

WINGSPAN

EXTENSION OCÉANIE

*Un jeu de Elizabeth Hargrave
Illustré par Natalia Rojas,
Ana Maria Martinez Jaramillo et Beth Sobel*

Cette seconde extension de Wingspan vous propose de découvrir les magnifiques oiseaux colorés d'Océanie. Mélangez les cartes Oiseau de cette extension à celles du jeu de base. Vous pouvez également y ajouter les cartes d'autres extensions.

Cette extension contient de nouveaux plateaux Joueur ainsi qu'un nouveau type de nourriture afin de vous offrir de nouvelles possibilités stratégiques. Vous y trouverez également de nouvelles cartes Bonus et objectifs de fin de manche, mais aussi une nouvelle couleur d'œufs.

MATÉRIEL

1 livret de règles

95 cartes Oiseau



5 cartes Bonus



1 bloc de score



4 tuiles Objectif



1 tuile de référence

FIN DE MANCHE

1. Déclenchez les pouvoirs de fin de manche des oiseaux correspondants (si vous jouez avec l'extension Europe).
2. Déclenchez les jetons Nectar inactifs.
3. Comptez les points de l'objectif de fin de manche.
4. Retirez tous les cubes Action.
5. Déclenchez les cartes de plateau Oiseau et piochez en de nouvelles.
6. À la fin de la manche 4, déclenchez les pouvoirs de fin de manche. Si vous jouez avec l'extension Europe, donnez le jeton gantier pour le joueur suivant.

15 œufs miniatures



5 dés de nourriture



69 jetons Nectar



5 plateaux Joueur



MISE EN PLACE

1. Mélangez ensemble les paquets de cartes Oiseau que vous souhaitez utiliser. Si vous avez plusieurs extensions de Wingspan, cela fait beaucoup d'oiseaux ! Chaque paquet est conçu en tenant compte des cartes Bonus du jeu de base de manière à conserver la proportion d'oiseaux de chaque habitat et type de nid afin de préserver l'équilibre des parties. Vous pouvez jouer avec les cartes de toutes les extensions ou n'en sélectionner que deux. Le symbole de chaque extension est indiqué dans le coin inférieur droit des cartes pour vous aider à les trier.
2. Mélangez les cartes Bonus et les objectifs de fin de manche avec les autres.
3. Suivez normalement les étapes de mise en place du jeu avec les exceptions suivantes :
 - a. Remplacez les 5 dés de nourriture du jeu de base par les nouveaux dés.
 - b. Remplacez tous les plateaux Joueur du jeu de base par les nouveaux plateaux Joueur.
 - i. Vous pouvez utiliser les nouveaux plateaux même lorsque vous ne jouez pas avec le reste de l'extension Océanie si vous les préférez aux plateaux originaux.
 - c. Placez la tuile de référence près du plateau Objectifs.
 - d. Ajoutez les jetons Nectar à la réserve de nourriture. Choisissez comme d'habitude 5 cartes/jetons Nourriture de départ parmi les 5 cartes et les 5 jetons Nourriture basiques (pas de nectar) que vous avez reçus. **Recevez ensuite tous 1 Nectar.**

Laissez tous les cubes Action dans la ligne où ils ont été joués jusqu'au calcul des points de fin de manche. Ils vous permettent de garder le compte pour un des objectifs de fin de manche de cette extension.



DÉROULEMENT

Le déroulement général d'une partie avec l'extension Océanie est presque identique à celui du jeu de base, à l'exception de l'ajout d'une nouvelle étape et d'une petite modification concernant la fin de la partie (voir en gras).

À la fin de chaque manche :

1. Résolvez les pouvoirs de « fin de manche » des oiseaux si vous jouez avec l'extension Europe.
2. Défaussez le nectar inutilisé (voir partie suivante).
3. Comptez les points des objectifs de fin de manche.
4. Retirez tous les cubes Action des plateaux.
5. Défaussez toutes les cartes sur le plateau Oiseaux et remplissez-le avec de nouvelles cartes de la pioche.
6. Passez le jeton Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire.

À la fin de la partie, effectuez toutes les étapes de fin de manche, puis activez les pouvoirs « fin de partie » des oiseaux correspondants (comme indiqué dans la partie concernant les nouveaux pouvoirs d'oiseaux ci-dessous).



NECTAR



Les sucres d'origine végétale sont une source de nourriture importante pour de nombreux oiseaux d'Océanie.

Dans son livre *Where Song Began*, le biologiste australien Tim Low affirme que les oiseaux disposent de plus de nectar en Australie que dans le reste du monde. En effet, les sols pauvres de la région n'offrent pas suffisamment de nutriments aux arbres pour transformer les sucres en d'autres tissus. Ils les évacuent donc pour le plus grand plaisir des pollinisateurs tels que les oiseaux méliphages ou de nombreux perroquets.

Les sucres excédentaires sont également disponibles sous d'autres formes. Lorsque certains eucalyptus sont attaqués par des insectes, une gomme résineuse sucrée s'écoule de leurs blessures. D'autres insectes qui se nourrissent de sève excrètent pour leur part des substances comme le miellat ou la lerp. De très nombreux oiseaux de la région, comme les Zostérops à dos gris ou les Léipoas ocellés, se nourrissent d'au moins une de ces sources de sucre.

