FLY AWAY

FIND YOUR PLACE

Ein zügiges Kartenspiel für 2–5 Vogelliebhaber ab 8 Jahren

ANLEITUNG

Wenn die Tage kürzer werden und ein kühler Wind über die Felder streicht, sammeln sich die Zugvögel am Himmel, um in Keilformation gen Süden zu ziehen. Jeder Vogel sucht seinen Platz, denn wer günstig im Windschatten fliegt, spart Kraft für die lange Reise. Doch nicht alle Arten harmonieren miteinander und wenn die Formation ins Wanken gerät, entscheidet eine kluge Planung darüber, ob der Schwarm sicher sein Ziel erreicht. Macht euch bereit für den Aufbruch und formt euren eigenen Vogelzug! Wer seine Formation vorausschauend plant und geschickt die Bedürfnisse der einzelnen Vogelarten berücksichtigt, übersteht die Strapazen und gelangt sicher ans Ziel.

INHALT



65 Vogelkarten
(5 verschiedene Vogelarten)



20 Wertungskarten
mit 4 unterschiedlichen Wertungstypen



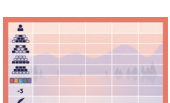
11 Minuskarten



5 Schnellübersichten



1 Leitvogelkarte

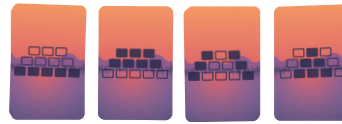


1 Wertungsblock

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch zunächst die **Vogelkarten** und sortiert alle Karten aus, auf denen ein 👤-Symbol zu sehen ist, das für mehr Mitspielende vorgesehen ist, als ihr tatsächlich seid. Seid ihr zu fünft, spielt ihr folglich mit allen Karten. Legt die aussortierten Karten in die Schachtel zurück, mischt die verbleibenden Vogelkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Trennt danach die vier Typen von Wertungskarten voneinander und bildet für jeden Wertungstyp einen eigenen verdeckten Stapel. Mischt jeden dieser Stapel.



Anschließend erhalten alle von euch von jedem Stapel jeweils eine zufällige **Wertungskarte**, also insgesamt 4 Karten. Wählt davon drei Karten aus, die ihr behalten möchtet und legt diese offen vor euch aus. Die übrige Karte legt ihr zusammen mit den anderen nicht verwendeten Wertungskarten zurück in die Schachtel.

Die Auswahl, welche Karten ihr behaltet, ist durchaus entscheidend, da sie sich gegenseitig begünstigen oder auch behindern können. Mehr zu den Wertungskarten findet ihr im Abschnitt **Wertung** auf Seite 5.

> Für eure **erste Partie** ist es leichter, wenn ihr nur 2 Wertungskarten behaltet.

Wer möchte, nimmt sich eine **Schnellübersicht**. Wer zuletzt einen Vogel gesehen hat, beginnt das Spiel und erhält die **Leitvogelkarte**.

Formt nun mit aufgedeckten Vogelkarten in der Tischmitte eine nach unten breiter werdende Keilformation. Legt dazu 3 Karten in die oberste Reihe, 4 Karten in die Reihe darunter und 5 nach ganz unten. Das ist die allgemeine Auslage, aus der ihr später eure Karten nehmt.



SPIELZIEL

In **FLY AWAY** versucht ihr durch geschicktes Nehmen und Anlegen von Vogelkarten einen Vogelzug zusammenzustellen, der euch möglichst viele Punkte beschert. Anhand eurer verschiedenen Wertungskarten wird bestimmt, wofür ihr Punkte erhaltet. Wer beim Anlegen der Vogelkarten die Wertungen am cleversten kombiniert, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, wobei ihr in eurem Zug Karten aus der Auslage nehmt und sie – **ohne ihre Anordnung zu verändern** – in eurem persönlichen Vogelzug platziert. Es wird gespielt, bis alle eine vollständige Formation zusammengestellt haben, aber wer sich zu viel Zeit lässt, riskiert dabei Minuspunkte.

SPIELZUG

Bist du am Zug, nimm **1 bis 3 aneinander angrenzende** Vogelkarten aus der Auslage.

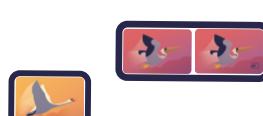
Du darfst dabei benachbarte Karten aus verschiedenen Reihen wählen.

