

WINGSPAN

EXTENSION EUROPE

*Créé par Elizabeth Hargrave
Illustré par Natalia Rojas,
Ana Maria Martinez Jaramillo et Beth Sobel*

Cette première extension de *Wingspan* élargit le champ d'action pour inclure les diverses et majestueuses espèces d'oiseaux d'Europe. Ces oiseaux sont dotés de nombreux pouvoirs inédits, dont des pouvoirs de « fin de manche », des pouvoirs renforçant les interactions entre les joueurs, des oiseaux pouvant recouvrir plusieurs cases pour rendre les actions à venir plus rentables, et des oiseaux bénéficiant d'un excédant de cartes ou de nourriture. Les oiseaux européens sont conçus pour être mélangés dans le paquet de cartes original (ainsi que les futures extensions).

Cette extension inclut également un rangement supplémentaire pour accueillir les nouvelles cartes Oiseau (passées, présentes et futures), 15 œufs violets, des jetons Nourriture supplémentaires, de nouveaux objectifs de fin de manche, et un nouveau bloc de score pour les parties à plusieurs et en solo.

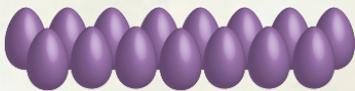
MATÉRIEL

1 livret de règles

81 cartes Oiseau



15 œufs miniatures



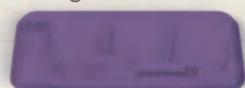
5 cartes Bonus



4 cartes Automa



1 rangement avec couvercle



1 bloc de score (recto verso, multijoueur et solo)



5 tuiles Objectif



38 jetons Nourriture



1 tuile de référence

GUIDE DE FIN DE MANCHE

1. Pouvoirs de fin de manche.
2. Décompte des objectifs.
3. Retirer les cubes Action.
4. Défausser et remplacer les cartes Oiseau du plateau.
5. Passer le jeton 1er joueur dans le sens horaire.

MISE EN PLACE INITIALE

Mélangez les cartes Oiseau de l'extension avec les autres. Faites de même pour les cartes Bonus. (Elles sont conçues pour que les pourcentages soient toujours bons.) Mélangez les œufs, jetons Nourriture et objectifs de fin de manche supplémentaires dans leurs réserves respectives.

NdT : 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, mais le bonus Cartographe n'est plus concerné que par 17 % des cartes, au lieu de 21 %. Nous vous conseillons de le retirer du jeu lorsque vous utilisez cette extension.

CHANGEMENT À LA MISE EN PLACE

Le seul changement à la mise en place d'une partie de *Wingspan* est de placer la tuile de référence près du plateau Objectifs. Il est conseillé d'utiliser la face verte du plateau Objectifs avec cette extension, car certains objectifs de fin de manche sont difficilement compatibles avec la face bleue.

Pour rappel, tous les cubes Action doivent rester dans la ligne utilisée jusqu'au décompte de fin de la manche. Certains pouvoirs de fin de manche de cette extension en tiendront compte.

POUVOIRS DES OISEAUX

Cette extension présente de nouveaux pouvoirs qui se déclenchent à la fin de chaque manche.



FIN DE MANCHE (BLEU) : Ces pouvoirs sont résolus lorsque tous les tours d'une manche ont été complétés, mais avant le décompte de fin de cette manche.

- Résolvez-les dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur qui a commencé la manche.
- Si vous avez plus d'1 oiseau avec des pouvoirs de fin de manche, résolvez-les dans l'ordre de votre choix.
- Les pouvoirs de fin de manche ne déclenchent PAS les pouvoirs roses (1 fois entre 2 tours).

Certains oiseaux ont un * dans leur coût. Ceci indique un coût alternatif noté dans le texte de la carte (voir Pouvoirs de Chasse & Pêche).



Plusieurs cartes Bonus du jeu de base incluent maintenant de nouveaux termes :

- **CARTOGRAPHE** (terme de géographie dans le nom) : Europe, Arctique, Corse, Turquie.
- **ANATOMISTE** (partie du corps dans le nom) : dos, cheveu (chevelu).
- **PHOTOGRAPHE** (couleur dans le nom) : or.

