

WINGSPAN

UN JOG COMPETITIV DE COLECȚIONARE A PĂȘĂRILOR, BAZAT PE CONSTRUIREA ȘI EXPLOATAREA UNUI MOTOR DE RESURSE, PENTRU 1-5 JUGĂTORI

Realizat de Elizabeth Hargrave

Ilustrat de Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo și Beth Sobel

Sunteți niște entuziaști ai păsărilor – cercetători, pasionați de păsări, ornitologi și colecționari – căutând să descoperiți și să atrageți cele mai bune păsări în aviarul vostru. Fiecare pasăre dezvoltă un lanț de combinații puternice într-unul din habitatele voastre. Fiecare habitat se concentrează pe un aspect cheie al dezvoltării aviarului vostru:

- Obține jetoane cu hrană cu ajutorul zarurilor speciale aruncate într-un turn – recipientul cu mâncare pentru păsări.
- Depune ouă folosind ouăle miniaturi disponibile într-o varietate de culori.
- Mărește-ți colecția de păsări, trăgând din sutele de cărți unice cu păsări.

Câștigător este jucătorul cu cele mai multe puncte acumulate de la păsări, cărți bonus, obiective de final de rundă, ouă, hrană depozitată sau păsări ascunse.

COMPONENTE

1 regulament

1 Anexă

1 planșa pentru obiective



1 tăviță pentru păsări



5 planșe pentru jucători



1 turn-recipient cu mâncare pentru păsări



1 carnețel de punctaj



170 de cărți cu păsări



26 de cărți bonus



75 de ouă miniaturale



5 zaruri speciale din lemn



40 de cuburi de acțiune din lemn



103 jetoane cu hrană



8 cartonașe cu obiective



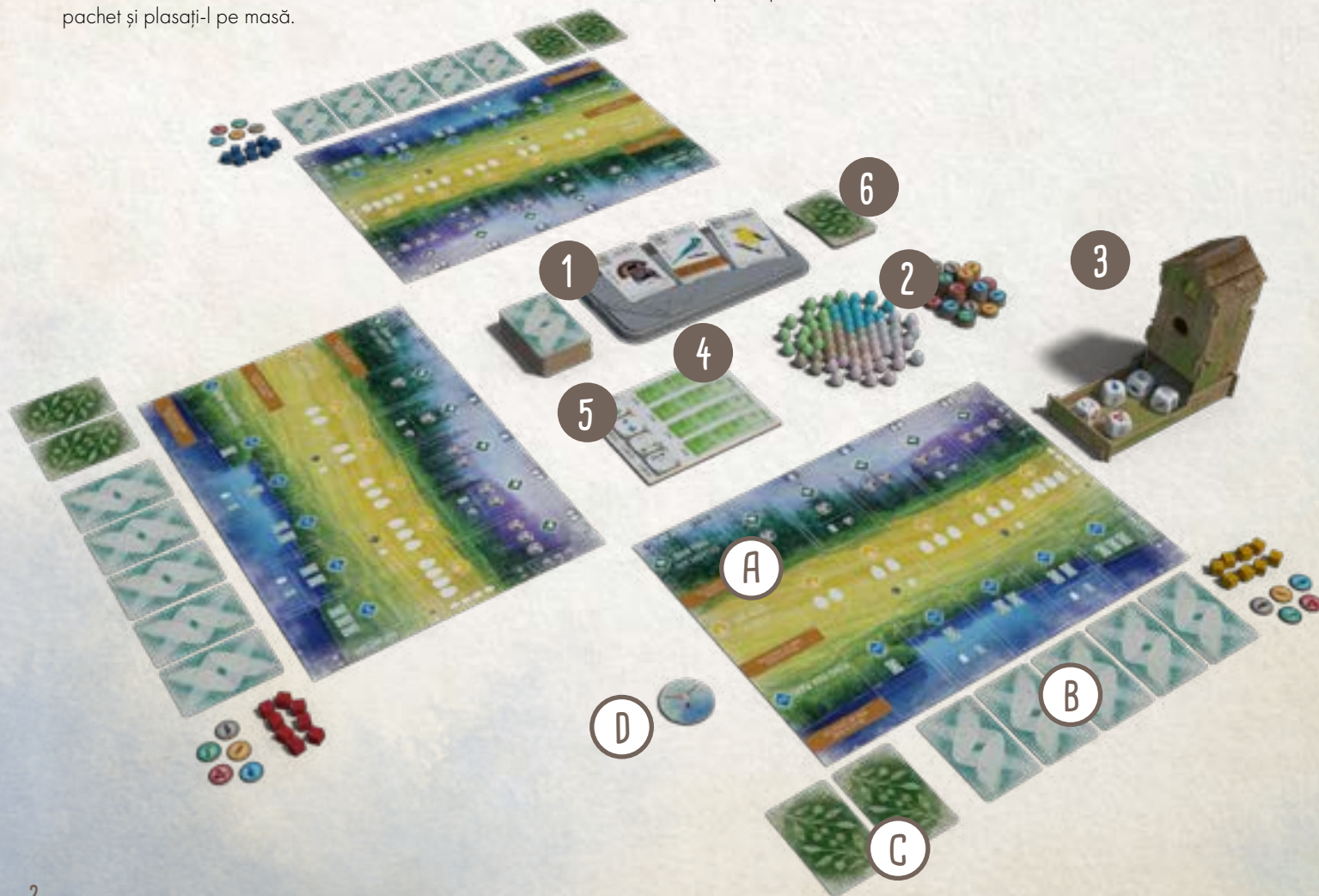
1 jeton pentru primul jucător








PREGĂTIRE JOC

COMPONENTE GENERALE

- CĂRȚI CU PĂSĂRI.** Amestecă pachetul de cărți. Plasează-l lângă tăvița de păsări apoi pune în tăviță cu fața în sus 3 cărți cu păsări.
- STOC DE PIESE.** Pune toate jetoanele cu hrană și ouăle la îndemână. Aceste piese sunt accesibile pentru toți jucătorii.
- RECIPIENT CU MÂNCARE PENTRU PĂSĂRI.** Aruncă zarurile de hrană în turn.
- PLANȘA PENTRU OBIECTIVE.** Alege tipul de obiective cu care veți juca și plasează tabla pentru obiective pe masă cu partea dorită în sus:
