

WINGSPAN

UM JOGO COMPETITIVO DE COLEÇÃO DE PÁSSAROS E CONSTRUÇÃO DE MOTOR PARA
1-5 JOGADORES

Criado por Elizabeth Hargrave

Ilustrado por Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo, e Beth Sobel

Você são estuasiastas de aves—pesquisadores, observadores de aves, ornitólogos, e colecionadores—buscando descobrir e atrair as melhores aves para seu aviário. Cada ave amplia uma corrente de poderosas combinações em seu habitat. Cada habitat é focado em um aspecto-chave do crescimento do seu aviário:

- Ganhar fichas de comida através de dados customizados na torre do comedouro
- Botar ovos utilizando miniaturas de ovos marmoreados em diversas cores
- Expandir sua coleção de aves, comprando cartas de aves únicas entre centenas delas

O vencedor é o jogador com mais pontos acumulados em suas aves, cartas de bônus, objetivos de final de rodada, ovos, comida estocada, e cartas guardadas atrás de outras.

COMPONENTES

1 manual

1 Apêndice

1 Tabuleiro de objetivos



1 bandeja de aves



5 tabuleiros individuais



1 torre do comedouro



1 bloco de pontuação



170 cartas de aves



26 cartas bônus



75 miniaturas de ovos



5 dados customizados



40 cubos de ações



103 fichas de comida



8 peças de objetivos



1 marcador de primeiro jogador



Este é o manual de regras detalhado, mas você pode aprender o jogo pelo Guia de Referência Rápida (página 2 do Apêndice). Recomendamos usar esse guia se você estiver aprendendo o jogo em tempo real com sua família/amigos.



 **YELLOW-BELLIED SAPSUCKER**
Sphyrapicus varius





3   

41CM 

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1  do estoque.

 *Sapsuckers fazem fileiras de buracos nas árvores, depois recolhem a seiva e os insetos que ela atrai.*

DICA: Quando escolher cartas de aves, considere como elas irão ajudar você a ganhar novas cartas e comida mais no início da partida. Poderes Marrons podem ser especialmente úteis!

VISÃO GERAL

Wingspan é jogado durante 4 rodadas. Durante cada uma delas, os jogadores realizam turnos—em sentido horário—até que cada um tenha utilizado todos os seus cubos de ação disponíveis.

ESTRUTURA DO TURNO

Em seu turno, você irá realizar 1 entre 4 ações, como mostrado no lado esquerdo de seu tabuleiro individual:

- ◆ Jogue uma carta de ave da sua mão
- ◆ Ganhe comida e ative poderes de aves das florestas
- ◆ Bote ovos e ative poderes de aves dos campos
- ◆ Compre cartas e ative poderes de aves das pântanos

NOTA DO DESIGNER: Seus primeiros turnos serão bem simples pois você ainda estará trabalhando para atrair algumas aves para o seu aviário. Você pode inclusive selecionar a mesma ação mais de uma vez. Mais detalhes sobre cada ação podem ser encontrados nas páginas 6-9.

Para colocar uma ave da sua mão em um habitat, coloque um cubo de ação sobre o espaço "Jogar Ave" acima de onde você pretende posicionar a ave. Pague o custo em comida e ovos da ave, então coloque-a em seu tabuleiro individual, ativando apenas o poder "QUANDO JOGADA" da ave (se houver).

As ações Ganhar Comida, Botar Ovos, e Comprar Cartas de Aves seguem as mesmas 3 etapas (números mostrados na imagem do tabuleiro individual abaixo):

1. Escolha um habitat em seu tabuleiro individual e coloque um cubo de ação no espaço **descoberto mais a esquerda**. Ganhe os benefícios daquele espaço.
2. Mova seu cubo de ação da **direita para a esquerda**, ativando qualquer ave com um poder marrom "QUANDO ATIVADA" naquela linha. Cada poder é opcional.
3. Quando um cubo de ação atingir a parte esquerda da linha, deixe-o lá. Seu turno acabou.



