

WINGSPAN

ASIE

UN JEU COMPÉTITIF D'OPTIMISATION ET DE COLLECTION D'OISEAUX.

Un jeu de Elizabeth Hargrave

Illustré par Natalia Rojas et Ana María Martínez Jaramillo

Dans cette troisième extension de Wingspan, découvrez de nouvelles espèces asiatiques prêtes à faire leur nid dans vos habitats. Ces magnifiques oiseaux intrigants aux couleurs chatoyantes ont été sélectionnés parmi les 2800 espèces qui peuplent l'Asie. Cette extension est également un stand-alone pour 1 ou 2 joueurs. Le mode solo est détaillé dans le livret de règles Automa que vous trouverez dans la boîte. Lisez les encadrés rouges de ce livret de règles pour en savoir plus sur le mode Duo. Vous y trouverez toutes les informations nécessaires pour vous guider dans votre première partie de Wingspan. Un nouveau mode Nuée a également été inclus pour vous permettre de jouer à 6 ou 7 joueurs (lisez les encadrés bleus de ce livret de règles). Les cartes Oiseau et Bonus additionnelles peuvent être combinées avec celle du jeu de base et/ou des autres extensions.

MATÉRIEL

Livret de règles et Appendice

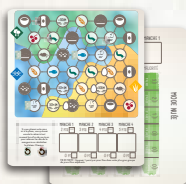
90 cartes Oiseau



14 cartes Bonus (dont 3 du jeu de base-mises à jour)



1 plateau Objectifs Nuée et plateau Duo (recto verso)



1 cadran Nuée d'ordre des tours (recto verso)



6 tuiles Objectif Duo



30 pions Duo (15 par joueur)



5 dés de Nourriture



1 plateau Mangeoire



1 plateau Oiseauxx



2 plateaux Joueur (recto verso)



16 cubes Action (8 par couleur)



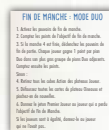
30 œufs miniatures



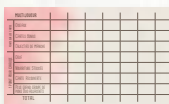
81 jetons Nourriture



1 tuile de référence (recto verso)



1 bloc de score



1 jeton Premier joueur



2 guides de démarrage rapide pour le mode Duo (2 joueurs)



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. **CARTES OISEAU.** Mélangez les cartes Oiseau pour former un paquet. Placez-le près du plateau Oiseauxx que vous remplissez avec 3 cartes face visible.
2. **RÉSERVE.** Placez les jetons Nourriture et les œufs dans la réserve, accessibles à tous les joueurs.
3. **MANGEIRE.** Lancez les dés Nourriture sur le plateau Mangeoire.
4. **CARTES BONUS.** Mélangez le paquet de cartes Bonus et placez-le sur la table.
5. **TUILES OBJECTIF.** Mélangez les tuiles Objectif sans les regarder (elles sont recto verso). Placez 1 tuile Objectif sur chacun des quatre espaces vides du plateau Objectifs (de la face de votre choix, voir page 15). Rangez le reste des tuiles dans la boîte.

MODE DUO (2 JOUEURS)

L'extension *Asie* inclut un nouveau mode Duo permettant un affrontement entre 2 joueurs. Suivez les règles ci-dessous pour terminer la mise en place d'une partie Duo en remplaçant l'étape 5 par celle donnée ci-dessous (tuiles Objectif) :

5. **PLATEAU DUO ET TUILES OBJECTIF.** Utilisez le plateau Duo et les tuiles Objectif Duo. Les tuiles Objectif ont des coins rouges et sont recto-verso. Choisissez-en 4 au hasard, puis placez-les sur les 4 emplacements sous le plateau Duo. Rangez le reste des tuiles dans la boîte.
6. **PIONS DUO.** Placez 1 pion Duo de la couleur de votre joueur sur chacune des 15 cases Oiseau de votre plateau Joueur. Vous placerez un pion Duo sur le plateau Duo chaque fois que vous jouerez un oiseau.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

A. Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau Joueur (utilisez la face interne des plateaux, comme illustré ci-dessous, la face externe ne s'utilise qu'avec l'extension *Océanie*)
- 8 cubes Action d'une même couleur
- 2 cartes Bonus au hasard
- 5 cartes Oiseau au hasard
- 5 jetons Nourriture (1 de chaque : , , , , )

Vous pouvez décider de garder votre main de cartes secrète ou publique durant la partie.

B. Vous possédez 10 ressources : 5 cartes et 5 jetons Nourriture. Vous devez en défausser 5 au choix, pour garder les 5 qui vous intéressent (toutes les combinaisons sont possibles). Nous vous conseillons de garder les jetons Nourriture affichés dans le coin supérieur gauche des cartes que vous gardez. Par exemple, vous pouvez garder 2 cartes Oiseau et 3 jetons Nourriture, ou bien 4 cartes Oiseau et 1 jeton Nourriture.

- C. Choisissez 1 carte Bonus que vous gardez et défaussez l'autre. Vous pouvez regarder vos cartes Bonus avant de choisir quelles cartes Oiseau garder (et vice versa).
- D. Choisissez un premier joueur au hasard et donnez-lui le jeton Premier joueur.

Remarque : Si vous utilisez le guide de démarrage rapide, vos cartes et vos jetons Nourriture sont présélectionnés par le guide.



La mise en place illustrée correspond au nouveau mode Duo. Pour une partie classique, vous utilisez le plateau Objectif du jeu de base à la place de celui illustré en (5), et il n'y a aucun pion Duo sur les plateaux Joueur.

Vous pouvez combiner les cartes Oiseau et Bonus de cette extension avec celles du jeu de base ou des différentes extensions de Wingspan. Le symbole **A** figure dans le coin inférieur droit des cartes Wingspan *Asie* pour vous aider à les différencier de celles des autres extensions. Si vous savez déjà jouer à Wingspan vous ne trouverez pas de nouvelles règles dans ce livret, à moins de jouer en mode Duo ou Nuée (les règles relatives à ces extensions se trouvent dans des encadrés rouges et bleus). Les nouveaux pouvoirs des oiseaux sont décrits dans l'Appendice.

MODE NUÉE (6-7 JOUEURS)

Cette extension vous permet de jouer des parties à 6 ou 7 joueurs (mode Nuée) en combinant son contenu avec celui du jeu de base. Votre première partie avec le mode Nuée durera environ 2 heures (et sûrement plus si certains d'entre vous découvrent le jeu).

