

WINGSPAN

OCEANIA EXPANSION

*Um jogo de Elizabeth Hargrave
Ilustrado por Natalia Rojas,
Ana Maria Martinez Jaramillo, e Beth Sobel
Traduzido por Guilherme André Peretti
Revisado por André Tofoli Paschoal*

NOTA DO TRADUTOR: Esta tradução foi feita a partir da versão do jogo em inglês.

Esta segunda expansão do Wingspan convida você a descobrir as magníficas aves coloridas da Oceania. Embaralhe as cartas de aves desta expansão com as do jogo base. Você também pode adicionar cartas de outras expansões a ela.

Esta expansão contém novos tabuleiros de jogadores, bem como um novo tipo de comida para lhe dar novas possibilidades estratégicas. Você também encontrará novas cartas bônus e objetivos de final de rodada, bem como lindos ovos na cor amarela.

COMPONENTES

1 manual
95 cartas de aves



5 cartas bônus



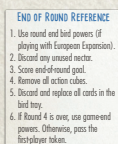
1 bloco de pontuação



4 peças de objetivos



1 ficha de referência



15 miniaturas de ovos



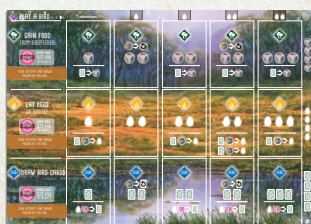
5 dados de comidas



69 fichas de néctar



5 tabuleiros de jogador



PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as cartas de aves que deseja usar. Se você possui mais expansões Wingspan, você tem muitas cartas de aves! Cada baralho é balanceado para funcionar com as cartas bônus do jogo base e para fornecer um número relativamente uniforme de aves de cada habitat e com cada tipo de ninho. Você pode jogar com todas as expansões misturadas, ou fazer qualquer combinação de dois baralhos. Use os ícones na parte inferior direita de cada carta para ajudar a separar as expansões.
2. Misture as cartas bônus e os objetivos de final de rodada com os outros do jogo base e das demais expansões que estiver usando.
3. Faça a preparação normal para um jogo de Wingspan, exceto:
 - a. Substitua todos os 5 dados de comida do jogo base pelos 5 novos dados.
 - b. Substitua os tabuleiros de jogador do jogo base pelos novos da expansão.
 1. Os novos tabuleiros podem substituir os tabuleiros originais mesmo sem utilizar os outros componentes dessa expansão, caso você queira usá-los no jogo base.
 - c. Coloque a ficha de referência perto do tabuleiro de objetivos.
 - d. Adicione as fichas de néctar ao suprimento de comida. Cada jogador seleciona 5 cartas/comidas de suas 5 cartas de aves e 5 comidas padrão distribuídas (não incluindo néctar) normalmente. Então, todos os jogadores **ganham 1 néctar**.

Como um lembrete, todos os cubos de ação devem permanecer na linha usada até a pontuação do final da rodada. Eles desempenham um papel em um dos objetivos adicionado nesta expansão.



COMO JOGAR

Ao jogar com essa expansão, a estrutura geral do jogo é a mesma do jogo base, mas há uma etapa adicional e uma nota sobre o fim do jogo (veja em negrito).

No final de cada rodada:

1. Use os poderes verdes "Final da rodada", se estiver jogando com a expansão European.
2. **Descarte qualquer néctar não utilizado (conforme descrito na próxima seção).**
3. Marque a pontuação do objetivo de final de rodada.
4. Remova todos os cubos do tabuleiro de jogador.
5. Descarte e preencha a bandeja com 3 novas cartas de aves.
6. Passe o marcador de primeiro jogador no sentido horário.

No final do jogo, conclua as etapas de final de rodada, então **ative quaisquer poderes de aves de "Fim de jogo"** (conforme descrito na seção sobre novos poderes de aves abaixo).

NÉCTAR

Açúcares de origem vegetal são uma importante fonte de alimento para muitas aves na Oceania.

Em seu livro *Where Song Began*, o biólogo Tim Low argumenta que há mais néctar disponível para as aves na Austrália do que em outras partes do mundo porque, nos solos pobres da região, as árvores não têm os nutrientes de que precisam para transformar açúcares em novas plantas - então eles os distribuem para as aves polinizadoras, como beija-flores e papagaios.

O excesso de açúcares também está disponível de outras formas. Quando alguns eucaliptos são atacados por insetos, eles exalam uma substância doce chamada maná (seiva). Outros insetos excretam o excesso de açúcar da seiva da árvore como substâncias conhecidas como melada (*honeydew*) e também conchas de Psilídeo. Então, uma grande variedade de aves da região, de *Silvereyes* (*Zosterops lateralis*) a *Malleefowl* (Faisão-australiano), comem pelo menos uma dessas fontes de açúcar.