Anschließend platzierst du die gewählten Vogelkarten in deinem eigenen Vogelzug, aber dabei musst du genau die **Anordnung aus der Auslage übernehmen.**









Du darfst nun frei entscheiden, an welcher Stelle deines Vogelzugs du sie anlegst – allerdings darfst du keine bereits liegende Karte überdecken, und mindestens eine der neu gelegten Karten muss an eine deiner bereits ausliegenden Karten angrenzen.



Du kannst so die Position bereits gelegter Vogelkarten beeinflussen, je nachdem, wie du die neuen Vogelkarten anlegst. Beachte dabei aber, dass dein Vogelzug am Ende des Spiels genau wie die Auslage angeordnet sein muss: drei Zeilen mit drei Karten oben, vier in der Mitte und fünf Karten unten.

Hast du die Karten in deinem Vogelzug platziert, ziehe Karten vom Nachziehstapel für die freigewordenen Kartenplätze der Auslage nach. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELENDE

Wer die 12. Vogelkarte ablegt und damit seinen Vogelzug vervollständigt, steigt aus dem Spiel aus. Alle anderen sind reihum bis zum Leitvogel noch einmal regulär am Zug, sodass alle gleich oft an der Reihe waren.

Spielt so lange weiter, bis alle einen vollständigen Vogelzug haben. Solange euer Vogelzug noch nicht fertig ist, müsst ihr zu Beginn eures Zuges immer eine **Minuskarte** nehmen.

Wenn jeder von euch einen vollständigen Vogelzug hat, führen alle gleichzeitig die **Spezialfähigkeiten** ihrer Vogelkarten aus, bevor die Wertungsphase beginnt.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Einige Vogelkarten besitzen Spezialfähigkeiten, die jeweils einmal pro Karte eingesetzt werden dürfen. Es gibt drei verschiedene Fähigkeiten:

TAUSCHEN
Diese Karte kann den Platz mit einer beliebigen anderen Karte in deinem Vogelzug tauschen.

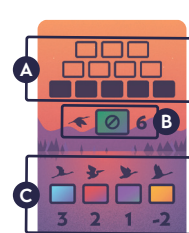
UMDREHEN
Du darfst diese Karte umdrehen, um sie so von der Wertung auszuschließen.

VERDOPPELN
Diese Karte verdoppelt ihren erzielten Punktewert in jeder Wertung – auch, wenn dieser negativ ist. Diese Fähigkeit ist daher nicht freiwillig.

Wenn alle ihre Spezialfähigkeiten genutzt haben, folgt die Wertung anhand eurer Wertungskarten.

WERTUNG

Ihr wertet nun einzeln jede Wertungskarte, die ihr zu Beginn des Spiels behalten habt. Sie sind folgendermaßen aufgebaut:



A Im **Wertungsbereich** sind die Karten dunkel hervorgehoben, die für diese Wertungskarte gezählt werden. Alle anderen Vogelkarten sind für diese Wertungskarte egal.

B Das -Symbol in der Mitte der Karte zeigt die Punktzahl an, die du erhältst, wenn **keine Karte der abgebildeten Vogelart im Wertungsbereich** liegt.

C Die **Punktetafel** im unteren Bereich der Karte zeigt, wie viele Punkte du für jede Karte einer bestimmten Vogelart erhältst, die sich im Wertungsbereich befindet.

Zudem erhältst du 10 Punkte, wenn du **jede der fünf Vogelarten** mindestens einmal in deinem Vogelzug hast. Ihr erhaltet sogar 20 Punkte, wenn jede Vogelart mindestens zweimal vertreten ist.

Abschließend tragt ihr die Minuspunkte ein, die ihr durch **Minuskarten** erhalten habt.

Schreibt mit Hilfe des Wertungsblocks alle Punkte auf und zählt sie zusammen. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer die höchste Punktzahl mit einer einzelnen Vogelkarte erzielen konnte. Sollte auch das zu einem Gleichstand führen, teilt ihr euch den Sieg.

Wenn ihr schon erfahren seid und eine **extra Herausforderung** sucht, spielt mit **allen vier Wertungskarten**, die euch zu Spielbeginn ausgeteilt werden.

