

WINGSPAN

2 a 5 Jogadores (Recomendado: 3), Max. Mão: ∞

Preparação

Última Atualização: 04/03/2023

- **Cartas de Aves:** revele 3 cartas sobre o suporte plástico, ao lado do baralho.

- **Cartas Bônus:** embaralhe as 26 cartas ao lado.

- Jogue os 5 dados na Torre de Comedouro.

- **Tabuleiro de Objetivos:** escolha o lado (azul é o menos competitivo) e coloque 8 Peças de Objetivos aleatórias.

- **Cada jogador recebe:**

- 8 cubos de ação de uma cor
- 2 cartas de bônus aleatórias: escolha uma, descarte a outra
- 5 fichas de comida (1 de cada tipo)
- 5 cartas de aves aleatórias: descarte quantas quiser. Para cada carta mantida, descarte uma ficha de comida.
- Marcador de 1º Jogador

Turno de Jogo

- Cada partida dura 4 rodadas e os jogadores alternam turnos, em sentido horário, realizando **uma** ação por vez, até acabarem seus cubos de ação, caracterizando o fim de uma rodada.

1- Jogar uma Carta de Ave:

- Observe o habitat e o custo de comida de cada ave no canto superior direito.
-  : não há custo de comida para jogar essa ave.
-  =  : gaste quaisquer 2 fichas de comida no lugar de qualquer 1 ficha de comida.
- Coloque um cubo de ação na linha "Jogue uma Ave", sobre a coluna desejada.
- Coloque a ave no espaço vazio mais a esquerda do seu aviário, em um dos três habitats escolhidos.
- Poderes do tipo "Quando Jogada" podem ser ativados.
- Todas as colunas, exceto a primeira, exigem que um ovo (2ª e 3ª colunas) ou dois ovos (4ª e 5ª colunas) sejam descartados de qualquer ave em seu aviário ao jogar uma Carta de Ave.
- Termine seu turno colocando o cubo de sobre o texto "Jogue uma Ave".

2- Ganhe Comida e Ative as Aves das Florestas:

- Coloque um cubo de ação no espaço vazio mais a esquerda na linha "Ganhe Comida" e ganhe uma ficha de comida para cada dado descrito no espaço com o cubo de ação. Remova esses dados do Comedouro e pegue a ficha de comida correspondente a face do dado.
- Certos espaços permitem que você descarte **uma** Carta de Ave da sua mão para selecionar um dado a mais, e ganhar **uma** ficha de comida extra.
- **Comedouro** Re-role os dados assim que a torre ficar vazia. Você **pode** re-rolar todos os dados se em qualquer momento todos apresentarem a mesma face (mesmo se houver apenas 1 dado)
- Depois disso, mova o cubo da direita para a esquerda, ativando todas as aves com poderes marrons "Quando Ativado" (essas ativações são opcionais).
- Termine o turno colocando o cubo em "Ganhe Comida".

3- Bote Ovos e Ative as Aves dos Campos:

- Funciona de forma similar a ação anterior, contudo ao invés de ganhar comida, você coloca aquela

quantidade de ovos em quaisquer aves em seu aviário que ainda possam carregar ovos.

- Excesso de ovos são perdidos.
- Certos espaços permitem descartar **uma** ficha de comida qualquer para colocar **um** ovo extra.
- Há 4 tipos de ninhos:  plataforma,  tigela,  cavidade,  solo, ou  coringas, os quais são importantes para objetivos de final de rodada e cartas bônus.
- Mova o cubo para a esquerda ativando os poderes marrons, e termine o turno colocando-o em "Bote Ovos".

4- Compre Cartas e Ative as Aves dos Pântanos:

- Siga as regras das ações anteriores.
- Com esta ação, compre uma quantidade de Cartas de Aves igual a descrita no espaço escolhido. Escolha dentre as 3 cartas reveladas, ou pegue do topo do baralho.
- Certos espaços permitem descartar **um** ovo de qualquer lugar do aviário para comprar **uma** carta extra.
- Mova o cubo para a esquerda ativando os poderes marrons, e termine o turno colocando-o em "Comprar Cartas de Ave".
- Apenas após passar o turno é que as cartas reveladas devem ser repostas.

- **Final da Rodada:** após todos os jogadores terem colocado seu último cubo.

- Todos recolhem seus cubos.
- Pontue no Tabuleiro de Objetivos da Rodada 1. Um cubo de cada jogador ficará permanentemente nesse tabuleiro a cada rodada. Conte quantos itens exigidos na peça de objetivo daquela rodada cada jogador tem:
Azul: até um máximo de 5 e coloque os cubos no local correspondente.
Verde: em caso de empates, todos os cubos dos jogadores empatados devem ficar no mesmo espaço, deixando uma quantidade de espaços seguintes sem cubos igual ao número de jogadores empatados ٢.
- **A cada rodada haverá um cubo de ação a menos disponível para ser usado durante os turnos.**
- Descarte todas as aves reveladas, e revele três novas.
- Passe o marcador de 1º Jogador para a esquerda.

Estocar (Marrom)

Coloque fichas de comida sobre a Carta de Ave com esse poder sem que for ativada. Essas fichas de comida não podem ser gastas, e valerão pontos no final do jogo.

Uma Vez Entre Turnos (Rosa)

Esses poderes podem ser ativados nos turnos dos seus oponentes. Avise aos jogadores que este poder está em jogo. Você pode utilizar um poder rosa **apenas uma vez** entre cada um dos seus turnos (se um oponente desencadeá-la).

Final de Jogo

O jogo termina após a 4ª Rodada.

- Some as pontuações das Cartas de Ave em seu aviário.
- Revele as Cartas Bônus e some a pontuação descrita.
- Calcule os pontos do Tabuleiro de Objetivos.
Verde: cada jogador recebe a pontuação descrita no espaço que seus cubos ocupam. Em caso de empate, cada jogador empatado recebe uma pontuação igual ao valor do espaço em que os cubos empatados estão, somado aos espaços que foram deixados vazios, dividido pelo número de jogadores empatados.
- Ganhe 1 ponto para cada **Ovo**, ficha de comida **Estocada** e cartas **Enfiadas** em seu aviário.

Em caso de empate, aquele com mais fichas de comida não usadas ganha.