 - VERDE:** Pentru un joc cu o competiție directă mai strânsă pentru realizarea obiectivelor, alege fața care indică primul, al doilea și al treilea loc pentru fiecare obiectiv. Această variantă este implicită.
 - ALBASTRU:** Pentru un joc cu competiție directă mai redusă între jucători, alege partea care acordă 1 punct pentru fiecare element realizat. Aceasta este recomandată pentru începători.
- CARTONAȘE CU OBIECTIVE.** Amestecă toate cartonașele cu obiective fără să te uiji la ele (au față dublă). Plasează 1 cartonaș cu obiective (cu fața aleasă la întâmplare) pe fiecare dintre cele patru spații libere ale tablei pentru obiective. Pune înapoi în cutie cartonașele rămase.
- CĂRȚILE BONUS.** Amestecă cărțile bonus într-un pachet și plasați-l pe masă.



PREGĂTIRE JUCĂTORI

- A. Fiecare jucător primește:
- 1 planșă de jucător
 - 2 cărți bonus alese aleatoriu
 - 5 cărți cu păsări alese aleatoriu
 - 8 cuburi de acțiune de o culoare
 - 5 jetoane cu hrană (1 din fiecare tip: , , , , )
- Pe timpul jocului poți păstra secretă mâna de cărți sau o poți arăta celorlalți jucători.
- B. Păstrează până la 5 cărți cu păsări și decartează-le pe celelalte. **Pentru fiecare carte cu păsări pe care o păstrezi, trebuie să decartezi un jeton cu hrană.** Vei dori probabil să păstrezi jetoanele cu hrană indicate în partea din stânga sus a cărților cu păsări pe care le-ai selectat. *De exemplu ai putea păstra 2 cărți cu păsări și 3 jetoane cu hrană sau ai putea păstra 4 cărți cu păsări și 1 jeton cu hrană.*
- C. Alege 1 carte bonus pe care să o păstrezi și decartează-o pe cealaltă. Te poți uita la cărțile bonus în timp ce selectezi ce păsări vei păstra (și viceversa).
- D. Selectează aleatoriu primul jucător, acesta va primi jetonul pentru primul jucător.

Acesta este un regulament detaliat, dar poți totuși învăța întregul joc din Ghidul de Referință Rapidă (pagina 2 a Anexei). Îți recomandăm utilizarea ghidului dacă înveți jocul în timp real cu prietenii/familia.



SFAT: Când selectezi cărți cu păsări, gândește-te cum te pot ajuta acestea să obții cât mai repede în timpul jocului mai multe cărți sau hrană. În mod special puterile de culoare maro pot fi de ajutor!