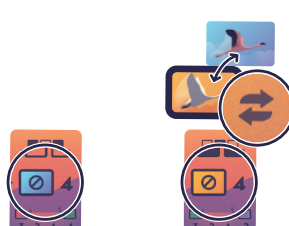
WERTUNGSBEISPIEL

Sonderfähigkeiten

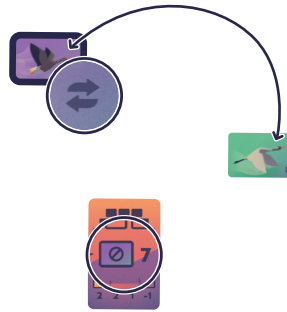
1. *Nils hat seinen Vogelzug fertiggestellt und führt nun seine Sonderfähigkeiten aus.*



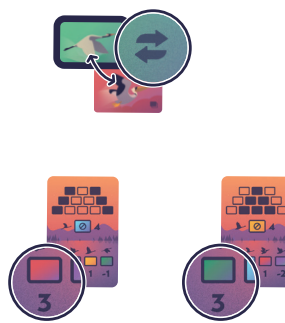
2. *Zuerst tauscht er mit der -Fähigkeit des orangen Schwans die Position mit dem blauen Flamingo, um die -Voraussetzungen der ersten und dritten Wertungskarte auf einmal zu erfüllen.*



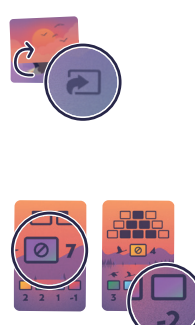
3. *Danach nutzt er die -Fähigkeit der violetten Graugans und tauscht ihre Position mit der des grünen Kranichs rechts unten.*



4. *Da rote Pelikane für die erste Wertungskarte 3 Punkte am Rand geben und grüne Kraniche auf der dritten Wertungskarte 3 Punkte wert sind, wenn sie gerade* ***nicht*** *am Rand sind, tauscht Nils sie mit der -Fähigkeit miteinander. Der rote Pelikan punktet durch die -Fähigkeit nun sogar doppelt.*

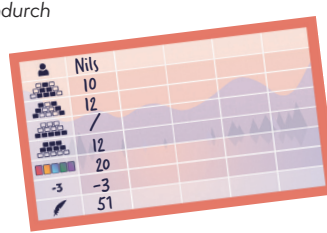


5. *Die violette Graugans oben in der Mitte verhindert den -Bonus der zweiten Wertungskarte und punktet zudem auf der dritten Wertungskarte negativ. Nils dreht sie daher mit ihrer -Fähigkeit um. Die anderen -Fähigkeiten lässt Nils verfallen.*



Wertung

1. *Wertungskarte 1:* **4 + 6 + 2 + 2 – 2 = 12 Punkte.**
2. *Wertungskarte 2:* **7 + 2 + 6 + 0 – 3 = 12 Punkte.**
3. *Wertungskarte 3:* **4 + 3 + 4 + 1 – 2 = 10 Punkte.**
4. *Nils hat es geschafft, jede Vogelart doppelt in seinem Vogelzug vertreten zu haben und bekommt dadurch 2 x 10 =* ***20 Punkte****.*
5. *Er hat eine Minuskarte nehmen müssen, also notiert er* ***-3 Punkte****.*
6. *Nils summiert alle Einzelwertungen und darf sich über seine Gesamtpunktzahl von* ***51*** *freuen.*



IMPRESSUM

© 2026 HUCH!

Autor: Aaron Kempkes
Illustration: Till Förster
Grafik: Fiore GmbH
Redaktion: Fabian Rauch

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

info@hutter-trade.com
www.hutter-trade.com

Danksagung des Autors

Fly Away ist mein erstes veröffentlichtes Spiel und würde ohne meine Schwester Amber nicht existieren. Sie ist meine Stimme der Vernunft und der einzige Mensch, der immer an mich glaubt – selbst wenn ich selbst nicht an mich glaube.

Ich danke meiner Playtest-Familie aus Lincoln bei Mana Games, ganz besonders: Eric, Julia, Cody, Justin, Greenleaf, Mark, Kate, Remy, Kyra, Micah, Ace, Kendall, Claire, Madison, Sam, Dom, Dave, Alma, Sam, Jaimie, Drake und Josh M.

Danke auch an Erik S., Benny S., Ammon A., Devon M., Andrew S., Joshua B., Mads F., Matt S., Matt C., Jason M., Marissa, Chris B., Becky und Daniel S. sowie an meine schwedischen Designerfreunde, meine Freunde von Fastaval und GPGF, an Mana Games, The Game Shoppe, Hobbytown, Spielbound und an die Crew von Studiogiochi dafür, dass ihr an meine Spiele glaubt und mir Gründe liefert, Venedig zu besuchen. An alle Ungenannten: Fehlender Platz im Layout ändert nichts daran, wie sehr ihr mein Leben geprägt habt. Game on!