Para representar esse açúcar abundante em todas as suas formas, essa expansão introduz o néctar como um novo tipo de comida e substitui os dados no comedouro por novos que fornecem o néctar.

PAGAR O CUSTO DE COMIDA PARA JOGAR AVE, USAR COMO "NEUTRO" PARA UM PODER DE AVE OU MELHORAR UM BENEFÍCIO, O NÉCTAR É UMA COMIDA CURINGA.

Você pode substituir qualquer um dos outros 5 tipos de comida exigidos pelo néctar ao jogar uma ave, usar como

para o poder de uma ave ou melhorar um benefício do tabuleiro de jogador (por exemplo, descartar uma comida para ganhar uma carta extra).

- Algumas aves têm néctar como custo alimentar. A regra normal de que você pode gastar 2 fichas de comida como se fossem 1 ficha qualquer também se aplica ao néctar.
- O símbolo sempre inclui néctar. Se você achar que esta regra torna o *Chihuahuan Raven* e o *Common Raven* do jogo base muito poderosos, remova essas duas aves do baralho enquanto joga essa expansão.

QUANDO OS PODERES DAS AVES SE REFEREM A UM TIPO ESPECÍFICO DE COMIDA, O NÉCTAR NÃO É UMA COMIDA CURINGA. Se o poder de uma ave procura ratos no comedouro, por exemplo, não conte com os dados de néctar lá.

QUALQUER NÉCTAR RESTANTE EM SEU SUPRIMENTO DE COMIDA NO FINAL DA RODADA É DESCARTADO. Você não pode manter néctar de uma rodada para a outra.

- O néctar descartado no final da rodada volta para o estoque, e não para um dos espaços de néctar gasto "Spent" (consulte a página 3).
- Esta regra se aplica apenas ao néctar não gasto em seu suprimento de comida durante a rodada. Não descarte o néctar em seus espaços de néctar gasto ou estocado em suas aves.



NOTA DA DESIGNER: A abundância de açúcar de origem vegetal não alimenta apenas as aves. Atrai uma grande variedade de insetos e mamíferos. E, eventualmente, as flores polinizadas se transformam em frutos ou sementes. É esse papel no ecossistema que me levou a tornar o néctar curinga - não apenas muitas aves comem néctar, melada ou secreções açucaradas diretamente, mas outras aves podem encontrar o alimento que procuram como resultado direto da presença do néctar. Quando você dá néctar a um falcão, imagine-o encontrando um *Sugar glider* (Petauro-do-açúcar) em uma *Flowering Eucalyptus*!

QUANDO GASTAR NÉCTAR PARA JOGAR AVE, USAR COMO "NEUTRO" PARA UM PODER DE AVE OU MELHORAR UM BENEFÍCIO, COLOQUE-O NO ESPAÇO "SPENT" DAQUELE HABITAT.

Você pode colocar néctar no espaço de néctar gasto "Spent" de seu tabuleiro quando:

- Gastar o néctar como parte do custo da comida de uma ave (custos de néctar pago com  =  não são colocados no espaço de néctar gasto. O néctar nunca retorna ao seu suprimento.).
- Gastar néctar em um poder de ave que tem o ícone . (Lembre-se, se o poder da ave lista uma comida específica, você deve usar essa comida. O néctar não é curinga para os poderes das aves.).
- Gastar néctar para pagar por uma das melhorias de benefícios impressos em seu tabuleiro de jogador (como reiniciar o comedouro ou a bandeja de cartas, ganhar mais ovos ou cartas).



Você deve colocar o néctar no espaço "Spent" da mesma fileira onde o gastou: coloque-o na linha que você ativou naquele turno ou ao jogar uma ave, coloque-o na fileira onde jogou a carta.

Você não pode utilizar néctar como base para a troca   = . O néctar já é um curinga.

NO FINAL DO JOGO, CONTE QUEM TEM MAIS FICHAS DE NÉCTAR NO "SPENT" DE CADA HABITAT. CONCEDA PONTOS CONFORME MOSTRADO NO TABULEIRO DE JOGADOR. EM CADA HABITAT:

- O jogador com mais néctar recebe 5 pontos;
- O jogador com o segundo maior número de néctar recebe 2 pontos.

Tal como acontece com os objetivos de final de rodada, você deve ter pelo menos 1 ficha de néctar gasto em um fileira para se qualificar para a pontuação desse habitat. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com mais néctar gasto, some as pontuações e divida igualmente, arredondado para baixo. Por exemplo, dois jogadores empatados em mais néctar receberiam cada um 3 pontos. Dois jogadores empatados com o segundo maior número de néctar gasto receberiam 1 ponto cada.

NOVA AÇÃO DO TABULEIRO DE JOGADOR: REINICIAR

Nas colunas 2 e 4 do novo tabuleiro de jogador, há novas opções de benefício nas linhas da floresta e do pântano.



Floresta: você pode descartar 1 comida qualquer para reiniciar o comedouro.



