



LA GRUE

La grue est un grand oiseau migrateur avec un cri de trompette et une parade nuptiale qui ne passe pas inaperçue. Elle vit dans les régions humides et passe l'hiver dans le sud de l'Europe ou en Afrique.



L'HIRONDELLE

L'hirondelle est un oiseau migrateur agile qui possède une queue fourchue. Elle se nourrit d'insectes en vol et annonce souvent les beaux jours.



LE MILAN ROYAL

Le milan royal est un rapace majestueux possédant une queue profondément fourchue. Il se nourrit de charognes et chasse ses proies. Il passe l'hiver dans le sud de l'Europe.

Art. N° : 60 110 5207

Auteur : Konstantinos Karagiannis
Illustrations : Alexander Jung
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Über den WOLKEN



10+



2-4



45



di
**Konstantinos
Karagiannis**



Libertà senza confini! Sopra un letto di nuvole non c'è davvero nulla che possa rovinarti la giornata. Il sole sulle piume, il vento sotto le ali e il resto dello stormo alle tue spalle. Finché non arriva qualche pennuto presuntuoso che osa superarti. Quello deve proprio essere fuori di testa! Forza, preparati subito per la prossima manovra! È ora di far vedere a quel pennutello chi detta il passo ... o meglio, il volo!

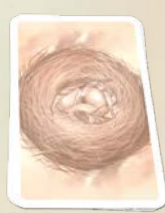
CONTENUTO



1 tabellone delle azioni



1 tavola da gioco + 2 estensioni
(per partite con tre o quattro giocatori)



57 carte manovra

7 carte nido

16 per il gioco a due

19 per il gioco a tre

22 per il gioco a quattro



25 tessere uccello

(5 per colore e 5 neutre)



4 segnapunti



64 dadi azione

(16 per colore)

PREPARAZIONE

Preparazione per una partita a 4 giocatori:



- 1 Posizionate il **tabellone delle azioni** al centro del tavolo.
 - 2 Se giocate **in tre** (), collocate accanto alla **tavola da gioco** un'**estensione**. Se giocate **in quattro** (), utilizzate **entrambe**. Nella partita **a due** () **non** servono **estensioni**.
 - 3 Tenete pronti i **5 uccelli neutri**. Ogni giocatore sceglie un colore e prende le **5 tessere uccello** corrispondenti. Inoltre, a dipendenza del numero di giocatori, prende **10, 13 o 16 dadi azione** (corrispondenti a 2, 3 o 4 giocatori). Riponete nella scatola tutti gli uccelli e i dadi rimanenti. Mescolate insieme **tre uccelli neutri** e aggiungete **due uccelli femmina e un maschio di ciascun giocatore**. Disponeteli poi scoperti sul tabellone di gioco in questa forma triangolare:

 - 4 Gli **altri due** uccelli di ogni giocatore e i **due neutri** rimasti formano un **mazzo** coperto. Girate due uccelli da questo mazzo e posizionate li a lato.
 - 5 Ogni giocatore mette il proprio **segnapunti** sulla **casella 0** del **tracciato dei punti**.
 - 6 Mescolate il set di **carte manovra** corrispondente al numero di giocatori e **distribuitene 2 a ciascuno**. Delle rimanenti, mettete **4/5/6** carte (per rispettivamente 2/3/4 giocatori) **scoperte** vicino alla tavola da gioco, e tenete pronte le altre come mazzo di pesca coperto.
 - 7 Mescolate le **carte nido** coperte e **giratene una**. Questa sarà la carta nido della **prima tappa**.
- Chi possiede il maggior numero di uccelli nella fila più avanzata dello stormo (vicino alle frecce) inizia la partita. In caso di parità, comincia chi ha più uccelli nelle prime due file dello stormo. Se persiste la parità, sorteggiate il giocatore iniziale.

CONCETTI DI GIOCO



TAVOLA DA GIOCO

Sulla tavola da gioco si trova, nel corso della partita, lo **stormo di uccelli**. Esso si distribuisce in 3 file e 5/6/7 colonne (con rispettivamente 2/3/4 giocatori). Durante la partita, grazie alle **azioni**, porterete i vostri uccelli in posizione sulla tavola da gioco. Potrete così **scambiare** di posto uccelli adiacenti oppure **aggiungere** allo stormo nuovi uccelli nelle caselle vuote.