APPENDICE

OBJECTIFS DE FIN DE MANCHE

NOURRITURE EN RÉSERVE	Le nombre de jetons Nourriture dans votre réserve personnelle.
CARTES OISEAU EN MAIN	Le nombre de cartes Oiseau dans votre main.
OISEAUX DE PLUS DE 4 POINTS	Le nombre d'oiseaux que vous avez joués ayant une valeur supérieure à 4 points.
OISEAUX SANS ŒUFS	Le nombre d'oiseaux que vous avez joués qui n'ont aucun œuf sur eux quand cet objectif est décompté.
OISEAUX DANS 1 LIGNE	Le nombre d'oiseaux que vous avez joués dans votre habitat qui en compte le plus.
COLONNES REMPLIES	Le nombre de colonnes où les 3 cases d'oiseaux sont occupées.
POUVOIR MARRON	Le nombre d'oiseaux que vous avez joués qui ont un pouvoir marron « Activation ».
POUVOIR BLANC & AUCUN POUVOIR	Le nombre d'oiseaux que vous avez joués n'ayant aucun pouvoir ou un pouvoir blanc « Pose ».
OISEAUX AVEC CARTES RECOUVERTES	Le nombre d'oiseaux que vous avez joués qui ont au moins 1 carte glissée sous eux.
COÛT EN NOURRITURE DES OISEAUX JOUÉS	Comptez le coût en Nourriture de vos oiseaux. Veillez à ne compter qu'une Nourriture pour les oiseaux ayant un choix dans leur coût.



POUVOIRS DES OISEAUX

POUVOIRS DE NOURRITURE

BECCROISÉ PERROQUET	ACTIVATION : Retirez 1  au choix de la mangeoire, puis gagnez 1  de la réserve.	Vous gagnez 1  quel que soit le dé de nourriture que vous retirez de la mangeoire.
BONDRÉE APIVORE	FIN DE MANCHE : Relancez les 5 dés de nourriture dans la mangeoire. Si vous le faites, gagnez tous les  obtenus.	Si le type de nourriture spécifié n'est pas disponible dans la mangeoire après avoir relancé les dés, vous ne gagnez rien.
GROS-BEC CASSE-NOYAUX BOUVREUIL PIVOINE GŪÉPIER D'EUROPE	ACTIVATION : Relancez les 5 dés de nourriture dans la mangeoire. Si vous le faites, gagnez 1  obtenu dans la mangeoire.	
MOUETTE RIEUSE	ACTIVATION : Volez 1  de la réserve d'un autre joueur et mettez-le dans votre réserve. Ce joueur gagne 1  de la mangeoire.	La nourriture gagnée par l'autre joueur n'est pas nécessairement du même type que celle qui lui a été volée.
MARTIN-PÊCHEUR D'EUROPE GEAI DES CHÊNES PIE-GRIÈCHE ÉCORCHEUR CHEVÊCHE D'ATHÉNA	ACTIVATION : Volez 1  de la réserve d'un autre joueur et stockez-le sur cette carte. Ce joueur gagne 1  de la mangeoire.	
ROUGE-GORGE FAMILIER	ACTIVATION : Gagnez 1 nourriture de la réserve d'un type que vous avez déjà gagné ce tour-ci.	Il peut s'agir d'un nourriture gagnée de la mangeoire avec l'action Gagner de la nourriture, ou bien 1 nourriture gagnée suite à l'activation d'un autre oiseau dans la ligne du Rouge-gorge.
MOINEAU FRIQUET LORIOT D'EUROPE	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 tous les dés dans la mangeoire affichent la même face, vous pouvez relancer les 5 dés avant de gagner la nourriture spécifiée. Si la mangeoire ne contient pas la nourriture spécifiée, vous ne gagnez rien.
PIC À DOS BLANC	ACTIVATION : Gagnez 1  de la mangeoire.	Si tous les dés dans la mangeoire affichent la même face, vous pouvez relancer tous les dés avant de prendre le  .

