

# WINGSPAN variante coopérative

*Vous incarnez des ornithologues qui essaient de réintroduire des oiseaux dans leur habitat naturel après un désastre biologique. La santé des populations réintroduites se mesure avec le nombre d'objectifs accomplis tous ensemble.*

Cette variante est compatible avec le jeu de base ainsi que les extensions Europe et Océanie, mais ne se joue qu'à 2 ou 3 joueurs.

Le nombre d'objectifs à réaliser dépend du nombre de joueurs :

A 2, vous devez en accomplir 12/14.

A 3, vous devez en accomplir 15/18.

## Mise en place

La mise en place est identique au jeu sans cette variante, à ces exceptions près :

- On distribue 6 cartes Oiseau (au lieu de 5) et 1 jeton Nourriture de chaque type à chaque joueur. Chacun peut garder 6 éléments (nourritures et cartes). Il faut donc conserver au moins une carte. Avec l'extension Océanie, le jeton Nectar reçu en plus compte comme un type de nourriture différent. Dans ce cas, il n'est pas obligatoire de garder une carte.
- Au lieu de distribuer deux cartes Bonus à chaque joueur, on place un nombre de cartes face visible selon le nombre de joueurs. A 2, on révèle 6 cartes. A 3, on en révèle 8.

## Les objectifs

Les objectifs sont individuels, mais sont comptés pour le groupe.

1. **Remplir son plateau** > *max 1 par joueur*. Tous les joueurs peuvent accomplir cet objectif. A chaque fois qu'un nouveau plateau est rempli, on considère qu'un nouvel objectif est réalisé. Par exemple, Jean et Thomas ont rempli leur plateau. Le groupe a donc réalisé deux objectifs.
2. **Marquer plus de 100 points (120 avec l'extension Océanie)** > *max 1 par joueur*. Tous les joueurs peuvent accomplir cet objectif. A chaque fois qu'un nouveau joueur marque plus de 100 (ou 120) points, on considère qu'un nouvel objectif est réalisé. Par exemple, Jean et Thomas ont marqué respectivement 105 et 124 points. Le groupe a donc réalisé deux objectifs.  
Si vous jouez avec l'extension Océanie seule ou mélangée, il faut dépasser 120 points.
3. **Tous les joueurs doivent se qualifier sur l'objectif de fin de manche en cours** > *max 1 par manche*. On joue avec le côté vert du plateau. Par exemple, si l'objectif de fin de manche est le nombre d'œufs dans les nids cavernicoles, à deux, il faut que Jean et Thomas aient tous les deux des œufs dans des nids cavernicoles pour accomplir l'objectif. Si Jean ou Thomas n'avait pas d'œufs dans des nids cavernicoles, l'objectif ne serait pas accompli. Bien entendu, à trois joueurs, les trois joueurs devraient avoir des œufs dans des nids cavernicoles. Que l'objectif soit accompli ou non, les points marqués par les joueurs sont comptés comme d'habitude.

4. **Marquer au moins 5 points par carte Bonus révélée** > *max 6 (ou 8)*. Les points sont comptés par joueur et par carte. Supposons qu'une carte Bonus demande d'avoir posé 6 oiseaux de large envergure, Thomas ou Jean devrait avoir au moins 6 oiseaux de cette caractéristique pour que la carte bonus soit validée. Thomas ne pourrait pas en avoir 4 et Jean 2. Chaque carte a besoin d'être validée qu'une seule fois. Un même joueur peut valider autant de cartes bonus qu'il le souhaite. Il peut même les valider toutes pour laisser les autres joueurs se concentrer sur d'autres objectifs. Tous les joueurs qui marquent des points pour des cartes bonus les ajoutent à leur score individuel. Notez que certaines cartes bonus sont plus difficiles que d'autres à réaliser. Vous pouvez décider de les retirer du jeu en début de partie.

## **Échanges**

A son tour, deux joueurs peuvent s'échanger un ou plusieurs éléments (nourriture, nectar, carte, œuf) contre autant d'autres. Il n'y a pas de limite, mais on doit toujours échanger un objet contre un autre, et on ne peut pas échanger un œuf contre un autre. Cela reviendrait à juste le déplacer d'un oiseau à un autre.

## **Oiseaux qui permettent de piocher de nouvelles cartes Bonus**

Comme les cartes Bonus révélées font partie des objectifs, on ne peut pas en ajouter. On ne peut donc pas en avoir plus de 6 à 2 et plus de 8 à 3. Lorsque vous devez piocher de nouvelles cartes bonus, vous pouvez remplacer une des cartes visibles par une des cartes que vous avez piochées. Vous pouvez aussi choisir de défausser les cartes piochées. Les cartes qui permettent de piocher plusieurs cartes Bonus donnent plus de choix.

## **Variante familiale**

Pour un jeu plus facile, vous pouvez diminuer le score à atteindre pour accomplir l'objectif. Par exemple, 80 points ou 100 avec l'extension Océanie. Vous pouvez aussi décider de diminuer les points minimaux à atteindre par carte Bonus, de 5 à 3. Ces ajustements sont recommandés lorsque vous jouez avec de jeunes enfants.