PREZENTARE GENERALĂ

Wingspan se joacă pe parcursul a 4 runde. În timpul fiecărei runde jucătorii joacă o acțiune pe rând, în sensul acelor de ceasornic, până când fiecare dintre ei și-a epuizat toate cuburile sale de acțiune.

STRUCTURA UNEI TURE

Pe tura ta, vei putea efectua 1 dintre cele 4 acțiuni, așa cum este indicat pe partea stângă a planșei tale:

- Joacă o pasăre din mână;
- Obține hrană și activează puterile păsărilor de pădure;
- Depune ouă și activează puterile păsărilor de câmpie;
- Trage cărți cu păsări și activează puterile păsărilor de mlaștină.

Pentru a plasa o pasăre din mână într-un habitat, plasează un cub de acțiune pe o poziție Joacă o Pasăre, deasupra locului unde vei juca pasărea. Plătește costul păsării în hrană și ouă, apoi plasează pasărea pe planșa ta, declanșând doar puterea acelei păsări „CÂND ESTE JUCATĂ” (dacă există vreuna).

Acțiunile Obține Hrană, Depune Ouă și Trage Cărți cu Păsări urmează aceeași procedură din 3 pași (numerele sunt notate pe imaginea planșei de jucător de mai jos):

1. Alege un habitat de pe planșa ta și plasează un cub de acțiune pe **prima locație liberă din stânga** din acel rând. Obține beneficiul acelei locații.
2. Mută cubul de acțiune de la **dreapta la stânga**, activând oricare pasăre cu o putere „CÂND ESTE ACTIVATĂ” de culoare maro din acel rând. Fiecare putere este opțională.
3. Când cubul de acțiune ajunge în marginea din stânga, lăsa-l acolo. Tura ta s-a terminat.

NOTA REALIZATORULUI: Primele ture vor fi foarte simple pentru că acționezi astfel încât să atragi câteva păsări în aviarul tău. Poți chiar alege aceeași acțiune de mai multe ori, ceea ce este absolut permis! Descrieri mai detaliate ale acțiunilor se găsesc la paginile 6-9.



STRUCTURA UNEI RUNDE

Când toți jucătorii și-au plasat toate cuburile de acțiune, runda s-a încheiat. Urmăți acești pași în ordine:

1. **Îndepărtați toate cuburile de acțiune de pe planșa voastră.**
2. **Notați punctajul obiectivului de final de rundă** al celei pe care tocmai ați terminat-o.
3. **Decartați toate cărțile cu păsări aflate cu fața în sus pe tăviță de păsări și realimentați-o cu cărți din pachet.**
4. **Dați mai departe jețonul de prim (pentru primul) jucător în sensul acelor de ceasornic** către jucătorul următor.

Utilizați 1 din cuburile de acțiune pentru a vă marca punctajul pentru obiectivul de final de rundă. Drept urmare, veți avea cu câte 1 cub de acțiune mai puțin de utilizat la fiecare rundă:

- Runda 1: 8 ture per jucător
- Runda 2: 7 ture per jucător
- Runda 3: 6 ture per jucător
- Runda 4: 5 ture per jucător

FINALUL JOGULUI ȘI PUNCTAJUL

Jocul se încheie la terminarea Runderi 4. Utilizați carnețelul de punctaj pentru a aduna următoarele:

- Punctele pentru fiecare carte pasăre prezentă pe planșa voastră (tipărite pe cărți)
- Punctele pentru fiecare carte bonus (tipărite pe cărți)
- Punctele pentru obiectivele de final de rundă (indicate pe tabla pentru obiective)
- 1 punct pentru fiecare:
 - » ou de pe o carte pasăre
 - » jețon cu hrană depozitat pe o carte pasăre
 - » carte ascunsă sub o carte pasăre

Jucătorul care are cele mai multe puncte câștigă. În cazul unei egalități, jucătorul cu cele mai multe jețoane cu hrană neutilizate câștigă. Dacă jucătorii încă se află la egalitate, aceștia împart victoria.

MAI MULȚI JUCĂTORI					
NUMĂR DE CĂRȚI	PĂSĂRI				
	CĂRȚI BONUS				
	OBIECTIVE DE FINAL DE RUNDĂ				
1 PUNCT FIECARE	OUĂ				
	HRANĂ PE CĂRȚI				
	CĂRȚI ASCUNSE				
TOTAL					

NOTA REALIZATORULUI: Pe măsură ce jocul avansează, jucătorii au mai puține acțiuni, dar puterile păsărilor creează combinații puternice deoarece păsările se adună în fiecare rând al planșelor de jucător.