Pour représenter cette abondance de sucre sous toutes ses formes, un nouveau type de nourriture, le nectar, a été ajouté à cette extension. Les nouveaux dés doivent remplacer les anciens dans la mangeoire pour que vous puissiez gagner du nectar.

LORSQUE VOUS PAYEZ LE COÛT EN NOURRITURE D'UN OISEAU, UTILISEZ UNE COMPÉTENCE RELATIVE À N'IMPORTE QUEL TYPE DE NOURRITURE OU AMÉLIOREZ UNE ACTION, LE NECTAR EST CONSIDÉRÉ COMME UN JOKER. Vous pouvez utiliser du nectar à la place de tout autre type de nourriture lorsque vous jouez un oiseau, défaussez  pour la compétence d'un oiseau ou améliorez une action (ex : défausser de la nourriture pour piocher une carte supplémentaire).

- Certains oiseaux ont un coût en nectar. La règle habituelle s'applique. Vous pouvez défausser 2 jetons de nourriture au choix à la place de 1 jeton de nectar (vous pouvez gagner du nectar de cette façon).
- Le symbole  inclut toujours le nectar. Si vous trouvez que cette règle rend le Corbeau à cou blanc et le Grand corbeau du jeu de base trop puissants, vous pouvez les retirer lorsque vous jouez avec l'extension Océanie.

LORSQUE LE POUVOIR D'UN OISEAU FAIT RÉFÉRENCE À UN TYPE DE NOURRITURE EN PARTICULIER, LE NECTAR N'EST PAS CONSIDÉRÉ COMME UN JOKER. Par exemple, si le pouvoir d'un oiseau fait référence aux rongeurs dans la mangeoire, le nectar dans la mangeoire ne compte pas.

VOUS DEVEZ DÉFAUSSER TOUT LE NECTAR ENCORE DANS VOTRE RÉSERVE PERSONNELLE À LA FIN DE CHAQUE MANCHE. Vous ne pouvez pas conserver de nectar d'une manche à l'autre.

- Le nectar défaussé à la fin de la manche retourne dans la réserve et non dans les cases « nectar dépensé » (voir page 3).
- Cette règle ne s'applique que pour le nectar non utilisé de votre réserve de nourriture personnelle. Ne défaussez pas le nectar des cases « nectar dépensé », ni celui stocké sur vos oiseaux.



NOTE DE L'AUTEUR : L'abondance de sucres d'origine végétale ne bénéficie pas qu'aux oiseaux. Ces sucres attirent aussi de nombreux insectes et mammifères. Les fleurs pollinisées se transforment ensuite en fruits ou en graines. C'est ce rôle primordial du nectar dans l'écosystème qui m'a poussé à en faire un joker : non seulement de nombreux oiseaux le mangent directement, mais le nectar permet aussi d'en nourrir d'autres indirectement. Lorsque vous donnez du nectar à un faucon, imaginez qu'il vient de trouver un phalanger volant dans un eucalyptus en fleur !

LORSQUE VOUS DÉPENSEZ DU NECTAR POUR POSER UN OISEAU, UTILISEZ UNE COMPÉTENCE FAISANT RÉFÉRENCE À N'IMPORTE QUEL TYPE DE NOURRITURE OU AMÉLIOREZ UNE ACTION, PLACEZ LE JETON SUR LA CASE « NECTAR DÉPENSÉ » DE L'HABITAT CORRESPONDANT. Vous pouvez poser du nectar sur votre plateau lorsque :

- vous dépensez du nectar pour payer le coût en nourriture d'un oiseau, ou
- vous dépensez du nectar pour payer l'amélioration d'une action, comme imprimé sur votre plateau Joueur (relancer les dés de la mangeoire ou changer les cartes du plateau Oiseaux, gagner plus d'œufs ou de cartes).

Vous devez le placer sur la même ligne que l'action pour laquelle vous l'avez dépensé. S'il vous a permis de poser un oiseau, placez-le dans la ligne sur laquelle vous avez joué cet oiseau. Sinon, placez-le dans la ligne que vous avez activée ce tour.

Vous ne pouvez pas convertir 2 nectars en 1 nourriture :  = . Le nectar est déjà un joker.

À LA FIN DE LA PARTIE, COMPTEZ LE NOMBRE DE JETONS NECTAR DÉPENSÉS POUR CHAQUE JOUEUR PAR HABITAT. GAGNEZ DES POINTS EN CONSÉQUENCE. POUR CHAQUE HABITAT :

- Le joueur avec le plus de nectar dépensé gagne 5 points et
- Le 2ème joueur ayant dépensé le plus de nectar gagne 2 points.

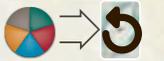
Comme pour les objectifs de fin de manche, vous devez avoir au moins 1 jeton Nectar dans un habitat pour pouvoir gagner des points de cette façon pour cet habitat. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, additionnez les points des récompenses et divisez-les par le nombre de joueurs à égalité (arrondissez au chiffre inférieur). Par exemple, si deux joueurs sont à égalité pour le plus de nectar dépensé, ils remportent 3 points chacun. Si deux joueurs sont à égalité pour le deuxième plus gros nombre de jetons Nectar dépensés, ils remportent 1 point chacun.

