

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. **CARTES OISEAU.** Mélangez le paquet de cartes. Placez-le près du plateau Oiseaux, puis remplissez-le avec 3 cartes face visible.
2. **RÉSERVE.** Placez les jetons Nourriture et les œufs dans la réserve, accessibles à tous les joueurs.
3. **MANGEOIRE.** Lancez les dés dans la Mangeoire/Tour à dés.
4. **PLATEAU OBJECTIFS.** Choisissez le type d'objectifs que vous jouerez, et placez le plateau, le côté correspondant visible :
 - i. **VERT :** pour une partie plus compétitive pour les objectifs, choisissez le côté avec les places de 1^{er}, 2^e et 3^e pour chaque objectif. C'est le mode par défaut.
 - ii. **BLEU :** Pour une partie avec moins de compétition directe entre les joueurs, optez pour le côté offrant 1 point pour chaque condition remplie.
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. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.
6. **CARTES BONUS.** Mélangez le paquet de cartes Bonus et placez-le sur la table.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

A. Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau Joueur
- 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. Gardez jusqu'à 5 cartes Oiseau et défaussez les autres. **Pour chaque carte Oiseau gardée, vous devez défausser 1 jeton Nourriture.** Vous devriez 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.



Ceci est un livret de règles détaillé, mais vous pouvez apprendre toutes les règles dans le guide de référence rapide (Appendice, page 2). Nous vous conseillons d'utiliser ce guide si vous découvrez et apprenez le jeu en temps réel avec les autres joueurs.



PIC MACULÉ *Sphyrapicus varius*



41 CM

ACTIVATION : Gagnez 1  de la réserve.



Les pics percent des rangées de trous dans les arbres, puis mangent la sève et les insectes qu'elle attire.

CONSEIL : Pour choisir vos cartes Oiseau, gardez en tête la manière dont elles vont vous aider à obtenir plus de cartes ou de nourriture en début de partie. Les pouvoirs marron peuvent être particulièrement utiles !

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.

TOUR DE JEU

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

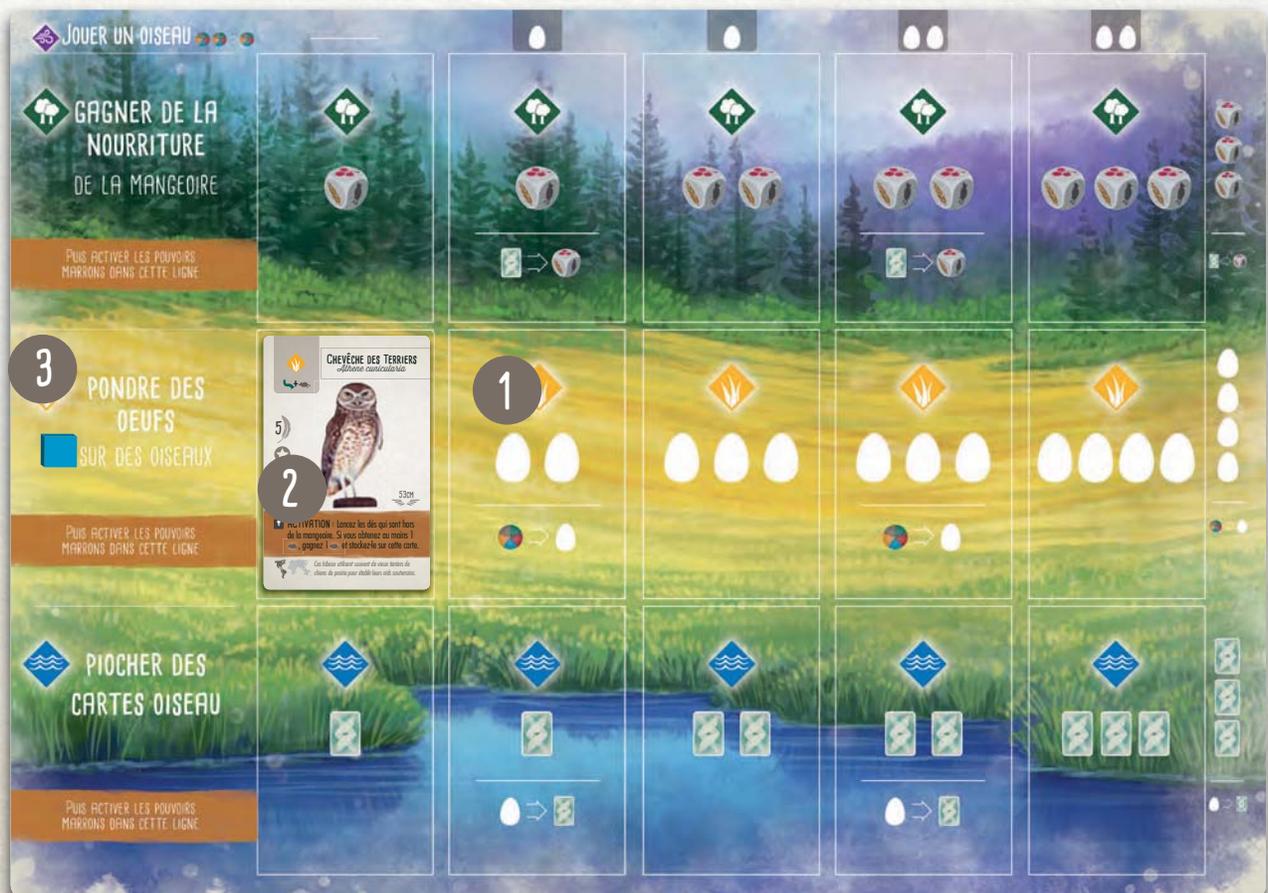
-  Jouer un oiseau de votre main
-  Gagner de la nourriture et activer les pouvoirs des oiseaux de forêt
-  Pondre des œufs et activer les pouvoirs des oiseaux de prairie
-  Piocher des cartes et activer les pouvoirs des oiseaux de marais

NOTE DE L'AUTEUR : Vos tout premiers tours seront assez brefs, tandis que vous essaierez d'attirer plus d'oiseaux dans votre volière. Vous pourrez même faire plusieurs fois la même action, ce qui est parfaitement autorisé ! Des descriptions détaillées des actions se trouvent aux pages 8 et 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. Payez le coût en nourriture en œufs, placez l'oiseau sur votre plateau, puis déclenchez uniquement l'effet 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 du plateau, laissez-le là. Votre tour est terminé.



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. **Retirez tous vos cubes de votre plateau Joueur.**
2. **Marquez l'objectif de fin de manche** correspondant à la manche que vous venez de terminer.
3. **Défaussez toutes les cartes Oiseau sur le plateau Oiseaux et remplissez-le avec de nouvelles cartes de la pioche.**
4. **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

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE

Le jeu prend fin à la fin de la 4^e manche. Utilisez les feuilles de score pour additionner les points suivants :

- Points pour chaque carte Oiseau (notés sur les cartes)
- Points pour chaque carte Bonus (notés sur les cartes)
- Points des Objectifs de fin de manche (indiqués sur le plateau d'Objectifs)
- 1 point pour chaque :
 - » œuf sur une carte Oiseau
 - » jeton Nourriture stocké sur une carte Oiseau
 - » carte glissée sous une carte Oiseau

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 partagent la victoire.

POINTS SUR CARTES	OISEAUX						
	CARTES BONUS						
	OBJECTIFS DE MANCHE						
1 POINT POUR CHAQUE	ŒUFS						
	NOURRITURE STOCKÉE						
	CARTES RECOUVERTES						
TOTAL							

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.