PUNCTE



CELE PATRU ACȚIUNI

În fiecare tură, efectuați 1 acțiune. Această secțiune descrie în detaliu fiecare acțiune.



OPȚIUNEA 1. JOACĂ O PASĂRE DIN MÂNĂ

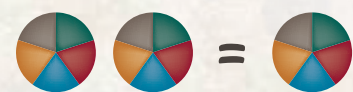
Înainte de a juca o pasăre din mână, ia în considerare habitatul, cerințele de hrană și costul în ouă al acesteia. Fiecare pasăre are cerințe de habitat și hrană, indicate în colțul stânga sus al cărții. În plus, poate exista un cost în ouă indicat în partea superioară a coloanei în care joci pasărea (nu există niciun cost în ouă pentru prima coloană). Dacă nu îți permiți să plătești costul întreg, nu poți juca pasărea.

CÂND ALEGI SĂ JOGI O PASĂRE, PROCEDEAZĂ ASTFEL:

1. **Selectează din mână o carte pasăre pentru a o juca și plasează un cub de acțiune în partea superioară a coloanei în care vei juca pasărea.** Plătește costul corespunzător în ouă (dacă există) renunțând la numărul respectiv de ouă de la orice pasăre de pe planșa ta. Pentru a juca o pasăre în coloana 2 sau 3, trebuie să renunți 1 ou. În coloana 4 sau 5, trebuie să renunți la 2 ouă.
2. **Plătește costul păsării în hrană.** Decartează jetoane cu hrană (jetoanele trebuie să fie disponibile lângă planșa ta, nu jetoane cu hrană depozitate pe cărți de păsări, un concept care va fi explicat mai târziu). Cele 5 tipuri de hrană sunt:



ORICE HRANĂ: Dacă cerința de hrană a unei păsări include o pictogramă ORICE HRANĂ, poți utiliza oricare dintre cele 5 tipuri de hrană pentru ea.



Atunci când joci păsări, poți consuma oricare 2 jetoane cu hrană în locul oricărui 1 alt jeton cu hrană. Acest schimb nu poate fi folosit în timpul altor părți ale jocului. De exemplu, dacă ai nevoie de 1 pește, ai putea utiliza în schimb oricare alte 2 jetoane cu hrană.

FĂRĂ HRANĂ: Un cerc tăiat oblic înseamnă că o pasăre nu are un cost de hrană.

NOTA REALIZATORULUI: Aceste tipuri de hrană sunt foarte generice. De exemplu, simbolul pentru nevertebrate este un miriapod, dar anumite păsări mîncătoare de nevertebrate se specializează în schimb în insecte zburătoare sau înotătoare (sau crustacee).

HABITAT

HRANĂ



OPȚIUNEA 2. OBTINE HRANĂ ȘI ACTIVEAZĂ PUTERILE PĂSĂRILOR DE PĂDURE

Hrana este folosită în primul rând pentru a plăti costul cărților cu păsări când le joci. Opțiunile tale de a obține hrană sunt indicate de zarurile din recipientul cu mâncare pentru păsări, care va fi golit și realimentat în mod repetat pe tot parcursul jocului.

CÂND ALEGI SĂ OBTII HRANĂ, PROCEDEAZĂ ASTFEL:

1. **Plasează un cub de acțiune în prima locație liberă din stânga pe rândul „obține hrană” de pe planșa ta și obține cantitatea de hrană indicată de zarurile pe care le selectezi din recipientul cu mâncare pentru păsări.**

Pentru fiecare hrană pe care o obții (1 Jeton pentru fiecare simbol de pe zar):

- Îndepărtează un zar din recipientul cu mâncare pentru păsări și așează-l pe masă.
- Obține un jeton cu hrană corespunzător pictogramei de pe zar și plasează-l lângă planșa ta. Jetoanele cu hrană sunt informații publice.

Întotdeauna obții 1 jeton cu hrană per zar. Cu fața zarului care indică un insectă, obții 1 un jeton din oricare tip (nu 2 jetoane).

2. **Dacă locația în care ai plasat cubul de acțiune indică o conversie bonus carte-în-hrană, poți decarta cel mult 1 carte pasăre din mână pentru a obține un jeton adițional de hrană.** Acest lucru este opțional. Când obții acest jeton adițional de hrană, trebuie să alegi dintre zarurile rămase în recipientul cu mâncare pentru păsări.