APERÇU

Dans le mode Nuée, **2 joueurs jouent simultanément** pour accélérer le déroulement de la partie, mais vous vous affrontez tous individuellement, comme dans le jeu de base. Vous êtes répartis en deux groupes, chacun avec sa propre mangeoire et son propre plateau Oiseaux, et n'avez accès qu'aux ressources de votre groupe pendant la partie. Les groupes interagissent entre eux d'autres façons : tous les joueurs partagent les mêmes objectifs de fin de manche, et les pouvoirs Roses « 1 fois entre 2 tours » ainsi que les pouvoirs qui affectent d'autres joueurs restent communs.

MISE EN PLACE

Séparez les joueurs en deux groupes qui joueront sur la même table (3+3 pour une partie à 6 joueurs ou 3+4 pour une partie à 7 joueurs). Ces groupes ne changeront pas pendant la partie.

Remplacez toutes les étapes de la Mise en place générale par celles décrites ci-dessous :

1. **Cadran d'ordre des tours.** Placez le cadran d'ordre des tours au centre de la table. Le cadran est composé de deux parties. Vérifiez qu'elles soient toutes deux positionnées sur la bonne face (6 ou 7 joueurs). Distribuez les cubes Action aux joueurs attablés dans le même ordre que celui du cadran (les joueurs peuvent choisir leur place pour avoir leur couleur préférée).
2. **Cartes Oiseau.** Mélangez les cartes Oiseau pour former un paquet. Vous devrez combiner les cartes du jeu de base avec celles d'une ou plusieurs extensions pour en avoir suffisamment pour 6-7 joueurs. Séparez le paquet de cartes en deux et placez-en un à côté de chaque plateau Oiseaux, puis remplissez-les avec 3 cartes face visible chacun.
3. **Réserve.** Placez les jetons Nourriture et les œufs dans la réserve. Ils sont accessibles à tous les joueurs.
4. **Mangeoires.** Chaque groupe possède sa propre mangeoire avec 5 dés.
 - a. **Si vous jouez avec l'extension Océanie,** chaque groupe utilise 2 dés Nectar et 3 dés Nourriture classiques.
5. **Cartes Bonus.** Mélangez toutes les cartes Bonus disponibles (sauf la carte Historien, voir page 16), et placez le paquet ainsi formé sur la table, à portée de main de tous les groupes.
6. **Tuiles Objectif.** N'utilisez qu'un paquet de tuiles Objectif pour toute la table (ne prenez que les tuiles Objectif classiques, pas les tuiles Objectif Duo avec les coins rouges). Mélangez les tuiles Objectif sans les regarder (elles sont recto verso). Placez 1 tuile Objectif (face visible aléatoire) sur chacun des quatre espaces vides du plateau Objectifs Nuée (au dos du plateau Duo). Rangez le reste des tuiles dans la boîte.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Suivez les étapes habituelles de la mise en place des joueurs, comme indiqué page 2. Positionnez ensuite le cadran d'ordre des tours de manière à ce que la flèche avec l'étoile pointe le joueur qui possède le jeton Premier joueur (le joueur violet dans cet exemple d'une partie à 7 joueurs).



REMARQUES

- Les groupes servent uniquement à attribuer un set de dés et de cartes aux joueurs. Ils n'ont pas d'autre but.
- Les joueurs de chaque groupe n'ont accès qu'à la mangeoire et au plateau Oiseaux de leur groupe.
- Si un pouvoir d'oiseau fait référence à « 1 dé au choix » ou à « 1 dé de la mangeoire », vous n'avez accès qu'aux dés de votre groupe.



DÉROULEMENT

Wingspan se joue en 4 manches. À chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé tous leurs cubes Action.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À votre tour, vous effectuez 1 des 4 actions, comme montré sur le côté gauche de votre plateau Joueur :

-  Jouer un oiseau de votre main (page 6)
-  Gagner de la nourriture et activer les pouvoirs des oiseaux de forêt (page 7)
-  Pondre des œufs et activer les pouvoirs des oiseaux de la prairie (page 8)
-  Piocher des cartes Oiseau et activer les pouvoirs des oiseaux de marais (page 9)

Pour placer un oiseau de votre main dans son habitat, placez un cube Action sur la case JOUER UN OISEAU au-dessus de la case où vous placerez l'oiseau. **Bien qu'elle soit plus étroite que les autres, la ligne « jouer un oiseau » est aussi importante que les trois autres.** Payez le coût en nourriture et en œufs de l'oiseau, puis placez-le sur votre plateau, et déclenchez l'effet blanc POSE de cet oiseau, s'il en a un. Les actions Gagner de la nourriture, Pondre des œufs et Piocher des cartes Oiseau suivent le même fonctionnement en 3 étapes, dont les numéros sont indiqués sur l'image du plateau Joueur ci-dessous :

1. Choisissez un habitat sur votre plateau et placez 1 cube Action sur **la case visible la plus à gauche** de cette ligne. Prenez le gain apparaissant sur cette case.
2. Déplacez votre cube Action **de droite à gauche**, et activez tout oiseau ayant un pouvoir marron ACTIVATION dans cette ligne. Chaque pouvoir est optionnel.
3. Lorsque votre cube Action atteint le bord le plus à gauche du plateau, laissez-le là (le nombre de cubes ici peut avoir un impact sur les pouvoirs des tuiles « Fin de Manche »). Votre tour est terminé.

ATTENTION : Les œufs illustrés au sommet des colonnes 2 à 5 représentent le coût à payer pour jouer un oiseau (voir page 6) Vous ne payez pas d'œuf lorsque vous obtenez les avantages des trois habitats.



STRUCTURE D'UNE MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs cubes Action, la manche prend fin. Suivez ces étapes dans l'ordre :

1. **Activez les pouvoirs FIN DE MANCHE** des oiseaux sur votre plateau Joueur.
2. **Comptez les points des objectifs de fin de manche.**
3. **S'il s'agit de la fin de la quatrième manche, activez les pouvoirs FIN DE PARTIE, puis procédez au décompte des points.** Sinon, passez à l'étape 4.
4. **Retirez tous vos cubes Action de votre plateau Joueur.**
5. **Défaussez toutes les cartes sur le plateau Oiseaux et remplissez-le avec de nouvelles cartes de la pioche.**
6. **Passez le jeton Premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.**

Utilisez 1 de vos cubes Action pour marquer votre score pour l'objectif de fin de manche. Vous aurez ainsi un cube Action de moins pour la prochaine manche :

- Manche 1 : 8 tours par joueur
- Manche 2 : 7 tours par joueur
- Manche 3 : 6 tours par joueur
- Manche 4 : 5 tours par joueur

NOTE DE L'AUTEUR : Les joueurs ont moins d'actions au fil du jeu, mais les pouvoirs des oiseaux accumulés sur chaque ligne des plateaux des joueurs créent de puissantes combinaisons.