POINTS



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 de nourriture et le 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 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 une carte Oiseau de votre main et placez un cube Action au sommet de la colonne où vous allez placer l'oiseau. Payez l'éventuel coût en œufs en remettant autant d'œufs posés sur vos oiseaux dans la réserve. 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.
2. 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



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



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



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, s'il vous manque 1 poisson, vous pouvez utiliser n'importe quelle paire d'autres jetons.

3. 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. Les trois habitats sont :



FORÊT



PRAIRIE



MARAIS

Si plusieurs symboles d'habitat apparaissent sur la carte Oiseau, vous pouvez choisir sur quel habitat (ligne) le jouer. Votre plateau Joueur vous limite à 5 oiseaux sur chaque habitat.

4. Si l'oiseau possède un pouvoir indiquant « POSE », vous pouvez utiliser ce pouvoir. Les autres pouvoirs (en marron et en rose) ne sont pas utilisés lorsque l'oiseau est joué. Jouer un oiseau est la seule action qui n'active pas une ligne d'oiseaux.



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.



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 choisir parmi les dés dans la mangeoire.

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



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

POUVOIR



GÉRER LA MANGEOIRE

La mangeoire comprend un plateau pour contenir les 5 dés de nourriture. Les dés retirés 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 cacher 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 que vous pondiez plus d'œufs que la limite d'œufs 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 sur vos oiseaux de prairie de droite à gauche. Les pouvoirs sont optionnels. Terminez votre tour en plaçant votre cube à la gauche de votre ligne.

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 peuvent importer pour les objectifs de fin de manche. 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 et les cartes Bonus.

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 Oiseaux 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 sur vos oiseaux de marais de droite à gauche. Les pouvoirs sont optionnels. Terminez votre tour en plaçant votre cube à la gauche de votre ligne.

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 Oiseaux. Si la pioche est vidée durant la partie, remélangez 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.



NOTE DE L'AUTEUR : Wingspan inclut 170 des 914 espèces d'oiseaux qu'on trouve en Amérique du Nord. La carte géographique en bas de chaque carte Oiseau vous indique dans quelles régions ils vivent.



POUVOIRS DES OISEAUX

LES POUVOIRS SUR LES CARTES OISEAU SE RANGENT DANS 3 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 un PV en fin de partie.

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



ENVERGURE : L'envergure des oiseaux est utilisée pour comparer leurs tailles 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.

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 à faire attention aux pouvoirs roses qui 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).

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.



L'Appendice contient la description de tous les pouvoirs des oiseaux.

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 :

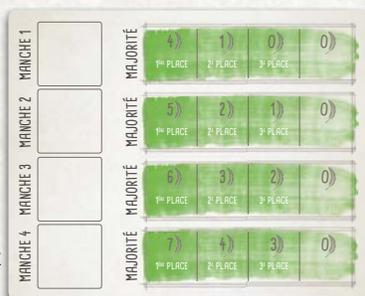
1. Retirez tous les cubes Action de votre plateau Joueur.
2. Marquez les points de l'objectif de fin de manche correspondant à la manche que vous venez de terminer.
3. Défaussez les cartes Oiseau visibles sur le plateau Oiseaux, et piochez de nouvelles cartes pour le remplir.
4. Passez le jeton Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire.

POINTS DES OBJECTIFS DE FIN DE MANCHE

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.

VERT : MAJORITÉ D'OBJECTIFS REMPLIS

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 de fois vous remplissez l'objectif. Les joueurs comparent leurs résultats et placent leurs cubes 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.)

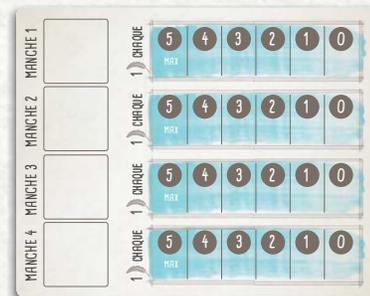
Par exemple, pour un objectif rapportant 5, 2 ou 1 point, si 2 joueurs sont à égalité pour la 1^{re} place, chacun obtiendra 3 points (5 + 2 divisé par 2 joueurs, arrondi à l'inférieur). N'attribuez pas la 2^e place.

Vous devez remplir l'objectif au moins 1 fois pour pouvoir marquer des points. Par exemple, vous devez avoir au moins 1 oiseau de prairie pour pouvoir marquer 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 : UN POINT PAR OBJECTIF REMPLI

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 de fois vous remplissez l'objectif. Marquez 1 point pour chaque succès, avec un maximum de 5 points. Utilisez un cube Action pour noter votre score. Si vous n'avez pas rempli l'objectif une seule fois, vous devez malgré tout poser un cube Action sur la case 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.

Les points des cartes Bonus sont marqués en fin de partie. Voir l'Appendice pour plus de détails sur les points des cartes Bonus.

CRÉDITS

- Les informations sur les oiseaux proviennent du site All About Birds du Cornell Lab of Ornithology (allaboutbirds.org), du guide des oiseaux d'Amérique du Nord Audubon (www.audubon.org/bird-guide), et du Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America and Western North America, par David Allen Sibley.
- Tower Rex (towerrex.com) a créé la mangeoire/tour à dés.
- Les sources photographiques pour les oiseaux viennent de Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer et Peter Green.
- Retrouvez les illustrations des oiseaux, et bien d'autres, sur nataliarojasart.com et anammartinez.com.

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 ?

Tweetez-la à [@stonemaiergames](https://twitter.com/stonemaiergames)

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

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

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter
Rendez-vous sur <http://www.matagot.com/fr/news>



www.matagot.com
[@EditionsMatagot](https://twitter.com/EditionsMatagot)



STONEMAIER
GAMES

Traduction française : Frédéric Wulff

Relecture : Sabrina Ferlisi

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan est une marque déposée de Stonemaier LLC. Tous droits réservés.