NOUVELLE ACTION DES PLATEAUX JOUEUR : RÉINITIALISER

Une nouvelle action est disponible aux colonnes 2 et 4 des habitats Forêt et Prairie des nouveaux plateaux Joueur.



FORÊT : vous pouvez défausser 1 jeton de nourriture pour relancer les dés de la mangeoire.



PRAIRIE : vous pouvez défausser 1 jeton de nourriture pour défausser les cartes du plateau Oiseaux et en piocher de nouvelles.

Effectuez les actions de chaque case dans l'ordre dans lequel elles sont imprimées : réinitialisez la mangeoire ou le plateau Oiseaux si vous souhaitez le faire, puis prenez la nourriture ou les cartes.

POUVOIRS DE FIN DE PARTIE

Certains oiseaux ont des pouvoirs jaunes qui s'activent une seule fois, à la fin de la partie. Activez ces pouvoirs après avoir calculé les points des objectifs de fin de manche de la 4ème manche, mais avant de retirer les cubes Action. Si vous avez plus d'un oiseau avec un pouvoir de « fin de partie », vous pouvez les activer dans l'ordre de votre choix. Ces oiseaux ne déclenchent pas les pouvoirs des oiseaux roses « 1 fois entre 2 tours ».

OISEAUX INAPTES AU VOL

Quelques oiseaux de ce paquet ont le symbole ✖ comme envergure. Il s'agit d'oiseaux inaptes au vol, dont certains n'ont que des ailes vestigiales. Pour chaque pouvoir d'oiseau ou carte Bonus avec une condition relative à l'envergure des oiseaux, considérez les oiseaux inaptes au vol comme des jokers. Par exemple :

- Les oiseaux inaptes au vol remplissent toujours les conditions d'envergure pour les pouvoirs des prédateurs.
- Considérez les oiseaux inaptes au vol comme ayant l'envergure de votre choix pour les cartes Bonus qui donnent des points aux oiseaux adjacents avec une envergure croissante ou décroissante.

OISEAUX ADJACENTS

Si une carte fait référence aux oiseaux adjacents, il s'agit des oiseaux directement à droite, à gauche, au-dessus ou en dessous de l'oiseau en question.



APPENDICE

CARTES BONUS

INGÉNIEUR MÉCANIQUE : Cette carte vous fait marquer des points pour chaque série de 4 nids de types différents parmi vos oiseaux. L'ordre et l'emplacement des nids sont sans importance, chaque série doit juste contenir un nid de chacun des quatre types.

Les nids étoile sont des jokers, ils comptent tous comme un nid du type de votre choix. Par exemple :

- Un nid cavité, une plateforme et deux étoiles forment une série complète.
- Deux nids cavité, deux plateformes, une coupe, un nid au sol et deux étoiles forment deux séries complètes.
- Deux nids cavités, deux coupes, deux plateformes et une étoile ne comptent que pour une série complète, car chaque nid étoile ne compte qu'une seule fois.



EXPERT EN CHOIX D'EMPLACEMENT : Cette carte Bonus vous fait gagner des points pour chaque colonne contenant plus d'un nid du même type. Une colonne vous fait gagner 0, 1 ou 3 points selon le nombre de nids identiques dans cette colonne (0 points si tous les nids sont différents, 1 point si vous avez 2 nids identiques, 3 points si les 3 nids sont identiques). Le type de nid peut être différent d'une colonne à l'autre.

Les nids étoile sont des jokers. Chaque nid étoile ne compte qu'une fois et ne peut pas être utilisé pour faire 2 paires dans la même colonne.



ANALYSTE DE DONNÉES FORESTIÈRES, PRAIRIALES ET MARÉCAGEUSES : Ces cartes Bonus vous font gagner des points pour les suites d'oiseaux dans l'habitat correspondant avec une envergure croissante ou décroissante. La suite ne comprend pas obligatoirement tous les oiseaux de l'habitat. Elle n'est pas tenue de commencer ou de finir avec le premier et le dernier oiseau de cet habitat. Une suite peut contenir deux oiseaux ou plus avec la même envergure.

Comme indiqué précédemment, les oiseaux inaptes au vol sont des jokers : vous pouvez choisir l'envergure des oiseaux inaptes au vol lors du calcul des points de ces cartes bonus.

Par exemple, si l'envergure des 3 premiers oiseaux de votre marais est croissante, mais que le 4ème oiseau dans cet habitat a une envergure inférieure au 3ème, vous avez une suite de 3 cartes et vous gagnez 3 points grâce à la carte Bonus Analyste de données marécageuses.



NOUVEAUX MOTS POUR LES CARTES BONUS

Trois cartes Bonus du jeu de base vous permettent de gagner des points si certains mots figurent dans le nom des oiseaux. Cette extension ajoute les termes suivants qui comptent lors du calcul des points de ces cartes bonus :

PHOTOGRAPHE : arc-en-ciel, cannelle, doré, pailleté, tricolore.

CARTOGAPHE : Australie, Dominicain, Nouvelle-Hollande, Nouvelle-Zélande, Pacifique.

ANATOMISTE : barbillon, barbe, cou, crinière, dos, front, huppe (longup), oreille, pied (mégapode), sourcil.