MODE DUO

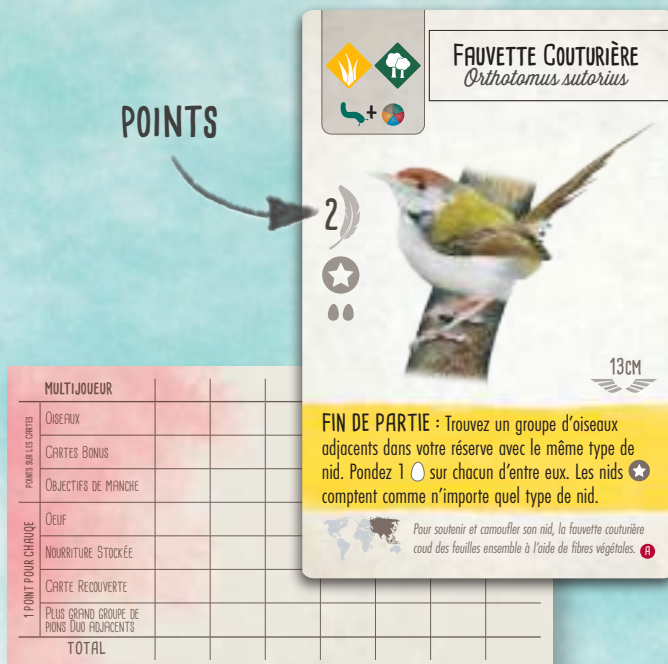
Donnez le jeton Premier joueur au joueur qui est arrivé 2^e à l'objectif de fin de manche. Si les joueurs sont à égalité, donnez-le au joueur qui ne l'avait pas.

MODE NUÉE

Après avoir donné le jeton Premier joueur au joueur de gauche, tournez le cadran d'ordre des tours, de façon à ce que la flèche avec l'étoile pointe vers le nouveau premier joueur.

Le jeu prend fin à la fin de la 4^e manche. Après avoir activé les pouvoirs jaunes FIN DE PARTIE, utilisez les feuilles de score pour additionner les points suivants :

- Le joueur ayant accumulé le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons Nourriture inutilisés l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



LES 4 ACTIONS

Chaque tour, vous effectuez 1 action. Cette section décrit chaque action en détails.



OPTION 1. JOUER UN OISEAU DE VOTRE MAIN

Avant de jouer un oiseau de votre main, il faut vérifier son habitat, ses besoins en nourriture et son coût en œufs. L'habitat et le besoin de nourriture de chaque oiseau sont indiqués dans le coin supérieur gauche de sa carte. De plus, il peut y avoir un coût en œufs, qui est indiqué tout en haut de la colonne sur laquelle vous posez l'oiseau (pas de coût à la 1^{re} colonne). Vous pouvez jouer l'oiseau uniquement si vous pouvez payer le coût total.

HABITAT

NOURRITURE

POUR JOUER UN OISEAU, EFFECTUEZ CES ÉTAPES :

1. **Choisissez la carte Oiseau de votre main que vous souhaitez jouer** et décidez dans quel habitat vous allez la placer. Les trois habitats sont :



FORÊT



PRAIRIE



MARAI

Si plusieurs symboles d'habitats figurent sur la carte Oiseau, vous pouvez choisir dans lequel de ceux autorisés (quelle ligne) le placer. Vous pouvez placer jusqu'à 5 oiseaux par habitat.

2. **Placez un cube Action au sommet de la colonne où vous allez jouer l'oiseau, et payez le coût en œufs qui y est indiqué.** Vous jouez toujours un oiseau sur le premier emplacement libre de la ligne en partant de la gauche. Le premier oiseau que vous jouez dans chaque colonne ne vous coûte pas d'œuf. Pour poser un oiseau sur la 2^e ou 3^e colonne, vous devez remettre 1 œuf dans la réserve. Pour la 4^e ou 5^e colonne, il faut défausser 2 œufs.
3. **Payez le coût en nourriture.** Défaussez les jetons Nourriture requis. Ces jetons doivent se trouver à côté de votre plateau, pas stockés sur des cartes Oiseau (un concept expliqué plus loin). Les 5 types de nourriture sont :



INVERTÉBRÉS



GRAINES



POISSONS



FRUITS

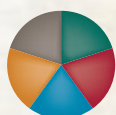


RONGEURS



NOTE DE L'AUTEUR :

Ces types de nourriture sont très généralisés. Par exemple, le symbole des invertébrés est une chenille, mais certains oiseaux mangeant des invertébrés préféreront les insectes volants ou aquatiques, ou bien les crustacés.



JOKER : Si un coût en nourriture indique un joker, vous pouvez utiliser n'importe quel jeton de nourriture.



PAS DE NOURRITURE : Un cercle barré signifie que l'oiseau n'a pas de coût en nourriture.



OU : Ce symbole dans le coût en nourriture d'un oiseau, ou à tout autre endroit dans Wingspan signifie « ou » (exemple : payez 1 poisson ou 1 fruit).



Lorsque vous jouez des oiseaux (et uniquement à ce moment du jeu), vous pouvez dépenser 2 jetons Nourriture comme 1 jeton de n'importe quel type. Par exemple, si l vous manque 1 poisson, vous pouvez utiliser n'importe quelle paire d'autres jetons.

4. **Posez la carte Oiseau sur la case libre la plus à gauche dans l'habitat correspondant et déplacez le cube Action sur la partie gauche de la ligne JOUER UN OISEAU.**
5. **Si l'oiseau possède un pouvoir indiquant « POSE », vous pouvez utiliser ce pouvoir.** Les autres pouvoirs ne sont pas utilisés lorsque l'oiseau est joué. Jouer un oiseau est la seule action qui n'active pas une ligne d'oiseaux. Si vous jouez en mode Duo, placez un pion Duo sur le plateau (voir page 10).