WINGSPAN

À T I R E D ' A I L E S

APPENDICE

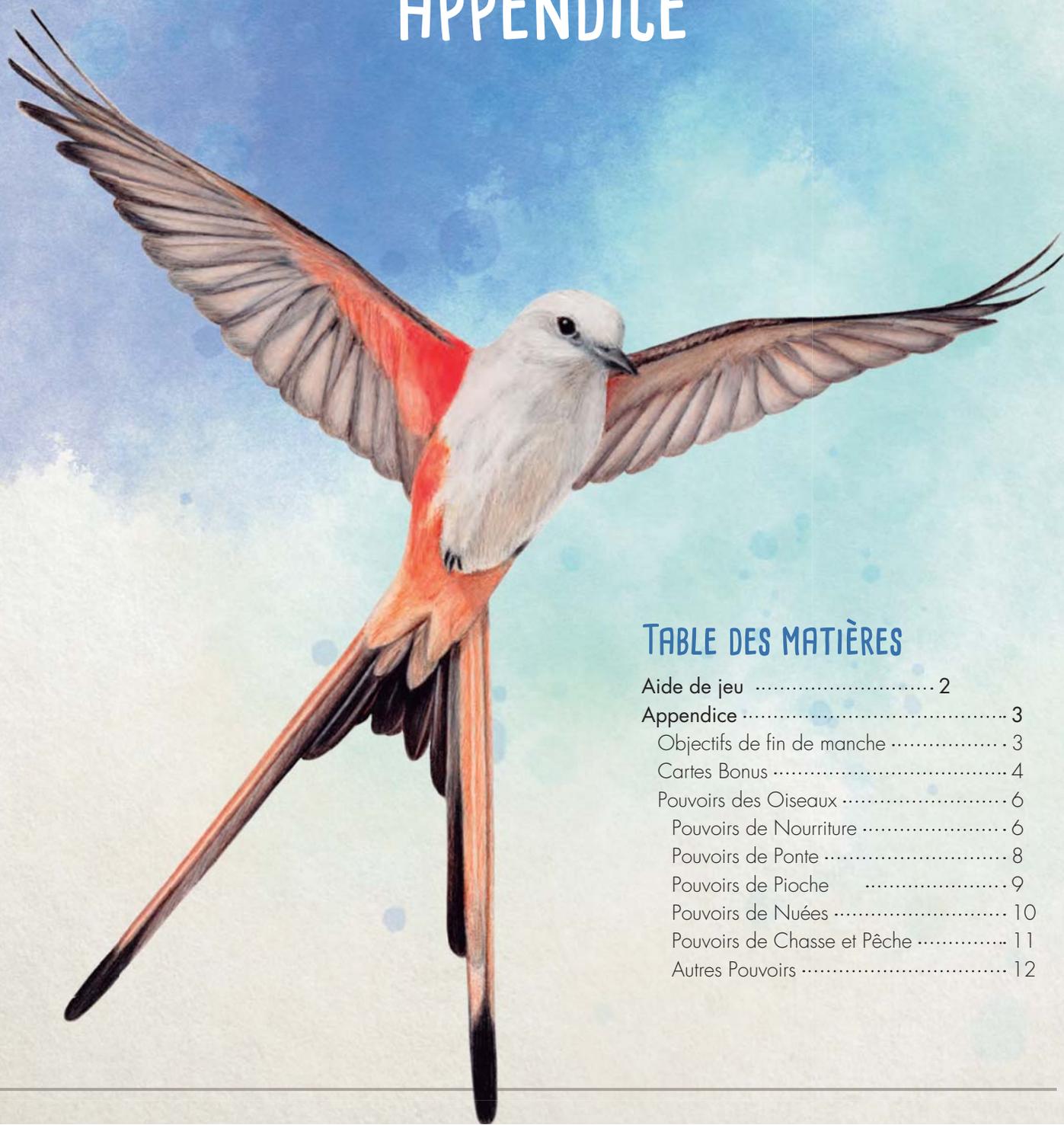


TABLE DES MATIÈRES

Aide de jeu	2
Appendice	3
Objectifs de fin de manche	3
Cartes Bonus	4
Pouvoirs des Oiseaux	6
Pouvoirs de Nourriture	6
Pouvoirs de Ponte	8
Pouvoirs de Pioche	9
Pouvoirs de Nuées	10
Pouvoirs de Chasse et Pêche	11
Autres Pouvoirs	12

AIDE DE JEU

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. **CARTES OISEAU** : Mélangez le paquet de cartes. Placez-le près du plateau Oiseaux, puis remplissez-le avec 3 cartes face visible.
2. **RÉSERVE** : Placez les jetons Nourriture et les œufs dans la réserve.
3. **MANGEOIRE** : Lancez les dés dans la Mangeoire.
4. **PLATEAU OBJECTIFS** : Placez le plateau, le côté choisi visible.
5. **TUILES OBJECTIF** : Placez 4 objectifs au hasard sur le plateau.
6. **CARTES BONUS** : Mélangez les cartes Bonus et placez-les sur la table.

RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

En commençant par le Premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit un habitat sur son plateau Joueur et y place un cube Action sur la case vide la plus à gauche, pour effectuer une de ces 4 actions :

1. JOUER UN OISEAU

- A. Choisissez 1 carte de votre main pour la jouer.
- B. Défaussez le nombre d'œufs requis en retirant de vos cartes Oiseau autant d'œufs que de \bigcirc indiqués dans la colonne où vous posez la carte Oiseau.
- C. Défaussez les jetons Nourriture indiqués (si 🍷 , il n'y a pas de coût). Si joker (🎲) vous pouvez utiliser n'importe quel jeton. Vous pouvez dépenser 2 jetons comme 1 jeton de n'importe quel type.
- D. Placez la carte Oiseau sur votre plateau, sur la case libre la plus à gauche de l'habitat correspondant.
- E. Si l'oiseau a un pouvoir «Pose» appliquez-le (cet oiseau seulement).

2. GAGNER DE LA NOURRITURE

- A. Gagnez autant de jetons Nourriture que les 🍷 indiqués sur la case de forêt libre la plus à gauche. Retirez les dés de la mangeoire et prenez les jetons correspondants (si 🍷 prenez un des deux jetons).
- B. Si la case libre indique $\text{🍷} \rightarrow \text{🍷}$, vous pouvez défausser 1 carte Oiseau pour retirer 1 dé supplémentaire et prendre le jeton.
- C. Vous pouvez activer les pouvoirs marron, de droite à gauche.

FIN DE MANCHE

1. Retirez tous les cubes Action de votre plateau Joueur.
2. Notez vos points de l'objectif de fin de manche avec 1 cube Action :
 - Si vous utilisez les majorités, en cas d'égalité, ajoutez les points pour cette place et les suivantes et divisez-les par le nombre de joueurs, arrondi à l'inférieur (0 point pour la 4^e place).
 - Si vous utilisez les points, le maximum est 5, le minimum 0. (Placez toujours un cube, même si vous marquez 0.)
3. Défaussez les cartes Oiseau visibles et piochez-en 3 nouvelles.
4. Passez le jeton Premier Joueur dans le sens horaire.

MISE EN PLACE JOUEURS

- A. Chaque joueur reçoit 1 plateau Joueur, 8 cubes Action, 2 cartes Bonus au hasard, 5 cartes Oiseau et 5 jetons Nourriture (1 de chaque type).
- B. Défaussez 1 jeton Nourriture pour chaque carte Oiseau que vous conservez. Défaussez les cartes Oiseau restantes.
- C. Choisissez et gardez 1 carte Bonus. Défaussez l'autre.
- D. Choisissez un premier joueur et donnez-lui le jeton Premier Joueur.

3. PONDRE DES ŒUFS

- A. Gagnez autant d'œufs que de \bigcirc indiqués sur la case de prairie libre la plus à gauche. Placez-les sur des cartes Oiseau (en respectant les limites d'œufs, ceux en excès sont perdus).
- B. Si la case libre indique $\text{🍷} \rightarrow \bigcirc$, vous pouvez payer 1 jeton Nourriture pour gagner 1 œuf supplémentaire.
- C. Vous pouvez activer les pouvoirs marron, de droite à gauche.

4. PIOCHER DES CARTES

- A. Piochez autant de cartes Oiseau que de 🍷 indiqués sur la case de marais libre la plus à gauche. Piochez les cartes visibles ou celle au sommet de la pioche. Ne remplacez pas les cartes piochées.
- B. Si la case libre indique $\bigcirc \rightarrow \text{🍷}$, vous pouvez défausser 1 œuf pour gagner 1 carte supplémentaire.
- C. Vous pouvez activer les pouvoirs marron, de droite à gauche.

GÉRER LA MANGEOIRE

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, vous pouvez d'abord relancer les 5 dés dans la mangeoire. (🎲 compte comme une propre face unique.)

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

À la fin de la 4^e manche, additionnez les points suivants :

1. Points notés sur chaque carte Oiseau
2. Points notés sur chaque carte Bonus complétée
3. Points des Objectifs de fin de manche
4. 1 point pour chaque :
 - Œuf sur vos cartes Oiseau
 - Jeton Nourriture stocké sur vos cartes Oiseau
 - Carte glissée sous vos cartes Oiseau

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a plus de jetons Nourriture inutilisés l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

APPENDICE

OBJECTIFS DE FIN DE MANCHE



DANS



Comptez le nombre total d'oiseaux que vous possédez **dans cet habitat spécifique.**

Il y a une copie de cet objectif pour chaque habitat.