Pântano: você pode descartar 1 comida qualquer para reiniciar a bandeja de aves.

Use os benefícios de cada espaço na ordem em que são impressos:

- reiniciar comedouro ou bandeja (se quiser) $\Rightarrow$ adquirir recursos $\Rightarrow$ realizar trocas (se quiser).

PODERES DE FIM DE JOGO

Algumas aves têm poderes amarelos que são ativados apenas uma vez, no final do jogo. Ative esses poderes após marcar a pontuação de objetivo da 4ª rodada, mas antes de remover os cubos de ação. Se você tiver mais de uma ave com o poder "Fim de jogo", poderá ativá-los em qualquer ordem. Essas cartas não acionam aves com poderes rosa "Uma vez entre os turnos".

AVES QUE NÃO VOAM

Algumas cartas de aves têm um símbolo ✖ no lugar de sua envergadura. Estas são aves que não voam e algumas têm apenas asas vestigiais. Para qualquer carta bônus ou poder de ave que contenha uma condição de envergadura, aves que não voam funcionam como curingas. Por exemplo:

- Aves que não voam sempre satisfazem as condições de envergadura no poder de um predador.
- Aves que não voam podem ser tratadas como tendo qualquer valor para cartas bônus que dão pontos para aves com envergadura em ordem crescente ou decrescente.

ADJACÊNCIA

Se uma carta se refere a aves adjacentes, está se referindo à adjacência ortogonal (aves imediatamente à esquerda ou direita e aquelas imediatamente acima ou abaixo de uma determinada ave).



APÊNDICE

CARTAS BÔNUS

MECHANICAL ENGINEER: Esta carta pede conjuntos dos quatro tipos de ninhos entre todos as suas aves. A ordem e a localização dos ninhos não importam; só importa que cada conjunto inclua todos os quatro tipos de ninho.

Cada ninho de estrelas pode ser substituído por um ninho de qualquer tipo em um conjunto. Por exemplo:

- um ninho de cavidade, um ninho de plataforma e duas estrelas seriam um conjunto completo.
- dois ninhos de cavidade, dois ninhos de plataforma, um ninho de tigela, um ninho de solo e duas estrelas seriam dois conjuntos completos.
- dois ninhos de tigela, dois ninhos de cavidade, dois ninhos de plataforma e um ninho de estrela contam como um conjunto, porque um ninho de estrela só pode membro de um dos dois conjuntos.

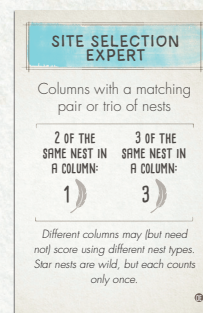
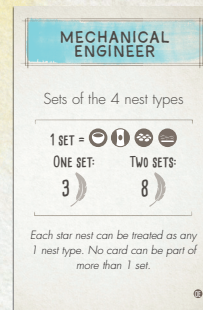
SITE SELECTION EXPERT: Esta carta bônus concede pontos para cada coluna que contém mais de uma ave com o mesmo tipo de ninho. Uma coluna vale 0, 1 ou 3 pontos, se tiver 0, 2 ou 3 ninhos iguais nela, respectivamente. Diferentes colunas podem (mas não precisam) pontuar usando diferentes tipos de ninho.

Ninhos de estrela são curingas. Um único ninho de estrela conta apenas uma vez; não pode ser usado para corresponder a 2 tipos diferentes de ninhos na mesma coluna.

FOREST, GRASSLAND, AND WETLAND DATA ANALYST: Cada uma dessas cartas bônus concede pontos para uma sequência de cartas consecutivas com envergadura em ordem crescente ou decrescente, no habitat correspondente. A sequência não precisa consistir em todas as aves do habitat e não precisa começar ou terminar com a primeira ou a última ave da fileira. Uma sequência pode incluir duas ou mais aves com a mesma envergadura.

Como mencionado anteriormente, a envergadura das aves que não voam é curinga: para o propósito dessas cartas bônus, você pode atribuir qualquer envergadura para uma ave que não voa.

Por exemplo, se a envergadura das 3 primeiras aves em seu pântano estão em ordem crescente, mas a quarta ave tem uma envergadura menor que a terceira, a sua sequência é 3, nesse caso a carta Grassland Data Analyst concederia 3 pontos.



NOVOS TERMOS PARA CARTAS BÔNUS

Três cartas bônus do jogo base procuram palavras nos nomes de aves. Esta expansão adiciona os seguintes termos para essas cartas bônus:

FOTÓGRAFO (PHOTOGRAPHER): crimson, orange, pink, rufous, silver, sulphur, tawny

O manual da expansão European erroneamente inclui mel (*honey*) como um termo para essa carta bônus. O mel não conta como uma palavra de cor.

