

Wingspan

Mise en place

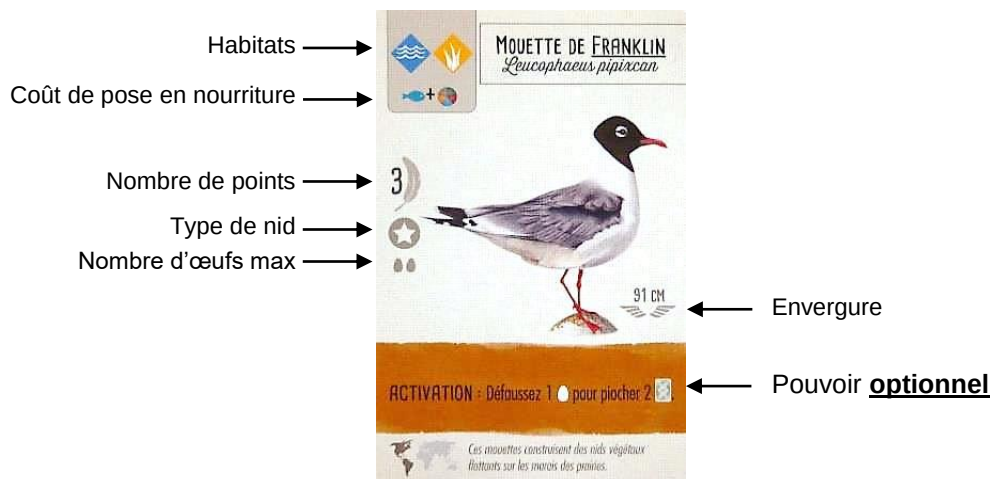
- À portée :
 - La pioche des  oiseau face cachée.
 - 3  face visible → sur le plateau oiseaux.
 - Les œufs et les jetons nourriture ( fruit,  poisson,  invertébré,  rongeur,  graine), en stock illimité.
 - Les 5  dés → dans la mangeoire.
 - Le plateau objectifs, face verte (majorité d'objectifs remplis) ou bleue (nombre d'objectifs remplis).
 - 4 tuiles objectif → sur le plateau objectifs. Retirer du jeu le reste des tuiles.
 - La pioche des  bonus face cachée.
- Chacun reçoit :
 - 1 plateau.
 - Les 8 cubes action à sa couleur.
 - 5 jetons ( +  +  +  + ), 5  et 2 .

Choisir 1 , et défausser l'autre.

Chaque  gardée coûte 1 jeton. Défausser les  rejetées.
- Le 1^{er} joueur prend le marqueur 1^{er} joueur.

	1 jeton nourriture au choix
	Type de nid au choix. Peut changer à tout moment.

Les jetons des joueurs sont visibles de tous.
Les cartes sont visibles ou cachées, au choix.



Si une pioche est vide, mélanger sa défausse.

Si la mangeoire est vide, relancer aussitôt les 5 .

Prendre 1  = Prendre 1 jeton associé à portée (1 jeton max / .

Poser le jeton dans sa réserve. Écarter le .

Chaque fois qu'un joueur doit utiliser la mangeoire :

S'il n'y a qu'1 , ou si tous les  ont la même face ⇒ Il peut relancer les 5 .

Déroulement d'une manche

Manche	À partir du 1 ^{er} joueur ♀, chacun joue 1 action, jusqu'à utiliser tous les cubes. Entre ses actions, chacun active 1 fois chaque pouvoir 1 fois entre 2 tours de son plateau.
Fin manche	a) Chacun reprend les cubes de son plateau. b) Chacun pose 1 cube sur l'objectif de la manche en cours, selon sa position. c) Défausser les  restantes sur le plateau oiseaux, et piocher 3 nouvelles  . d) Le joueur à gauche du 1 ^{er} joueur devient 1 ^{er} joueur.

Actions

Jouer un oiseau 	a) Choisir 1  de sa main. La poser sur la case libre la + à gauche d'un habitat indiqué. 5  max / habitat. b) Poser 1 cube en haut de la colonne associée ⇒ Indique le coût de pose en œufs (0 à 2). Défausser les œufs de son plateau, puis déplacer le cube à gauche. c) La  indique le coût de pose en jetons (0 à 3). Défausser les jetons <u>de sa réserve</u> . 2 jetons quelconques = 1 jeton au choix.  d) Activer le pouvoir POSE de la  .								
SOIT Gagner de la nourriture SOIT Pondre des œufs SOIT Piocher des cartes oiseau	a) Poser 1 cube sur la case libre la + à gauche d'un habitat, et activer cette case. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habitat</th><th>Effet</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Forêt</td><td>Prendre 1 à 3  de la mangeoire.  ⇒ Optionnel : Défausser 1  max de sa main pour 1  en +.</td></tr> <tr> <td> Prairie</td><td>Prendre 2 à 4 œufs à portée.  ⇒ Optionnel : Défausser 1 jeton max <u>de sa réserve</u> pour 1 œuf en +. Poser les œufs sur son plateau. Défausser les œufs reçus en trop.</td></tr> <tr> <td> Marais</td><td>Piocher 1 à 3 , chacune au choix de la pioche ou du plateau oiseaux.  ⇒ Optionnel : Défausser 1 œuf max de son plateau pour 1  en +.</td></tr> </tbody> </table> b) Activer les pouvoirs ACTIVATION des  de l'habitat, en déplaçant le cube, <u>de droite à gauche</u> . c) Si besoin, piocher pour remplir le plateau oiseaux.	Habitat	Effet	 Forêt	Prendre 1 à 3  de la mangeoire.  ⇒ Optionnel : Défausser 1  max de sa main pour 1  en +.	 Prairie	Prendre 2 à 4 œufs à portée.  ⇒ Optionnel : Défausser 1 jeton max <u>de sa réserve</u> pour 1 œuf en +. Poser les œufs sur son plateau. Défausser les œufs reçus en trop.	 Marais	Piocher 1 à 3  , chacune au choix de la pioche ou du plateau oiseaux.  ⇒ Optionnel : Défausser 1 œuf max de son plateau pour 1  en +.
Habitat	Effet								
 Forêt	Prendre 1 à 3  de la mangeoire.  ⇒ Optionnel : Défausser 1  max de sa main pour 1  en +.								
 Prairie	Prendre 2 à 4 œufs à portée.  ⇒ Optionnel : Défausser 1 jeton max <u>de sa réserve</u> pour 1 œuf en +. Poser les œufs sur son plateau. Défausser les œufs reçus en trop.								
 Marais	Piocher 1 à 3  , chacune au choix de la pioche ou du plateau oiseaux.  ⇒ Optionnel : Défausser 1 œuf max de son plateau pour 1  en +.								

Fin du jeu : Après la 4^e manche, le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, avec le + de jetons en réserve.

+ 0 à 9 /  posée, +? / .

+? / objectif.

Majorité : Si égalité, marquer la Σ des points des places concernées / le nombre de joueurs à égalité (arrondi <). Un objectif rempli 0 fois rapporte 0.

+1 / œuf ou jeton sur une .

+1 /  sous une .