ESTRUTURA DA RODADA

Quando todos os jogadores tiverem posicionado todos os seus cubos de ação, a rodada se encerra. **Siga esses passos em ordem:**

1. **Remova todos os cubos de ação do seu tabuleiro individual.**
2. **Pontue o objetivo de final de rodada** referente à rodada que acabou de se encerrar.
3. **Descarte todas as cartas de aves viradas para cima na bandeja de aves e a preencha novamente com cartas do baralho.**
4. **Passe o marcador de primeiro jogador para o próximo jogador em sentido horário.**

Use 1 de seus cubos de ação para marcar sua pontuação no objetivo de final de rodada. Como resultado, você terá 1 cubo de ação a menos para usar em cada rodada:

- Rodada 1: 8 turnos por jogador
- Rodada 2: 7 turnos por jogador
- Rodada 3: 6 turnos por jogador
- Rodada 4: 5 turnos por jogador

FIM DE JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

O jogo termina ao final da 4ª Rodada. Use o bloco de pontuação para calcular a pontuação final de cada jogador:

- Pontos por cada carta de ave (impresso nas cartas)
- Pontos por cada carta bônus (impresso nas cartas)
- Pontos dos objetivos de final de rodada (mostrado no tabuleiro de objetivos)
- 1 ponto por cada:
 - » ovo em uma carta de ave
 - » ficha de comida estocada em uma carta de ave.
 - » carta guardada embaixo de uma carta de ave

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com mais fichas de comida não utilizadas vence. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

NOTA DO DESIGNER: Os jogadores têm menos ações conforme o jogo progride, mas os poderes das aves criam combinações poderosas conforme as aves se acumulam nas fileiras dos tabuleiros.

PONTOS



QUANTIDADE NAS CARTAS	AVES					
	CARTAS BÔNUS					
	OBJ. FINAL DE RODADA					
1 PONTO CADA	OVOS					
	COMIDA NAS CARTAS					
	CARTAS EMBaixo					
TOTAL						

AS QUATRO AÇÕES

Cada turno, você irá realizar 1 ação. Esta seção descreve cada ação em mais detalhes.



OPÇÃO 1. JOGUE UMA AVE DE SUA MÃO

Antes de escolher jogar uma ave de sua mão, verifique o seu habitat, requisitos de comida, e custo em ovos. Cada ave possui requisitos em habitat e comida, mostrados no canto superior esquerdo da carta. Adicionalmente, pode haver um custo em ovos mostrado no topo da coluna na qual você pretende jogá-la (não existe custo em ovos na primeira coluna). Se você não puder pagar o custo completo, você não poderá jogar a ave.

QUANDO VOCÊ DECIDIR JOGAR UMA AVE, FAÇA O SEGUINTE:

1. **Selecione uma carta de ave da sua mão para jogar e coloque um cubo de ação no topo da coluna na qual você pretende jogá-la.** Pague o custo correspondente em ovos (se houver) descartando ovos de quaisquer aves em seu tabuleiro. Para jogar uma ave nas colunas 2 ou 3, você deve descartar 1 ovo para o estoque. Nas colunas 4 ou 5, deve descartar 2 ovos.
2. **Pague o custo em comida da ave.** Descarte fichas de comida para o estoque (utilize as fichas próximas ao seu tabuleiro individual, não fichas de comida estocadas em cartas de aves, um conceito que será explicado mais adiante). Os 5 tipos de comida são:

HABITAT

COMIDA



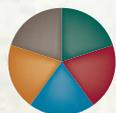
INVERTEBRADOS

SEMENTES

PEIXES

FRUTAS

ROEDORES



NEUTRO: Se um requisito de uma ave incluir um ícone neutro, você pode pagar com qualquer um dos 5 tipos de comida.



SEM COMIDA: Um círculo riscado significa que a ave não possui um custo em comida.



Quando jogar aves, você pode gastar quaisquer 2 fichas de comida no lugar de qualquer 1 ficha de comida. Essa troca não pode ser utilizada durante as outras etapas do jogo. Por exemplo, se você precisar de 1 peixe, você pode pagar com outras 2 fichas de comida em seu lugar.