NOTE DU TRADUCTEUR : La traduction française des noms induit des écarts de statistiques sur certains bonus concernant les noms des oiseaux. La plupart n'ont pas d'impact, et la traduction des différentes extensions s'efforce de minimiser ces écarts statistiques, néanmoins selon les extensions utilisées la proportion de certains types de cartes peut légèrement varier.

POUVOIRS DES OISEAUX

POUVOIRS DE NOURRITURE

DRONGO PAILLETÉ	1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Quand un autre joueur gagne  , gagnez 1  de la réserve.	
FRÉGATE ARIEL	ACTIVATION : Tous les joueurs peuvent défausser 1  d'un de leurs oiseaux  . Tous les joueurs qui le font peuvent gagner 1  de la réserve.	
ZOSTÉROPS À DOS GRIS	ACTIVATION : Tous les joueurs gagnent 1  de la réserve.	
PERRUCHE OMNICOLORE	ACTIVATION : Tous les joueurs gagnent 1  de la réserve. Vous gagnez aussi 1  de la réserve.	
PTILOPE DE LA PÉROUSE	ACTIVATION : Tous les joueurs gagnent 1  de la réserve. Gagnez 1  supplémentaire.	
PARADISIEN DE RAGGI PSOPHODE À TÊTE NOIRE MÉLIPHAGE DE LEWIN JARDINIER PRINCE-RÉGENT	ACTIVATION : Choisissez 1 autre joueur. Gagnez tous les deux 1 [TYPE DE NOURRITURE] de la réserve.	
MÉLIPHAGE À GORGE BLANCHE	ACTIVATION : Défaussez 1  . Si vous le faites, gagnez 1  de la réserve.	
MÉLIPHAGE CARILLONNEUR	ACTIVATION : Défaussez autant de  que vous le souhaitez pour gagner le même nombre de  de la réserve.	
DICÉE HIRONDELLE	ACTIVATION : Gagnez 1  de la réserve, ou défaussez 1  pour gagner 1  de la réserve.	
MÉLIPHAGE DE NOUVELLE-HOLLANDE	ACTIVATION : Gagnez 1  de la mangeoire, si disponible.	Si tous les dés de la mangeoire ont le même symbole, vous pouvez les relancer avant de gagner la nourriture.
CARPOPHAGE DE NOUVELLE-ZÉLANDE PERROQUET DE PESQUET MIRO À FRONT ROUGE AVOCETTE D'AUSTRALIE	ACTIVATION : Si le joueur à votre [gauche/droite] possède au moins 1 [TYPE DE NOURRITURE] dans sa réserve, gagnez 1 [ce type de nourriture] de la réserve générale.	
ÉMEU D'AUSTRALIE	ACTIVATION : Prenez tous les  de la mangeoire. Gardez-en la moitié (arrondi au chiffre supérieur) et distribuez le reste aux autres joueurs comme vous le souhaitez.	Ne défaussez pas de jetons, ils doivent tous être distribués à d'autres joueurs.
LORIQUET ARC-EN-CIEL	ACTIVATION : Défaussez 1  sur la case "nectar dépensé" pour votre  . Si vous le faites, gagnez 2  de la mangeoire.	
MÉLIPHAGE BARBE-ROUGE	POSE : Gagnez 1  par oiseau <49 cm dans votre  .	

VANNEAU SOLDAT	<p>POSE : Relancez les dés de la mangeoire. Pour chaque type de nourriture dans la mangeoire, gagnez 1 jeton du même type.</p>	<p>Si vous avez un dé avec deux types de nourriture, vous pouvez gagner les deux types. Cependant, ce pouvoir ne vous permet de gagner qu'un jeton maximum par type de nourriture. Retirez de la mangeoire les dés qui vous ont fait gagner un jeton.</p> <p>Ne lancez les dés qu'une seule fois, avant de prendre les jetons. Si après avoir gagné des jetons nourriture grâce à ce pouvoir, tous les dés dans la mangeoire ont le même symbole, vous ne pouvez pas les relancer lors de l'action du Vanneau Soldat.</p>
ÉGOTHÈLE D'AUSTRALIE	<p>1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Quand un autre joueur effectue l'action « Gagner de la nourriture », gagnez 1 🐾 de la mangeoire à la fin de son tour, si disponible.</p>	

POUVOIRS DE PIOCHE DE CARTES

GRUE BROLGA	<p>ACTIVATION : Choisissez 1 autre joueur. Il pond 1 ○ et vous piochez 2 🃏.</p>	<p>Vous pouvez piocher des cartes même si ce joueur ne peut pas pondre d'○.</p>
SOUCHET D'AUSTRALIE	<p>ACTIVATION : Choisissez 1 autre joueur. Piochez tous les deux 1 🃏.</p>	
CANARD À OREILLES ROSES ANSERELLE ÉLÉGANTE	<p>ACTIVATION : Piochez 2 🃏. Gardez-en 1 et donnez l'autre à un autre joueur.</p>	
GOÉLAND DOMINICAIN	<p>ACTIVATION : Défaussez autant de 🎲 que vous le souhaitez pour piocher le même nombre de 🃏.</p>	
TADORNE D'AUSTRALIE ÉRISMATURE À BARBILLONS SPATULE ROYALE RHIPIDURE HOCHÉQUEUE	<p>ACTIVATION : Prenez 1 🃏 du plateau avec [TYPE DE NID] ou un nid ★. Vous pouvez remplir le plateau ou défausser toutes les cartes du plateau et les remplacer avant de le faire.</p>	<p>Avant de prendre une carte visible avec le type de nid indiqué, vous pouvez :</p> <ul style="list-style-type: none"> réinitialiser le plateau (défausser toutes les cartes visibles et en piocher 3 nouvelles) ou compléter le plateau (piocher de nouvelles cartes pour remplir les emplacements vides) ou laisser le plateau tel quel.