OPTION 2. GAGNER DE LA NOURRITURE ET ACTIVER LES OISEAUX DE FORÊT

La nourriture sert essentiellement à jouer des cartes Oiseau. Le type de nourriture accessible est défini par les dés dans la mangeoire, qui va régulièrement se vider et se remplir au cours de la partie.

POUR GAGNER DE LA NOURRITURE, EFFECTUEZ CES ÉTAPES :

1. Placez un cube Action sur la case libre la plus à gauche de la ligne « Gagner de la nourriture » sur votre plateau et gagnez la quantité indiquée en prenant des dés dans la mangeoire.

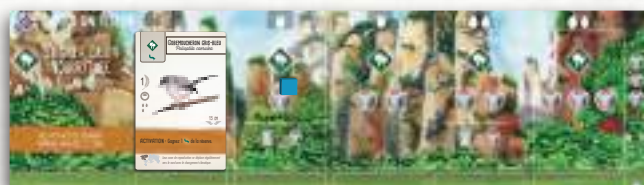
Pour chaque nourriture gagnée :

- Retirez 1 dé de la mangeoire et posez-le sur la table.
- Gagnez un jeton Nourriture correspondant à l'icône du dé, placez-le près de votre plateau. Vos jetons Nourriture doivent rester visibles de tous.

Vous gagnez toujours 1 jeton Nourriture par dé. Pour la face du dé indiquant , gagnez 1 jeton d'un des 2 types (pas 2 jetons).

2. Si la case où est votre cube Action indique une conversion de carte en nourriture, vous pouvez défausser 1 unique carte Oiseau de votre main pour gagner 1 jeton additionnel. Ceci est optionnel. Lorsque vous gagnez ce jeton additionnel, vous devez le choisir parmi les dés dans la mangeoire.

3. Activez les pouvoirs marron ACTIVATION sur vos oiseaux de forêt de droite à gauche. Les pouvoirs sont optionnels. Terminez votre tour en plaçant votre cube à la gauche de la ligne « Gagner de la nourriture ».



Exemple : Gagnez 1 jeton Nourriture d'un dé. Vous pouvez ensuite défausser 1 carte Oiseau pour gagner 1 jeton additionnel d'un dé. Enfin, vous pouvez activer le pouvoir de la carte Oiseau.

POUVOIR



GÉRER LA MANGEOIRE

Le plateau mangeoire contient les dés de nourriture disponibles (5 maximum). Les dés retirés de la mangeoire lorsqu'un joueur gagne de la nourriture sont placés à l'extérieur du plateau jusqu'à ce que la mangeoire soit vide.

À tout moment, si la mangeoire est vide, relancez les 5 dés dedans. Si les dés dans la mangeoire indiquent tous la même face (y compris quand il reste 1 seul dé) et que vous êtes sur le point de gagner de la nourriture, **quelle qu'en soit la raison**, vous pouvez d'abord relancer les 5 dés dans la mangeoire. ( compte comme une propre face unique.)

GÉRER LES JETONS NOURRITURE

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Nourriture que vous pouvez avoir près de votre plateau ou sur vos oiseaux (certains oiseaux peuvent stocker de la nourriture jusqu'à la fin de la partie), ni au nombre de jetons dans la réserve. Si jamais vous manquez de jetons dans la réserve, utilisez temporairement un substitut.





OPTION 3. PONDRE DES ŒUFS ET ACTIVER LES OISEAUX DE PRAIRIE

Les œufs font partie du coût pour poser des cartes Oiseau sur les colonnes 2 à 5. De plus, chaque œuf sur les cartes Oiseau de votre plateau vous rapporte 1 point en fin de partie.

POUR PONDRE DES ŒUFS, EFFECTUEZ CES ÉTAPES :

1. Placez un cube Action sur la case libre la plus à gauche de la ligne « Pondre des œufs » sur votre plateau et pondrez les œufs indiqués.

Pour pondre un œuf, prenez un œuf de la réserve (la couleur n'a pas d'importance) et placez-le sur une carte Oiseau qui peut l'accueillir en fonction de sa limite d'œufs. L'œuf restera là pour le reste de la partie, sauf s'il est défaussé.

Vous pouvez pondre des œufs sur n'importe quel oiseau, y compris tous sur le même, mais chaque oiseau a une limite d'œufs. Cette limite est indiquée par les icônes d'œuf.

C'est le maximum d'œufs que peut contenir une carte Oiseau.

Il est possible de pondre plus d'œufs (indiqué sur votre plateau Joueur) qu'il ne vous reste de place pour les pondre sur vos oiseaux. Tout œuf en excès est perdu.

2. Si la case où est votre cube Action indique une conversion de nourriture en œuf, vous pouvez payer 1 unique Nourriture pour gagner 1 œuf additionnel. Ceci est optionnel.



Exemple : Pondrez 2 œufs, puis vous pouvez payer 1 Nourriture pour pondre un autre œuf. Ensuite vous pouvez activer le pouvoir de la carte Oiseau.

3. Activez les pouvoirs marron « Activation » sur vos oiseaux de prairie de droite à gauche. Les pouvoirs sont optionnels. Terminez votre tour en plaçant votre cube à gauche de la ligne « Pondre des œufs ».

GÉRER LES ŒUFS

Il n'y a pas de limite au nombre d'œufs dans la réserve. Si jamais la réserve est vide, utilisez un substitut.

TYPES DE NIDS

Chaque oiseau a une icône de nid sous ses points. Ces icônes sont importantes pour les objectifs de fin de manche et les cartes Bonus. Les 4 types de nids sont :



PLATEFORME



COUPE



CAVITÉ



SOL



Les étoiles sont des jokers (ces oiseaux construisent des nids atypiques impossibles à classer dans les types standards). Ils sont utiles, car ils peuvent être considérés comme n'importe quel type de nid pour les objectifs, les cartes Bonus et les pouvoirs des oiseaux.

NOTE DE L'AUTEUR : Les limites d'œufs dans Wingspan sont proportionnelles au nombre d'œufs réellement pondus par les oiseaux, rapporté à l'échelle du jeu. Les oiseaux avec une limite de 6 œufs peuvent en réalité pondre 15 œufs par an, voire plus !