AVEC



Comptez le nombre total d'**oiseaux avec ce type spécifique de nid** ayant au moins un œuf. Chaque oiseau compte une seule fois, même s'il a plusieurs œufs. Les nids Étoiles comptent pour cet objectif.

Il y a une copie de cet objectif pour chaque type de nid.



DANS



Comptez le nombre total d'œufs que vous possédez **dans cet habitat spécifique.** Tous les œufs présents sur les oiseaux comptent.

Il y a une copie de cet objectif pour chaque habitat.



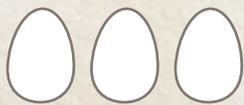
DANS



Comptez le nombre total d'œufs sur des oiseaux **avec ce type spécifique de nid.** Tous les œufs sur un même oiseau sont comptés. Les nids Étoiles comptent pour cet objectif.

Il y a une copie de cet objectif pour chaque type de nid.

SÉRIE DE



DANS



Une série d'œufs consiste en 1 œuf dans la ligne de marais, 1 œuf dans la ligne de prairie, et 1 œuf dans la ligne de forêt. Comptez le nombre de séries.

TOTAL



Comptez le nombre total d'oiseaux que vous avez joués.

CARTES BONUS

BONUS RELATIFS AUX NOMS

<p>PHOTOGRAPHE</p>	<p>Oiseaux avec une couleur dans leur nom</p>	<p>Comptez les oiseaux que vous avez joués qui possèdent un des mots suivants dans leur nom. Chaque oiseau compte une seule fois, même si son nom comprend plusieurs couleurs. Les couleurs incluent :</p> <p>ardoisé cendré orangé rubis azuré gris rose vert blanc indigo rosée violacé bleu jaune rouge bronzé neigeuse rouilleux brun noir roux/rousse</p>
<p>ANATOMISTE</p>	<p>Oiseaux avec une partie du corps dans leur nom</p>	<p>Comptez les oiseaux que vous avez joués qui possèdent un des termes anatomiques suivants dans leur nom. Les différentes variations de ces mots (comme «épaulettes») comptent toutes.</p> <p>aigrette épaule queue aile face tête bec gorge ventre col huppe yeux croupion poitrine</p>
<p>CARTOGRAPHE</p>	<p>Oiseaux avec un terme géographique dans leur nom</p>	<p>Comptez les oiseaux que vous avez joués qui possèdent un des termes géographiques suivants dans leur nom :</p> <p>Amérique Est Prés Baltimore Inca Prairies Californie Islande Rivage Canada Mississippi Virginie Caroline Ouest</p>
<p>HISTORIEN</p>	<p>Oiseaux nommés d'après une personne</p>	<p>Comptez les oiseaux que vous avez joués dont le nom contient un nom propre. Ces noms sont <u>soulignés</u> sur les cartes Oiseau.</p> <p>Anna Clark Lincoln Baird Cooper Say Bell Forster Steller Bewick Franklin Swainson Brewer Gambel Wilson Cassin</p>

BONUS RELATIFS AUX ŒUFS ET NIDS

JARDINIER ANIMALIER CONSTRUCTEUR DE PLATEFORME CONSTRUCTEUR D'ENCLOS CONSTRUCTEUR DE NICOIR	Oiseaux ayant un type spécifique de nid. 	Comptez les oiseaux que vous avez joués ayant le symbole de nid spécifique sur leur carte. Les nids Étoiles  sont des jokers. Les oiseaux possédant ces nids comptent pour ces 4 bonus.
DIRECTEUR D'ÉLEVAGE	Oiseaux ayant au moins 4 œufs sur eux.	Comptez uniquement les oiseaux ayant 4 œufs ou plus sur eux en fin de partie.
OOLOGISTE	Oiseaux ayant au moins 1 œuf sur eux.	Comptez uniquement les oiseaux ayant au moins 1 œuf sur eux en fin de partie.

BONUS RELATIFS AUX HABITATS

FORESTIER GARDIEN DE PRAIRIE SCIENTIFIQUE EN ZONE HUMIDE	Oiseaux vivant uniquement dans un type spécifique d'habitat. 	Comptez les oiseaux que vous avez joués ayant uniquement le symbole d'habitat spécifique à ce bonus sur leur carte. Si un oiseau peut vivre dans plus d'un habitat, il ne compte pas pour ce bonus.
ÉCOLOGISTE	Oiseaux dans votre habitat le moins peuplé.	Comptez les oiseaux que vous avez joués dans l'habitat où vous possédez le moins d'oiseaux. Avoir plusieurs habitats avec le même plus petit nombre d'oiseaux ne vous empêche pas de marquer ce bonus. Par exemple, si vous avez 3 oiseaux sur chacun de vos habitats, l'habitat où vous possédez le moins d'oiseaux en compte 3.

AUTRES BONUS

COMPTEUR D'OISEAUX FAUCONNIER	Oiseaux ayant un type de pouvoir spécifique. 	Comptez les oiseaux que vous avez joués ayant le symbole spécifique à ce bonus sur leur carte. Ces symboles se trouvent sur la gauche du pouvoir marron de l'oiseau.
SPÉCIALISTE DES GRANDS OISEAUX	Oiseaux ayant une envergure de plus de 65 cm.	Comptez les oiseaux que vous avez joués ayant une envergure supérieure à 65 cm. Les envergures d'exactly 65 cm ne comptent pas pour ce Bonus.
SPÉCIALISTE DES PASSEREAUX	Oiseaux ayant une envergure de 30 cm ou moins.	Comptez les oiseaux que vous avez joués ayant une envergure de 30 cm ou moins. Les envergures d'exactly 30 cm comptent pour ce bonus.
ORNITHOLOGUE DE BASSE-COUR	Oiseaux valant moins de 4 points.	Comptez les oiseaux que vous avez joués ayant une valeur en points de 0, 1, 2, ou 3 points.
PLANIFICATEUR	Cartes Oiseau en main en fin de partie.	Comptez les cartes Oiseau vous restant en main en fin de partie.

POUVOIRS DES OISEAUX

POUVOIRS DE NOURRITURE

RÈGLE GÉNÉRALE : Gagnez de la nourriture comme indiqué sur la carte. Chaque carte précise si vous pouvez prendre de la nourriture directement de la réserve, ou si vous devez utiliser un dé de la mangeoire. (Retirez alors le dé de la mangeoire.)

NOURRITURE DE LA MANGEOIRE

Règle générale : Si un pouvoir vous indique de gagner un  de la mangeoire, vous pouvez utiliser un dé montrant l'icône , ou bien l'icône double (). La même règle s'applique pour les graines.