POUVOIRS DE PONTE D'ŒUFS

COUCOU DE HORSFIELD	1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Quand un autre joueur effectue l'action « Pondre des œufs », cet oiseau pond 1  sur un oiseau <30 cm.	
COUCAL FAISAN	1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Quand un autre joueur effectue l'action « Pondre des œufs », cet oiseau pond 1  sur cette carte.	
PARADISIEN DE STÉPHANIE	ACTIVATION : Choisissez 1 autre joueur. Pondez tous les deux 1  .	
ALOUETTE DE JAVA	ACTIVATION : Défaussez 1  . Si vous le faites, pondez jusqu'à 2  sur cet oiseau.	
GÉOPÉLIE PLACIDE	ACTIVATION : Défaussez autant de  que vous le souhaitez. Pondez 1  sur cet oiseau par jeton  défaussé.	
GAILLE DES CHAUMES	POSE : Défaussez jusqu'à 6  . Pondez 1  sur cet oiseau par jeton nourriture défaussé.	
PUKEKO	ACTIVATION : Pondez 1  sur un oiseau adjacent.	Les oiseaux adjacents sont ceux directement à droite, à gauche, au-dessus ou en-dessous de celui-ci.
LANGRAYEN À VENTRE BLANC	POSE : Pondez 1  par oiseau dans votre  dont celui-ci.	
CANARD À SOURCILS	FIN DE PARTIE : Pour chaque 2  dans votre  , pondez 1  sur cet oiseau.	Vous ne pouvez pas dépasser la limite d'œufs de cet oiseau. Par exemple, si vous avez 6 œufs dans votre marais, mais qu'il ne reste qu'un emplacement d'œuf disponible sur cet oiseau, ne pondez qu'un œuf. Arrondissez au chiffre inférieur (ex : si vous avez 5 œufs dans votre marais, pondez 2 œufs). Pondez les œufs après avoir calculé les points des objectifs de fin de manche de la manche 4.
MAROUETTE FULIGINEUSE	FIN DE PARTIE : Pondez 1  sur chaque oiseau dans votre  dont celui-ci.	Pondez les œufs après avoir calculé les points des objectifs de fin de manche de la manche 4.
CORMORAN PIE LÉIPOA OCELLÉ MÉGAPODE DE REINWARDT	FIN DE PARTIE : Pondez 1  sur chacun de vos oiseaux ayant un [TYPE DE NID] dont celui-ci.	Les nids  comptent comme des jokers, vous pouvez donc y pondre des œufs aussi. Pondez les œufs après avoir calculé les points des objectifs de fin de manche de la manche 4.
MÉRIEN À DOS ROUGE	FIN DE PARTIE : Pondez 1  sur chacun de vos oiseaux ayant un nid  dont celui-ci.	Cet oiseau ne pond des œufs que sur les oiseaux dont le symbole de nid est  . Pondez les œufs après avoir calculé les points des objectifs de fin de manche de la manche 4.
CYGNE NOIR MÉRIEN SPLENDIDE	FIN DE PARTIE : Pondez 1  sur chacun de vos oiseaux [ENVERGURE] dont celui-ci.	Les oiseaux inaptes au vol sont des jokers, vous pouvez pondre des œufs dessus pour chaque oiseau avec cette compétence, même si les indications sont contradictoires. Pondez les œufs après avoir calculé les points des objectifs de fin de manche de la manche 4.