OPTION 4. PIOCHER DES CARTES OISEAU ET ACTIVER LES OISEAUX DE MARAIS

Les cartes disponibles sont les 3 cartes visibles sur le plateau Oiseauxx et la carte au sommet de la pioche de cartes Oiseau.

POUR PIOCHER DES CARTES, EFFECTUEZ CES ÉTAPES :

1. Placez un cube Action sur la case libre la plus à gauche de la ligne « Piocher des Cartes » sur votre plateau et piochez le nombre de cartes indiqué, parmi les cartes visibles ou la carte au sommet de la pioche. Il n'y a pas de limite de cartes en main.
2. Si la case où est votre cube Action indique une conversion d'œuf en carte, vous pouvez payer 1 unique œuf pour piocher 1 carte supplémentaire. Ceci est optionnel. Retirez 1 œuf d'une de vos cartes Oiseau et remettez-le dans la réserve.



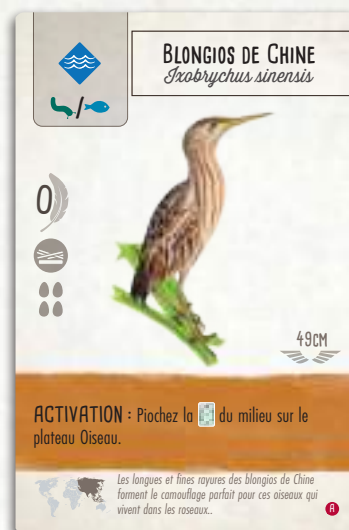
Exemple : Piochez 1 carte Oiseau, puis vous pouvez défausser 1 œuf pour piocher 1 carte supplémentaire. Ensuite vous pouvez activer le pouvoir de la carte Oiseau.

3. Activez les pouvoirs marron « Activation » sur vos oiseaux de marais de droite à gauche. Les pouvoirs sont optionnels. Terminez votre tour en plaçant votre cube à gauche de la ligne « Piocher des cartes ».

GÉRER LE PAQUET DE CARTES

Lorsque vous piochez des cartes, elles ne sont pas immédiatement remplacées. Attendez la fin de votre tour avant de remplir les espaces laissés vides sur le plateau Oiseauxx. Si la pioche est vidée durant la partie, mélangez toutes les cartes Oiseau défaussées et formez une nouvelle pioche.

À la fin de chaque manche, défaussez les éventuelles cartes face visible restantes et piochez 3 nouvelles cartes. Gardez toujours la défausse face visible.



NOTE DE L'AUTEUR : La carte géographique en bas de chaque carte Oiseau vous indique dans quelles régions ils vivent.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN MODE DUO

Lorsque vous jouez un oiseau sur une case de votre plateau Joueur, placez le pion Duo de cette case sur une case libre du plateau Duo qui correspond à l'oiseau joué.

Pour qu'une case corresponde à l'oiseau, il faut :

- Que la case se trouve dans la région du plateau Duo correspondant à l'habitat dans lequel l'oiseau a été joué.
- Que le symbole sur la case corresponde à l'oiseau joué :
 - » Pour utiliser une case Nid, l'oiseau doit avoir le même symbole de nid.
 - Les nids étoiles sont des jokers et peuvent être utilisés pour n'importe quel symbole de nid du plateau Duo.
 - » Pour utiliser une case Nourriture, vous devez avoir dépensé ce jeton Nourriture.
 - Si vous avez utilisé la règle vous permettant de remplacer 1 jeton Nourriture par 2 autres pour jouer l'oiseau, vous pouvez utiliser une case correspondant au jeton Nourriture requis par l'oiseau, mais pas une case correspondant aux jetons Nourriture que vous avez joués à la place de celui requis.
 - » Les cases 50+ cm et <50 cm correspondent à l'envergure de l'oiseau.
- Il ne suffit donc pas que l'oiseau ait été placé sur le même habitat ou que le même jeton Nourriture ait été dépensé pour jouer l'oiseau. Vous devez avoir rempli les deux conditions !

Est-ce que je peux placer un pion ?

- Placez un pion sur le plateau à chaque fois que vous jouez un oiseau. Ce sera généralement au cours de l'action « Jouer un oiseau », mais cela peut également avoir lieu lorsqu'un pouvoir d'oiseau vous permet de jouer un oiseau (ex : jouez un second oiseau dans cet habitat).
- **Attention :** les pions Duo sur les cases de votre plateau Joueur ne servent qu'à vous rappeler de les jouer, vous n'êtes pas obligé de le faire. Par exemple :
 - » Ne placez pas de pion Duo sur le plateau Duo après avoir activé un pouvoir d'oiseau qui vous permette de déplacer un oiseau.
 - » Les oiseaux de certaines extensions vous permettent de jouer un oiseau au-dessus d'un autre. Cette action compte comme si vous aviez joué un nouvel oiseau et vous permet de placer un pion Duo sur le plateau Duo.
 - » Si vous jouez plus de 15 oiseaux pendant la partie et qu'il ne vous reste plus de pions Duo, utilisez un substitut.

Il ne peut y avoir qu'un joueur par case.

Si vous ne pouvez pas (ou ne souhaitez pas) placer de pion Duo dans une case correspondante, vous pouvez le placer dans la case Réinitialisation en bas à gauche du plateau à la place. À tout moment lors d'un de vos tours, vous pourrez retirer ce pion Duo pour réinitialiser le plateau Oiseaux ou la mangeoire.



BONUS : Certaines cartes du plateau Duo possèdent un bonus. Si la case utilisée possède le symbole d'un œuf, d'une carte ou d'un dé de nourriture, vous gagnez l'élément illustré.

Exemple : Ce joueur a joué la Pie-grièche brune dans la prairie de son plateau Joueur, il peut donc placer son pion Duo sur une case vide de la région Prairie contenant un de ces symboles : invertébré, rongeur, nid en coupe, <50cm ou bec tourné vers la gauche. Dans cet exemple, le joueur blanc a placé son pion Duo sur un symbole de nid en coupe de la région Prairie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN MODE NUÉE

Les 2 joueurs indiqués par le cadran d'ordre des tours sont les joueurs actifs. Ils jouent leur tour simultanément.

Lorsque les deux joueurs actifs ont terminé leur tour, tournez le cadran d'ordre des tours d'une case dans le sens horaire. Il indique les 2 nouveaux joueurs actifs qui vont jouer leur tour.



