



WINGSPAN (MATAGOT)

AMATEURS DE VOLATILES, TENTEZ D'ATTIRER LES PLUS BEAUX SPÉCIMENS D'OISEAUX DANS VOTRE VOLIÈRE. PLACEZ VOS OISEAUX DANS L'HABITAT LE PLUS ADAPTÉ, NOURRISEZ-LES, GÉREZ LEUR PONDAISON ET ACTIVEZ LE POUVOIR DES OISEAUX RECUEILLIS. N'OUBLIEZ PAS DE GARDER UN ŒIL SUR LES OBJECTIFS DE FIN DE MANCHE QUI VOUS PERMETTRONT D'AUGMENTER VOTRE EXPÉRIENCE ET DE DEVENIR PEUT-ÊTRE LE MEILLEUR ORNITHOLOGUE DU GROUPE.



1 / MISE EN PLACE



PLATEAU

- Mélangez le paquet de **cartes Oiseau** et placez 3 cartes face visible sur la table.
- Formez une réserve avec les **jetons Nourriture** et **Œufs**.
- Lancez les **dés** en utilisant la **Mangeoire**.
- Choisissez le côté du **plateau Objectifs** selon le niveau désiré :
 - **Vert** : Partie compétitive avec emplacement pour chaque **Objectif**.
 - **Bleu** : Partie moins compétitive offrant 1 point pour chaque condition remplie.
- Mélangez les **tuiles Objectif** et placez 1 tuile sur chacun des 4 emplacements du plateau **Objectifs**.
- Formez une pioche avec les **cartes Bonus** mélangées.



CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 1 plateau Joueur
- 8 **cubes Action** d'une même couleur.
- 2 **cartes Bonus** au hasard. **Conservez-en 1** et défaussez l'autre.
- 5 jetons **Nourriture**
- 5 **cartes Oiseau** au hasard. Vous pouvez conserver jusqu'à 5 cartes dans votre main, mais vous devez **défausser 1 jeton Nourriture** par carte **conservée**.



2 / TOUR DE JEU

WINGSPAN SE JOUE EN 4 MANCHES. À VOTRE TOUR, JOUEZ UNE DES 4 ACTIONS DE VOTRE PLATEAU EN PLAÇANT 1 DE VOS CUBES ACTION DANS LA ZONE CONCERNÉE. LA MANCHE PREND FIN QUAND TOUS LES JOUEURS ONT JOUÉ LA TOTALITÉ DE LEUR CUBES ACTION.

1) JOUER UN OISEAU DE VOTRE MAIN

- Placez votre **cube Action** dans la zone **Jouer un oiseau**, au-dessus de la colonne où vous désirez poser votre **Oiseau**. Vous devez respecter les conditions suivantes :
 - Vous devez poser l'**Oiseau** sur un emplacement **libre** de votre plateau correspondant à son **Habitat**. Si plusieurs **Habitats** sont indiqués, vous devez en choisir un.
 - Forêt: Forêt. Prairie: Prairie. Marais: Marais
 - Payez le coût en **Nourriture** indiqué sur la carte. **Joker** : n'importe quelle **Nourriture**. Défaussez les jetons **Nourriture** correspondants depuis votre réserve. Vous pouvez toujours **échanger 2 Nourritures** de votre réserve contre 1 de votre choix.
 - Payez l'éventuel **coût en Œuf** indiqué au-dessus de la colonne où vous avez posé votre carte.
- Si l'**Oiseau** possède un **pouvoir de pose**, vous pouvez l'activer immédiatement.

2) GAGNER DE LA NOURRITURE ET ACTIVER LES POUVOIRS DES OISEAUX DE FORÊT

- Placez un **cube Action** sur l'emplacement **libre** le plus à gauche de la ligne "Gagner de la **Nourriture**" sur votre plateau.
- Gagnez la quantité de **Nourriture** indiquée en récupérant des **dés** dans la **Mangeoire** :
 - Prenez 1 dé de votre choix et récupérez 1 **jeton Nourriture** correspondant à l'icône du dé choisi.
 - Si tous les dés restants sont **identiques** ou s'il n'en reste plus qu'un, vous pouvez relancer la **totalité** des 5 dés avant de choisir.
- Certaines cases proposent d'**échanger 1** de vos **cartes** contre 1 **Nourriture** en **Action optionnelle**. Dans ce cas, prenez 1 dé de la **Mangeoire**.
- Avant d'achever votre tour, vérifiez si des **Oiseaux** de cette ligne possèdent des **pouvoirs Activation** de couleur **marron**. Effectuez le **Bonus** de chaque carte **de la droite vers la gauche**.
- Dès que la **Mangeoire** est **vide**, relancez les 5 dés dedans.