TYRAN HUPPÉ PASSERIN INDIGO CARDINAL À POITRINE ROSE PIRANGA À TÊTE ROUGE	ACTIVATION : Gagnez 1 [type de Nourriture] de la mangeoire, si disponible.	
PYGARGUE À TÊTE BLANCHE PIC FLAMBOYANT	POSE : Gagnez tous les [type de Nourriture] de la mangeoire.	
COLIBRI D'ANNA COLIBRI À GORGE RUBIS	ACTIVATION : Chaque joueur gagne 1 Nourriture de la mangeoire, en commençant par le joueur de votre choix.	Le propriétaire du colibri décide du premier joueur qui gagne une Nourriture, puis les joueurs continuent dans l'ordre du tour. Les joueurs peuvent remplir la mangeoire si elle est vide ou si tous les dés montrent la même face.
GRIVE SOLITAIRE	ACTIVATION : Le ou les joueur(s) avec le moins d'oiseaux  gagnent 1 Nourriture de la mangeoire.	Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le moins d'oiseaux en forêt, ils bénéficient tous de ce pouvoir. Vous choisissez qui commence, puis les joueurs continuent dans l'ordre du tour.
PIE D'AMÉRIQUE URUBU NOIR URUBU À TÊTE ROUGE	1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Lorsque le pouvoir  d'un autre joueur réussit, gagnez 1 Nourriture de la mangeoire.	Si plusieurs joueurs déclenchent ce pouvoir en même temps, ils gagnent une Nourriture dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur à gauche du joueur actif (celui dont le pouvoir de prédateur réussit).

NOURRITURE DE LA RÉSERVE

Ces pouvoirs permettent aux joueurs de prendre de la nourriture directement de la réserve, sans avoir besoin de dés de la mangeoire. La réserve de jetons Nourriture n'est pas limitée. Si jamais vous n'avez pas assez de jetons, utilisez provisoirement un substitut.

GOBEMOUCHERON GRIS-BLEU CARDINAL ROUGE TOHI TACHETÉ, PIC MACULÉ	ACTIVATION : Gagnez 1 [Nourriture spécifique] de la réserve.	
CHARDONNET JAUNE PÉLICAN BRUN	POSE : Gagnez 3 [Nourriture spécifique] de la réserve.	
MOUCHEROLLE PHÉBI TYRAN À LONGUE QUEUE BALBUZARD PÊCHEUR ORIOLE DE BALTIMORE BEC-CROISÉ ROUGE	ACTIVATION : Chaque joueur gagne 1 [Nourriture spécifique] de la réserve.	
HÉRON VERT	ACTIVATION : Échangez 1 de vos Nourritures contre 1 Nourriture de la réserve.	
CORNEILLE D'AMÉRIQUE BIHOREAU GRIS CORBEAU À COU BLANC GRAND CORBEAU CORNEILLE DE RIVAGE	ACTIVATION : Défaussez 1  d'un de vos autres oiseaux pour gagner [1/2] Nourriture de la réserve.	Ces oiseaux sont connus pour manger les œufs des nids d'autres oiseaux. Vous devez avoir déjà pondu un œuf sur un autre oiseau pour être en mesure d'utiliser ce pouvoir. Remettez l'œuf dans la réserve.
MARTIN-PÊCHEUR D'AMÉRIQUE TYRAN TRITRI	1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Lorsqu'un autre joueur joue un oiseau [dans un habitat spécifique], gagnez 2 [Nourriture spécifique] de la réserve.	Activez ce pouvoir lorsqu'un joueur utilise l'action «Jouer un oiseau» pour poser un oiseau dans le type d'habitat requis. Un oiseau utilisant son pouvoir pour se déplacer dans l'habitat ne déclenche pas ce pouvoir.

STOCKER DE LA NOURRITURE

MÉSANGE DE CAROLINE MÉSANGE DES GENÉVRIERS MÉSANGE DE GAMBEL SITTELE À POITRINE ROUSSE SITTELE À POITRINE BLANCHE	ACTIVATION : Gagnez 1  de la réserve et stockez-le sur cette carte.	Les oiseaux avec ces pouvoirs sont connus pour stocker de la nourriture et la conserver pour plus tard. Comme noté sur ces cartes, vous pouvez stocker exactement 1 jeton Nourriture lorsque leur pouvoir est activé, en le plaçant sur une carte Oiseau. Quand un jeton Nourriture est stocké sur une carte, vous ne pouvez pas le dépenser. Chaque jeton ainsi stocké vous rapportera 1 point en fin de partie. S'il n'y a plus de jetons nourriture disponibles, vous pouvez glisser des cartes sous votre oiseau à la place.
PIC GLANDIVORE GEAI BLEU CASSENOIX D'AMÉRIQUE PIC À VENTRE ROUX PIC À TÊTE ROUGE GEAI DE STELLER	ACTIVATION : Gagnez 1  de la mangeoire (si disponible). Vous pouvez le stocker sur cette carte. Si les dés dans la mangeoire indiquent tous la même face, vous pouvez d'abord relancer les 5 dés dans la mangeoire.	
PIE-GRIÈCHE MIGRATRICE	1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Quand un autre joueur effectue l'action Gagner de la nourriture, s'il gagne au moins 1  , gagnez 1  de la réserve et stockez-le sur cette carte.	

POUVOIRS DES OISEAUX

POUVOIRS DE PONTE D'ŒUFS

RÈGLE GÉNÉRALE : Rappelez-vous que chaque oiseau possède une limite d'œufs (voir l'action Pondre des œufs dans le livret de règles). Aucun pouvoir ne vous permet de dépasser cette limite.

Les symboles de nids ★ sont des jokers et peuvent être utilisés comme n'importe quel type de nid. Si vous avez différents pouvoirs nécessitant des types de nids spécifiques, un oiseau avec un nid ★ peut être utilisé pour chacun d'eux, y compris dans le même tour.

<p>AVOCETTE D'AMÉRIQUE GARROT D'ISLANDE VACHER BRONZÉ VACHER À TÊTE BRUNE COULICOU À BEC JAUNE</p>	<p>1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Quand un autre joueur effectue l'action pondre des œufs, cet oiseau pond 1 ○ sur un autre oiseau ayant 1 nid [type de nid spécifique].</p>	<p>Ces oiseaux sont tous des parasites de nids dans la nature : ils pondent dans les nids d'autres oiseaux. Les vachers ne construisent même pas de nids. Lorsqu'un autre joueur utilise l'action ♠ pour pondre des œufs, vous pouvez pondre 1 œuf. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois entre vos tours, quel que soit le nombre de joueurs pondant des œufs. Vous pouvez pondre sur des oiseaux ayant une icône de nid Étoile.</p>
<p>TYRAN À GORGE CENDRÉE GOGLU DES PRÉS COLOMBE INCA MOUCHEROLLE DE SAY</p>	<p>POSE : Pondez 1 ○ sur chacun de vos oiseaux ayant un nid [type de nid spécifique].</p>	<p>Ce pouvoir vous permet de pondre des œufs sur tous vos oiseaux ayant une icône spécifique de nid (et tous les oiseaux ayant une icône de nid Étoile), y compris sur l'oiseau qui vient d'être posé.</p>
<p>GRAND PIC PASSERIN AZURÉ STURNELLE DE L'OUEST</p>	<p>ACTIVATION : Tous les joueurs pondent 1 ○ sur 1 oiseau [type de nid spécifique]. Vous pouvez pondre 1 ○ sur 1 oiseau [même type de nid] additionnel.</p>	<p>Ce pouvoir vous permet de pondre un œuf sur 1 ou 2 oiseaux ayant une icône de nid spécifique (ou une étoile). Tous les autres joueurs peuvent pondre un œuf sur 1 oiseau avec cette icône de nid (ou une étoile), s'ils en ont un.</p>
<p>BRUANT SAUTERELLE BRUANT DE BAIRD BRUANT DE CASSIN BRUANT FAMILIER</p>	<p>ACTIVATION : Pondez 1 ○ sur un oiseau.</p>	

COLIN DE CALIFORNIE
TOURTERELLE TRISTE
COLIN DE VIRGINIE

ACTIVATION : Pondez 1  sur cet oiseau.

