WINGSPAN

À TIRE D'AILES

Un jeu compétitif d'optimisation et de collection d'oiseaux pour 1 à 5 joueurs

Un jeu de Elizabeth Hargrave

Illustré par Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo et Beth Sobel

Vous êtes des passionnés d'oiseaux : chercheurs, observateurs, ornithologues, ou collectionneurs cherchant à découvrir et attirer les plus beaux spécimens dans votre volière. Chaque oiseau posé déclenche une combinaison d'actions dans un de vos habitats. Chacun de ces habitats se concentre sur un aspect clé de la croissance de votre volière :

- Gagnez des jetons Nourriture grâce à des dés personnalisés, dans une tour à dés/mangeoire.
- Pondez des œufs en utilisant des œufs marbrés miniatures de différentes couleurs.
- Agrandissez votre collection d'oiseaux, en piochant parmi des centaines de cartes Oiseau uniques.

Le vainqueur sera le joueur ayant accumulé le plus de points avec ses oiseaux, cartes Bonus, objectifs de fin de manche, nourriture stockée et cartes recouvertes.

Matériel

1 livret de règles

1 Appendice

1 plateau Objectifs

1 plateau Oiseaux

5 plateaux Joueur

1 Mangeoire/Tour à dés

1 bloc de score

170 cartes Oiseau

26 cartes Bonus

75 œufs miniatures

5 dés en bois personnalisés

40 cubes Action en bois

103 jetons Nourriture

8 tuiles Objectif

1 jeton Premier Joueur

WS_Rulebook_r8_FR.indd 1 08/11/2018 16:54

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 1er, 2e et 3e 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 tuilesv restantes dans la boite.
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.

WS_Rulebook_r8_FR.indd 2 08/11/2018 16:54

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.

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 !*

WS_Rulebook_r8_FR.indd 3 08/11/2018 16:55

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.

WS_Rulebook_r8_FR.indd 4 08/11/2018 16:55

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

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.*

Fin du Jeu et Décompte

Le jeu prend fin à la fin de la 4e 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						

WS_Rulebook_r8_FR.indd 5 08/11/2018 16:55

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 1re 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 2e ou 3e colonne, vous devez remettre 1 œuf dans la réserve. Pour la 4e ou 5e 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

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 préfèreront 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.

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.**

WS_Rulebook_r8_FR.indd 6 08/11/2018 16:55

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.

WS_Rulebook_r8_FR.indd 7 08/11/2018 16:56

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 pondez 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 : Pondez 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 !*

WS_Rulebook_r8_FR.indd 8 08/11/2018 16:56

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 additionnelle.** 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 additionnelle. 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.

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.*

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.

WS_Rulebook_r8_FR.indd 9 08/11/2018 16:56

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.

WS_Rulebook_r8_FR.indd 10 08/11/2018 16:57

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 1re, 2e et 3e 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 4e donne 0 point.)

Par exemple, pour un objectif rapportant 5, 2 ou 1 point, si 2 joueurs sont à égalité pour la 1re place, chacun obtiendra 3 points (5 + 2 divisé par 2 joueurs, arrondi à l'inférieur). N'attribuez pas la 2e 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 4e ou 5e, **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.

WS_Rulebook_r8_FR.indd 11 08/11/2018 16:57

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

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

Matagot
www.matagot.com
@EditionsMatagot

STONEMAIER GAMES

Traduction française : Frédérick Wulff
Relecture : Sabrina Ferlisi

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

WS_Rulebook_r8_FR.indd 12 08/11/2018 16:57