<p>PIC NOIR</p>	<p>ACTIVATION : Gagnez tous les 🐣 de la mangeoire.</p>	<p>Si tous les dés dans la mangeoire affichent la même face, vous pouvez relancer les 5 dés puis gagner tous les 🐣.</p> <p>Cette action prend fin lorsque vous avez gagné toutes les nourritures du type indiqué. Si la mangeoire est vidée et tous les dés relancés suite à cette action, vous ne gagnez pas de nourriture supplémentaire après le lancer. Si tous les dés affichent la même face après avoir pris tous les 🐣, vous ne pouvez pas relancer les dés.</p>
<p>MÉSANGE CHARBONNIÈRE</p>	<p>ACTIVATION : Relancez les 5 dés de nourriture dans la mangeoire. Si vous le faites, gagnez 1 🍄 obtenu dans la mangeoire.</p>	
<p>VAUTOUR FAUVE CORNEILLE NOIRE</p>	<p>FIN DE MANCHE : Choisissez 1 joueur (vous inclus). Stockez 1 🐣 de la réserve sur cet oiseau pour chaque ☠️ possédé par ce joueur.</p>	
<p>MÉSANGE NOIRE SITTELE TORCHEPOT</p>	<p>ACTIVATION : Gagnez 1 🌾 de la réserve et stockez-le sur cette carte. Vous pouvez à tout moment dépenser les 🌾 stockés sur cette carte.</p>	<p>Les 🌾 stockés sur ces oiseaux ne comptent pas comme étant dans votre réserve pour ce qui concerne les objectifs de fin de manche, même s'ils peuvent être utilisés pour poser des oiseaux.</p>
<p>PIE BAVARDE</p>	<p>FIN DE MANCHE : Choisissez 1 autre joueur. Pour chaque cube Action sur sa ligne 🎲, stockez 1 🌐 de la réserve sur 1 de vos oiseaux.</p>	<p>Ces pouvoirs permettent de stocker de la nourriture sur des oiseaux qui ne peuvent normalement pas en stocker.</p>
<p>CASSENOIX MOUCHETÉ</p>	<p>ACTIVATION : Choisissez 1 à 5 oiseaux dans votre 🍄. Stockez 1 🌾 de votre réserve sur chacun d'eux.</p>	
<p>GORGEBLEUE À MIROIR ROSSIGNOL PHILOMÈLE</p>	<p>ACTIVATION : Choisissez un type de nourriture. Tous les joueurs gagnent 1 nourriture de ce type de la réserve.</p>	

POUVOIRS DE PONTE D'ŒUFS

<p>ACCENTEUR MOUCHET</p>	<p>FIN DE MANCHE : Choisissez 1 autre joueur. Pour chaque cube Action sur sa ligne , pondrez 1  sur cet oiseau.</p>	
<p>COCHEVIS DE THÉKLA</p>	<p>ACTIVATION : Défaussez 1  de votre réserve. Si vous le faites, pondrez 2  sur cet oiseau.</p>	
<p>GARROT À ŒIL D'OR</p>	<p>FIN DE MANCHE : Pondrez 1  sur cet oiseau pour chaque autre oiseau avec un nid  que vous possédez.</p>	<p>Les nids  comptent comme des  pour cet oiseau.</p>
<p>COUCOU GRIS</p>	<p>1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Quand un autre joueur effectue l'action Pondre des œufs, cet oiseau pond 1  sur un autre oiseau ayant un nid  ou .</p>	<p>Les nids  comptent comme des  et  pour cet oiseau.</p>
<p>FAUVETTE BABILLARDE ROUGEQUEUE NOIR</p>	<p>FIN DE MANCHE : Choisissez un habitat sans . Pondrez 1  sur chaque oiseau dans cet habitat.</p>	
<p>PERDRIX ROUGE</p>	<p>ACTIVATION : Pondrez 1  sur chaque oiseau dans cette colonne, celui-ci inclus.</p>	
<p>FAUCON D'ÉLÉONORE</p>	<p>ACTIVATION : lancez les dés qui sont hors de la mangeoire. Si vous obtenez au moins 1 , pondrez 1  sur cet oiseau.</p>	