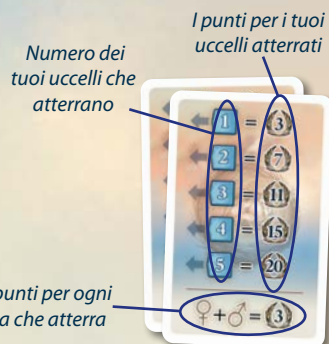


TABELLONE DELLE AZIONI

Sul tabellone delle azioni sono raffigurate le **4 azioni standard (A, B, C, D)**. Ognuna di esse costa all'inizio **1 dado azione**, ma il prezzo **aumenta ogni volta** che viene **utilizzata**. La seconda volta che eseguite la stessa azione costa già 2 dadi azione, la terza volta 3, e così via. Nel **nido** al centro vengono raccolti, nel corso della partita, i dadi azione spesi (**M**).

CARTE NIDO

Alla **fine di ogni tappa** della partita, l'**uccello più avanzato di ciascuna colonna atterra** e lascia lo stormo. In questo modo ottieni punti, come indicato sulla **carta nido** (della tappa in corso). Il tuo punteggio dipende sia dal **numero** dei tuoi uccelli che atterrano, sia dal loro **sesso**.



CARTE MANOVRA

Le carte manovra possono essere utilizzate **sia** per la loro **parte azione**, **sia** per la loro **parte punteggio**. La **parte azione** può essere giocata **durante il tuo turno**, eseguendo l'**azione** raffigurata. La **parte punteggio** può invece essere utilizzata alla **fine di una tappa**. Su di essa sono indicate **due posizioni nello stormo**. Se riesci a occupare una o entrambe le posizioni coi tuoi uccelli, ottieni dei **punti**.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Si giocano **3 tappe**, ognuna delle quali **termina** con un **atterraggio**. In ogni tappa eseguite **a turno azioni** con i vostri **dadi azione** per portare i vostri uccelli nelle **posizioni** più **redditizie** possibile. Quando ciascun giocatore ha **esaurito tutti i suoi dadi azione**, **la tappa termina** e si procede con l'**atterraggio** e la relativa **valutazione**. In questa fase ottenete punti per le **carte nido** e le **carte manovra soddisfatte**. Poi recuperate tutti i vostri dadi azione e ha inizio la tappa successiva. Il giocatore che, dopo tre atterraggi, ha totalizzato **più punti vince "Über den Wolken"**.

FASE DELLE AZIONI

Comincia il **giocatore iniziale** e si gioca a turno in senso orario.

Quando è **il tuo turno** e hai ancora **dadi azione** disponibili...

... **esegui un'azione standard**

OPPURE **giochi una carta manovra**

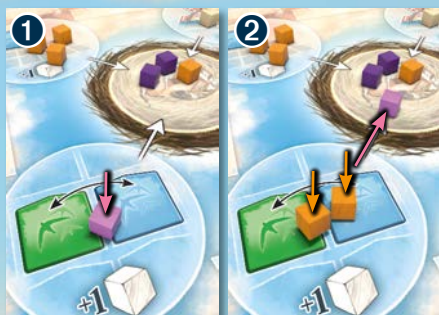
OPPURE **passi il turno.**

AZIONI STANDARD

Le 4 azioni standard sono indicate **sul tabellone delle azioni**. Il primo giocatore che **utilizza un'azione** colloca **1 dado azione** della propria riserva **sulla relativa casella azione**. Chiunque utilizza la stessa azione (anche se si tratta dello stesso giocatore) **libera la casella** e poi vi colloca **2 dadi azione**.

Il **terzo** che la **utilizza** paga per l'azione **3 dadi** delle sue riserve, il **quarto** ne paga **4**, e così via.

Liberate sempre la casella azione prima di collocarvi sopra il nuovo numero di dadi richiesto. I **dadi rimossi** (del giocatore precedente) vengono raccolti **nel nido al centro**. **Chi non dispone del numero necessario di dadi per un'azione standard, non può eseguirla.**



Esempio: ❶ Il giocatore rosa colloca **un suo dado** sull'azione "volare a sinistra/destra" e la utilizza.

❷ Più tardi nella partita, anche il giocatore arancione vuole usare la stessa azione. Deve quindi collocare **due** dadi sulla casella e spostare il dado rosa nel nido.

CI SONO QUATTRO AZIONI STANDARD:



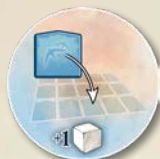
VOLARE A SINISTRA/DESTRA

Scambia un tuo uccello con un uccello **alla sua sinistra o alla sua destra**. Non è permesso spostare un uccello su una casella vuota.



VOLARE AVANTI/INDIETRO

Scambia un tuo uccello con un uccello **davanti o dietro di lui**. Non è permesso spostare un uccello su una casella vuota.



