

WINGSPAN POCKET

UN JEU DE ELIZABETH HARGRAVE

ILLUSTRÉ PAR NATALIA ROJAS ET ANA MARÍA MARTÍNEZ JARAMILLO

Bienvenue dans Wingspan, un monde où vous vous lancerez dans une quête captivante pour regrouper la meilleure nuée d'oiseaux venus des quatre coins du globe.

REGARDER UNE VIDÉO
EXPLICATIVE DES RÈGLES



Pour votre première partie vous aurez besoin des éléments suivants :

toutes les cartes Oiseau/
Nourriture à double-face



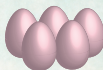
la carte Premier joueur



1 carte Nid/Score
par joueur



tous les œufs



1 aide de jeu par joueur



1 pion par joueur



Pour le **NIVEAU EXPERT** : la carte Placement des objectifs et les cartes Objectif à double-face



Pour une partie **AUTOMA** : le matériel listé dans le  livret de règles Automa



Vous pouvez commander des pièces de remplacement via le formulaire disponible sur support.ipa-gameshop.com

MISE EN PLACE

Ignorez les règles pour le **NIVEAU EXPERT** si c'est la première partie de l'un des joueurs.

- Mélangez les cartes Oiseau/Nourriture (à double face), face Nourriture visible. Chaque joueur reçoit **6 cartes** et les met de côté jusqu'à l'étape **H**.
- Formez la **réserve** :
 - Répartissez les cartes Oiseau/Nourriture restantes en 4 pioches à peu près égales (côté Nourriture visible), placées à portée de main de tous les joueurs.
 - Retournez la première carte de chaque pioche Nourriture et posez-la, face Oiseau visible, sous la pioche où vous l'avez récupérée.
 - Laissez de la place pour créer une **pile de défausse**.
 - Placez les œufs à portée de main de tous les joueurs.



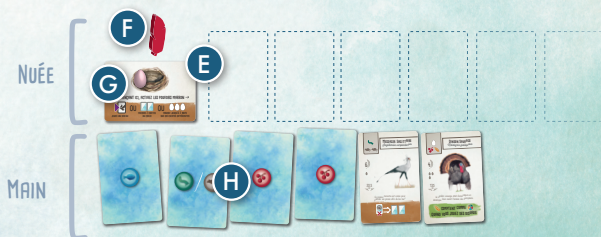
3. **NIVEAU EXPERT** : Placez la carte Placement des objectifs de sorte qu'elle soit visible par tous les joueurs. Choisissez 2 **cartes Objectif** au hasard et placez-les sur la carte Placement des objectifs (peu importe la face visible). Remettez les cartes Objectif non utilisées dans la boîte.



4. Chaque joueur :

- E** reçoit une **carte Nid** pour commencer sa **nuée** (elle deviendra plus tard la seule ligne de cartes contenant les cartes Oiseau que vous jouez) ;
- F** reçoit 1 **pion** de la couleur de son choix ;
- G** reçoit 1 **œuf** et l'ajoute à son nid ;
- H** retourne les 2 premières cartes Nourriture de sa pile de 6 cartes et les place face Oiseau, en dessous de sa nuée. Puis place le reste des cartes en dessous de sa nuée pour former sa **main**. L'ordre des cartes dans votre main n'est pas important ; vous pouvez les ranger comme vous le voulez.

NIVEAU EXPERT : Chaque joueur peut choisir les 4 cartes qui seront des cartes Nourriture et les 2 cartes qui seront des cartes Oiseau.



5. Choisissez un premier joueur au hasard et donnez-lui la **carte Premier joueur**. Il peut maintenant démarrer la partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour :

1. Effectuez 1 **action Nid** (jouer un Oiseau/ piocher 2 cartes/ pondre 3 œufs).
2. Activez les pouvoirs marron des Oiseaux de votre nuée, de gauche à droite.
3. Réapprovisionnez les oiseaux de la réserve si nécessaire.

La partie continue dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'un joueur ait **6 oiseaux** dans sa nuée. Lorsque tous les joueurs ont joué le même nombre de tours, vous pouvez procéder au décompte des points. Le joueur ayant cumulé le plus de points gagne la partie !

Voilà l'essentiel pour commencer à jouer ; le reste de ce livret de règles décrit chaque étape plus en détail.