POUVOIRS DE PIOCHE DE CARTES

<p>PLONGEON ARCTIQUE CINCLE PLONGEUR GIGOGNE BLANCHE</p>	<p>ACTIVATION : Défaussez les  face visible restantes et remplacez-les. Si vous le faites, piochez 1 des nouvelles  face visible.</p>	
<p>GRABIER CHEVELU BLONGIOS NAIN</p>	<p>ACTIVATION : Piochez 1  face visible qui puisse être jouée dans [habitat spécifique].</p>	<p>Si aucune  avec cet habitat n'est visible, vous ne gagnez rien.</p>
<p>LOCUSTELLE LUSCINIOÏDE</p>	<p>ACTIVATION : Piochez 2 . Les autres joueurs piochent 1  au sommet de la pioche.</p>	<p>Vous pouvez choisir de piocher des cartes face visible ou au sommet de la pioche. Les autres joueurs doivent prendre leur carte au sommet de la pioche.</p>
<p>GRÈBE HUPPÉ OCÉANITE DE WILSON</p>	<p>ACTIVATION : Piochez 1  pour chaque case vide dans cet habitat. À la fin de votre tour, gardez-en 1 et défaussez les autres.</p>	<p>Gardez ces cartes séparées des autres cartes que vous piochez et de vos cartes en main. Elles ne peuvent pas être dépensées. Pour accélérer le jeu, vous pouvez choisir laquelle garder à la fin de votre tour pendant que le joueur suivant commence son tour.</p>



POUVOIRS DE NUÉES

<p>PINSON DES ARBRES POUILLOT VÉLOCE</p>	<p>ACTIVATION : Choisissez 1 à 5 oiseaux dans cet habitat. Glissez 1  de votre main sous chacun d'eux.</p>	<p>Ce pouvoir permet de glisser des cartes sous des oiseaux qui ne peuvent normalement pas le faire.</p>
<p>CYGNE TUBERCULÉ</p>	<p>ACTIVATION : Choisissez 1 à 3 oiseaux dans votre . Glissez 1  de votre main sous chacun d'eux. Si vous le faites, piochez 1 .</p>	<p>Ce pouvoir permet de glisser des cartes sous des oiseaux qui ne peuvent normalement pas le faire. Vous piochez 1  quel que soit le nombre de cartes que vous glissez.</p>
<p>COMBATTANT VARIÉ</p>	<p>FIN DE MANCHE : Glissez jusqu'à 3  de votre main sous cet oiseau. Piochez 1  pour chaque carte ainsi glissée.</p>	
<p>CORNEILLE MANTELÉE FLAMANT ROSE</p>	<p>FIN DE MANCHE : Choisissez 1 autre joueur. Pour chaque cube Action sur sa ligne [habitat spécifique], glissez 1  de votre main sous cet oiseau, puis piochez autant de .</p>	<p>Vous pouvez glisser des cartes à concurrence du nombre de cubes Action.</p>
<p>GOÉLAND D'AUDOUIN</p>	<p>ACTIVATION : Piochez 2  de la pioche. Glissez-en 1 sous cet oiseau et gardez l'autre.</p>	
<p>MARTINET NOIR MOINEAU DOMESTIQUE ÉTOURNEAU SANSONNET TOURTERELLE TURQUE</p>	<p>FIN DE MANCHE : Défaussez jusqu'à 5 [type de nourriture] de votre réserve. Pour chacun, glissez 1  de la pioche sous cet oiseau.</p>	
<p>CHARDONNET ÉLÉGANT</p>	<p>1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Lorsqu'un autre joueur glisse une  sous un oiseau, quelle qu'en soit la raison, glissez 1  de la pioche sous cet oiseau.</p>	
<p>PLECTROPHANE DES NEIGES</p>	<p>1 FOIS ENTRE 2 TOURS : Lorsqu'un autre joueur glisse une  sous un oiseau, quelle qu'en soit la raison, glissez 1  de la pioche sous cet oiseau. Puis piochez 1  à la fin de son tour.</p>	