3. **Coloque a carta de ave no espaço descoberto mais a esquerda em seu habitat correspondente e mova seu cubo de ação para o lado esquerdo da linha JOGUE UMA AVE.** Os três habitats são:



FLORESTAS



CAMPOS



PÂNTANOS

Se mais de um símbolo de habitat for mostrado na carta de ave, você pode escolher em qual habitat (linha) você irá colocá-lo. Seu tabuleiro individual possui um limite de 5 pássaros por habitat.

4. **Se a ave possuir um poder que diga "QUANDO JOGADA" você pode usar esse poder.** Outros poderes (em marrom e rosa) não são usados quando a ave é jogada. Jogar um ave é a única ação que não ativa uma linha de aves.

NOTA DO DESIGNER: Esses tipos de comida são muito generalizados. Por exemplo, o símbolo de invertebrados é uma lagarta, mas alguns comedores de invertebrados são especializados em insetos voadores ou nadadores (ou até crustáceos).



OPÇÃO 2. GANHAR COMIDA E ATIVAR PODERES DAS AVES DAS FLORESTAS

Comida é principalmente usada para jogar cartas de aves. Suas opções de quais comidas você pode ganhar são mostradas nos dados no comedouro, que irá repetidamente ser esvaziado e reabastecido durante o jogo.

QUANDO VOCÊ ESCOLHER GANHAR COMIDA, FAÇA O SEGUINTE:

1. Coloque um cubo de ação no espaço descoberto mais a esquerda na linha "Ganhe Comida" em seu tabuleiro individual e ganhe a quantidade de comida mostrada nos dados que você selecionar do comedouro.

Para cada comida que você ganhar:

- Remova um dado do comedouro e coloque-o na mesa.
- Ganhe uma ficha de comida que corresponda ao ícone no dado e coloque-a próxima de seu tabuleiro individual. Suas fichas de comida são de informação pública.

Você sempre ganha 1 ficha de comida por dado. Com o dado cuja face mostre , ganhe 1 ficha de qualquer um desses tipos (não 2 fichas).

2. Se o espaço onde você colocou o cubo de ação mostrar um bônus de conversão carta-para-comida, você pode descartar no máximo 1 carta de sua mão para ganhar uma comida adicional. Isso é opcional. Quando você ganhar essa comida extra, você deve escolher entre os dados que restarem no comedouro.

3. Ative quaisquer poderes marrons em suas aves das florestas, da direita para a esquerda. Todos os poderes são opcionais. Termine seu turno colocando o cubo de ação no lado esquerdo da linha "Ganhe Comida".



Exemplo: Ganhe 1 ficha de comida de um dado, então você pode descartar 1 carta de ave para ganhar mais uma ficha de comida de outro dado. Por fim, você pode ativar o poder na carta de ave.



PODER

ADMINISTRANDO O COMEDOURO

O comedouro possui uma bandeja para comportar os 5 dados de comida. O dado removido do comedouro quando um jogador ganha comida permanece fora da bandeja até que o comedouro seja reabastecido.

Se a qualquer momento a bandeja do comedouro estiver vazia, role todos os 5 dados de volta nela.

Se os dados na bandeja mostrarem todos a mesma face (incluindo se houver apenas 1 único dado) e você for ganhar comida **por qualquer razão**, você pode primeiro rolar todos os 5 dados de volta no comedouro. ( conta como sua própria face única).

ADMINISTRANDO AS FICHAS DE COMIDA

Não existe limite de quantas fichas de comida você pode armazenar próximo ao seu tabuleiro ou em seus pássaros (algumas cartas de pássaros permitem que você estoque fichas de comida nelas para o final do jogo), e as fichas de comida no estoque não são limitadas. No raro caso de qualquer tipo de ficha de comida estar indisponível no suprimento, utilize um substituto temporário.