3. **Activează oricare putere de culoare maro de la păsările tale de pădure, de la dreapta la stânga.** Toate puterile sunt opționale. Finalizează tura plasând cubul de acțiune în partea stângă a rândului „obține hrană”.



Exemplu: Obține 1 jeton cu hrană de la un zar, apoi poți decarta 1 carte pasăre pentru a obține un alt jeton cu hrană de la un alt zar. Apoi, poți activa puterea de pe cartea pasăre.

PUTERE



ADMINISTRAREA RECIPIENTULUI CU MÂNCARE PENTRU PĂSĂRI

Recipientul cu mâncare pentru păsări are o tăviță care poate conține cele 5 zaruri de hrană. Zarurile îndepărtate din recipientul cu mâncare pentru păsări când un jucător a obținut hrană vor rămâne în afara tăviței până când recipientul cu mâncare pentru păsări este realimentat.

Dacă tăvița recipientului cu mâncare pentru păsări este vreodată goală, aruncă toate cele 5 zaruri înapoi în turn. Dacă toate zarurile din tăviță indică aceeași față (inclusiv dacă este doar 1 zar) și urmează să obții hrană din orice motiv, poți mai întâi să arunci toate cele 5 zaruri înapoi în recipientul cu mâncare pentru păsări. (se consideră ca o față unică.)

ADMINISTRAREA JETOANELOR CU HRANĂ

Nu există nicio limită cu privire la câte jetoane cu hrană poți avea lângă planșa sau pe cărțile tale cu păsări (unele cărți cu păsări permit să depozitezi hrană pe ele până la finalul jocului) și nici cu privire la jetoanele cu hrană din stoc. În eventualitatea improbabilă în care în stoc nu există un anumit tip de jeton cu hrană, folosește un înlocuitor temporar.



Dacă pe cartea pasăre sunt indicate simbolurile de habitate multiple, poți alege în ce habitat (rând) să o plasezi. Planșa ta te limitează la un maxim de 5 păsări în fiecare habitat.

4. **Dacă pasărea are o putere menționată la „CÂND ESTE JUCATĂ”, poți utiliza acea putere.** Alte puteri (de culoare maro sau roz) nu sunt utilizate atunci când este jucată pasărea. Jucarea unei păsări este singura acțiune care nu activează un rând de păsări.



OPȚIUNEA 3. DEPUNE OUĂ ȘI ACTIVEAZĂ PUTERILE PĂSĂRILOR DE PAJIȘTE

Ouăle fac parte din costul jucării cărților cu păsări din coloanele 2 – 5. Totodată, fiecare ou de pe cărțile cu păsări de pe planșa ta valorează 1 punct la finalul jocului.

CÂND ALEGI SĂ DEPUI OUĂ, PROCEDEAZĂ ASTFEL:

1. **Plasează un cub de acțiune în prima locație liberă din stânga pe rândul „depune ouă” de pe planșa ta și depune numărul de ouă ilustrat.**

Pentru a depune un ou, ia un ou miniatură din stoc (culoarea nu contează) și plasează-l pe o carte pasăre care are spațiu pentru el, conform limitei sale de ouă. Oul va rămâne acolo pentru restul jocului, dacă nu este folosit.

Poți depune ouă pe orice combinație de păsări (inclusiv toate pe 1 pasăre), dar fiecare pasăre are o limită de ouă.

Limita de ouă a unei păsări este indicată de pictogramele cu ouă. O carte pasăre nu poate deține niciodată mai multe ouă decât este indicat de această limită.

Este posibil să ai o capacitate mai mare de a depune ouă (pe baza planșei tale) decât spații disponibile pe păsările tale. Orice depășire peste limita de ouă se pierde.

2. **Dacă locația unde ai plasat cubul de acțiune indică o conversie bonus hrană-în-ou, poți plăti cel mult 1 jeton cu hrană pentru a depune un ou adițional.** Acest lucru este opțional.



Exemplu: Depune 2 ouă apoi poți plăti 1 hrană pentru a depune încă un ou. Apoi, poți activa puterea de pe cartea pasăre.

3. **Activează oricare putere de culoare maro de la păsările tale de pajiște, de la dreapta la stânga.** Toate puterile sunt opționale. Finalizează tura prin plasarea cubului de acțiune în partea stângă a rândului „obține ouă”.

ADMINISTRAREA OUĂLOR MINIATURALE

Nu există o limită a stocului de ouă. În eventualitatea improbabilă în care nu mai rămâne niciun ou în stoc, folosește un înlocuitor temporar.