CARTÓGRAFO (CARTOGRAPHER): Australasian, Australian, mallee, New Holland, North, Pacific, plains, sea, scrub, South

ANATOMISTA (ANATOMIST): back, ear, foot, head, mouth, wattle

NOTA DO TRADUTOR: Esta lista de cartas foi divulgada pela editora nas redes sociais para o caso de dúvidas com a carta bônus.

HISTORIADOR (HISTORIAN):

Abbott's Booby
Blyth's Hornbill
Count Raggi's Bird-of-Paradise
Gould's Finch
Horsfield's Bronze-Cuckoo
Horsfield's Bushlark
Lewin's Honeyeater
Major Mitchell's Cockatoo
Pesquet's Parrot
Princess Stephanie's Astrapia

PODERES DAS AVES

PODERES DE GANHAR COMIDA

SPANGLED DRONGO	UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador ganhar  , ganhe 1  do estoque.	
LESSER FRIGATEBIRD	QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores podem descartar 1  de uma ave  . Cada jogador que o fizer, ganha 1  do estoque.	
SILVEREYE	QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores ganham 1  do estoque.	
EASTERN ROSELLA	QUANDO ATIVADO: Todos jogadores ganham 1  do estoque. Você também ganha 1  do estoque.	
MANY-COLORED FRUIT-DOVE	QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores ganham 1  do estoque. Você ganha 1  adicional.	
COUNT RAGGI'S BIRD-OF-PARADISE EASTERN WHIPBIRD LEWIN'S HONEYEATER REGENT BOWERBIRD	QUANDO ATIVADO: Escolha outro jogador. Vocês dois ganham 1 [comida específica] do estoque.	
RUFIOUS-BANDED HONEYEATER	QUANDO ATIVADO: Descarte 1  . Se o fizer, ganhe 1  do estoque.	
KORIMAKO	QUANDO ATIVADO: Descarte qualquer número de  para obter a mesma quantidade de  do estoque.	
MISTLETOEBIRD	QUANDO ATIVADO: Ganhe 1  do estoque ou descarte 1  de seu suplemento e ganhe 1  do estoque.	O termo "toe" (dedo do pé) no nome desta ave não está etimologicamente relacionado à parte anatômica e, portanto, não qualifica esta ave para a carta bônus Anatomista.
NEW HOLLAND HONEYEATER	QUANDO ATIVADO: Ganhe 1  no comedouro, se houver.	Antes de ganhar esta comida, você pode rolar novamente os dados no comedouro se todos eles estiverem mostrando a mesma face.
KERERŪ PESQUET'S PARROT RED-CAPPED ROBIN RED-NECKED AVOCET	QUANDO ATIVADO: Se o jogador à sua [direita/esquerda] tiver uma [comida específica] em seu suplemento, ganhe 1 [comida igual] do estoque.	
EMU	QUANDO ATIVADO: Pegue todo  disponível no comedouro. Ganhe a metade (arredondada para cima) e então escolha como distribuir o restante entre os outros jogadores.	Não descarte nenhuma ficha de semente; elas devem ser distribuídas aos outros jogadores.
RAINBOW LORIKEET	QUANDO ATIVADO: Descarte 1  do espaço "néctar gasto" do seu habitat  . Se o fizer, ganhe 2  do comedouro.	
RED WATTLEBIRD	QUANDO JOGADO: Ganhe 1  do estoque para cada ave com envergadura inferior a 49 cm em seu  .	

MASKED LAPWING	QUANDO JOGADO: Reinicie o comedouro, então, para cada tipo de comida que sair, ganhe 1 desse tipo.	Para dados que mostram dois tipos de comida, você pode ganhar os dois tipos. No entanto, o poder desta ave permite que você ganhe no máximo 1 ficha de cada tipo de comida. Remova cada dado do comedouro conforme você ganha comida. Ao realizar este poder, você só pode rolar os dados no início da ação. Se, como resultado do poder desta ave, só restarem dados com uma face no comedouro, você não poderá jogá-los novamente.
AUSTRALIAN OWLET-NIGHTJAR	UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "ganhar comida", ganhe 1 🐛 do comedouro no final do turno, se houver.	

PODERES DE COMPRAR CARTAS

BROLGA	QUANDO ATIVADO: Escolha 1 outro jogador. Ele ganha 1 ○; você compra 2 🍄.	Você pode comprar cartas mesmo se o outro jogador não conseguir colocar um ○.
AUSTRALASIAN SHOVELER	QUANDO ATIVADO: Escolha outro jogador. Vocês dois compram 1 🍄 do baralho.	
PINK-EARED DUCK GREEN PYGMY-GOOSE	QUANDO ATIVADO: Compre 2 🍄 do baralho. Mantenha 1 e dê a outra para outro jogador.	
KELP GULL	QUANDO ATIVADO: Descarte qualquer número de 🌊 para comprar o mesmo número de 🍄.	
AUSTRALIAN SHELDUCK MUSK DUCK ROYAL SPOONBILL WILLIE-WAGTAIL	QUANDO ATIVADO: Compre 1 🍄 aberta da bandeja com [ninho específico] ou ★. Você pode reiniciar ou completar a bandeja antes de fazer isso.	Antes de comprar uma carta voltado para cima com o tipo de ninho mostrado, você pode: • reiniciar a bandeja (descarte todas as cartas voltadas para cima e coloque 3 novas cartas), ou • completar a bandeja (coloque novas cartas do baralho em quaisquer espaços vazios), ou • deixar a bandeja como está.