3) PONDRE DES ŒUFS ET ACTIVER LES POUVOIRS DES OISEAUX DE PRAIRIE

- Placez un **cube Action** sur l'emplacement **libre** le plus à gauche de la ligne "Pondre des **Œufs**" sur votre plateau. Cette case indique combien d'**Œufs** vous pouvez pondre.
- Prenez un **Œuf** de la **réserve** (qu'importe la couleur) et placez-le sur une carte **Oiseau** en respectant sa **limite d'Œufs**.
- Tout **Œuf** en **excès** est perdu.
- Certaines cases proposent d'**échanger 1 Nourriture** contre 1 **Œuf** en **Action optionnelle**. Dans ce cas, placez l'**Œuf** sur une carte **Oiseau**.
- Activez les **pouvoirs Activation** marron de vos **Oiseaux** de la droite vers la gauche.
- Chaque **Oiseau** a une icône de **Nid**. Le type de **Nid** importe pour les **Objectifs de fin de manche**. Les **étoiles** sont des **jokers**, elles peuvent être considérées comme n'importe quel type de **Nid** pour les **Objectifs** et les **cartes Bonus**.

4) PIOCHER DES CARTES ET ACTIVER LES POUVOIRS DES OISEAUX DE MARAIS

- Placez un **cube Action** sur la case **libre** la plus à gauche de la ligne "Piocher des **Cartes**" sur votre plateau.
- Piochez le nombre de cartes indiqué parmi les 3 **cartes visibles** ou prenez la carte au **sommet de la pioche**.
- Il n'y a pas de limite de cartes en main.
- Certaines cases proposent d'**échanger 1 Œuf** contre 1 **carte** en **Action optionnelle**. Dans ce cas, retirez 1 **Œuf** d'une de vos cartes **Oiseau**.
- Les cartes piochées ne sont remplacées qu'à la **fin du tour**. À la **fin de chaque manche**, défaussez les éventuelles cartes face visible restantes et piochez 3 nouvelles cartes.
- Activez les **pouvoirs Activation** marron sur vos **Oiseaux** de la droite vers la gauche.

5) LEXIQUE

- **Stocker** : Posez un jeton *Nourriture* sur l'*Oiseau*. Vous ne pouvez pas dépenser ce jeton. Il vous rapportera 1 PV en fin de partie.
- **Envergure** : l'*Envergure* est indiquée en bas à droite de la carte. Elle est utilisée pour comparer la taille des oiseaux lors de l'*Activation* de certains pouvoirs.
- **1 fois entre 2 tours** (rose) : Ces pouvoirs peuvent s'activer 1 seule fois entre chacun de vos tours, ceci durant le tour d'un adversaire.
- **Pose** (optionnel) : Ces pouvoirs peuvent s'activer seulement au moment où l'*Oiseau* est posé.
-  : **Prédateur**.
-  : le pouvoir nécessite de **glisser d'autres cartes Oiseau sous celle-ci** pour représenter la création d'une *Nuée*.

6) FIN DE MANCHE

- Lorsqu'une manche se **termine** :
 - Retirez tous les **cubes Action** de votre plateau Joueur.
 - Marquez les **points de l'Objectif de fin de manche** en y **posant 1 de vos cubes Action**. Vous aurez ainsi un cube *Action* de **moins** pour la prochaine manche :
 - » **Plateau vert** : comptez combien de fois vous remplissez l'*Objectif*. Les joueurs comparent leurs résultats et placent TOUS 1 cube selon leur classement. En cas d'égalité, placez les 2 cubes sur la même case et n'attribuez pas la case suivante. Ajoutez les points de ces deux cases et divisez le total par le nombre de joueurs à égalité, arrondi à l'inférieur.
 - » **Plateau Bleu** : Comptez combien de fois vous remplissez l'*Objectif*. Marquez 1 point pour chaque succès, avec un maximum de 5 points. Posez votre cube sur la case correspondante.
 - Défaussez les **cartes Oiseau** visibles sur le plateau *Oiseaux*, et piochez de nouvelles cartes pour le remplir.
 - Passez le **jeton Premier Joueur** au joueur suivant dans le sens horaire.

3 / FIN DE PARTIE



Le jeu se termine à la fin de la 4^{ème} manche.

- Marquez des points pour les éléments suivants :
 - Carte *Oiseau* (notés sur les cartes).
 - Carte *Bonus* (notés sur les cartes)
 - *Objectifs* de fin de manche (indiqués sur le plateau d'*Objectifs*)
- Marquez 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 cumulé le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons *Nourriture* inutilisés l'emporte.