TIPURI DE CUIBURI

Fiecare pasăre are o pictogramă pentru cuib sub scorul său. Aceste pictograme pot fi importante pentru obiectivele de final de rundă și cărțile bonus. Cele 4 tipuri de cuiburi sunt:



PLATFORMĂ



BOL



CAVITATE



SOL



Cuiburile stea pot fi folosite ca orice cuib. (Acele păsări construiesc cuiburi neobișnuite, care nu se încadrează în cele patru tipuri standard.) Aceste cuiburi pot fi cărți puternice deoarece pot fi contorizate în loc de orice alt tip de cuib pentru obiective, pentru cărțile bonus și pentru puterile păsărilor.

NOTA REALIZATORULUI: Limitele de ouă din Wingspan sunt toate corelate cu numărul de ouă pe care păsările le depun în realitate... dar diminuate pentru joc. Păsările cu un maxim de 6 ouă pot depune în realitate 15 sau chiar mai multe ouă pe an!

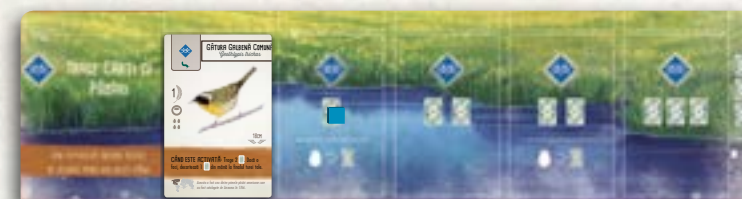


OPȚIUNEA 4. TRAGE CĂRȚI CU PĂSĂRI ȘI ACTIVEAZĂ PUTERILE PĂSĂRILOR DE MLAȘTINĂ

Cărțile disponibile pentru tragere sunt cele 3 cărți cu fața în sus de pe tăvița pentru păsări și cartea de deasupra din pachetul de cărți cu păsări.

CÂND ALEGI SĂ TRAGI CĂRȚI, PROCEDEAZĂ ASTFEL:

1. **Plasează un cub de acțiune în prima locație liberă din stânga pe rândul „trage cărți” de pe planșa ta și trage numărul de cărți ilustrate acolo fie din cărțile cu fața în sus de pe tăvița pentru păsări, fie din pachetul de cărți.** Nu există nicio limită pentru numărul de cărți din mână.
2. **Dacă locația unde ai plasat cuburile de acțiune indică o conversie bonus ou-în-carte, poți decarta cel mult 1 ou de la o pasăre de pe planșa ta pentru a trage o carte adițională.** Acest lucru este opțional. Ia 1 ou de pe una din cărți și înapoiază-l în stoc.



Exemplu: Trage 1 carte, apoi poți decarta 1 ou pentru a trage o altă carte. Apoi poți activa puterea de pe cartea pasăre.

3. **Activează oricare putere de culoare maro de la păsările tale de mlaștină, de la dreapta la stânga.** Toate puterile sunt opționale. Finalizează tura prin plasarea cubului de acțiune în partea stângă a rândului „trage cărți”.

ADMINISTRAREA PACHETULUI DE CĂRȚI CU PĂSĂRI

Deoarece tragi cărți cu fața în sus, acestea nu sunt realimentate imediat. În schimb, așteaptă până la finalul turei tale înainte de realimentarea spațiilor goale de pe tăvița pentru păsări. Dacă pachetul de cărți cu păsări se termină vreodată în timpul jocului, reamestecă toate cărțile decartate pentru a forma un nou pachet.

La finalul fiecărei runde, decartază orice carte rămasă cu fața în sus și reprovizionează tăvița cu 3 cărți noi cu păsări.



NOTA REALIZATORULUI: Wingspan include 170 din cele 914 specii de păsări găsite în America de Nord. Harta din partea de jos a fiecărei cărți pasăre indică pe ce continent trăiește aceasta.

PUTERILE PĂSĂRILOR

PUTERILE DE PE CĂRȚILE CU PĂSĂRI SE ÎMPART ÎN 3 CATEGORII:

CÂND ESTE ACTIVATĂ (MARO): Aceste puteri pot fi activate de la dreapta la stânga ori de câte ori folosești habitatul corespunzător.

DEPOZITARE: Aceasta se referă la așezarea unui jeton hrană pe o carte pasăre (pasărea economisește hrană pentru mai târziu). Nu poți consuma acel jeton pentru hrană. În schimb, el valorează un punct la finalul jocului. Dacă rămâi fără jetoane pentru hrană, poți depozita cărți în loc (folosește cărți decartate).