OPÇÃO 3. BOTE OVOS E ATIVE PODERES DE AVES DOS CAMPOS

Ovos são parte do custo para jogar cartas de aves nas colunas 2 – 5. Além disso, cada ovo nas cartas de aves do seu tabuleiro individual garante 1 ponto ao final do jogo.

QUANDO VOCÊ DECIDIR BOTAR OVOS, FAÇA O SEGUINTE:

1. Coloque um cubo de ação no espaço descoberto mais a esquerda da linha "Bote Ovos" em seu tabuleiro individual e bote o número correspondente de ovos.

Quando botar um ovo, ganhe um marcador de ovo do estoque (não importa a cor) e coloque-o em uma carta de ave que tenha espaço para ele, de acordo com o limite de ovos dela. O ovo irá permanecer lá pelo resto do jogo, a menos que seja descartado.

Você pode botar ovos em qualquer combinação de aves (incluindo colocar todos em 1 ave), mas cada ave possui um limite de ovos. O limite de ovos de uma ave é mostrado pelos ícones de ovo. Uma carta ave nunca pode ter mais ovos do que o seu limite.



É possível que você tenha mais capacidade de botar ovos (baseado em seu tabuleiro individual) do que espaços em suas aves. Os ovos excedentes são perdidos.

2. Se o espaço onde você colocou o cubo mostrar um bônus de conversão comida-para-ovo, você pode pagar no máximo 1 ficha de comida para botar um ovo adicional. Isso é opcional.



Exemplo: Bote 2 ovos, então você pode pagar 1 comida para botar outro ovo. Por fim, você pode ativar o poder na carta de ave.

3. Ative quaisquer poderes marrons em suas aves dos campos, da direita para a esquerda. Todos os poderes são opcionais. Finalize o seu turno colocando seu cubo de ação no lado esquerdo da linha "Bote Ovos".

ADMINISTRANDO MARCADORES DE OVOS

O estoque de ovos não é limitado. No raro caso de não haver mais ovos no estoque, utilize um substituto temporário.

TIPOS DE NINHOS

Cada ave possui um ícone de ninho abaixo da sua pontuação. Esses ícones de ninhos podem ser importantes para os objetivos de final de rodada e cartas bônus. Os 4 tipos de ninhos são:



PLATAFORMA



TIGELA



CAVIDADE



SOLO



Ninhos estrela são neutros (Essas aves constroem ninhos incomuns que não se encaixam nos 4 tipos padrões). Isso pode ser poderoso, pois eles podem corresponder a qualquer outro tipo de ninho para fins de objetivos e cartas bônus

NOTA DO DESIGNER: Os limites de ovos em Wingspan são proporcionais ao número de ovos que cada ave normalmente bota...mas reduzido para o jogo. Aves com um máximo de 6 ovos podem botar 15 ou mais ovos em um ano!



OPÇÃO 4. COMPRE CARTAS DE AVES E ATIVE PODERES DE AVES DOS PÂNTANOS

As cartas disponíveis para compra são as 3 cartas viradas para cima na bandeja de aves e a carta do topo do baralho de aves.

QUANDO VOCÊ ESCOLHER COMPRAR CARTAS, FAÇA O SEGUINTE:

1. Coloque um cubo de ação no espaço descoberto mais a esquerda na linha "Compre Cartas de Aves" em seu tabuleiro individual, e compre o número de cartas indicado lá dentre as cartas viradas para cima na bandeja de aves ou do baralho de aves. Não existe um limite de cartas na mão.
2. Se o espaço onde você colocou o cubo mostrar um bônus de conversão ovo-para-carta, você pode descartar no máximo 1 ovo de uma ave em seu tabuleiro para comprar uma carta adicional. Isso é opcional. Remova 1 ovo de uma de suas cartas de aves e retorne-o para o estoque.



Exemplo: Compre 1 carta de ave, então você pode descartar 1 ovo para comprar outra carta. Por fim, você pode ativar o poder na carta de ave.