PODERES DE BOTAR OVOS

HORSFIELD'S BRONZE-CUCKOO	UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "botar ovos", coloque 1  em uma ave com envergadura inferior a 30 cm.	
PHEASANT COUCAL	UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "botar ovos", coloque 1  nesta ave.	
PRINCESS STEPHANIE'S ASTRAPIA	QUANDO ATIVADO: Escolha um outro jogador. Vocês dois colocam 1  .	
HORSFIELD'S BUSHLARK	QUANDO ATIVADO: Descarte 1  . Se o fizer, coloque 2  nesta carta.	
PEACEFUL DOVE	QUANDO ATIVADO: Descarte qualquer número de  . Coloque 1  nesta ave para cada  descartado.	
STUBBLE QUAIL	QUANDO JOGADO: Descarte até 6  . Coloque 1  nesta ave para cada comida descartada.	
PŪKEKO	QUANDO ATIVADO: Coloque 1  em uma ave adjacente.	As aves adjacentes são as imediatamente à esquerda ou direita e as imediatamente acima ou abaixo.
WHITE-BREASTED WOODSWALLOW	QUANDO JOGADO: Coloque 1  em cada ave em seu habitat  , incluindo esta.	
PACIFIC BLACK DUCK	FIM DE JOGO: Para cada 2  em seu habitat  , coloque 1  nesta ave.	O limite de ovos desta ave ainda se aplica. Por exemplo, se você tiver 6 ovos em seu pântano, mas apenas espaço para mais 1 ovo nesta ave, coloque 1 ovo. Arredonde para baixo (ou seja, se você tiver 5 ovos em seu pântano, coloque 2 ovos). Os ovos são postos após marcar a pontuação de objetivo da quarta rodada.
SPOTLESS CRAKE	FIM DE JOGO: Coloque 1  em cada uma de suas aves em seu habitat  , incluindo esta.	Os ovos são colocados depois de marcar a pontuação de objetivo da quarta rodada.
LITTLE PIED CORMORANT MALLEEFOWL ORANGE-FOOTED SCRUBFOWL	FIM DE JOGO: Coloque 1  em cada uma de suas aves com um [ninho específico], incluindo esta.	Você pode contar os ninhos  como curingas e incluí-los quando botar ovos. Os ovos são postos após marcar a pontuação de objetivo da quarta rodada.
RED-BACKED FAIRYWREN	FIM DE JOGO: Coloque 1  em cada uma de suas aves com um ninho  , incluindo esta.	Esta ave põe ovos apenas em cartas com o ícone de ninho . Os ovos são postos após marcar a pontuação de objetivo da quarta rodada.
BLACK SWAN SPLENDID FAIRYWREN	FIM DE JOGO: Coloque 1  em cada uma de suas aves com [envergadura específica], incluindo esta.	As aves que não voam contam como curingas para os requisitos de envergadura, portanto, podem ser colocados ovos nelas para cada um desses poderes das aves, mesmo que sejam contraditórios. Os ovos são postos após marcar a pontuação de objetivo da quarta rodada.