POUVOIRS DE PIOCHE DE CARTES

RÈGLE GÉNÉRALE : Piochez des cartes comme décrit sur la carte. Comme pour l'action Piocher des cartes (voir livret de règles), vous pouvez piocher au sommet de la pioche ou parmi les cartes visibles. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes en main. Les cartes en main peuvent être révélées ou bien cachées.

CANARD COLVERT	ACTIVATION : Piochez 1  .	Ce pouvoir permet de piocher plus de cartes lors de l'action Piocher des cartes des Marais. Vous pouvez piocher au sommet de la pioche ou parmi les cartes visibles. Le plateau Oiseaux n'est rempli qu'à la fin de votre tour.
ÉCHASSE D'AMÉRIQUE TROGLODYTE DE CAROLINE	POSE : Piochez 2  .	Ce pouvoir permet de piocher plus de cartes lors de l'action Piocher des cartes des Marais, mais elle a un coût. Le joueur suivant peut commencer à jouer pendant que vous décidez quelle(s) carte(s) défausser.
GUIFETTE NOIRE GRÈBE DE CLARK STERNE DE FORSTER	ACTIVATION : Piochez 1  . Si vous le faites, défaussez 1  de votre main à la fin de votre tour.	Ce pouvoir permet de piocher plus de cartes lors de l'action Piocher des cartes des Marais, mais elle a un coût. Remettez un de vos œufs dans la réserve. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir si vous n'avez pas d'œuf déjà pondu.
PARULINE MASQUÉE GRÈBE À BEC BIGARRÉ ÉRISMATURE ROUSSE CANARD CAROLIN	ACTIVATION : Piochez 2  . Si vous le faites, défaussez 1  de votre main à la fin de votre tour.	Piochez dans le sens horaire, en commençant par le joueur actif.
MOUETTE DE FRANKLIN PLUVIER KILDIR	ACTIVATION : Défaussez 1  pour piocher 2  .	Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le moins d'oiseaux de marais, tous piochent une carte, en commençant par vous puis dans le sens horaire. Les joueurs peuvent piocher au sommet de la pioche ou parmi les cartes visibles.
CANARD SOUCHET TALÈVE VIOLACÉE CHEVALIER GRIVELÉ BÉCASSINE DE WILSON	ACTIVATION : Tous les joueurs piochent 1  au sommet de la pioche.	POSE : Piochez autant de  que le nombre de joueurs + 1. En commençant par vous, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit 1 de ces cartes et la prend en main. Gardez la carte restante.
BUTOR D'AMÉRIQUE PLONGEON IMBRIN	ACTIVATION : Le ou les joueurs avec le moins d'oiseaux  piochent 1  .	Piochez les cartes au sommet du paquet jusqu'à en avoir 1 par joueur + 1. Chaque joueur en choisit une, en commençant par vous puis dans le sens horaire. Lorsque tout le monde a choisi une carte, prenez celle qui reste.
HUÎTRIER D'AMÉRIQUE	POSE : Piochez autant de  que le nombre de joueurs + 1. En commençant par vous, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit 1 de ces cartes et la prend en main. Gardez la carte restante.	

POUVOIRS DES OISEAUX

POUVOIRS DE NUÉES

RÈGLE GÉNÉRALE : Les oiseaux avec ces pouvoirs sont connus pour se rassembler en larges nuées d'une seule espèce. Comme décrit sur les cartes, vous pouvez créer une nuée d'une espèce spécifique en glissant des cartes face cachée sous la carte de cet oiseau. Chaque carte ainsi recouverte en fin de partie vous rapporte 1 point.

ALOUETTE HAUSSE-COL	1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Lorsqu'un autre joueur joue un oiseau  , glissez une  de votre main sous cette carte.	
CAROUGE À ÉPAULETTES QUISCALE BRONZÉ QUISCALE DE BREWER CAROUGE À TÊTE JAUNE MÉSANGE BUISSONNIÈRE DICKCISSEL D'AMÉRIQUE	ACTIVATION : Glissez 1  de votre main sous cette carte. Si vous le faites, pondrez également 1  sur cet oiseau.	
GOÉLAND À BEC CERCLÉ FOULQUE D'AMÉRIQUE PARULINE À GROUPE JAUNE MERLE D'AMÉRIQUE ROSELIN FAMILIER HIRONDELLE RUSTIQUE HIRONDELLE BICOLORE HIRONDELLE NOIRE HIRONDELLE À FACE BLANCHE	ACTIVATION : Glissez 1  de votre main sous cette carte. Si vous le faites, piochez 1  .	Ces oiseaux vous permettent de glisser une carte de votre main pour obtenir 1 point en fin de partie, tout en vous octroyant un bénéfice supplémentaire (pondre un œuf, piocher une carte ou gagner de la nourriture). Vous ne pouvez profiter du bénéfice que si vous glissez d'abord une carte de votre main sous l'oiseau.
JASEUR D'AMÉRIQUE SITTELE PYGMÉE TARIN DES PINS JUNCO ARDOISÉ	ACTIVATION : Glissez 1  de votre main sous cette carte. Si vous le faites, gagnez 1 [Nourriture spécifique] de la réserve.	
PÉLICAN D'AMÉRIQUE DENDROCYGNE À VENTRE NOIR BERNACHE DU CANADA CORMORAN À AIGRETTES GRUE DU CANADA	ACTIVATION : Défaussez 1 [Nourriture spécifique] pour glisser 2  de la pioche sous cette carte.	Ces pouvoirs vous permettent de défausser un jeton Nourriture spécifique pour piocher 2 cartes du sommet du paquet et les glisser sous l'oiseau. Vous devez posséder la Nourriture dans votre réserve personnelle, vous ne pouvez pas la prendre sur une de vos cartes Oiseau.



POUVOIRS DE CHASSE ET PÊCHE

RÈGLE GÉNÉRALE : Avec ces pouvoirs, les oiseaux partent chasser des oiseaux plus petits, des rongeurs ou des poissons. S'ils trouvent une proie, ils la gardent et elle rapporte un point en fin de partie.

<p>GRAND GÉOCOUCOU BUSE À QUEUE ROUSSE BUSARD SAINT-MARTIN ÉPERVIER DE COOPER BUSE À ÉPAULETTES CHOUETTE RAYÉE BUSE DE SWAINSON FAUCON PÈLERIN AIGLE ROYAL GRAND DUC D'AMÉRIQUE</p>	<p>ACTIVATION : Regardez une  de la pioche. Si < [une envergure spécifique], glissez-la sous cette carte. Sinon défaussez-la.</p>	<p>Ces oiseaux chassent d'autres oiseaux. Regardez l'envergure de la carte au sommet de la pioche et comparez-la à l'envergure de leur pouvoir de chasse.</p> <p>Si l'envergure de la carte de la pioche est inférieure à la valeur du pouvoir de chasse de l'oiseau, glissez la carte sous l'oiseau pour signifier que le prédateur a réussi à chasser. Chaque carte ainsi glissée rapporte 1 point en fin de partie.</p> <p>Si l'envergure de la carte de la pioche est égale ou supérieure à la valeur de chasse du prédateur, défaussez la carte.</p>
<p>GRAND HARLE CHEVALIER SEMIPALMÉ ANHINGA D'AMÉRIQUE AIGRETTE NEIGEUSE IBIS À FACE BLANCHE BEC-EN-CISEAUX NOIR</p>	<p>ACTIVATION : Lancez les dés qui sont hors de la mangeoire. Si vous obtenez au moins 1 , gagnez 1  et stockez-le sur cette carte.</p>	<p>Les oiseaux qui mangent des poissons ou des rongeurs lancent tous les dés qui ne sont pas dans la mangeoire. (Notez que vous ne pourrez jamais lancer plus de 4 dés, car lorsque les 5 dés sont sortis de la mangeoire, il faut les relancer immédiatement.) Lancez ces dés sur la table, ils ne retournent pas dans la mangeoire.</p>
<p>PETIT DUC MACULÉ MILAN DU MISSISSIPPI BUSE ROUILLEUSE CRÉCERELLE D'AMÉRIQUE CHOUETTE EFFRAIE CHEVÊCHE DES TERRIERS</p>	<p>ACTIVATION : Lancez les dés qui sont hors de la mangeoire. Si vous obtenez au moins 1 , gagnez 1  et stockez-le sur cette carte.</p>	<p>Si un dé ou plus donne la face requise, prenez un seul jeton Nourriture correspondant dans la réserve et stockez-le sur votre carte. Chaque jeton ainsi stocké rapporte 1 point en fin de partie.</p>