3. Ative quaisquer poderes marrons em suas aves, da direita para a esquerda. Todos os poderes são opcionais. Finalize seu turno colocando o cubo de ação no lado esquerdo da linha "Compre Cartas de Aves".

ADMINISTRANDO O BARALHO DE AVES

Quando você comprar cartas virada para cima, elas não são imediatamente repostas. Ao invés disso, espere até o fim do seu turno para preencher os espaços vazios na bandeja de aves. Se o baralho de aves se esgotar durante a partida, reembalhe todas as cartas do descarte e forme um novo baralho.

Ao final de cada rodada, descarte qualquer carta virada para cima remanescente e preencha a bandeja com 3 novas cartas de aves.



NOTA DO DESIGNER: *Wingspan* inclui 170 das 914 espécies de aves encontradas na América do Norte. O mapa na parte inferior de cada carta de ave mostra em quais continentes ela vive.



PODERES DAS AVES

OS PODERES EM CADA CARTA DE AVES SÃO DIVIDIDOS EM 3 CATEGORIAS:

QUANDO ATIVADA (MARRON): Estes poderes podem ser ativados da direita para a esquerda sempre que você utilizar o habitat correspondente.

ESTOCAR: Isso se refere a colocar uma ficha de comida em uma ave (a ave está estocando a comida para depois). Você não pode gastar esse marcador de comida; ao invés disso, ele lhe garante 1 PV ao final do jogo.

 Isso indica que a ave é um predador.



ENVERGADURA: A envergadura de cada ave é utilizada para comparações em alguma habilidades de aves.

 Isso indica que o poder da ave envolve guardar/enfiar outras cartas de aves embaixo dela para representar a criação de um bando.

UMA VEZ ENTRE TURNOS (ROSA):

Esses poderes podem ser ativados nos turnos dos seus oponentes. Você pode utilizar um poder rosa apenas uma vez entre cada um dos seus turnos (se um oponente desencadeá-la). Nós recomendamos que você avise os outros jogadores qual é o poder, e o que ativa ele. Jogadores devem ajudar uns aos outros a identificar quando uma ave com um poder rosa deve ser ativada.



QUANDO JOGADA (SEM COR):

Esses poderes podem ser ativados apenas quando a ave é jogada (nenhuma vez mais após você jogar a ave).

Poderes de aves são sempre opcionais. Por exemplo, se você não quiser gastar uma carta para guardá-la embaixo de uma ave de bando, você não é obrigado a fazer isso.



O Apêndice contém uma descrição de todos os poderes das aves.

FINAL DA RODADA

Quando os jogadores tiverem utilizado todos os seus cubos de ação disponíveis (1 cubo por turno), a rodada se encerra. No final da rodada:

1. **Remova todos os cubos de ação do seu tabuleiro individual.**
2. **Pontue o objetivo de final de rodada** referente a rodada que você acabou de encerrar.
3. **Descarte todas as cartas de aves viradas para cima na bandeja de aves e a preencha novamente.**
4. **Passa o marcador de primeiro jogador para o próximo jogador em sentido horário.**

PONTUANDO OS OBJETIVOS DE FINAL DE RODADA

Os objetivos de final de rodada são baseados na quantidade de aves ou ovos que você tenha em habitats ou ninhos específicos. Para indicar os pontos que você vai receber por cada objetivo, **cada jogador deve colocar um cubo de ação no tabuleiro de objetivos** (mesmo que você marque 0 pontos). O tabuleiro possui 2 lados, cada um utiliza um método de pontuação diferente.

VERDE: MAIORIA DOS ÍTENS EXIGIDOS

Esse método utiliza o lado do tabuleiro de objetivos com espaços para o 1º, 2º e 3º lugar.



Ao final da rodada, conte a sua quantidade do item exigido.

Os jogadores comparam seus resultados e colocam seus cubos de ação baseados nas suas posições no rank.

Em caso de empate, coloque ambos os cubos sobre a colocação empatados e não pontue o próximo espaço. Ao final do jogo, você irá somar os pontos daquela e das colocações seguintes, e dividir pelo número de jogadores empatados, arredondado para baixo (4º lugar recebe 0 pontos).