PODERES DE FORMAÇÃO DE BANDOS

GALAH	QUANDO ATIVADO: Escolha um outro jogador. Ele reinicia o comedouro e ganha um 🍌, se houver. Você compra 2 🃏 do baralho e enfia embaixo desta carta.	
CRIMSON CHAT	QUANDO ATIVADO: Descarte 1 🃏 para enfiar 1 🃏 do baralho embaixo desta carta.	
COCKATIEL	QUANDO ATIVADO: Descarte 1 🍌 para escolher 1 🃏 da bandeja e enfiá-la embaixo desta carta.	Escolher e enfiar embaixo de uma carta usando o poder desta ave compreende uma única ação. Você não pode usar este poder para puxar uma carta para sua mão.
AUSTRALIAN ZEBRA FINCH	QUANDO ATIVADO: Se o jogador à sua direita tiver 1 🍌 em seu suplemento, enfie 1 🃏 do baralho embaixo desta carta.	
SULPHUR-CRESTED COCKATOO MAJOR MITCHELL'S COCKATOO	QUANDO ATIVADO: Enfie 1 🃏 de sua mão embaixo desta ave. Se o fizer, todos os jogadores (incluindo você) ganham 1 [comida específica] do estoque.	
NOISY MINER	QUANDO ATIVADO: Enfie 1 🃏 de sua mão embaixo desta carta. Se o fizer, coloque até 2 ○ nesta ave. Todos os outros jogadores podem colocar 1 ○ em qualquer ave.	
BUDGERIGAR	QUANDO ATIVADO: Enfie a ave da bandeja com a menor envergadura embaixo desta carta.	O tamanho da ave se refere à sua envergadura. Se houver um empate para a menor ave, você escolhe.
MANED DUCK	QUANDO ATIVADO: Enfie até 3 🃏 de sua mão embaixo desta carta. Se você enfiar pelo menos 1 🃏, ganhe 1 🍌 do estoque.	Esta ave nunca ganha mais de 1 semente por turno, não importa quantas cartas você coloque.
AUSTRALASIAN PIPIT	FIM DE JOGO: Enfie 1 🃏 embaixo de cada carta no habitat 🏠, incluindo nesta ave.	
BLYTH'S HORNBILL	QUANDO JOGADO: Descarte todos ○ de 1 de suas aves com um ninho 🥚. Para cada ○ enfie 2 🃏 do baralho embaixo desta carta.	
WELCOME SWALLOW	QUANDO JOGADO: Enfie 1 🃏 do baralho embaixo de cada carta neste habitat, incluindo esta ave.	
BLACK NODDY	QUANDO ATIVADO: Reinicie o comedouro e ganhe todo 🐟, se houver. Você pode descartar qualquer destes 🐟, e para cada 1, enfie 1 🃏 do baralho embaixo desta carta.	Remova os dados do comedouro quando ganhar a comida, como faria normalmente.
GREY TEAL	QUANDO ATIVADO: Compre 3 🃏 do baralho. Mantenha 1 carta com 🌊, se houver. Você pode colocá-la em sua mão ou enfiar embaixo desta carta. Descarte as outras cartas.	
AUSTRALIAN IBIS	QUANDO ATIVADO: Embaralhe a pilha de descarte e compre 2 🃏 dela. Escolha 1 e enfie-a embaixo desta carta ou adicione-a à sua mão. Descarte a outra.	A pilha de descarte permanece separada do baralho de aves, mesmo depois de embaralhar e sacar dela.



PODERES DE CAÇA E PESCA

LITTLE PENGUIN	QUANDO ATIVADO: Compre 5  do baralho. Para cada  em seus custos de comida, armazene 1  do estoque nesta carta. Então descarte as cartas compradas.	
RUFIOUS OWL	QUANDO ATIVADO: Compre 1  da bandeja com envergadura menor que 75 cm e enfie-a embaixo desta carta.	
RUFIOUS NIGHT-HERON	QUANDO ATIVADO: Olhe 1  do baralho. Se ela puder viver em  , enfie-a embaixo desta carta. Se não, descarte-a.	
BROWN FALCON	QUANDO ATIVADO: Olhe 1  do baralho. Se o custo de comida incluir 1  ou  , enfie-a embaixo desta carta. Se não, descarte-a.	
WEDGE-TAILED EAGLE	QUANDO ATIVADO: Olhe 1  do baralho. Se sua envergadura for superior a 65 cm, enfie-a embaixo desta carta, então ganhe 1  do estoque e estoque-o nesta carta. Se não, descarte-a.	Observe que essa ave procura aves com MAIS de 65 cm, ao contrário da maioria dos predadores.
GREY BUTCHERBIRD	QUANDO ATIVADO: Olhe 1  do baralho. Se sua envergadura for inferior a 40 cm, enfie-a embaixo desta carta, então ganhe 1  do estoque e estoque-o nesta carta. Se não, descarte-a.	
BLACK-SHOULDERED KITE	QUANDO ATIVADO: Reinicie o comedouro e ganhe 1  , se houver. Você pode dá-lo a outro jogador; se o fizer, coloque até 3  nesta ave.	Remova o dado do comedouro quando receber a comida, como faria normalmente.
GREY SHRIKETHRUSH	QUANDO ATIVADO: Reinicie o comedouro e ganhe todos  , se houver. Você pode estocar 1 ou mais nesta carta.	Remova o dado do comedouro quando receber a comida, como faria normalmente.
TAWNY FROGMOUTH	QUANDO ATIVADO: Reinicie o comedouro. Estoque 1  ou  do comedouro, se disponível, nesta ave.	Você ganha um total de 1 ficha. Remova o dado do comedouro quando receber a comida, como faria normalmente.
WHITE-BELLIED SEA-EAGLE	QUANDO ATIVADO: Reinicie o comedouro. Estoque 1  ou  do comedouro, se disponível, nesta ave.	Você ganha um total de 1 ficha. Remova o dado do comedouro quando receber a comida, como faria normalmente.
LAUGHING KOOKABURRA	QUANDO ATIVADO: Reinicie o comedouro. Então, ganhe 1  ,  ou  , se houver.	Você ganha um total de 1 ficha. Remova o dado do comedouro quando receber a comida, como faria normalmente.
WHITE-FACED HERON	QUANDO ATIVADO: Reinicie o comedouro e ganhe todos  , se houver. Você pode estocar 1 ou mais nesta carta.	Remova o dado do comedouro quando receber a comida, como faria normalmente. Você pode estocar os peixes em sua ave ou adicioná-los ao seu suprimento.
SACRED KINGFISHER	UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "ganhar comida", ganhe 1  ,  ou  do comedouro no final do turno, se houver.	Antes de ganhar esta comida, você pode rolar novamente os dados no comedouro se todos eles estiverem mostrando a mesma face.