AGGIUNGERE UN NUOVO UCCELLO

Prendi uno degli uccelli **scoperti** accanto al mazzo degli uccelli OPPURE l'uccello in cima al mazzo. Poi collocalo ...

✦ **davanti allo stormo** ❶
oppure

✦ **fai avanzare di una casella tutti gli uccelli di una colonna e collocalo dietro di essi** ❷.



All'interno dello stormo non si creano mai spazi vuoti. Se usi uno degli uccelli scoperti, gira in seguito il primo uccello del mazzo. Se in una colonna ci sono già tre uccelli, non puoi aggiungerne altri in quella colonna. Se tutte le colonne sono già occupate da tre uccelli, non puoi eseguire questa azione.



PRENDERE UNA CARTA MANOVRA

Prendi in mano **una delle carte manovra scoperte**. **Puoi avere in mano al massimo 4 carte manovra**. Se ne hai già 4 in mano e ne prendi una in più, devi poi scartarne una sulla pila degli scarti.

La **fila** delle carte manovra viene rifornita alla **fine della tappa**. Se non ci sono carte manovra scoperte, non puoi eseguire questa azione.

GIOCARE UNA CARTA MANOVRA

Gioca una carta Manovra **dalla tua mano** e **utilizza la sua parte Azione**. Sulla carta è indicato **quanti dadi azione devi consegnare per farlo**. I dadi azione pagati vanno collocati nel nido al centro del tabellone delle azioni. Poi metti la carta manovra sul mazzo degli scarti.

QUESTE SONO LE CARTE MANOVRA:

Tra parentesi: i dadi che l'azione costa



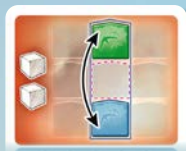
SCHIVATA (2D.)

Scambia un tuo uccello con un uccello che si trova nella **stessa fila** a esattamente **2 caselle di distanza**.



SCHIVATA BRUSCA (2D.)

Scambia un tuo uccello con un uccello che si trova **nella stessa fila** a esattamente **3 caselle di distanza**.



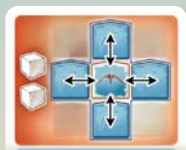
CAMBIO DI GUIDA (2D.)

Scambia un tuo uccello con un uccello che si trova **nella stessa colonna** a esattamente **2 caselle di distanza**.



STANDARD (2D.)

Esegui un'azione **standard a scelta**. (Pagala con 2 dadi azione, indipendentemente da quanti dadi si trovano sulla relativa casella azione. Metti i tuoi dadi direttamente nel nido.)



NEUTRO (2D.)

Scambia un uccello **neutro** con un **adiacente**.



DIAGONALE (3D.)

Scambia un tuo uccello con un uccello **adiacente in diagonale**.



PUNTEGGIO (3D.)

Valuta immediatamente un'altra **carta manovra della tua mano**. Poi scartala.



VOLO LIBERO (4D.)

Scambia un tuo uccello con un **qualsiasi altro** sulla tavola da gioco.



UCCELLO PREFERITO (4D.)

Scegli un **qualsiasi uccello nel mazzo** e **aggiungilo allo storno**. Poi rimescola il mazzo.



DISPONIBILE (COSTO

VARIABILE) Esegui l'azione di una **carta manovra scoperta** (pagando il suo costo). La carta utilizzata **rimane disponibile nella sua fila**.

PASSARE IL TURNO

Consegna **2 dadi azione** e **termina il tuo turno**. Al turno successivo potrai di **nuovo scegliere** fra tutte le azioni. Se ti rimane **solo 1 dado azione**, consegna quello.

Non appena **tutti** i giocatori hanno **esaurito** i propri **dadi azione**, la **tappa termina**. Si procede quindi con l'**atterraggio**. In questa fase viene **valutata** la **carta nido** della tappa. **Successivamente**, i giocatori possono valutare carte **manovra dalla propria mano**. Se si tratta della terza tappa, la partita termina. In caso contrario, preparate la tappa successiva.

L'uccello **più avanzato di ciascuna colonna** atterra. Lascia lo stormo per costruire un nido. Gli uccelli atterrano anche se davanti a loro, nella colonna, ci sono caselle vuote.

Per i tuoi uccelli che atterrano ottieni i punti indicati sulla carta nido della tappa in corso. Il tuo punteggio dipende dal numero dei tuoi uccelli che **atterrano**. Inoltre, ottieni un **bonus (o un malus)** per ogni **coppia** atterrata **formata da un maschio e una femmina**.