ACTION NID 1 : JOUER UN OISEAU



Pour jouer un oiseau de votre main, payez son coût. Ajoutez l'oiseau à droite de votre nuée. Le coût d'un oiseau est un œuf et/ou la nourriture indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte.

Votre nuée est composée de votre carte Nid et de toutes les cartes Oiseau jouées à sa droite.

- **COÛT EN NOURRITURE** : Pour payer le coût, défaussez des cartes Nourriture (**face Nourriture visible**) de votre main dans la défausse. Si le coût inclut l'icône , vous pouvez utiliser n'importe quelle carte Nourriture pour le payer.
- **CONVERTIR LA NOURRITURE** : Lorsque vous jouez un oiseau et que vous ne possédez pas exactement le type de nourriture requis, vous pouvez utiliser 2 cartes Nourriture au lieu de la carte manquante.
- **COÛT EN ŒUFS** : Vous pouvez payer le coût en défaussant dans la réserve un œuf de votre nid ou d'un oiseau de votre nuée. (Les œufs ne sont pas de la nourriture. Vous ne pouvez donc pas appliquer la règle de conversion de 2 cartes contre 1 pour les coûts en œufs).

COÛT





ANATOMIE DES CARTES OISEAU

Chaque oiseau contient les informations suivantes :

Coût : Lorsque vous jouez cet oiseau, payez le coût en nourriture et/ou en œufs indiqué.

POINTS : Gagnez ce nombre de points à la fin de la partie si cet oiseau est dans votre nuée.

LIMITE D'ŒUFS : Le maximum d'œufs pouvant être stockés sur cet oiseau au même moment.

ENVERGURE : Certains oiseaux peuvent en chasser d'autres d'une certaine taille. Cela fait référence au nombre indiqué ici.



POUVOIR : Vous pouvez effectuer cette action à chaque tour, y compris celui où vous jouez l'oiseau (voir *Pouvoirs des oiseaux* sur la page 10).



ACTION NID 2 : PIOCHER 2 CARTES

Piochez 2 cartes de la réserve et ajoutez-les à votre main. Vous pouvez prendre soit 2 oiseaux face visible, soit 2 nourritures du sommet des pioches Nourriture, soit 1 carte de chaque type. Une carte piochée ne peut plus être retournée et doit être positionnée sur la face obtenue (une carte Oiseau ne peut pas être transformée en carte Nourriture, ni inversement).

- La nourriture est réapprovisionnée au fur et à mesure que vous la gagnez, puisque les cartes sont dans les pioches. Vous pouvez piocher plus d'une fois depuis la même pioche.
- À la fin de votre tour, réapprovisionnez les oiseaux de la réserve. Pour ce faire, retournez la première carte de la pioche Nourriture située au-dessus.
- Il n'y a aucune limite au nombre de cartes dans votre main.

OPTIONNEL : Lorsque vous piochez, si 3 cartes Nourriture ou plus dans la réserve sont identiques, vous pouvez toutes les défausser en même temps.



SI UNE PIOCHE NOURRITURE EST VIDE

Lorsqu'une pioche Nourriture est vide, récupérez la moitié inférieure de la Défausse (ou la moitié inférieure de la plus grande pioche Nourriture s'il n'y a pas de Défausse), mélangez-la, puis utilisez-la pour former une nouvelle pioche Nourriture. Faites ceci dès lors qu'une pioche est vidée lors de votre tour. Vous pouvez juger la « moitié » de manière approximative.

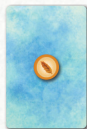
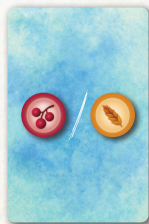
Chaque fois que vous piochez des cartes, ajoutez-les à votre main. Rappelez-vous qu'une carte piochée ne peut plus être retournée et que vous ne pouvez pas transformer une carte Oiseau en carte Nourriture ni inversement. Laisser les cartes sur la table vous permettra d'éviter toute ambiguïté concernant la face qui doit être visible. Cependant, vous pouvez ranger les cartes de votre main dans n'importe quel ordre (ex : toutes les cartes Nourriture ensemble).



ANATOMIE DES CARTES NOURRITURE

Chaque carte Nourriture équivaut à **1 nourriture**.