POUVOIRS DE NUÉES

CACATOÈS ROSALBIN	ACTIVATION : Choisissez 1 autre joueur. Il relance les dés de la mangeoire et gagne 1  , si disponible. Glissez 2  de la pioche sous cet oiseau.	
EPHIANURA TRICOLERE	ACTIVATION : Défaussez 1  pour glisser 1  de la pioche sous cet oiseau.	
CALOPSITTE ÉLÉGANTE	ACTIVATION : Défaussez 1  pour choisir une  du plateau et la glisser sous cet oiseau.	Vous devez glisser la carte que vous avez choisie. Vous ne pouvez pas piocher de carte grâce à cette action, ni glisser une carte de votre main sous l'oiseau.
DIAMANT MANDARIN D'AUSTRALIE	ACTIVATION : Si le joueur à votre droite possède au moins 1  dans sa réserve, glissez une  de la pioche sous cet oiseau.	
CACATOÈS À HUPPE JAUNE CACATOÈS DE LEADBEATER	ACTIVATION : Glissez 1  de votre main sous cet oiseau. Si vous le faites, tous les joueurs (vous aussi) gagnent 1 [TYPE DE NOURRITURE] de la réserve.	
MÉLIPHAGE BRUYANT	ACTIVATION : Glissez 1  de votre main sous cet oiseau. Si vous le faites, pondrez jusqu'à 2  sur cet oiseau. Tous les autres joueurs peuvent pondre 1  .	
PERRUCHE ONDULÉE	POSE : Glissez le plus petit oiseau du plateau Oiseaux sous cet oiseau.	La taille d'un oiseau est son envergure. En cas d'égalité de plus petite envergure, choisissez l'oiseau à glisser sous la Perruche Ondulée.
CANARD À CRINIÈRE	ACTIVATION : Glissez jusqu'à 3  de votre main sous cet oiseau. Si vous glissez au moins 1  , gagnez 1  de la réserve.	Cet oiseau ne peut pas gagner plus de 1 jeton Graines par tour, même si vous glissez plusieurs carte dessous.
PIPIT DE NOUVELLE-ZÉLANDE	FIN DE PARTIE : Glissez 1  de la pioche sous chaque oiseau dans votre  dont celui-ci.	
GALAO PAPOU	POSE : Défaussez tous les  d'un de vos oiseaux à nid  . Glissez deux fois plus de  de la pioche sous cet oiseau que d'œufs défaussés.	
HIRONDELLE MESSAGÈRE	POSE : Glissez 1  de la pioche sous chaque oiseau dans cet habitat dont celui-ci.	
NODDI NOIR	ACTIVATION : Relancez les dés de la mangeoire et gagnez tous les  , s'il y en a. Vous pouvez défausser les  ainsi gagnés (tous ou en partie) pour glisser autant de  de la pioche sous cet oiseau.	Retirez les dés de la mangeoire lorsqu'il vous font gagner de la nourriture, comme d'habitude.
SARCELLE GRISE	ACTIVATION : Regardez 3  de la pioche. Gardez 1 oiseau  , si disponible. Vous pouvez l'ajouter à votre main ou le glisser sous cet oiseau. Défaussez les autres cartes.	
IBIS BLANC D'AUSTRALIE	ACTIVATION : Mélangez la défausse puis piochez-y 2  . Choisissez-en une et glissez-la sous cet oiseau, ou ajoutez-la à votre main, puis défaussez l'autre.	Ne mélangez pas la défausse à la pioche après avoir effectué cette action.

POUVOIRS DE CHASSE ET PÊCHE

MANCHOT PYGMÉE	ACTIVATION : Regardez 5  la pioche, puis défaussez-les. Pour chaque  dans leur coût en nourriture, stockez 1  de la réserve sur cet oiseau.	
NINOXE ROUSSE	ACTIVATION : Prenez 1  du plateau <75 cm et glissez-la sous cet oiseau.	
BIHOREAU CANNELLE	ACTIVATION : Regardez une  de la pioche. Si l'oiseau peut vivre dans  , glissez-la sous cet oiseau, sinon défaussez-la.	
FAUCON BRUN	ACTIVATION : Regardez une  de la pioche. Si le coût en nourriture inclut  ou  , glissez-la sous cet oiseau, sinon défaussez-la.	
AIGLE D'AUSTRALIE	ACTIVATION : Regardez une  de la pioche. Si >65 cm, glissez-la sous cet oiseau et stockez 1  de la réserve dessus, sinon défaussez-la.	Contrairement à la majorité des prédateurs, l'aigle d'Australie cherche des oiseaux de PLUS de 65cm.
CASSICAN À COLLIER	ACTIVATION : Regardez une  de la pioche. Si <40 cm, glissez-la sous cet oiseau et stockez 1  de la réserve dessus, sinon défaussez-la.	
ÉLANION D'AUSTRALIE	ACTIVATION : Relancez les dés de la mangeoire et gagnez 1  , si disponible. Vous pouvez le donner à un autre joueur. Si vous le faites, pondrez jusqu'à 3  sur cet oiseau.	Retirez les dés de la mangeoire lorsqu'il vous font gagner de la nourriture, comme d'habitude.
PITOHUI GRIS	ACTIVATION : Relancez les dés de la mangeoire et gagnez tous les  , s'il y en a. Vous pouvez les stocker (tous ou en partie) sur cet oiseau.	Retirez les dés de la mangeoire lorsqu'il vous font gagner de la nourriture, comme d'habitude.
PODARGE GRIS	ACTIVATION : Relancez les dés de la mangeoire. Stockez 1  ou  de la mangeoire sur cet oiseau.	Vous ne gagnez qu'un seul jeton de nourriture. Retirez le dé de la mangeoire lorsqu'il vous fait gagner de la nourriture, comme d'habitude.
PYGARGUE À VENTRE BLANC	ACTIVATION : Relancez les dés de la mangeoire. Stockez 1  ou  de la mangeoire sur cet oiseau.	Vous ne gagnez qu'un seul jeton de nourriture. Retirez le dé de la mangeoire lorsqu'il vous fait gagner de la nourriture, comme d'habitude.
KOOKABURRA	ACTIVATION : Relancez les dés de la mangeoire. Si vous le faites, gagnez 1  ,  ou  , si disponible.	Vous ne gagnez qu'un seul jeton de nourriture. Retirez le dé de la mangeoire lorsqu'il vous fait gagner de la nourriture, comme d'habitude.
AIGRETTE À FACE BLANCHE	ACTIVATION : Relancez les dés de la mangeoire et gagnez tous les  , s'il y en a. Vous pouvez les stocker (tous ou en partie) sur cet oiseau.	Retirez les dés de la mangeoire lorsqu'il vous font gagner de la nourriture, comme d'habitude. Vous pouvez stocker le poisson sur cet oiseau ou le prendre dans votre réserve.
MARTIN-CHASSEUR SACRÉ	1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Quand un autre joueur effectue l'action « Gagner de la nourriture », gagnez 1  ,  ou  de la mangeoire à la fin de son tour, si disponible.	Si tous les dés de la mangeoire ont le même symbole, vous pouvez les relancer avant de gagner la nourriture.