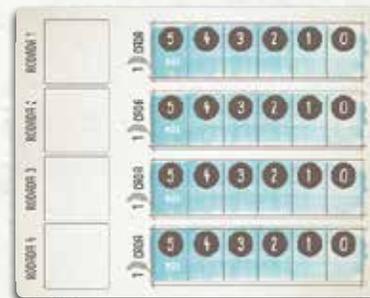
Por exemplo, se dois jogadores empatarem pela primeira posição utilizando o objetivo que pontua 5, 2 ou 1 ponto, cada um recebe 3 pontos (5 + 2 dividido por 2 jogadores, arredondado para baixo). Não pontue o 2º lugar para os outros jogadores.

Você deve ter pelo menos 1 dos itens exigidos para poder pontuar um objetivo. Por exemplo, você deve ter pelo menos 1 ave nos campos para poder pontuar pelo objetivo "mais aves no habitat dos campos".

Mesmo se você terminar 4º ou 5º lugar, **você deve colocar um cubo de ação no tabuleiro de objetivos** no espaço marcando 0.

AZUL: UM PONTO POR ÍTEM EXIGIDO

Esse método utiliza o lado do tabuleiro de objetivos que possui espaços marcando 5-4-3-2-1-0 próximo dos espaços de cada objetivo.



Ao final da rodada, conte a quantidade de itens exigidos que você possui. Ganhe 1 ponto por item, até um máximo de 5 pontos.

Utilize um cubo de ação para marcar sua pontuação pelo objetivo. Mesmo se você não possuir nenhum item exigido, **você deve colocar um cubo de ação no tabuleiro de objetivos** no espaço marcando 0.

**PARA A PONTUAÇÃO DE FINAL DE JOGO, VEJA A PÁG 5.
PARA DETALHES SOBRE CADA PONTUAÇÃO VEJA O APÊNDICE**

CARTAS BÔNUS

Como descrito na Preparação, cada jogador começa o jogo com 1 carta bônus (escolhida entre 2 cartas aleatórias). Também existem algumas aves no baralho que permitem que você ganhe novas cartas bônus.

Cartas bônus são sempre pontuadas ao final do jogo. Veja o Apêndice para mais informações sobre como pontuar cada tipo de carta bônus.

CRÉDITOS

- As informações das aves foram obtidas do website All About Birds de Cornell Lab de Ornintologia (allaboutbirds.org), o Guia Audubon de Aves da América do Norte (www.audubon.org/bird-guide), e o Guia Sibley Field para Aves da América do Norte, de David Allen Sibley.
- Tower Rex (towerrex.com) desenvolveu a torre de dados do comedouro.
- Fontes fotográficas para as Aves de Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer, e Peter Green
- Ilustrações das aves podem ser obtidas em nataliarojasart.com e anammartinez.com
- Nota da Tradução em Português: optamos em manter os nomes das aves utilizadas neste jogo na língua de origem do game designer, uma vez que muitas cartas de bônus fazem referência direta aos nomes das aves e, em caso de tradução e localização para a espécie correspondente na língua portuguesa, seriam perdidas tais referências. Essa foi inclusive a solução recomendada pelo editora original do jogo, sem que houvesse a modificação dos objetivos e equilíbrio do game designer realizado.

TEM UMA QUESTÃO OU DÚVIDA ENQUANTO JOGA?

Mande uma mensagem para a FanPage da Ludofy

PRECISA DE REPOSIÇÃO DE ALGUMA PEÇA?

Abra um chamado no SAC da Ludofy em www.ludofy.com

COMPARTILHE SUA EXPERIÊNCIA DE JOGO

Compartilhe sua experiência de jogo e divulgue suas fotos nas redes sociais usando a #ludofy #wingspan

AJUDE A DIVULGAR OS JOGOS DE TABULEIRO

Faça parte dessa onda e ajude a divulgar os jogos de tabuleiro com seus amigos e familiares



STONEMAIER
GAMES