- Pour éviter toute confusion, attendez que les **deux** joueurs actifs aient fini leur tour avant de tourner le cadran d'ordre des tours. Attendez que les 2 joueurs actifs annoncent qu'ils ont fini leur tour avant de tourner le cadran.

Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient fini leurs tours.

PARTICULARITÉ D'UNE PARTIE À 7 JOUEURS

Lors des manches 2 et 4, tous les joueurs jouent un nombre impair de tours. Le joueur à droite de celui avec le jeton Premier joueur aura donc encore 1 cube Action à la fin de la manche, lorsque les autres joueurs n'en auront plus. Ce joueur joue donc son dernier tour tout seul.

Le premier et le dernier joueur du groupe de 4 seront parfois les joueurs actifs en même temps, ce qui peut être problématique s'ils ont tous les deux besoin du plateau Oiseaux ou de la mangeoire. Lorsque c'est le cas, les joueurs actifs doivent résoudre leur tour l'un après l'autre au lieu de le faire en même temps.

- Manches 1 et 3 : le premier joueur actif est celui indiqué par l'étoile (flèche "1,3" sur le cadran)
- Manches 2 et 4 : le premier joueur actif est celui dont la flèche n'a pas d'étoile (flèche "2,4" sur le cadran)

Lors de ces tours, si le premier joueur actif pioche des cartes, remplit le plateau Oiseaux à la fin du tour, avant que le second joueur actif ne joue son tour.

INTERACTIONS AVEC L'EXTENSION OCÉANIE

NECTAR : Tous les joueurs doivent avoir accès à la ressource Nectar. Divisez les dés de l'extension Océanie entre les deux mangeoires (2 dés Nectar, et 3 dés classiques par mangeoire).

Comptez les points du Nectar en autorisant les égalités, comme pour les objectifs de fin de manche : plusieurs joueurs peuvent être à la première place. La seconde place revient au(x) joueur(s) avec le second plus haut niveau de nectar.

ÉMEU D'AUSTRALIE : Gagnez toutes les graines de la mangeoire de votre groupe. Lorsque vous distribuez les graines, vous pouvez les donner à n'importe quel joueur autour de la table.



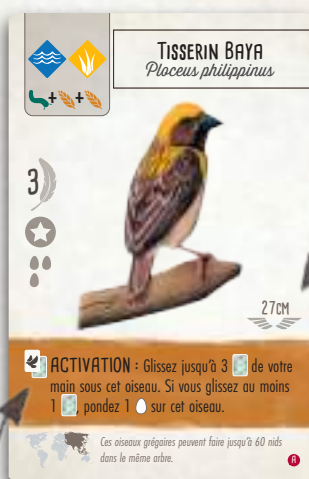
POUVOIRS DES OISEAUX

LES POUVOIRS SUR LES CARTES OISEAU SE RANGENT DANS 5 CATÉGORIES :

ACTIVATION (MARRON) : Ces pouvoirs peuvent se déclencher de droite à gauche quand vous utilisez l'habitat correspondant.

STOCKER : Ceci indique de poser un jeton Nourriture sur l'oiseau (l'oiseau met la nourriture en lieu sûr pour plus tard). Vous ne pouvez pas dépenser ce jeton. Il vous rapportera 1 PV en fin de partie. Si vous n'avez plus de jetons Nourriture, stockez des cartes à la place (utilisez des cartes défaussées).

 Ceci indique qu'il s'agit d'un prédateur.



ENVERGURE : L'envergure des oiseaux est utilisée pour comparer leur taille lors de l'activation de certains pouvoirs.

 Ceci indique que le pouvoir nécessite de glisser d'autres cartes Oiseau sous celle-ci pour représenter la création d'une nuée. Chaque carte glissée en dessous de celle-ci vous rapportera 1 PV en fin de partie.

1 FOIS ENTRE 2 TOURS (ROSE) :

Ces pouvoirs peuvent s'activer durant le tour d'un adversaire. Vous pouvez utiliser un pouvoir rose une seule fois entre chacun de vos tours (si un adversaire le déclenche). Nous conseillons de préciser aux autres joueurs quel est le pouvoir et ce qui le déclenche. Les joueurs doivent s'entraider et indiquer aux autres lorsque les pouvoirs roses devraient se déclencher.



POSE (PAS DE COULEUR) :

Ces pouvoirs peuvent s'activer seulement au moment où l'oiseau est posé (et plus jamais après qu'il ait été joué).



L'Appendice du jeu de base et de chaque extension contient la description de tous les pouvoirs des oiseaux.

Les pouvoirs des oiseaux sont toujours optionnels. Par exemple, si vous ne voulez pas dépenser une carte en la glissant sous un oiseau qui crée une nuée, vous n'êtes pas obligé de le faire.

FIN DE MANCHE (BLEU) :

Vous pouvez activer ces pouvoirs à la fin de chaque manche (c'est à dire jusqu'à 4 fois par oiseau).

- Résolez-les dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur qui a commencé la manche.
- Si vous avez plus d'un oiseau avec des pouvoirs de fin de manche, résolvez-les dans l'ordre de votre choix.
- Les pouvoirs de fin de manche ne déclenchent PAS les pouvoirs roses (1 fois entre 2 tours).



FIN DE PARTIE (JAUNE) :

Ces pouvoirs ne s'activent qu'une seule fois, à la fin de la partie. Activez-les après avoir effectué toutes les étapes de fin de manche de la manche 4. Si vous avez plus d'un oiseau avec un pouvoir jaune de « fin de partie », vous pouvez les activer dans l'ordre de votre choix. Ces actions ne déclenchent pas les pouvoirs des oiseaux roses « 1 fois entre 2 tours ».



MODE NUÉE

POUVOIRS QUI INTERAGISSENT AVEC D'AUTRES JOUEURS

En général, les pouvoirs de vos oiseaux qui interagissent avec d'autres joueurs interagissent avec toute la table, et pas seulement avec les joueurs de votre groupe.

POUVOIRS « 1 FOIS ENTRE 2 TOURS » (ROSE)

Vos pouvoirs roses ne s'activent jamais lorsque vous êtes le joueur actif, même si un autre joueur joue en même temps que vous. Ils sont réinitialisés à chaque fois que vous devenez joueur actif. N'importe quel joueur peut déclencher un de vos pouvoirs roses, qu'il fasse ou non partie de votre groupe.