Segnate i punti guadagnati sul **tracciato dei punti**. Poi mescolate gli uccelli che sono appena atterrati e collocateli sotto il mazzo degli uccelli.



Esempio: Il giocatore del nibbio reale (arancione) porta all'atterraggio 2 maschi e 1 femmina. La carta nido indica che per 3 uccelli ottiene 11 punti. Riceve inoltre altri 3 punti perché due dei suoi uccelli formano una coppia. In totale ottiene 14 punti dall'atterraggio. Il giocatore delle oche selvatiche (beige) riesce a portare all'atterraggio 2 femmine, ottenendo 7 punti. Il giocatore delle gru (rosa) ottiene 3 punti con l'atterraggio di un uccello. Il giocatore delle rondini (viola) non porta alcun uccello all'atterraggio e rimane senza punti in questa tappa. Il rondone (bianco) atterra anch'esso. Essendo un uccello neutro, però, non assegna punti a nessuno.

Nella **parte punteggio** delle carte manovra sono sempre **contrassegnate due caselle della tavola da gioco** con un valore in **punti**.

Se hai un tuo uccello **su una di queste caselle**, puoi valutare la carta manovra e **ottenere i punti indicati**.

Se **entrambe** le caselle contrassegnate sono occupate da tuoi uccelli, ottieni **inoltre 2 punti aggiuntivi**. Puoi valutare quante carte manovra desideri. Poi scartale sulla pila degli scarti.



Esempio: Il giocatore delle rondini (viola) può valutare ben tre carte manovra. Per la rondine femmina in basso a destra ottiene 3 punti con la carta ❶. Per lo stesso uccello ottiene altri 3 punti con la carta ❷, e con la carta ❸ realizza il colpo grosso: per le due rondini vicino al centro dello stormo riceve una volta 2 punti e una volta 1 punto. Poiché con questa carta ha potuto valutare 2 uccelli, ottiene anche il bonus di 2 punti. In totale il giocatore viola riceve quindi $3+3+2+1+2 = 11$ punti.

PREPARARE LA TAPPA SUCCESSIVA

Tutti i giocatori **riprendono** i propri **dadi azione** dal tabellone delle azioni.

Scoprite una **nuova carta nido** per la prossima tappa e **completate la fila delle carte manovra** fino a 4/5/6 (con 2/3/4 giocatori). Se il mazzo di pesca delle carte manovra si esaurisce, mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo di pesca. Spostate gli uccelli delle colonne centrali in avanti, affinché tornino a volare in **formazione triangolare** (come all'inizio della partita). Riempite le **caselle vuote** della fila posteriore con uccelli dal mazzo degli uccelli.

Nota: può accadere che la tappa successiva inizi con più uccelli nello stormo, se dopo l'atterraggio rimangono 2 uccelli in una delle colonne esterne.



La tappa successiva inizia con il giocatore che ha il maggior numero di uccelli nella fila più avanzata dello stormo. In caso di parità, comincia chi ha il maggior numero di uccelli nelle prime due file dello stormo (come all'inizio della partita). Se anche qui permane un pareggio, il giocatore iniziale per la prossima tappa viene determinato a caso.

FINE DELLA PARTITA

Dopo la valutazione della terza tappa, la partita termina. Chi è riuscito, con abilità tattica, a raccogliere **più punti**, **vince la partita** e può andare a godersi il sole dell'inverno nell'emisfero sud. Se più giocatori hanno lo stesso numero di punti, vince fra loro chi ha meno uccelli sulla tavola da gioco. Se anche qui c'è parità, condividete la vittoria oppure giocate subito una rivincita.

PICCOLA ORNITOLOGIA



RONDONE

Il rondone è un rapido uccello migratore, trascorre quasi tutta la vita in volo e sverna in Africa.



OCA SELVATICA

L'oca selvatica è una grande oca grigia che vive nelle zone umide, migra a sud in inverno ed è considerata l'antenata dell'oca domestica.



GRU

La gru è un grande uccello migratore dal richiamo trombettante e dall'appariscente danza di corteggiamento. Vive nelle zone umide e sverna nell'Europa meridionale o in Africa.



RONDINE

La rondine è un agile uccello migratore dalla coda forcuta; cattura insetti in volo ed è spesso considerata annuncio dell'estate.



NIBBIO REALE

Il nibbio reale è un elegante rapace dalla coda profondamente forcuta; si nutre di carogne e piccole prede e sverna in parte nell'Europa meridionale.

N. Art.: 60 110 5207

Autore: Konstantinos Karagiannis

Illustrazione: Alexander Jung

Impaginazione e layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