Acesta arată că pasărea este prădătoare.

VÂNTURELUL AMERICAN
Falco sparverius

5

CÂND ESTE ACTIVATĂ: Aruncă toate zarurile care nu sunt în recipientul cu mâncare pentru păsări. Dacă oricare indică , obține 1 și depozitează-l pe această carte.

Vânturelul detectează răzătoare după urina lor și va stoca ce rămâne din acestea pentru mai târziu.

PELICANUL ALB AMERICAN
Pelecanus erythrorhynchos

5

CÂND ESTE ACTIVATĂ: Decartează un pentru a ascunde 2 din pachet sub această carte.

Pelicani cooperază pentru a aduna pești în grupuri și a-i scoate afară mai ușor.

ANVERGURA ARIPILOR: Anvergura aripilor fiecărei păsări este utilizată pentru compararea unor abilități ale păsărilor.

Aceasta arată că puterea păsării implică ascunderea altor cărți cu păsări sub ea pentru a reprezenta formarea unui stol. Fiecare carte ascunsă valorează un punct la finalul jocului.

O DATĂ ÎNTRE TURE (ROZ):

Aceste puteri pot fi declanșate când este rândul adversarilor. Poți utiliza o putere de culoare roz doar o dată între turele tale (dacă un adversar o declanșează). Recomandarea e ca fiecare jucător să spună celorlalți care este puterea și ce o activează. Jucătorii ar trebui să se ajute reciproc pentru a observa când o pasăre cu o putere de culoare roz ar trebui activată.

PASĂREA REGALĂ ORIENTALĂ
Tyrannus tyrannus

2

O DATĂ ÎNTRE TURE: Când un alt jucător joacă o carte , obține 1 de la provizii.

Pasărea regală își etalează creasta portocalie în timp ce își apără teritoriul.

CÂND ESTE JUCATĂ (FĂRĂ CULOARE): Aceste puteri pot fi activate doar când o pasăre este jucată (niciodată din nou după ce joci pasărea).

MIERLA ALBASTRĂ DE MUNTE
Sialia currucoides

4

CÂND ESTE JUCATĂ: Joacă o a doua carte din . Plătește costul său normal.

Aceste păsări pot fi găsite deocamdată, din prini și până în zonele alpine.

Anexa conține descrieri ale tuturor puterilor păsărilor.

Puterile păsărilor sunt întotdeauna opționale. De exemplu, dacă nu vrei să decartezi o carte prin ascunderea ei sub o pasăre în stol, nu trebuie să o faci.

FINALUL RUNDEI

Când jucătorii și-au plasat toate cuburile de acțiune disponibile (1 cub pe tură), runda se încheie. La finalul rundei:

1. **Îndepărtează toate cuburile de acțiune de pe planșa ta.**
2. **Notează punctajul obiectivului de final de rundă** pentru runda pe care tocmai ai terminat-o.
3. **Decartează toate cărțile cu păsări aflate cu fața în sus pe tăvița de păsări și trage altele.**
4. **Mută jetonul primului jucător în sensul acelor de ceasornic** către jucătorul următor.

PUNCTAREA OBIECTIVELOR DE FINAL DE RUNDĂ

Obiectivele de final de rundă se bazează pe numărul de păsări și ouă pe care le ai într-un habitat dat sau tip de cuib. Pentru a indica punctele primite pentru acel obiectiv, **fiecare jucător trebuie să plaseze un cub de acțiune pe planșa pentru obiective** (chiar dacă ai făcut 0 puncte). Tabla are 2 părți, fiecare utilizând o metodă diferită de punctare. Verde este implicită, dar cea albastră este recomandată pentru jucătorii începători.

VERDE: MAJORITATEA ELEMENTELOR CERUTE

Această metodă utilizează partea tablei pentru obiective care are spații pentru locul 1, 2 și 3.

RUNDA 1	CELE MAI MULTE	4	1	0	0
RUNDA 2	CELE MAI MULTE	5	2	1	0
RUNDA 3	CELE MAI MULTE	6	3	2	0
RUNDA 4	CELE MAI MULTE	7	4	3	0

La finalul rundei, numără cantitatea de elemente cerute. Jucătorii își compară rezultatele și își plasează cuburile de acțiune pe baza ierarhiei.