POUVOIRS « TOUTS LES JOUEURS » ET « LES AUTRES JOUEURS »

Si vous activez un pouvoir qui donne quelque chose à « tous les joueurs » ou aux « autres joueurs », il affecte tous les joueurs, y compris l'autre joueur actif. Cependant, l'autre joueur n'est affecté qu'après avoir fini son tour. Il ne peut donc pas utiliser les ressources obtenues grâce à votre pouvoir lors du tour en cours.

- Dans une partie à 7 joueurs, lors des tours où les 2 joueurs actifs jouent l'un après l'autre (voir page 11), le deuxième joueur actif doit attendre d'avoir fini son tour pour bénéficier du pouvoir de l'autre joueur.

Certains pouvoirs impliquent de choisir parmi un paquet de

cartes ou un groupe de dés dans l'ordre du tour (par exemple le Colibri à gorge rubis du jeu de base). Pour ces pouvoirs :

- Chaque groupe choisit parmi son propre paquet de cartes ou groupe de dés.
- Pour le groupe qui n'a pas activé le pouvoir, l'ordre du tour commence par le joueur actif après qu'il a fini son tour. Cependant, ce joueur gagne les mêmes ressources que « tous les joueurs ».
- » Dans une partie à 7 joueurs, s'il n'y a pas de joueur actif dans votre groupe lorsqu'un tel pouvoir est activé, considérez le prochain joueur qui devra jouer son tour comme le premier joueur.

POUVOIRS « UN (AUTRE) JOUEUR »

Si vous activez un pouvoir qui vous permet de choisir un autre joueur (et un seul), vous pouvez choisir celui de votre choix, qu'il fasse ou non partie de votre groupe.

Si un pouvoir mentionne le joueur à votre gauche ou à votre droite, il s'applique au joueur correspondant qu'il soit ou non dans votre groupe.

FIN DE MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs cubes Action (1 cube par tour), la manche prend fin. Lorsqu'une manche se termine :

1. **Activez les pouvoirs Fin de Manche** des oiseaux sur votre plateau Joueur.
2. **Marquez les points de l'objectif de fin de manche** correspondant à la manche que vous venez de terminer.
3. **S'il s'agit de la fin de la quatrième manche, activez les pouvoirs Fin de Partie, puis procédez au décompte des points.** Sinon, passez à l'étape 4.
4. **Retirez tous vos cubes Action de votre plateau Joueur.**
5. **Défaussez toutes les cartes sur le plateau Oiseauxx et remplissez-le avec de nouvelles cartes de la pioche.**
6. **Passez le jeton Premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.**

FIN DE MANCHE EN MODE DUO

À la fin de la manche, les joueurs placent tous un cube Action pour marquer leurs points, comme dans le jeu de base (page 15). Seul le joueur ayant contribué le plus pour chaque objectif de fin de manche remporte des points :

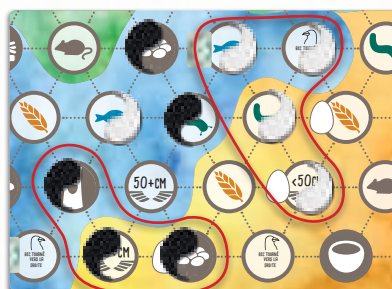
- Le joueur qui est premier pour un objectif place un cube Action sur la case au-dessus de la tuile Objectif et obtient les points correspondants.
- L'autre joueur place son cube Action sous la tuile et ne remporte pas de points.
- Le joueur qui n'a pas remporté de points obtient le jeton Premier joueur pour le tour suivant.
- En cas d'égalité, les deux joueurs obtiennent les points, et le joueur qui avait le jeton Premier joueur lors du tour précédent le donne à son adversaire.

À la fin de la partie, trouvez votre plus gros groupe de pions Duo adjacents sur le plateau Duo. Gagnez 1 point par pion Duo dans votre plus gros groupe de pions Duo adjacents.

- Deux cases sont adjacentes si elles sont reliées par une ligne sur le plateau Duo.

MANCHE 1	MANCHE 2	MANCHE 3	MANCHE 4
2 PTS	3 PTS	4 PTS	5 PTS
0 PT	0 PT	0 PT	0 PT

FIN DE PARTIE : Gagnez 1 point par pion Duo dans votre plus gros groupe de pions Duo adjacents.



Exemple : Dans l'illustration de gauche, le joueur blanc gagne 4 points et le joueur noir en gagne 3.

INTERACTIONS AVEC D'AUTRES EXTENSIONS :

EUROPE :

Le pouvoir de l'Oie Cendrée, la Bouscarle de Cetti et le Pic-vert leur permet de compter double pour l'objectif de fin de manche (s'ils se qualifient). Vous pouvez placer 2 pions Duo lorsque vous les jouez. Placez les deux pions sur des cases différentes (vous pouvez en placer un ou deux sur la case Réinitialisation).

Les oiseaux qui se placent horizontalement (ex : le Rollier d'Europe, le Merle noir, le Héron cendré et la Mésange à longue queue) ne comptent que pour 1 oiseau. Ne placez donc qu'un pion lorsque vous les jouez.

Océanie :

Si vous utilisez un Nectar comme un joker, considérez le jeton comme s'il s'était agi du jeton Nourriture requis. Si vous utilisez un Nectar en tant que tel (pour un oiseau requérant du nectar), vous pouvez considérer qu'il s'agit de n'importe quel jeton Nourriture sur le plateau Duo.

FIN DE MANCHE EN MODE NUÉE

Lorsque vous comptez les points des objectifs de fin de manche, les égalités sont autorisées. Par exemple, si 2 joueurs sont à égalité pour la première place, ils obtiennent tous les deux la totalité des points et la seconde place est toujours disponible.

- Passez le jeton Premier joueur au joueur à votre gauche. Tournez le cadran d'ordre des tours de façon à ce que l'étoile désigne ce joueur. Le cadran indique les deux premiers joueurs de la manche suivante.

MODE NUÉE	
MANCHE 1	MANCHE 2
MANCHE 3	MANCHE 4

POINTS DES OBJECTIFS DE FIN DE MANCHE (RÈGLES DU JEU DE BASE)

Vous trouverez un plateau des Objectifs recto-verso ainsi que des tuiles Objectif dans le jeu de base. Les objectifs de fin de manche se basent sur le nombre d'oiseaux ou d'œufs que vous avez dans un habitat ou sur un type de nids spécifique. Pour noter combien de points lui rapporte un objectif, **chaque joueur doit placer un de ses cubes Action sur le plateau des Objectifs** (même si vous marquez 0 point). Le plateau est recto verso, chaque face permettant de marquer des points différemment. La face bleue est recommandée pour les nouveaux joueurs, mais la face verte est à utiliser par défaut.

