

WINGSPAN

À TIRER D'AILLES

APPENDICE

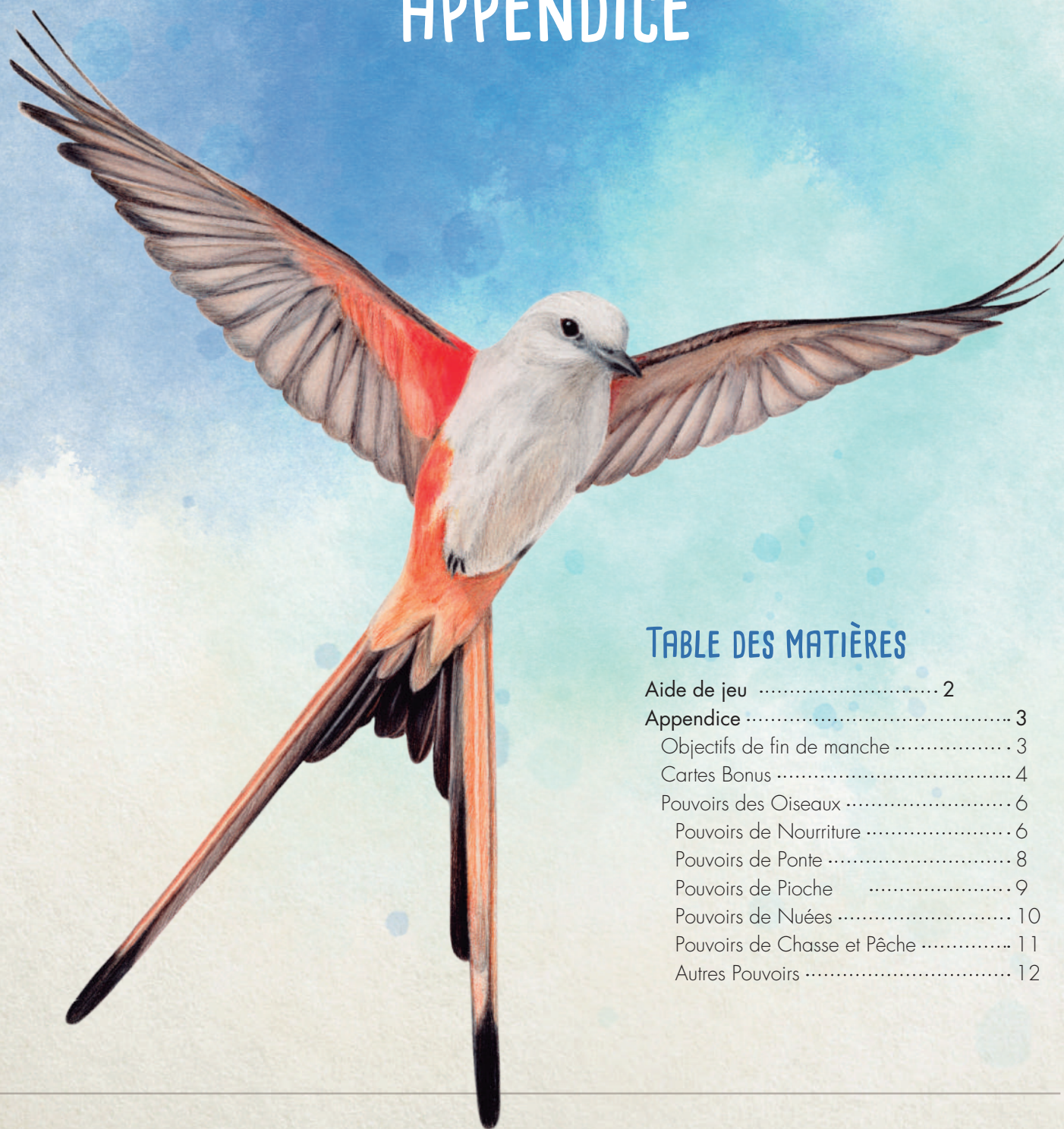


TABLE DES MATIÈRES

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  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  $\Rightarrow$ , 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  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  $\Rightarrow$ , 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  $\Rightarrow$ , 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