- Les pouvoirs des oiseaux ayant un avantage « gagnez une nourriture spécifique » ou « gagnez n'importe quelle nourriture (🌈) » vous permettent de choisir n'importe quelle carte Nourriture de la réserve contenant ce type de nourriture.
- Quelle que soit la façon dont vous obtenez la carte, si elle contient 2 types de nourriture, vous devez choisir laquelle des deux vous aller dépenser (ex : la carte à droite peut être dépensée comme un fruit ou une graine, mais pas les deux).

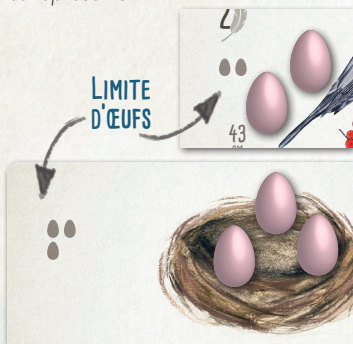


ACTION NID 3 : PONDRE 3 ŒUFS ○○○

Pondez jusqu'à 3 œufs, en les plaçant chacun sur des cartes différentes (Oiseau ou Nid) qui n'ont toujours pas atteint leur limite d'œufs. Le maximum d'œufs qu'un oiseau peut accueillir est indiqué sur sa carte. Votre carte Nid peut également accueillir jusqu'à 3 œufs.

Même si vous n'avez pas 3 cartes différentes pouvant accueillir des œufs, vous pouvez effectuer cette action et en placer moins. Une fois que vous avez placé un œuf, vous pouvez l'utiliser pour payer un coût, mais vous ne pouvez pas le déplacer vers une autre carte.

Dans le rare cas où il n'y a pas d'œufs disponibles, utilisez autre chose à la place pour les représenter.



ACTIVER LES POUVOIRS DES OISEAUX

Lorsque vous complétez une action Nid, activez les **pouvoirs marron** des oiseaux de votre nuée en déplaçant votre pion de **gauche à droite** (voir *Pouvoirs des oiseaux* dans la page suivante).

- Vous placez votre pion **sur l'oiseau que vous activez** au fur et à mesure que vous vous déplacez dans votre nuée.
- Vous pouvez activer **tous les oiseaux de votre nuée ayant des pouvoirs marron**, y compris ceux que vous avez joués lors de ce tour.
- **Tous les pouvoirs sont optionnels** : vous pouvez choisir d'ignorer tout oiseau ou tout avantage que vous ne souhaitez pas activer ce tour-ci. Ignorer le pouvoir d'un oiseau affectant d'autres joueurs signifie donc que le pouvoir de cet oiseau **ne leur bénéficie pas**.

Les pouvoirs verts sont des pouvoirs permanents possédés par certains oiseaux. Ils prennent effet pendant toute la durée de votre tour. Ils deviennent actifs dès que vous jouez l'oiseau. Ces pouvoirs peuvent inclure des réductions de coût lorsque vous jouez un oiseau ou vous permettre d'utiliser un certain type de nourriture à la place de n'importe quelle autre.

Lorsque vous vous déplacez dans votre nuée pour activer les oiseaux aux pouvoirs marron, ignorez ceux qui ont des pouvoirs verts.



FIN DU TOUR

Lorsque vous atteignez la carte située le plus à droite dans votre nuée, votre tour prend fin. Remettez votre pion dans votre Nid. Si nécessaire, réapprovisionnez les oiseaux de la réserve depuis la pioche Nourriture située au-dessus. La partie continue avec le joueur suivant dans le sens horaire.

POUVOIRS DES OISEAUX

Les pouvoirs avec un fond marron peuvent être utilisés un par un à chaque tour, en déplaçant votre pion dans votre nuée de gauche à droite.



Si 2 icônes sont connectées par une **flèche**, vous **devez** remplir la condition indiquée avant celle-ci afin d'obtenir l'avantage indiqué en suivant.



Si une carte indique 2 actions sans **aucune flèche**, elles ne sont pas connectées. Vous pouvez soit effectuer l'une des actions, soit les deux dans n'importe quel ordre.



PIOCHER UNE CARTE
et l'ajouter dans votre main

Pour les pouvoirs qui vous font piocher un type de nourriture spécifique : vous pouvez piocher n'importe quelle carte au sommet de la pioche qui contient cette nourriture-là (y compris celles contenant 2 types de nourriture).

Pour les pouvoirs qui vous font piocher des oiseaux avec un type de nourriture spécifique : l'oiseau doit avoir ce type de nourriture (l'icône  ne compte pas).