VERT : MAJORITÉ D'ÉLÉMENT INDIQUÉ

Cette méthode utilise la face du plateau possédant des espaces pour la 1^{re}, 2^e et 3^e place.

À la fin de la manche, comptez combien d'éléments indiqués vous possédez. Les joueurs comparent leurs résultats et placent leur cube selon leur classement.

En cas d'égalité, placez les 2 cubes sur la place pour laquelle les joueurs sont à égalité, et n'attribuez pas la place suivante. En fin de partie, ajoutez les points de cette place et la (les) suivante(s), puis divisez le total par le nombre de joueurs à égalité, arrondi à l'inférieur (arriver 4^e donne 0 point).

Par exemple, pour un objectif rapportant 5, 2 ou 1 point, si 2 joueurs sont à égalité pour la 1^{re} place, chacun obtiendra 3 points (5 + 2 divisé par 2 joueurs, arrondi à l'inférieur). N'attribuez pas la 2^e place.

Vous devez posséder au moins 1 exemplaire de l'élément requis pour pouvoir marquer des points. Par exemple, vous devez avoir au moins 1 oiseau de prairie pour pouvoir marquer des points

MANCHE 1		MAJORITÉ	1	1	0	0
MANCHE 2		MAJORITÉ	5	2	1	0
MANCHE 3		MAJORITÉ	6	3	2	0
MANCHE 4		MAJORITÉ	7	4	3	0

pour l'objectif «Le plus d'oiseaux dans la prairie».

Si vous terminez 4^e ou 5^e, **vous devez malgré tout poser un cube Action sur la case 0 du plateau Objectifs**.

BLEU : 1 POINT PAR ÉLÉMENT INDIQUÉ

Cette méthode utilise la face du plateau possédant des espaces marqués 5-4-3-2-1-0 près des emplacements d'objectifs.

À la fin de la manche, comptez combien d'éléments indiqués vous possédez. Marquez 1 point pour chaque élément possédé, avec un maximum de 5 points. Utilisez un cube Action pour noter votre score. Si vous ne possédez aucun élément requis, **vous devez malgré tout poser un cube Action sur la case 0**.

MANCHE 1		1) CHAQUE	5	4	3	2	1	0
MANCHE 2		1) CHAQUE	5	4	3	2	1	0
MANCHE 3		1) CHAQUE	5	4	3	2	1	0
MANCHE 4		1) CHAQUE	5	4	3	2	1	0

**POUR LES POINTS DE FIN DE PARTIE, VOIR PAGE 5.
POUR LES DÉTAILS DES OBJECTIFS, VOIR L'APPENDICE.**

CARTES BONUS

Comme précisé à la mise en place, chaque joueur commence la partie avec 1 carte Bonus choisie parmi 2 distribuées au hasard. Plusieurs oiseaux vous permettent également de gagner des cartes Bonus additionnelles. Remplacez les cartes Bonus Photographe, Cartographe et Anatomiste du jeu de base par celles de cette extension qui sont plus détaillées.

À la fin de la partie, marquez des points pour les cartes Bonus que vous possédez. Référez-vous à l'Appendice pour plus de détails sur les points des cartes Bonus.

AUTRES

CARTES BONUS HISTORIEN : Si vous mélangez cette extension avec le jeu de base, vous devriez retirer la carte Bonus Historien présente dans le jeu de base. Aucun oiseau de cette extension n'est nommé d'après une personne.

Ces dernières années ont vu un mouvement visant à modifier le nom commun des oiseaux basés sur un nom de personne (c'est-à-dire les oiseaux qui comptent pour la carte Historien). Les collectionneurs, explorateurs, investisseurs et amis commémorés dans les noms des oiseaux sont presque tous Nord-Américains ou Européens, quel que soit le lieu d'origine des oiseaux. Pire encore, les exploits ornithologiques de ces personnes ne sont pas toujours

des plus éthiques. En créant cette extension, je n'étais pas ravie des propositions de noms d'oiseaux commémorant des personnes, et j'ai choisi de ne pas les inclure et de préférer les alternatives. C'est pour cette raison qu'aucun oiseau de cette extension ne permet de gagner des points avec la carte Historien. —Elizabeth Hargrave.

ENVERGURE : La mesure de l'envergure n'est pas aussi courante en Asie qu'en Amérique du Nord et en Europe, et nous n'avons donc pas trouvé l'envergure moyenne de tous les oiseaux (de nombreux ornithologues asiatiques ne mesurent qu'une seule aile). Lorsque c'était nécessaire, nous avons donc fait au mieux pour estimer l'envergure à partir des données disponibles.

CRÉDITS

- Les informations sur les oiseaux proviennent du site Birds of the World (birdsoftheworld.org), de l'*Encyclopédie des Oiseaux* de Paula Hammond et Per Christiansen, ainsi que d'autres sources.
 - Les sources photographiques pour les oiseaux proviennent de Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer et Peter Green.
 - Retrouvez les illustrations des oiseaux, et bien d'autres, sur Redandbluedesigns.com.
 - Police de caractères *Cardenio Modern* créée par Nils Cordes, nilscordes.com.
 - Les illustrations de la mangeoire et des plateaux Joueur de Wingspan Asia ont été créées par Beth Sobel.
- Une des illustrations d'oiseau est signée Catalina Martinez.

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Allez sur stonemaiergames.com/games/wingspan/videos (vidéo en anglais)

VOUS SOUHAITEZ LIRE LES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?

Téléchargez les règles et aides de jeu dans une douzaine de langues sur stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT UNE PARTIE OU VOUS SOUHAITEZ PARTAGER UNE ANECDOTE ?

Postez-la sur le groupe Facebook de Wingspan, tweetez-la à @EditionsMatagot et @stonemaiergames ou parlez-en sur BoardGameGeek.

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la sur www.matagot.com/support/

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Suivez nous sur nos réseaux sociaux @EditionsMatagot et sur notre chaîne Youtube.



STONEMAIER
GAMES

©2022 Stonemaier LLC. Wingspan est une marque déposée par Stonemaier LLC. Tous droits réservés.