PHOTOGRAPHE	Oiseaux avec une couleur dans leur nom	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 : <table><tr><td>ardoisé</td><td>cendré</td><td>orangé</td><td>rubis</td></tr><tr><td>azuré</td><td>gris</td><td>rose</td><td>vert</td></tr><tr><td>blanc</td><td>indigo</td><td>rosée</td><td>violacé</td></tr><tr><td>bleu</td><td>jaune</td><td>rouge</td><td></td></tr><tr><td>bronzé</td><td>neigeuse</td><td>rouilleux</td><td></td></tr><tr><td>brun</td><td>noir</td><td>roux/rousse</td><td></td></tr></table>	ardoisé	cendré	orangé	rubis	azuré	gris	rose	vert	blanc	indigo	rosée	violacé	bleu	jaune	rouge		bronzé	neigeuse	rouilleux		brun	noir	roux/rousse	
ardoisé	cendré	orangé	rubis																							
azuré	gris	rose	vert																							
blanc	indigo	rosée	violacé																							
bleu	jaune	rouge																								
bronzé	neigeuse	rouilleux																								
brun	noir	roux/rousse																								
ANATOMISTE	Oiseaux avec une partie du corps dans leur nom	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. <table><tr><td>aigrette</td><td>épaule</td><td>queue</td></tr><tr><td>aile</td><td>face</td><td>tête</td></tr><tr><td>bec</td><td>gorge</td><td>ventre</td></tr><tr><td>col</td><td>huppe</td><td>yeux</td></tr><tr><td>croupion</td><td>poitrine</td><td></td></tr></table>	aigrette	épaule	queue	aile	face	tête	bec	gorge	ventre	col	huppe	yeux	croupion	poitrine										
aigrette	épaule	queue																								
aile	face	tête																								
bec	gorge	ventre																								
col	huppe	yeux																								
croupion	poitrine																									
CARTOGRAPHE	Oiseaux avec un terme géographique dans leur nom	Comptez les oiseaux que vous avez joués qui possèdent un des termes géographiques suivants dans leur nom : <table><tr><td>Amérique</td><td>Est</td><td>Prés</td></tr><tr><td>Baltimore</td><td>Inca</td><td>Prairies</td></tr><tr><td>Californie</td><td>Islande</td><td>Rivage</td></tr><tr><td>Canada</td><td>Mississippi</td><td>Virginie</td></tr><tr><td>Caroline</td><td>Ouest</td><td></td></tr></table>	Amérique	Est	Prés	Baltimore	Inca	Prairies	Californie	Islande	Rivage	Canada	Mississippi	Virginie	Caroline	Ouest										
Amérique	Est	Prés																								
Baltimore	Inca	Prairies																								
Californie	Islande	Rivage																								
Canada	Mississippi	Virginie																								
Caroline	Ouest																									
HISTORIEN	Oiseaux nommés d'après une personne	Comptez les oiseaux que vous avez joués dont le nom contient un nom propre. Ces noms sont <u>soulignés</u> sur les cartes Oiseau. <table><tr><td>Anna</td><td>Clark</td><td>Lincoln</td></tr><tr><td>Baird</td><td>Cooper</td><td>Say</td></tr><tr><td>Bell</td><td>Forster</td><td>Steller</td></tr><tr><td>Bewick</td><td>Franklin</td><td>Swainson</td></tr><tr><td>Brewer</td><td>Gambel</td><td>Wilson</td></tr><tr><td>Cassin</td><td></td><td></td></tr></table>	Anna	Clark	Lincoln	Baird	Cooper	Say	Bell	Forster	Steller	Bewick	Franklin	Swainson	Brewer	Gambel	Wilson	Cassin								
Anna	Clark	Lincoln																								
Baird	Cooper	Say																								
Bell	Forster	Steller																								
Bewick	Franklin	Swainson																								
Brewer	Gambel	Wilson																								
Cassin																										

BONUS RELATIFS AUX ŒUFS ET NIDS

JARDINIER ANIMALIER CONSTRUCTEUR DE PLATEFORME CONSTRUCTEUR D'ENCLOS CONSTRUCTEUR DE NICHOIR	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.	
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.	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.
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.