PODERES DE CARTAS BÔNUS

NORTH ISLAND BROWN KIWI	QUANDO JOGADO: Descarte uma carta bônus. Se o fizer, compre 4 cartas bônus, mantenha 2 e descarte as outras 2.	
PLAINS-WANDERER	QUANDO JOGADO: Compre 1 carta bônus para cada ave em seu  . Mantenha 1 e descarte o resto.	
KEA	QUANDO JOGADO: Compre 1 carta bônus. Você pode descartar qualquer número de  para comprar o mesmo número de cartas bônus adicionais. Mantenha 1 e descarte o resto.	Primeiro você compra 1 carta bônus, depois decide quantas cartas adicionais deseja comprar e descarta a quantidade de comida correspondente. Esta é uma decisão única.
ABBOTT'S BOOBY	QUANDO JOGADO: Compre 3 cartas bônus e descarte 2. Você pode descartar das cartas bônus que já possui.	Isso adiciona temporariamente 3 cartas ao seu total de cartas bônus, então você descarta quaisquer 2 cartas bônus.
WRYBILL	QUANDO JOGADO: Examine todas as cartas bônus descartadas. Fique com 1 delas.	A pilha de descarte permanece separada do baralho de cartas bônus.
KĀKĀPŌ	FIM DE JOGO: Compre 4 cartas bônus, mantenha 1 e descarte as outras 3.	

OUTROS PODERES

SUPERB LYREBIRD TŪI	QUANDO ATIVADO: Copie um poder marrom de uma ave no habitat  do jogador à sua [direita/esquerda].	O poder copiado deve ser marrom "quando ativado".
RED-WINGED PARROT	QUANDO ATIVADO: Dê 1  de seu suplemento para outro jogador. Se você fizer isso, coloque 2  nesta ave ou ganhe 2  do comedouro.	
SOUTHERN CASSOWARY	QUANDO JOGADO: Descarte uma ave de seu  e coloque esta carta em seu lugar (não pague os custos de ovos). Se o fizer, coloque 4  nesta ave e ganhe 2  do estoque.	Você deve pagar o custo da comida, mas não o custo de ovos. Você pode jogar a ave em um espaço vazio, mas então você deve pagar também o custo de ovos e não irá ganhar frutas ou botar ovos como benefício do poder.
AUSTRALIAN REED WARBLER GOLDEN-HEADED GISTICOLA GREY WARBLER	QUANDO JOGADO: Jogue outra ave no [habitat específico]. Pague seu custo normal com 1  de desconto.	
MAGPIE-LARK	FIM DE JOGO: Descarte 2  de seu  . Se o fizer, jogue 1 ave no habitat  , pague seu custo ignorando o custo de ovos. Se essa ave tiver um poder "Quando jogado" ou "Fim de jogo", você pode usá-lo.	Você não pode ativar outros tipos de poderes de aves (como poderes de "Final da rodada") quando joga uma ave com este poder.
GREY-HEADED MANNIKIN	FIM DE JOGO: Jogue uma ave. Pague seu custo normal com 1  de desconto. Se ela tiver um poder "Quando jogado" ou "Fim de jogo", você pode usá-lo.	Você já terá descartado o néctar quando a ave for ativada, então se quiser usá-la para jogar uma ave com custo de néctar, você precisará usar a conversão alimentar 2:1 para obter o néctar necessário.
GOULD'S FINCH	FIM DE JOGO: Jogue uma ave. Pague seu custo normal. Se ela tiver um poder "Quando jogado" ou "Fim de jogo", você pode usá-lo.	

AUSTRALIAN RAVEN CRESTED PIGEON	FIM DE JOGO: Estoque até X [comida específica] do seu suplemento nesta ave.	
AUSTRALIAN MAGPIE	FIM DE JOGO: Descarte 1  de cada ave desta linha e coluna que contenha um  , exceto esta ave. Para cada  descartado, armazene 2  do estoque nesta ave.	
SOUTH ISLAND ROBIN	QUANDO ATIVADO: Se o jogador à sua direita tiver um  em seu suplemento, ganhe 1  do estoque e estoque-o nesta carta.	