POUVOIRS DE CHASSE ET PÊCHE

<p>ÉPERVIER D'EUROPE AUTOUR DES PALOMBES AIGLE IMPÉRIAL AIGLE DE BONELLI</p>	<p>POSE : Pour chaque 🐦 qu'il coûte, vous pouvez payer 1 🍀 de votre main à la place. Si vous le faites, glissez la ou les 🍀 dépensées sous cet oiseau.</p>	<p>Si ces oiseaux utilisent leur pouvoir pour glisser des cartes pour remplacer tout ou partie de leur coût, ceci compte à la fois comme a) glisser une carte et b) un pouvoir réussi de prédateur et déclenche les pouvoirs roses en conséquence.</p>
<p>BUSE VARIABLE MILAN ROYAL FAUCON HOBEREAU BUSARD CENDRÉ</p>	<p>POSE : Au lieu de payer son coût, vous pouvez jouer cet oiseau par-dessus un oiseau sur votre plateau. Défaussez les œufs et la nourriture sur l'oiseau, et laissez-le glissé sous cette carte.</p>	<p>Si vous activez ce pouvoir, vous ne payez ni le coût en nourriture ni les œufs. Ceci compte à la fois comme a) glisser une carte et b) un pouvoir réussi de prédateur et déclenche les pouvoirs roses en conséquence. Les cartes glissées sous l'oiseau original restent, mais les œufs et les jetons Nourriture sont retirés.</p>
<p>FOU DE BASSAN</p>	<p>ACTIVATION : Lancez les 🎲 qui sont hors de la mangeoire. Gagnez tous les 🐟 obtenus de la réserve et stockez-les sur cet oiseau.</p>	



AUTRES POUVOIRS

<p>MÉSANGE À LONGUE QUEUE</p> <p>ROLLIER D'EUROPE</p> <p>MERLE NOIR</p> <p>HÉRON CENDRÉ</p>	<p>POSE : Placez cet oiseau horizontalement afin de couvrir 2 cases [habitat]. Payez le plus petit coût en œufs.</p>	<p>Ces oiseaux comptent pour 1 seul oiseau pour les objectifs de fin de manche. Mais les 2 cases sont remplies, ils peuvent donc compter 2 fois pour l'objectif «Colonnes remplies».</p> <p>Ces oiseaux peuvent être joués sur la 5^e colonne, leur pouvoir n'est alors pas pris en compte.</p> <p>L'oiseau suivant dans cet habitat est placé à la droite de cet oiseau.</p>
<p>PIC VERT</p> <p>BOUSCARLE DE CETTI</p> <p>OIE CENDRÉE</p>	<p>FIN DE MANCHE : Cet oiseau compte double pour les objectifs de fin de manche, s'il se qualifie pour l'objectif.</p>	<p>Ils sont doublés pour les objectifs de fin de manche, pas pour les cartes Bonus ou les points de fin de partie. Leurs œufs ne sont pas doublés si l'objectif est le nombre d'œufs.</p>
<p>GALLINULE POULE-D'EAU</p> <p>ROITELET HUPPÉ</p> <p>GRIMPEREAU DES JARDINS</p>	<p>ACTIVATION : Défaussez 1 [O/🍀/🌍]. Si vous le faites, jouez 1 autre oiseau dans votre [habitat]. Payez son coût normalement (œufs et nourriture).</p>	<p>Si l'oiseau additionnel possède un pouvoir «Pose», il est déclenché quand il est posé.</p>
<p>BRUANT JAUNE</p> <p>FAUVETTE DE MOLTONI</p> <p>BERGERONNETTE GRISE</p>	<p>FIN DE MANCHE : Si vous avez utilisé les 4 actions différentes lors de cette manche, jouez un autre oiseau. Payez son coût normalement (œufs et nourriture).</p>	<p>Si l'oiseau additionnel possède un pouvoir «Pose» ou «Fin de manche», il est déclenché quand il est posé.</p>
<p>BÉCASSEAU MAUBÈCHE</p> <p>BARGE À QUEUE NOIRE</p>	<p>POSE : Piochez 1 carte Bonus. Puis piochez 3 🍀 et gardez-en 1.</p>	
<p>SITTELLE CORSE</p>	<p>POSE : Piochez 1 carte Bonus. Puis gagnez 1 🍷 de la mangeoire.</p>	<p>Vous pouvez regarder la carte Bonus que vous avez piochée avant d'appliquer la 2^e partie de ces actions.</p>
<p>HARFANG DES NEIGES</p> <p>OUTARDE CANEPETIÈRE</p>	<p>POSE : Piochez 1 carte Bonus. Puis gagnez 1 🍀 ou pondez 1 O sur un oiseau.</p>	
<p>TOURTERELLE DES BOIS</p>	<p>POSE : Piochez 1 carte Bonus. Puis gagnez 1 🍷 de la mangeoire, ou pondez 1 O sur un oiseau, ou piochez 1 🍀.</p>	