POUVOIRS DES OISEAUX

AUTRES POUVOIRS

<p>TROGLODYTE DE BEWICK PARULINE POLYGLOTTE ENGOULEVENT D'AMÉRIQUE BRUANT CHANTEUR BRUANT À COURONNE BLANCHE MARTINET RAMONEUR GROS-BEC BLEU BRUANT DE LINCOLN</p>	<p>ACTIVATION : Si cet oiseau est le plus à droite dans son habitat, déplacez-le dans un autre habitat.</p>	<p>Ces oiseaux sont capable de vivre dans des habitats variés, et leur pouvoir leur permet de se déplacer d'un habitat à un autre, mais seulement s'ils sont le dernier oiseau dans cette ligne. (Ils peuvent se trouver dans n'importe quelle colonne.) Ceci peut être très utile pour augmenter vos capacités dans plusieurs habitats et pour les Objectifs de fin de manche. Veillez à ne pas jouer d'autres oiseaux à la droite de ceux-ci, sinon vous ne pourrez plus utiliser leur pouvoir !</p>
<p>MOQUEUR CHAT MOQUEUR POLYGLOTTE</p>	<p>ACTIVATION : Copiez le pouvoir marron d'un autre oiseau dans cet habitat.</p>	<p>Quelques oiseaux ont le pouvoir de copier les pouvoirs d'autres oiseaux. L'oiseau ainsi copié doit se trouver dans le même habitat.</p>
<p>HARLE COURONNÉ</p>	<p>ACTIVATION : Copiez un pouvoir  dans cet habitat.</p>	
<p>TANTALE D'AMÉRIQUE SPATULE ROSÉE PARULINE AZURÉE PLECTROPHANE À VENTRE NOIR RÂLE ÉLÉGANT PIC À FACE BLANCHE GRUE BLANCHE CHOUETTE TACHETÉE ROSELIN DE CASSIN VIRÉO DE BELL TÉTRAS DES PRAIRIES MACAREUX MOINE PIPIT DE SPRAGUE CONDOR DE CALIFORNIE PASSERIN NONPAREIL</p>	<p>POSE : Piochez 2 cartes Bonus et gardez-en 1.</p>	<p>Piochez 2 cartes Bonus, choisissez-en une que vous gardez et défaussez l'autre. Si jamais la pioche de cartes Objectif est vide, mélangez les cartes Objectif défaussées et formez une nouvelle pioche face cachée.</p> <p>Les oiseaux dotés de ce pouvoir sont tous menacés ou en danger, ou bien les environmentalistes s'inquiètent qu'ils le deviennent bientôt, à cause du déclin régulier de leur population.</p>
<p>MÉSANGE BICOLORE ROITELET À COURONNE RUBIS VIRÉO AUX YEUX ROUGES TROGLODYTE FAMILIER BRUANT DES PRÉS MERLEBLEU DE L'EST MERLEBLEU AZURÉ GRAND HÉRON GRANDE AIGRETTE PIC MINEUR</p>	<p>POSE : Jouez un second oiseau dans votre [habitat spécifique]. Payez son coût normalement.</p>	<p>Jouez un autre oiseau dans le même habitat. Vous devez suivre les règles habituelles pour jouer une carte Oiseau : il doit vivre dans cet habitat, et vous devez défausser son coût en nourriture et en œufs normalement.</p> <p>Les oiseaux dotés de ce pouvoir sont connus pour passer du temps dans des nuées mixtes avec de multiples espèces d'oiseaux. Les recherches ont montré que cela comporte de nombreux avantages tels que de l'aide pour trouver de la nourriture, ou des alertes en cas de présence de prédateurs.</p>

WINGSPAN

À TIRE D'AILES

AUTOMA

Automate créé par David J. Studley

avec Morten Monrad Pedersen, Lines J. Hutter, Jan Schröder & Nick Shaw

INTRODUCTION

Lorsque vous n'avez pas le temps ou la possibilité de réunir un groupe de joueurs, n'ayez pas d'inquiétude, on s'occupe de vous. Les règles ci-dessous vous permettent de jouer à *Wingspan* contre un adversaire artificiel, appelé Automa.

NOTE DES AUTEURS : *Le nom de notre adversaire artificiel provient du mot italien signifiant « automate », car le premier que nous avons créé fut pour le jeu Viticulture, qui se passe en Italie.*

L'AUTOMA

Nous vous conseillons de vous familiariser avec les règles de *Wingspan* avant de lire les règles de l'automate. Lorsque vous utilisez l'automate, les règles standards s'appliquent. L'automate, lui, utilise ses propres règles :

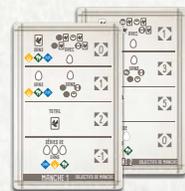
- L'automate ne prend pas de plateau Joueur.
- L'automate ne reçoit pas de jetons Nourriture.
- L'automate reçoit des oiseaux et des œufs, mais ils ne serviront que pour le décompte de fin de partie.
- L'automate n'a pas besoin de « payer » quoi que ce soit.
- L'automate ne bénéficie d'aucun pouvoir d'oiseau.

MATÉRIEL

- 11 cartes Automa (dont 1 carte niveau expert, Société Protectrice des Automates)
- 2 cartes d'aide de jeu



- 2 cartes de décompte d'objectifs de fin de manche



- 1 carte de suivi de manche



MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez contre l'automate, nous vous conseillons d'utiliser la face verte du plateau d'Objectifs.

NOTE DES AUTEURS : *Nous préférons la face verte du plateau d'Objectifs, car il favorise une interaction forte avec l'automate. Cependant, la face bleue peut être utilisée avec les mêmes règles.*

Donnez à l'automate 8 cubes Action d'une couleur. Si vous n'utilisez pas la carte de niveau expert, la SPA, remettez-la dans la boîte. Mélangez les cartes Automa et placez-les face cachée à votre portée. C'est la pioche Automa. Placez la Piste de suivi de manche à sa gauche, orientée de façon à ce que « Manche 1 » soit lisible, et que sa flèche pointe vers la droite.

NOTE DES AUTEURS : *La carte de suivi de manche sert simplement à vous rappeler quelle section de la carte Automa prendre en compte. Son utilisation est optionnelle.*

Avant de piocher vos cartes Bonus, piochez-en une pour l'automate et révélez-la. Si cette carte est *Directeur d'Élevage* ou *Ornithologue de Basse-Cour*, ou si elle n'indique pas un pourcentage de cartes (X % des cartes) en bas, remettez-la dans la pioche et tirez-en une nouvelle. Répétez autant de fois que nécessaire, puis mélangez à nouveau le paquet de cartes Bonus.