OBJETIVOS DE FINAL DE RODADA

(FOOD) IN FOOD COST OF YOUR BIRDS : Conte o número do(s) símbolo(s) de comida da ficha de objetivo que está nos custos de comida de suas cartas de aves. Por exemplo, para a meta “ +  in food cost of your birds”, olhe para o custo de comida no canto superior esquerdo das cartas que você jogou em seu tabuleiro e conte todas  mais todas . Se um pássaro tiver um custo “/” (você pagou apenas uma  OU uma  para jogar a ave), então, ela só conta como uma comida para esta meta de objetivo. Não conte  ou .

NO GOAL : Não marque pontuação de objetivo nesta rodada. Mantenha o seu cubo. Todas as rodadas seguintes terão 1 turno a mais do que normalmente.

BEAK POINTING LEFT/RIGHT : Esses objetivos contam cartas que mostram uma ave cujo bico esteja voltado na direção indicada. Aves cujos bicos estejam apontando para a frente ou para cima não contam para o objetivo voltado para a direita ou para a esquerda.

Essas metas foram adicionadas para dar aos jogadores outro motivo para olhar mais de perto a arte. Avaliamos todas as cartas e decidimos que a direção do bico não seria muito difícil de determinar. Caso sua mesa tenha problemas para concordar, fique à vontade para deixar esta ficha fora do jogo. Existem algumas cartas que precisam de esclarecimentos:

- O *Wrybill*, embora esteja voltado para a frente, tem a ponta do bico direcionada para o lado esquerdo da carta.
- A carta *Common Loon* (do jogo base) tem 1 ave voltada para cada direção, então se qualifica para ambos os objetivos.
- A carta *Great Crested Grebe* (da expansão *European*) tem duas aves voltadas para a mesma direção: ela conta como uma única carta que tem uma ave voltada para a esquerda.

A seguir está uma lista de aves que não estão apontando para a esquerda, nem para direita.

JOGO BASE

Barn Owl
Barred Owl
Burrowing Owl
California Condor
Eastern Screech-Owl
Great Horned Owl
Horned Lark Spotted Owl

EUROPEAN

Little Owl
Snowy Owl
Short-Toed Treecreeper

OCEANIA

Australian Owllet-Nightjar
Kākāpō
Rufous Owl

CUBES ON “PLAY A BIRD”: Conte o número de cubos que você colocou em “Jogar ave” nesta rodada. Observe que esse objetivo requer que você mantenha seus cubos de ação nas linhas onde os jogou.

CRÉDITOS

As informações sobre aves vêm de *Handbook of Birds of the World Alive* (hbw.com), *BirdLife Australia* (birdsinyourbackyards.net), *New Zealand Birds Online* (nzbirdsonline.org.nz), *The Australian Bird Guide* de Peter Menkhorst et al. (Princeton University Press), e *Where Song Began* de Tim Low (Yale University Press).

FONTES FOTOGRÁFICAS:

Dušan Brinkhuizen
Four Oaks/Shutterstock.com
Geoff Jones
Geoff Walker
Greg Oakley
Heyn de Kock
Jan Wegener
Josh More
Leo Berzins

Marc Dalmulder
Michal Klajban
Mick McKean Sha
Lu
Peta Jade
Steve Attwood
Julian Robinson
Gary Kramer
Michael Grimmig

Steve Russell
Mike Ashbee
Lars Petersson Stanislav
Harvancik Hanne and
Jens Eriksen Dubi
Shapiro Nicholas Tan
Daniel Pos
Patrick Donini

Kerry Kazredracer Mark
Sanders
Bruna Tebguan
Kev Koelmeyer
Roger Wasley
Steve Attwood Angela
Towndrow from
Downtoraptors
Iggino Van Bael

Impressões das aves e outras ilustrações podem ser encontradas em nataliariojasart.com e anammartinez.com.

A fonte *Cardenio Modern* foi projetada por Nils Cordes, nilscordes.com.

Membros do grupo do Facebook que contribuíram com ideias que foram aproveitadas nesta expansão:

Racquel Mohr Halland
Betsie De Wreede
Sam Gray
Travis Willse

QUER ASSISTIR UM VÍDEO COMO JOGAR?

Acesse stonemaiergames.com/games/wingspan/videos

QUER AS REGRAS EM OUTRA LÍNGUA?

Baixe regras e guias em dezenas de idiomas em stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

TEM UMA PERGUNTA AO JOGAR OU UMA HISTÓRIA PARA COMPARTILHAR?

Publique no grupo Wingspan do Facebook, mencione no BoardGameGeek, ou tweet para @stonemaiergames

PRECISA DE UMA PEÇA DE SUBSTITUIÇÃO?

Solicite para a editora e publicadora em seu país.

QUER RECEBER NOVIDADES?

Inscriva-se para receber atualizações mensais em stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