AVOCETTE D'AMÉRIQUE GARROT D'ISLANDE VACHER BRONZÉ VACHER À TÊTE BRUNE COULICOU À BEC JAUNE	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].	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.
TYRAN À GORGE CENDRÉE GOGU DES PRÉS COLOMBE INCA MOUCHEROLLE DE SAY	POSE : Pondez 1 ○ sur chacun de vos oiseaux ayant un nid [type de nid spécifique].	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.
GRAND PIC PASSERIN AZURÉ STURNELLE DE L'OUEST	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.	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.
BRUANT SAUTERELLE BRUANT DE BAIRD BRUANT DE CASSIN BRUANT FAMILIER	ACTIVATION : Pondez 1 ○ sur un oiseau.	

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  .	
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.
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.	Le joueur suivant peut commencer à jouer pendant que vous décidez quelle(s) carte(s) défausser.
MOUETTE DE FRANKLIN PLUVIER KILDIR	ACTIVATION : Défaussez 1  pour piocher 2  .	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.
CANARD SOUCHET TALÈVE VIOLACÉE CHEVALIER GRIVELÉ BÉCASSINE DE WILSON	ACTIVATION : Tous les joueurs piochent 1  au sommet de la pioche.	Piochez dans le sens horaire, en commençant par le joueur actif.
BUTOR D'AMÉRIQUE PLONGEON IMBRIN	ACTIVATION : Le ou les joueurs avec le moins d'oiseaux  piochent 1  .	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.
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.	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.

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 GROUPION 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.

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	ACTIVATION : Regardez une  de la pioche. Si < [une envergure spécifique], glissez-la sous cette carte. Sinon défaussez-la.	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. 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. Si l'envergure de la carte de la pioche est égale ou supérieure à la valeur de chasse du prédateur, défaussez la carte.
GRAND HARLE CHEVALIER SEMIPALMÉ ANHINGA D'AMÉRIQUE AIGRETTE NEIGEUSE IBIS À FACE BLANCHE BEC-EN-CISEAUX NOIR	ACTIVATION : Lancez les dés qui sont hors de la mangeoire. Si vous obtenez au moins 1  , gagnez 1  et stockez-le sur cette carte.	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.
PETIT DUC MACULÉ MILAN DU MISSISSIPPI BUSE ROUILLEUSE CRÉCERELLE D'AMÉRIQUE CHOUETTE EFFRAIE CHEVÊCHE DES TERRIERS	ACTIVATION : Lancez les dés qui sont hors de la mangeoire. Si vous obtenez au moins 1  , gagnez 1  et stockez-le sur cette carte.	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.

POUVOIRS DES OISEAUX

AUTRES POUVOIRS

TROGLODYTE DE BEWICK PARULINE POLYGLOTTE ENGOULEVENT D'AMÉRIQUE BRUANT CHANTEUR BRUANT À COURONNE BLANCHE MARTINET RAMONEUR GROS-BEC BLEU BRUANT DE LINCOLN	ACTIVATION : Si cet oiseau est le plus à droite dans son habitat, déplacez-le dans un autre habitat.	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 !
MOQUEUR CHAT MOQUEUR POLYGLOTTE	ACTIVATION : Copiez le pouvoir marron d'un autre oiseau dans cet habitat.	Quelques oiseaux ont le pouvoir de copier les pouvoirs d'autres oiseaux. L'oiseau ainsi copié doit se trouver dans le même habitat.
HARLE COURONNÉ	ACTIVATION : Copiez un pouvoir  dans cet habitat.	
TANTALE D'AMÉRIQUE SPATULE ROSÉE PARULINE AZURÉE PLECTROPHANE À VENTRE NOIR RÂLE ÉLÉANT 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	POSE : Piochez 2 cartes Bonus et gardez-en 1.	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. Les oiseaux dotés de ce pouvoir sont tous menacés ou en danger, ou bien les environnementalistes s'inquiètent qu'ils le deviennent bientôt, à cause du déclin régulier de leur population.
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	POSE : Jouez un second oiseau dans votre [habitat spécifique]. Payez son coût normalement.	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. 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.