POUVOIRS DES CARTES BONUS

KIWI BRUN DE MANTELL	POSE : Défaussez une carte Bonus. Si vous le faites, piochez 4 nouvelles cartes Bonus, gardez-en 2 et défaussez le reste.	
PÉDIONOME ERRANT	POSE : Piochez 1 carte Bonus par oiseau dans votre  . Gardez-en-en 1 et défaussez le reste.	
KÉA DE NOUVELLE-ZÉLANDE	POSE : Piochez 1 carte Bonus. Vous pouvez défausser des  pour piocher autant de cartes supplémentaires. Gardez 1 des cartes piochées et défaussez le reste.	Piochez d'abord 1 carte Bonus, puis choisissez combien de cartes supplémentaires vous voulez piocher et défaussez de la nourriture en conséquence. Vous ne pouvez pas modifier votre décision.
FOU D'ABBOTT	POSE : Piochez 3 cartes Bonus, puis défaussez-en 2. Vous pouvez défausser des cartes que vous aviez déjà au lieu de celles piochées.	En piochant les cartes Bonus vous en avez temporairement 3 de plus en main. Vous pouvez alors choisir librement dans cette main quelles 2 cartes Bonus vous souhaitez défausser.
PLUVIER À BEC DÉVIÉ	POSE : Regardez les cartes Bonus défaussées et gardez-en 1.	Ne mélangez pas la défausse à la pioche après avoir pris la carte.
KĀKĀPŌ	FIN DE PARTIE : Piochez 4 nouvelles cartes Bonus, gardez-en 1 et défaussez les 3 autres.	

AUTRES POUVOIRS

MÉNURE SUPERBE MÉLIPHAGE TŪT	ACTIVATION : Copiez le pouvoir marron d'un oiseau de la  du joueur à votre [gauche/droite].	Le pouvoir ainsi copié doit être un pouvoir marron « Activation ».
PERRUCHED ÉRYTHROPTÈRE	ACTIVATION : Donnez 1  de votre réserve à un autre joueur. Si vous le faites, pondrez 2  sur cet oiseau ou gagnez 2  de la mangeoire.	
CASOAR À CASQUE	POSE : Défaussez un oiseau de votre  et placez cet oiseau à la place (ne payez pas d'œufs). Si vous le faites, pondrez 4  sur cet oiseau et gagnez 2  de la réserve.	Vous devez payer le prix en nourriture du Casoar à Casque, mais pas son coût en œufs. Vous pouvez jouer cet oiseau sur une case vide, mais vous devez alors payer son coût en œufs et son pouvoir ne s'active pas (vous ne gagnez pas de nourriture et vous ne pondrez pas d'œufs).
ROUSSEROLLE D'AUSTRALIE CISTICOLE À COURONNE DORÉE GÉRYGONE DE NOUVELLE-ZÉLANDE	POSE : Jouez un oiseau supplémentaire dans votre [HABITAT]. Vous pouvez payer 1  de moins que le coût indiqué. Payez le coût en nourriture normalement.	
GRALLINE PIE	FIN DE PARTIE : Défaussez 2 œufs de votre  . Si vous le faites, jouez 1 oiseau dans votre  en ignorant le coût en œufs. Payez le coût en nourriture normalement. S'il a un pouvoir « pose » ou « fin de partie », vous pouvez l'utiliser.	Comme d'habitude, vous ne pouvez pas activer d'autres types de pouvoirs (comme les pouvoirs « fin de manche ») lorsque vous jouez un oiseau grâce à cette action.
CAPUCIN GRIS	FIN DE PARTIE : Jouez un oiseau. Payez son coût en nourriture normalement, mais payez 1  de moins que nécessaire. S'il a un pouvoir « pose » ou « fin de partie », vous pouvez l'utiliser.	Vous aurez déjà défaussé votre nectar lors de l'activation du Capucin Gris. Si vous voulez utiliser son pouvoir pour jouer un oiseau avec un coût en nectar, vous devrez convertir vos jetons nourriture en jetons nectar (2 jetons nourriture pour 1 jeton nectar).
DIAMANT DE GOULD	FIN DE PARTIE : Jouez un oiseau. Payez son coût en œufs et en nourriture normalement. S'il a un pouvoir « pose » ou « fin de partie », vous pouvez l'utiliser.	Le coût de l'oiseau inclut le coût en œufs de la colonne dans laquelle vous jouez cet oiseau. Comme d'habitude, vous ne pouvez pas activer d'autres types de pouvoirs (comme les pouvoirs « fin de manche ») lorsque vous jouez un oiseau grâce à cette action.