RÈGLES ADDITIONNELLES DE L'AUTOMATE

CRÉÉ PAR DAVID STUDLEY

Toutes les règles de l'automate de *Wingspan* continuent de s'appliquer, sauf mention contraire dans ces lignes.

CARTES BONUS DE L'AUTOMATE — Cette extension contient deux cartes Bonus réservées à l'Automate. Durant la mise en place, au lieu de piocher une carte Bonus au hasard, vous pouvez choisir une de ces 2 cartes et la donner à l'Automate.

Note : La carte Société Protectrice des Automates (SPA) a un effet plus prononcé sur le décompte de fin de partie lorsqu'elle est combinée à ces cartes Bonus de l'Automate. Nous vous conseillons d'éviter de les utiliser en même temps, jusqu'à ce que vous soyez prêt à relever un défi plus difficile.

NOUVELLES CARTES DE DÉCOMPTE D'OBJECTIFS DE FIN DE MANCHE — Les 2 nouvelles cartes de décomptes d'objectifs de l'Automate donnent les valeurs pour le décompte des nouvelles tuiles Objectif contenues dans cette extension.

POUVOIRS DE VOL — Les pouvoirs de certains oiseaux permettent de « voler » un autre joueur. Lorsque vous activez un pouvoir de ce type, vous pouvez voler l'Automate seulement s'il a au moins un cube sur la tuile de l'objectif de la manche. (Vous ne retirez aucun cube.) Sinon, vous ne gagnez rien lors de l'activation. Tout ce que vous gagnez provient de la réserve et, comme d'habitude, l'Automate ne gagne rien.

POUVOIRS BLEUS — Pour les pouvoirs de fin de manche qui vous demandent de choisir « un autre joueur », ou « un joueur (vous inclus) », l'Automate compte comme ayant autant de ressources demandées que le nombre de cubes qu'il a sur la tuile d'objectif de la manche en cours.



Exemple : le Vautour fauve demande au joueur de « Choisir 1 joueur (vous inclus). Stockez 1 [Symbole de réserve] de la réserve sur cet oiseau pour chaque [Symbole de réserve] possédé par ce joueur. » Si l'Automate a 2 cubes sur la tuile Objectif, placez 2 [Symbole de réserve] sur cet oiseau. Si vous avez 3 [Symbole de réserve] sur votre plateau Joueur, placez alors 3 [Symbole de réserve].

CRÉDITS

- Les informations sur les oiseaux proviennent du Handbook of Birds of the World Alive (www.hbw.com) et du Collins Bird Guide (HarperCollins.co.uk).
- Les sources photographiques pour les oiseaux proviennent de Levent Akduman, Glenn Bartley, Jordi Bas, Rob Belterman, Roman T. Brewka, Mika Bruun, Clive Brown, Paul Cools, Joost De Smet, Patrick Donini, Jesús Giraldo, Stanislav Harvančík, Mattias Hofstede, Howard Kearley, Rubén Domingo Martínez, Rob Van Mourick, Alan Murphy, Gary Spicer, Anders Svensson, Jonathan Tollin, Stefano Unterthiner, Rob Van Mourick, Morten Winness.
- 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.



STONEMAIER
GAMES