GLISSER UNE CARTE
de votre main (1 point)

Si vous avez le type de nourriture représenté dans votre main (ex : une carte Nourriture rongeurs), vous pouvez la glisser sous cet oiseau. Vous ne pouvez glisser qu'une carte par pouvoir vous le permettant, mais il n'y a pas de limite au nombre de cartes sous un oiseau.



CHASSER UN OISEAU

Regardez la carte du sommet de n'importe quelle pioche Nourriture. Si l'oiseau sur le verso a une envergure plus petite que celle indiquée dans le pouvoir, glissez-le sous cet oiseau. Sinon, défaussez-le.



PONDRE 1 ŒUF
(1 point)

Ajoutez 1 œuf à une de vos cartes (Nid ou Oiseau) qui n'a toujours pas atteint sa limite d'œufs.



DÉFAUSSER

Défaussez 1 œuf de votre nid ou de l'un de vos oiseaux, ou défaussez une carte (notez bien s'il s'agit ou non d'un type spécifique) de votre main. Placez toutes les cartes défaussées, face nourriture visible, dans la défausse.



Tous les joueurs gagnent l'avantage (y compris vous).
Si la mention « Depuis 1 pioche » est indiquée, tous les joueurs piochent 1 carte de la pioche de leur choix, dans l'ordre du tour. Vous choisissez qui pioche en premier.

COPIEZ UN POUVOIR MARRON

Effectuez l'action comme si cette carte était la carte copiée, pour ce tour.

Les pouvoirs verts s'activent durant tout votre tour. Ils changent le coût ou les pouvoirs d'autres oiseaux. Ils sont actifs dès que vous jouez une carte oiseau qui en possède un.

**IGNOREZ 1
DES COÛTS DES OISEAUX**

Si le coût d'un oiseau inclut ce type de nourriture, vous pouvez payer 1 unité de cette nourriture de moins que ce qui est indiqué. Par exemple, pour un oiseau avec un coût de 3 rongeurs, payez-en 2. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir pour ignorer des  dans les coûts en nourriture.

**COMPTENT COMME
QUAND VOUS JOUEZ DES OISEAUX**

Vous pouvez dépenser le type de nourriture indiqué (comme s'il était n'importe quel type de nourriture) pour payer le coût d'un oiseau. Par exemple, pour un oiseau dont le coût est de 3 rongeurs, vous pouvez payer 2 poissons et 1 rongeur.

DES POUVOIRS SONT

Les pouvoirs contenant le type de nourriture indiqué équivalent désormais à n'importe quel type de nourriture. Par exemple, un pouvoir vous permettant de piocher un fruit vous permettra de piocher n'importe quel type de nourriture.

**COPIEZ UN POUVOIR VERT DE
N'IMPORTE QUELLE NUÉE**

Lorsque vous utilisez ce pouvoir, choisissez la nuée d'un autre joueur. Copiez le pouvoir vert d'un oiseau présent dans cette nuée.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE

Jouez jusqu'à ce qu'un joueur ait 6 oiseaux dans sa nuée.

Dans le rare cas où vous réapprovisionnez une pioche de Nourriture vide, qu'il n'y a pas de défausse et que les autres pioches Nourriture ne contiennent que 1 ou 2 cartes, la partie prend fin. Suivez alors les étapes ci-dessous.

À partir de ce moment :

- Ce joueur finit son tour.
- Si ce joueur-là n'était pas le dernier, continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Retournez votre carte Nid pour faire le décompte () :

- **Les cartes Oiseau de votre nuée** ont chacune une valeur indiquée en points.
- **Les œufs** ont une valeur de 1 point chacun.
- **Les cartes glissées** ont une valeur de 1 point chacune.
- **NIVEAU EXPERT : Les cartes Objectif** ont une valeur de 1 point par œuf sur des types d'oiseaux spécifiques. Le même œuf peut potentiellement vous accorder des points pour les deux cartes Objectif.

Le joueur ayant cumulé le plus de points gagne la partie !
En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus de cartes dans sa main l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire !

Traduction française : Carolina Carvajal Botero
Relecture : Pascale Franceschi, Valentin Le Lay
et Thomas Marrot
Adaptation graphique : Marjane Soulhol

Fabriquée en Chine par :

PTS



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

MATAGOT

161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux
www.matagot.com



Règles PDF