CORBEAU D'AUSTRALIE COLOMBINE LONGUP	FIN DE PARTIE : Stockez jusqu'à X [TYPE DE NOURRITURE] de votre réserve sur cet oiseau.	
CASSICAN FLÛTEUR D'AUSTRALIE	FIN DE PARTIE : Défaussez 1  de chaque oiseau (sauf celui-ci) dans cette ligne et dans cette colonne avec au moins un  dessus. Pour chaque  ainsi défaussé, stockez 2  de la réserve sur cet oiseau.	
MIRO RUBISOLE	ACTIVATION : Si le joueur à votre droite possède au moins 1  dans sa réserve, stockez 1  de la réserve générale sur cet oiseau.	

OBJECTIFS DE FIN DE MANCHE

[TYPE(S) DE NOURRITURE] DANS LE CÔT EN NOURRITURE DE VOS OISEAUX : Comptez le nombre de symboles de nourriture identiques à ceux sur cette tuile Objectif présents dans le coût en nourriture de vos oiseaux. Par exemple, pour l'objectif «  +  dans le coût en nourriture de vos oiseaux », additionnez tous les  et les  dans le coin supérieur gauche des oiseaux joués sur votre plateau. Si un oiseau a un coût «   » (vous avez payé  OU  pour jouer cet oiseau), ne comptez qu'un seul des symboles pour cet objectif de fin de manche. Ne comptez pas , ni .

PAS D'OBJECTIF : Vous ne gagnez pas de points d'objectif pour cette manche. Gardez votre Cube Action. Lors de toutes les manches suivantes, vous aurez 1 tour de plus que d'habitude.

BECC TOURNÉ VERS LA GAUCHE/DROITE : Pour cet objectif, ce sont vos cartes oiseaux donc le bec est tourné vers la direction indiquée qui vous font gagner des points. Les oiseaux dont le bec est droit ou tourné vers le haut ne comptent pas pour ces objectifs.

Ces objectifs ont été ajoutés pour que les joueurs s'intéressent encore plus aux illustrations. Bien que nous ayons vérifié toutes les cartes et estimé qu'il n'était pas difficile d'identifier la direction des becs, n'hésitez pas à retirer ces objectifs du jeu si cela engendre des conflits. Voici quelques précisions :

- Bien que le Pluvier à Bec Dévié ait la tête droite, son bec est tourné vers la gauche de la carte.
- Il y a deux oiseaux sur la carte du Plongeon Imbrin (jeu de base). Comme le bec de chaque oiseau est tourné dans une direction différente, cette carte compte pour les deux objectifs.
- Il y a deux oiseaux avec le bec tourné dans la même direction sur la carte du Grèbe Huppé (extension Europe). La carte ne compte qu'une fois.

Voici une liste des oiseaux dont les becs ne sont pointés ni vers la droite ni vers la gauche.

JEU DE BASE

Chouette Effraie
Chouette Rayée
Chevêche des Terriers
Condor de Californie
Petit Duc Maculé
Grand Duc d'Amérique
Alouette Hausse-col
Chouette Tachetée

EUROPE

Chevêche d'Athéna
Harfang des Neiges
Grimpereau des jardins

Océanie

Égothèle d'Australie
Kākāpō
Ninox Rousse

CUBES ACTION SUR « JOUER UN OISEAU » : Comptez le nombre de cubes que vous avez placés sur l'action « Jouer un Oiseau » lors de cette manche. N'oubliez pas de laisser vos cubes Action dans les lignes où vous les avez joués pour pouvoir compter les points de cet objectif.

CRÉDITS

Les informations sur les oiseaux proviennent du *Handbook of Birds of the World Alive* (www.hbw.com), de BirdLife Australia (birdsinbackyards.net), de New Zealand Birds Online (nzbirdsonline.org.nz), de *The Australian Bird Guide* de Peter Menkhurst et al. (Princeton University Press) et de *Where Song Began* de Tim Low (Yale University Press).

Traduction de Thaïs Aulnette et relecture de Jean-Baptiste Dupressoir.

SOURCES PHOTOGRAPHIQUES :

Dušan Brinkhuizen	Marc Dalmulder	Steve Russell	Kerry Kazredracer
Four Oaks/Shutterstock.com	Michal Klajban	Mike Ashbee	Mark Sanders
Geoff Jones	Mick McKean	Lars Petersson	Bruna Tebguan
Geoff Walker	Sha Lu	Stanislav Harvancik	Kev Koelmeyer
Greg Oakley	Peta Jade	Hanne et Jens Eriksen	Roger Wasley
Heyn de Kock	Steve Attwood	Dubi Shapiro	Steve Attwood
Jan Wegener	Julian Robinson	Nicholas Tan	Angela Towndrow de
Josh More	Gary Kramer	Daniel Pos	Downtoraptors
Leo Berzins	Michael Grimmig	Patrick Donini	Iggino Van Bael

Retrouvez les illustrations des oiseaux, et bien d'autres, sur nataliarojasart.com et anammartinez.com.

Police de caractères Cardenio Modern créée par Nils Cordes, nilscordes.com.

Membres du groupe Facebook dont les idées ont permis de développer cette extension :

Racquel Mohr Halland

Betsie De Wreede

Sam Gray

Travis Willse

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

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

VOUS SOUHAITEZ LIRE LES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?

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

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

Postez-la sur le groupe Facebook de Wingspan, tweetez-la à [@stonemaiergames](https://twitter.com/stonemaiergames) ou parlez-en sur BoardGameGeek

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

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

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES



Matagot