Placez la carte de Décompte d'Objectif de fin de manche, avec Manche 1 visible, à côté de la tuile Objectif de la Manche 1 sur le plateau d'Objectifs.

Choisissez votre niveau de difficulté, comme décrit au chapitre Niveau de Difficulté, page 4.

Vous commencez toujours la partie.



CARTES AUTOMA

Chaque carte Automa est divisée en 4 sections, une pour chaque manche. Seule la section correspondant à la manche en cours sera utilisée. Les autres sections sont ignorées.

Chaque section contient une ou plusieurs icônes (décrites à la page suivante) représentant la ou les actions entreprises par l'automate à son tour.



TOUR DE L'AUTOMA

Au tour de l'automate, piochez une seule carte de la pioche Automa et placez-la face visible par dessus toute carte Automa précédemment révélée, alignée avec la flèche de la Piste de suivi de manche. Comparez chaque icône de la section indiquée aux règles de cette page et résolvez l'action. Les 3 autres sections sont ignorées.



Dans cet exemple, l'automate va effectuer l'action Piocher des cartes puis va retirer un cube Action de la tuile Objectif de la manche 3, s'il y en a un.

NOTE DES AUTEURS : Les 2 premières actions décrites ci-dessous, Piocher des cartes et Jouer un Oiseau, font que l'automate prend une carte et en défusse d'autres. Chaque action utilise cependant une méthode de sélection différente.

PIOCHER DES CARTES : Défaussez les 3 cartes visibles sur le plateau Oiseaux. Piochez la première carte de la pioche et placez-la face cachée dans la réserve de l'automate. Les cartes Oiseau face cachée rapportent 3, 4, ou 5 points en fin de partie, selon le niveau de difficulté choisi (4 points en difficulté normale).

JOUER UN OISEAU : Parmi les 3 cartes visibles sur le plateau Oiseaux, prenez TOUTES les cartes répondant au critère de la carte Bonus de l'Automate.

L'automate gardera 1 seule de ces cartes, celle de plus haute valeur. Si plusieurs ont la même valeur, l'automate en garde une au hasard. Placez-la face visible dans sa réserve et défausez les autres. Les oiseaux face visible rapportent leur valeur en points en fin de partie.

Par exemple, si la carte Bonus de l'automate est Cartographe (oiseaux contenant un terme géographique dans leur nom), il prend toutes les cartes remplissant ce critère, place celle de plus haute valeur face visible dans sa réserve, et défause les autres.

Si AUCUN oiseau ne remplit le critère, piochez 1 carte face cachée et placez-la face cachée dans la réserve de l'automate. Les cartes Oiseau face cachée rapportent 3, 4, ou 5 points en fin de partie, selon le niveau de difficulté choisi.

NOTE DES AUTEURS : Ne vous inquiétez pas si l'automate accumule oiseaux et œufs bien plus vite que vous. Ses œufs s'équilibreront avec les œufs, cartes et nourriture stockées que vous accumulerez. Ses oiseaux compenseront aussi les points additionnels que vous obtiendrez grâce aux cartes Bonus.

PONDRE DES ŒUFS : Pour chaque icône Œuf dans la section de la manche en cours, donnez 1 œuf à l'automate.

GAGNER DE LA NOURRITURE : Si tous les dés de la mangeoire indiquent la même face, retirez les dés restants et relancez les 5 dés dans la mangeoire.

Utilisez la séquence  dans la section de la manche en cours. En partant de la gauche, choisissez la première face de dé apparaissant dans la mangeoire. Retirez TOUS les dés de la mangeoire qui indiquent cette face. (Rappelez-vous que l'automate ne prend pas de jeton Nourriture de la réserve.)

PLACEZ UN CUBE DE FIN DE MANCHE : Placez 1 des cubes Action de l'automate sur la tuile Objectif de la manche en cours sur le plateau Objectifs.

RETIREZ UN CUBE DE FIN DE MANCHE : Retirez 1 des cubes Action de l'automate de la tuile Objectif de la manche en cours et remettez-le dans la réserve de l'automate. S'il n'y a pas de cube sur la tuile, ignorez cette action.

ACTIVEZ LES POUVOIRS ROSES : Activez TOUS les pouvoirs roses des oiseaux sur votre plateau Joueur (l'automate ne fait rien).

TOUR DU JOUEUR

POUVOIRS MARRON

L'automate ne prend part à aucun pouvoir marron que vous déclenchez durant votre tour. Ainsi, si un pouvoir vous demande de vous comparer à un autre joueur, l'automate perd automatiquement. Si les autres joueurs doivent recevoir un gain, l'automate ne reçoit rien.

FIN DE LA MANCHE

DÉCOMPTE DES OBJECTIFS DE FIN DE MANCHE

Le nombre d'Objectifs remplis par l'Automate pour la manche en cours est calculé à partir d'une valeur de base (montré sur la carte de décompte d'objectifs de fin de manche) à laquelle on ajoute le nombre de cubes présents sur la tuile Objectif de la manche. La valeur de base représente le nombre minimum d'objectifs remplis par l'automate.

Retrouvez l'icône de l'Objectif de la manche en cours sur la carte de décompte d'objectifs afin de trouver la valeur de base. Ajoutez à cette valeur le nombre de cubes Action de l'automate présents sur la tuile Objectif. Comme vous, l'automate doit remplir un objectif au moins une fois pour pouvoir marquer des points. *Note : l'automate ne peut jamais dépasser 5 pour l'objectif « Oiseaux dans un habitat spécifique ».*

TYPE D'OBJECTIF

VALEUR DE BASE

CUBES DE L'AUTOMATE

TYPE D'OBJECTIF	VALEUR DE BASE	MAJORITÉ
MANCHE 1	0	4
MANCHE 2	1	5
MANCHE 3	2	6
MANCHE 4	3	7

Utilisez un cube d'Action de l'automate pour noter son niveau sur le plateau Objectifs (ou pour noter son score si vous utilisez la face bleue du plateau Objectifs). Remettez tout cube présent sur la tuile Objectif dans la réserve de l'automate.

Si vous avez fini le décompte de la manche 4, passez au décompte de fin de partie.

AJUSTEZ LA PIOCHE AUTOMA

Retournez la carte de suivi de manche afin que la prochaine manche apparaisse, la flèche pointant vers la droite.

Retirez (et remettez dans la boîte) la carte Automa qui précise « Retirez après la Manche » pour la manche que vous venez de terminer. Puis mélangez la pioche Automa et placez-la à côté de la carte de suivi de manche.

PLACEZ LA CARTE DE DÉCOMPTE D'OBJECTIF

Placez la carte de décompte d'objectifs de fin de manche de la prochaine manche à côté de la tuile Objectif correspondante.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Pour calculer le score final de l'automate, ajoutez :

- Les points des Objectifs de fin de manche montrés sur le plateau Objectifs.
- Les points imprimés sur chaque carte Oiseau face visible.
- 3, 4 ou 5 points pour chaque carte Oiseau face cachée, selon le niveau de difficulté choisi.
- 1 point pour chaque œuf qu'il a collecté.

Note : La carte Bonus de l'automate ne lui rapporte aucun point.

En cas d'égalité, l'automate est considéré comme ayant 2 jetons Nourriture.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté de l'automate en changeant les points rapportés par les cartes Oiseau face cachée.

Aiglon : 3 points

Aigle : 4 points (Normal)

Aigle Royal : 5 points

De plus, vous avez la possibilité d'ajouter la carte « Société Protectrice des Automates » dans la pioche Automa afin d'augmenter sa compétitivité sur les Objectifs de fin de manche.