Dacă jucătorii se află la egalitate, plasează ambele cuburi pe locul la egalitate și nu acorzi nimănui locul următor. La finalul jocului, vei aduna punctele pentru acel loc și pentru locul următor (locurile următoare), apoi împarți la numărul jucătorilor care se află la egalitate și le rotunjești în jos (al patrulea loc marchează 0 puncte).

De exemplu, utilizând obiectivul care punctează 5, 2 sau 1 punct, dacă doi jucători se află la egalitate pentru locul 1, fiecare obține 3 puncte (5 + 2 împărțit la 2 jucători, rotunjit în jos). Nu acorda locul 2 niciunui alt jucător.

Trebuie să ai cel puțin 1 din elementele cerute pentru a obține puncte pentru un obiectiv. De exemplu, trebuie să ai cel puțin o pasăre de mlaștină pentru a obține puncte pentru obiectivul „cele mai multe păsări din habitatul de mlaștină”.

Dacă termini pe locul 4 sau 5, **trebuie totuși să plasezi un cub de acțiune pe tabla pentru obiective** în spațiul marcat cu 0.

ALBASTRU: UN PUNCT PENTRU FIECARE ELEMENT CERUT

Această metodă utilizează partea tablei pentru obiective care are spațiile inscripționate cu 5-4-3-2-1-0 imediat după spațiul pentru fiecare obiectiv.

RUNDA 1	FIECARE	5	4	3	2	1	0
RUNDA 2	FIECARE	5	4	3	2	1	0
RUNDA 3	FIECARE	5	4	3	2	1	0
RUNDA 4	FIECARE	5	4	3	2	1	0

La finalul rundei, numără cantitatea de elemente cerute. Punctezi 1 punct pentru fiecare element, cu un maxim de 5 puncte. Utilizează un cub de acțiune pentru a-ți marca punctajul pe obiectiv. Dacă nu ai niciunul dintre acele elemente, **trebuie totuși să plasezi un cub de acțiune pe tabla pentru obiective** în spațiul marcat cu 0.

PENTRU PUNCTAJUL DE LA FINALUL JOCULUI, VEZI PAGINA 5. PENTRU DETALII PRIVIND FIECARE OBIECTIV, VEZI ANEXA.

CĂRȚI BONUS

Așa cum este descris în secțiunea Pregătire Joc, fiecare jucător începe jocul cu 1 carte bonus (selectată din 2 cărți trase aleatoriu). Există de asemenea mai multe păsări în pachet care îți permit să obții cărți bonus adiționale.

Cărțile bonus se punctează toate la finalul jocului. Vezi Anexa pentru mai multe informații despre punctajul fiecărui tip de carte bonus.

MENTIUNI

- Informațiile despre păsări provin de pe website-ul All About Birds prin intermediul Laboratorului de ornitologie Cornell (allaboutbirds.org), Ghidul Audubon privind păsările nord-americane (www.audubon.org/bird-guide), și Ghidurile Sibley Field privind păsările Americii de Nord estice și vestice, de David Allen Sibley.
- Tower Rex (towerrex.com) au conceput turnul pentru zaruri (recipient cu mâncare pentru păsări).
- Sursele fotografice pentru păsări provin de la Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer și Peter Green.
- Imaginile păsărilor și alte ilustrații pot fi găsite la nataliarojasart.com și anammartinez.com.
- Fontul *Cardenio Modern* a fost conceput de Nils Cordes, nilscordes.com. Adaptat în Limba Română de Florin Olaru.
- Traducerea și adaptarea în Limba Română: Tănase Alexandru, Tănase Constantin, Tănase Simona, Manea Alexandru-Ovidiu.

VREȚI SĂ URMĂRIȚI UN MATERIAL VIDEO DESPRE CUM SE JOACĂ?

Mergeți la stonemaiergames.com/games/wingspan/videos

VREȚI REGULAMENTUL ÎNTR-O ALTĂ LIMBĂ?

Descărcați regulamentul și ghidurile într-o multitudine de limbi de la stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

AVEȚI VREO ÎNTREBARE ÎN TIMP CE JUCAȚI SAU VREO POVESTE DE ÎMPĂRTĂȘIT?

Postați-o pe grupul Facebook Wingspan, menționând-o pe BoardGameGeek sau pe Tweeter la to [@stonemaiergames](https://twitter.com/stonemaiergames)

AVEȚI NEVOIE DE O PIESĂ DE REZERVĂ?

Solicitați-o la stonemaiergames.com/replacement-parts

VREȚI SĂ RĂMÂNEȚI LA CURENT?

Abonați-vă la actualizările lunare la stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES