

WINGSPAN

UN JUEGO COMPETITIVO DE PRODUCCIÓN Y
COLECCIONISMO DE AVES, PARA 1 A 5 JUGADORES

Diseñado por Elizabeth Hargrave

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

En este juego, sois unos apasionados de las aves (investigadores, observadores de aves, ornitólogos y coleccionistas) que intentan descubrir y atraer a las más interesantes a vuestros aviarios. Cada ave es un nuevo engranaje en las potentes cadenas de combinaciones que formaréis en vuestros hábitats. Cada uno de estos hábitats se centra en un aspecto fundamental del crecimiento de vuestros aviarios:

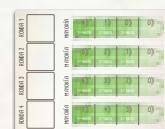
- Gana fichas de alimento con dados especiales que se lanzan en una torre con forma de comedero de aves
- Pon huevos usando miniaturas jaspeadas en diversos colores
- Amplía tu colección de aves con cientos de cartas únicas

El ganador es el jugador que más puntos sume contando sus aves, cartas de bonificación, objetivos de final de ronda, huevos, alimento acumulado y aves solapadas.

COMPONENTES

1 reglamento
1 apéndice

1 tablero de objetivos



1 bandeja de aves



5 tableros de jugador



1 comedero de aves (torre de dados)



1 bloc de puntuación



170 cartas de ave



26 cartas de bonificación



75 miniaturas de huevos



5 dados especiales de madera



40 cubos de acción de madera



103 fichas de alimento



8 losetas de objetivos



1 ficha de jugador inicial



Siquieres aprender a jugar con un vídeo, visita www.malditogames.com/como-jugar/wingspan

PREPARACIÓN

COMPONENTES COMUNES

- CARTAS DE AVE.** Baraja las cartas de ave y forma un mazo con ellas. Colócalo junto a la bandeja de aves y llena esta con tres cartas de ave bocarriba.
- SUMINISTRO.** Coloca todas las fichas de alimento y los huevos en el suministro, al alcance de todos los jugadores.
- COMEDERO DE AVES.** Lanza los dados de alimento en la torre con forma de comedero.
- TABLERO DE OBJETIVOS.** Elegi el modo de puntuar objetivos con el que quieras jugar y coloca el tablero de objetivos en la mesa, con la cara correspondiente bocarriba:
 - VERDE:** Si quieres una partida con más competición directa por los objetivos (modo estándar), escoge la cara con 3 puestos (1.º, 2.º y 3.º) para cada objetivo.
 - AZUL:** Si quieres una partida con menos competición directa entre jugadores, escoge el lado que otorga 1 punto por cada elemento objetivo. Esto es muy recomendable si hay jugadores novatos en la partida.
- LOSETAS DE OBJETIVO.** Baraja las losetas de objetivo sin mirarlas (tienen doble cara). Coloca 1 de ellas (la cara que queda bocarriba se pone al azar) en cada espacio en blanco del tablero de objetivos. Devuelve el resto a la caja.
- CARTAS DE BONIFICACIÓN.** Baraja las cartas de bonificación, forma un mazo con ellas y colócalo en la mesa.

PREPARACIÓN DE CADA JUGADOR

A. Cada jugador recibe:

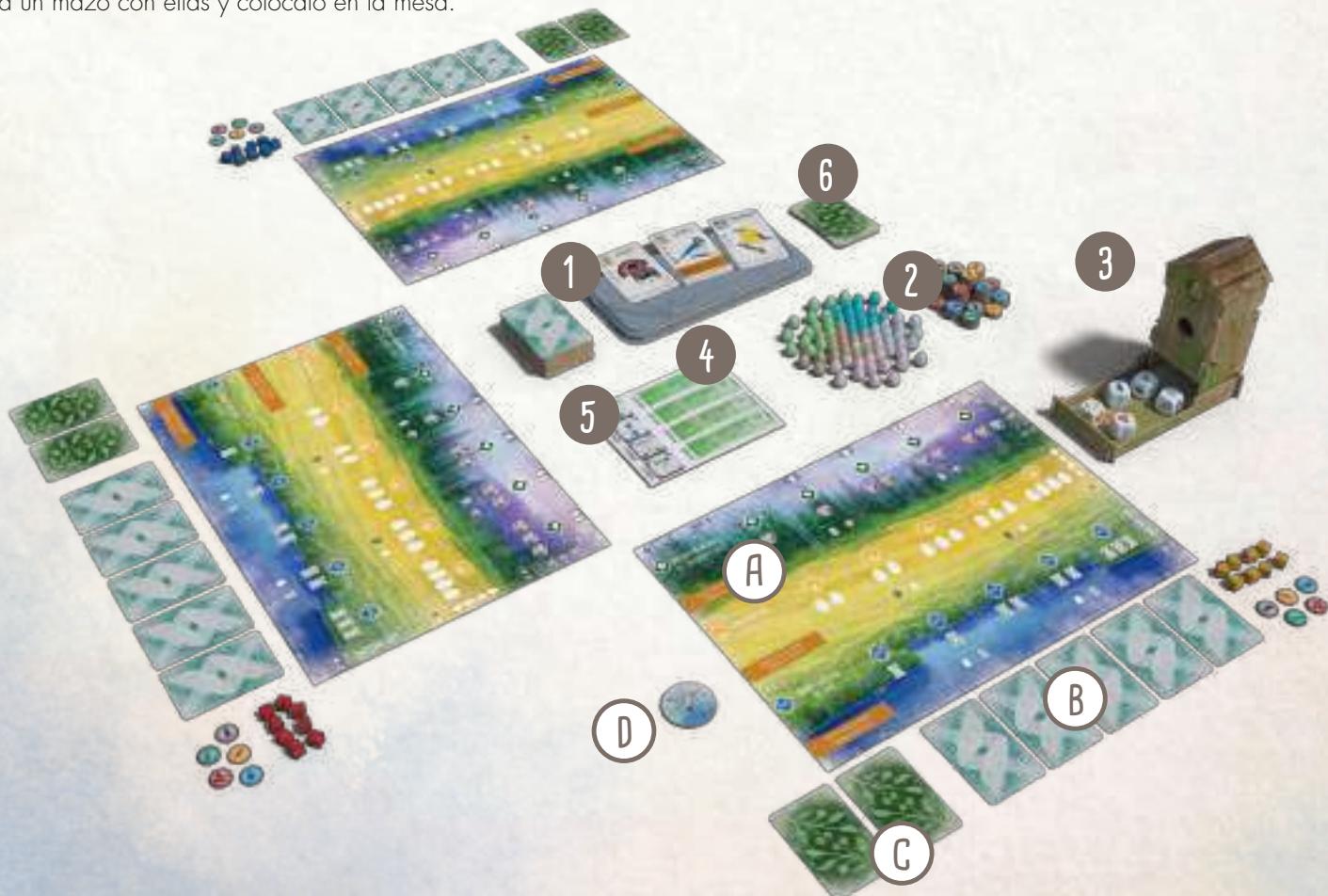
- 1 tablero de jugador
- 8 cubos de acción de un mismo color
- 2 cartas de bonificación al azar
- 5 cartas de ave al azar
- 5 fichas de alimento (1 de cada:)

Durante toda la partida, cada jugador puede jugar con su mano de cartas oculta o a la vista de los demás, a su elección.

B. Quédate con hasta 5 cartas de ave y descarta el resto. **Por cada carta de ave que te quedes, debes descartar 1 ficha de alimento.** Es probable que te interese quedarte con las fichas de alimento indicadas en la esquina superior izquierda de las cartas de ave que hayas escogido. **Por ejemplo, podrías quedarte con 2 cartas de ave y 3 fichas de alimento, o con 4 cartas de ave y 1 ficha de alimento.**

C. Quédate con 1 carta de bonificación y descarta la otra. Puedes mirar tus cartas de bonificación mientras decides con qué cartas de aves quedarte (y viceversa).

D. Selecciona al azar al jugador inicial, que recibe la ficha que lo identifica como tal.



Este es un reglamento detallado, pero puedes aprender a jugar por completo con la guía de referencia rápida (página 2 del apéndice). Te recomendamos que uses esa guía si estás aprendiendo las reglas por primera vez con tus amigos o familia y quieras empezar a jugar cuanto antes.



El chupasavio hace nidos llenos de agujeros en un árbol y se alimenta de la savia y los insectos que atope.

CONSEJO: Al seleccionar cartas de ave, piensa en cómo te ayudarán a obtener más cartas o alimento en las etapas tempranas de la partida. ¡Los poderes de color marrón pueden ser particularmente útiles!



DESCRIPCIÓN GENERAL

Wingspan se juega en 4 rondas. En cada ronda, los jugadores realizan turnos en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos hayan usado todos sus cubos de acción disponibles.

ESTRUCTURA DEL TURNO

En tu turno puedes realizar 1 acción de las 4 posibles, como se muestra en la columna de la izquierda de tu tablero de jugador:

- ❖ Juega un ave de tu mano
- ❖ Obtén alimento y activa poderes de aves de bosque
- ❖ Pon huevos y activa poderes de aves de pradera
- ❖ Roba cartas de ave y activa poderes de aves de humedal

NOTA DEL DISEÑADOR: Los primeros turnos serán muy sencillos mientras intentas atraer aves a tu aviario. Puedes incluso seleccionar la misma acción varias veces, ¡está totalmente permitido! Tienes descripciones más detalladas de las acciones en las páginas 6 a 9.

Para poner un ave de tu mano en un hábitat, coloca un cubo de acción en el espacio de la fila "JUEGA UN AVE" sobre la columna en la que vas a jugarla. Paga el coste en alimento y huevos del ave y, a continuación, colócalo en tu tablero, activando únicamente el poder de tipo «AL JUGARLA» del ave (si lo tuviera).

Las acciones Obtén alimento, Pon huevos y Roba cartas de ave siguen el mismo proceso de 3 pasos (indicados con números en la imagen del tablero de jugador de abajo):

1. Escoge un hábitat de tu tablero de jugador y coloca un cubo de acción en el espacio **descubierto más a la izquierda** de la fila correspondiente. Obtén el beneficio del espacio.
2. Mueve tu cubo de acción de **derecha a izquierda**, activando las aves de esa fila que tengan un poder marrón de tipo «AL ACTIVARLA». Todos los poderes son opcionales.
3. Cuando el cubo de acción llegue a la columna más a la izquierda, déjalo ahí. Tu turno ha terminado.



ESTRUCTURA DE LA RONDA

La ronda finaliza cuando todos los jugadores han colocado todos sus cubos de acción. Sigue estos pasos en orden:

1. Retira todos los cubos de acción de tu tablero de jugador.
2. Puntúa el objetivo de final de ronda de la ronda que acabas de completar.
3. Descarta todas las cartas de ave bocarriba de la bandeja de aves y vuelve a llenarla con cartas de ave del mazo.
4. La ficha de jugador inicial pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Usa 1 de tus cubos de acción para marcar tu puntuación en el objetivo de final de ronda. Esto ocasionará que tengas 1 cubo de acción menos para usar cada ronda:

- Ronda 1: 8 turnos por jugador
- Ronda 2: 7 turnos por jugador
- Ronda 3: 6 turnos por jugador
- Ronda 4: 5 turnos por jugador

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida finaliza cuando termina la ronda 4. Usa el bloc de puntuación para sumar lo siguiente:

- Puntos por cada carta de ave bocarriba en tu tablero (indicados en las cartas)
- Puntos por cada carta de bonificación (indicados en las cartas)
- Puntos por los objetivos de final de ronda (indicados en el tablero de objetivos)
- 1 punto por cada:
 - » huevo en una carta de ave
 - » ficha de alimento almacenada en una carta de ave
 - » carta solapada bajo una carta de ave

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, el jugador con más fichas de alimento sin usar gana. Si sigue habiendo empate, la victoria es compartida.

AVES						
CÁRTAS DE BONIFICACIÓN						
OBJETIVOS DE FINAL DE RONDA						
HUEVO						
ALIMENTO EN LAS CARTAS						
CARTA SOLAPADA						
TOTAL						

NOTA DEL DISEÑADOR: Segundo avanza la partida, los jugadores van teniendo menos acciones, pero los poderes de las aves generan potentes combinaciones a medida que cada fila de los tableros del jugador se va poblando.



LAS CUATRO ACCIONES

En cada turno, realizas 1 acción. Esta sección describe cada una de ellas en detalle.



OPCIÓN 1: JUEGA UN AVE DE TU MANO

Antes de escoger un ave de tu mano para jugarla, ten en cuenta su hábitat, requisitos de alimento y coste en huevos. Cada ave tiene sus requisitos propios de hábitat y alimento, indicados en la esquina superior izquierda de la carta. Además, podría haber un coste en huevos indicado en la parte superior de la columna en la que estás jugando el ave (en la primera columna no hay coste en huevos). Si no puedes permitirte pagar el coste completo, no puedes jugar el ave.

CUANDO ELIJAS JUGAR UN AVE, HAZ LO SIGUIENTE:

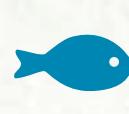
1. Selecciona un ave de tu mano que quieras jugar y coloca un cubo de acción en la parte superior de la columna en la que lo jugarás. Paga el coste en huevos correspondiente (si lo hubiera) descartando huevos de cualquiera de las aves de tu tablero de jugador. Para jugar un ave en la columna 2 o 3, debes descartar 1 huevo y ponerlo en el suministro de huevos. En la columna 4 o 5, debes descartar 2 huevos.
2. Paga el coste en alimento del ave. Descarta las fichas de alimento y ponlas en el suministro (estas fichas deben estar junto a tu tablero de jugador, no almacenadas en cartas de ave; el concepto de almacenar se explica más adelante). Los 5 tipos de alimento son:



INVERTEBRADO



SEMILLA



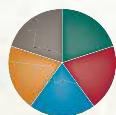
PESCADO



FRUTA



ROEDOR



COMODÍN: Si el requisito de alimento de un ave incluye un símbolo de comodín, puedes usar cualquiera de los 5 tipos de alimento para satisfacerlo.



SIN COSTE DE ALIMENTO: Un círculo tachado significa que el ave no tiene coste en alimento.



Al jugar aves, puedes gastar 2 fichas de alimento cualesquier como si fueran 1 ficha de cualquier tipo. Este intercambio no puede realizarse en otras fases del juego. Por ejemplo, si necesitas 1 pescado, puedes usar dos fichas de alimento de otro tipo cualquiera en su lugar.

3. Coloca la carta de ave en el espacio descubierto más a la izquierda de su hábitat correspondiente y mueve tu cubo de acción a la izquierda de la fila "JUEGA UN AVE". Los tres hábitats son:



BOSQUE



PRADERA



HUMEDAL

Si aparecen varios símbolos de hábitat en la carta de ave, puedes elegir en cuál de ellos (en qué fila) jugarlo. El tablero de jugador puede alojar un máximo de 5 aves en cada hábitat.

4. Si el ave tiene un poder precedido por las palabras «AL JUGARLA», puedes usarlo. Otros poderes (de color marrón y rosa) no se usan al jugar el ave. Jugar un ave es la única acción que no activa una fila de aves.

HÁBITAT



ALIMENTO

NOTA DEL DISEÑADOR: Estas clasificaciones de los alimentos son generalizaciones. Por ejemplo, el símbolo de los invertebrados es una babosa, pero algunas aves que se alimentan de invertebrados se especializan en insectos voladores o acuáticos (o crustáceos).



OPCIÓN 2. OBTÉN ALIMENTO Y ACTIVA PODERES DE AVES DE BOSQUE

El alimento se usa principalmente para jugar cartas de ave. El alimento que puedes obtener está determinado por los dados del comedero, que irán agotándose y reponiéndose repetidas veces a lo largo de la partida.

CUANDO ELIJAS OBTENER ALIMENTO, HAZ LO SIGUIENTE:

- Coloca un cubo de acción en el espacio descubierto más a la izquierda de la fila "OBTÉN ALIMENTO" de tu tablero de juego y obtén la cantidad de alimento indicada de los dados que elijas del comedero.

Por cada alimento que obtengas (1 por cada ícono de un dado):

- Retira un dado del comedero y ponlo en la mesa.
- Obtén una ficha de alimento que coincida con el ícono del dado y colócala junto a tu tablero de jugador. Tus fichas de alimento son información pública.

Siempre ganas 1 ficha de alimento por dado. Si la cara del dado muestra el ícono , ganas 1 ficha a tu elección de uno de esos dos tipos (no dos fichas).

- Si el espacio en el que has colocado tu cubo de acción muestra una imagen de conversión de carta a alimento, puedes descartar como máximo 1 carta de ave de tu mano para obtener un alimento adicional. Esto es opcional. Al ganar este alimento extra, debes elegir entre los dados que queden en el comedero.

- Activa cualquier poder marrón de tus aves de bosque, de derecha a izquierda. Todos los poderes son opcionales. Finaliza tu turno colocando tu cubo de acción en el lado izquierdo de la fila "OBTÉN ALIMENTO".



Ejemplo: Obtienes 1 ficha de alimento de un dado y después puedes descartar 1 carta de ave para obtener otra ficha de alimento de un dado. A continuación, puedes activar el poder de la carta de ave.



GESTIÓN DEL COMEDERO

El comedero tiene una bandeja en la que caen los 5 dados de alimento. Los dados retirados del comedero cuando un jugador obtiene alimento permanecen fuera de la bandeja hasta que se repone el comedero.

Si alguna vez el comedero se queda vacío, tira de nuevo los 5 dados. Si todos los dados de la bandeja muestran la misma cara (incluido cuando solo queda un dado) y vas a obtener alimento **por cualquier motivo**, antes de hacerlo puedes tirar los 5 dados de nuevo en el comedero ( cuenta como cara única).

GESTIÓN DE LAS FICHAS DE ALIMENTO

No hay límite en cuanto a la cantidad de fichas de alimento que puedes tener junto al tablero o sobre tus aves (algunas cartas de ave permiten almacenar fichas de alimento sobre ellas hasta el final de la partida), ni lo hay tampoco en la cantidad de fichas de alimento del suministro. En el caso poco probable de que se agoten las fichas de cualquier tipo de alimento del suministro, usa un sustituto temporal.





OPCIÓN 3. PON HUEVOS Y ACTIVA PODERES DE AVES DE PRADERA

Los huevos son parte del coste de jugar cartas de ave en las columnas 2 a 5. Además, cada huevo que hay sobre las cartas de ave de tu tablero de jugador vale 1 punto al final de la partida.

CUANDO ELIJAS PONER HUEVOS, HAZ LO SIGUIENTE:

- Coloca un cubo de acción en el espacio descubierto más a la izquierda de la fila "PON HUEVOS" de tu tablero de juego y pon la cantidad de huevos que corresponda.

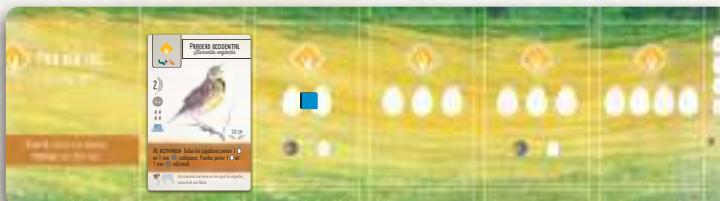
Para poner un huevo, coge una ficha de huevo del suministro (el color no importa) y colócala sobre una carta de ave que tenga espacio, según su límite de huevos. El huevo permanecerá ahí el resto de la partida, a menos que se descarte.

Puedes poner huevos sobre cualquier combinación de aves (incluso todos en 1 sola ave), respetando siempre el límite indicado por los iconos de huevo. Una carta de ave nunca puede tener más huevos que este número.



Es posible tener más capacidad para poner huevos (según el tablero de jugador) que espacios en las aves para ponerlos. Si obtienes más huevos de los que tu límite te permite guardar, se pierden.

- Si el espacio en el que has colocado tu cubo de acción muestra una imagen de conversión de alimento a huevo, puedes pagar como máximo 1 ficha de alimento de las que tengas disponibles para poner un huevo adicional. Esto es opcional.



Ejemplo: Pones 2 huevos y después puedes pagar 1 alimento para poner otro. A continuación, puedes activar el poder de la carta de ave.

- Activa cualquier poder marrón de tus aves de pradera, de derecha a izquierda. Todos los poderes son opcionales. Finaliza tu turno colocando tu cubo de acción en el lado izquierdo de la fila "PON HUEVOS".

GESTIÓN DE LAS FICHAS DE HUEVOS

No hay límite en cuanto al número de huevos del suministro. En el caso poco probable de que se agoten las fichas de huevo del suministro, usa un sustituto temporal.

TIPOS DE NIDO

Todas las aves tienen un ícono de nido bajo su puntuación. Estos iconos de nido pueden ser importantes para los objetivos de final de ronda y las cartas de bonificación. Los 4 tipos de nido son:



PLATAFORMA



CUENCO



CAVIDAD



SUELLO



Los nidos de estrella son comodines (se trata de aves que construyen nidos inusuales que no encajan en ninguna de las cuatro categorías estándar). Pueden ser muy potentes, porque pueden usarse como cualquier otro tipo de nido a la hora de satisfacer objetivos, usar poderes de ave y puntuar en cartas de bonificación.

NOTA DEL DISEÑADOR: Los límites de huevos en *Wingspan* siempre son proporcionales al número de huevos que cada ave pone en la vida real, solo que reducidos a una escala adecuada para el juego. ¡Las aves con un límite de 6 huevos pueden llegar a poner realmente 15 o más en un año!



OPCIÓN 4. ROBA CARTAS DE AVE Y ACTIVA PODERES DE AVES DE HUMEDAL

Las cartas disponibles para robar son las 3 bocarriba de la bandeja de aves y la primera carta del mazo de aves.

CUANDO ELIJAS ROBAR CARTAS DE AVE, HAZ LO SIGUIENTE:

1. Coloca un cubo de acción en el espacio descubierto más a la izquierda de la fila "ROBA CARTAS" de tu tablero de juego y roba la cantidad de cartas que corresponda de las cartas bocarriba de la bandeja de aves o del mazo de aves. No hay límite de cartas en la mano.
2. Si el espacio en el que has colocado tu cubo de acción muestra una imagen de conversión de huevo a carta, puedes descartar como máximo 1 huevo de un ave de tu tablero de jugador para robar una carta adicional. Esto es opcional. Retira 1 huevo de una de tus cartas de ave y devuélvelo al suministro de huevos.



Ejemplo: Robas 1 carta de ave, y después puedes descartar 1 huevo para robar otra carta. A continuación, puedes activar el poder de la carta de ave.

3. Activa cualquier poder marrón de tus aves de humedal, de derecha a izquierda. Todos los poderes son opcionales. Finaliza tu turno colocando tu cubo de acción en el lado izquierdo de la fila "ROBA CARTAS DE AVE".

GESTIÓN DEL MAZO DE AVES

Cuando se roban cartas bocarriba, no se reponen de inmediato, sino que hay que esperar hasta el final del turno para llenar los espacios vacíos de la bandeja de aves. Si el mazo bocabajo se agota en algún momento de la partida, baraja todas las cartas de ave descartadas para formar un nuevo mazo.

Al final de cada ronda, descarta las cartas bocarriba restantes y reponlas con 3 nuevas cartas de ave.



NOTA DEL DISEÑADOR: Wingspan incluye 170 de las 914 especies de aves que pueden encontrarse en Norteamérica. El mapa de la parte inferior de cada carta de ave muestra en qué continentes habita.

PODERES DE LAS AVES

LOS PODERES DE LAS CARTAS DE LAS AVES SE CLASIFICAN EN 3 CATEGORÍAS:

AL ACTIVARLA (MARRÓN): Cuando usas el hábitat correspondiente, puedes activar los poderes de las cartas que están en él, de derecha a izquierda.

ALMACENAR: Significa colocar una ficha de alimento sobre un ave (el ave está guardando el alimento para otro momento). No puedes gastar esa ficha de alimento; y al final de la partida valdrá 1 punto de victoria.

 Esto indica que esta ave es depredadora.



ENVERGADURA (WINGSPAN): La envergadura de cada ave se usa para comparar al activar algunas habilidades de las aves.

 Esto indica que el poder de esta ave conlleva solapar otras cartas de ave debajo de ella para representar la formación de una bandada.

UNA VEZ ENTRE TURNOS (ROSA):

Estos poderes pueden activarse en el turno del oponente. Un poder rosa puede usarse solamente una vez entre cada uno de tu turnos (si un oponente lo activa). Recomendamos avisar al resto de los jugadores sobre qué hace el poder y qué lo activa. Los jugadores deben ayudarse entre sí para avisar de cuándo debe activarse un ave con un poder rosa.



AL JUGARLA (INCOLORO): Estos poderes pueden activarse solamente cuando se juega un ave (y ya no se vuelven a activar una vez jugada).

Los poderes de las aves siempre son opcionales. Por ejemplo, si no quieres gastar una carta solapándola debajo de un ave de bandada, no tienes por qué hacerlo.



El apéndice contiene descripciones de todos los poderes de las aves.

FINAL DE LA RONDA

La ronda finaliza cuando todos los jugadores han colocado todos sus cubos de acción disponibles (a razón de 1 cubo por turno). Al final de la ronda:

1. Retira todos los cubos de acción de tu tablero de jugador.
2. Puntúa el objetivo de final de ronda de la ronda que acabas de completar.
3. Descarta todas las cartas de ave bocarrriba de la bandeja de aves y reponlas.
4. La ficha de jugador inicial pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

PUNTUACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE FINAL DE RONDA

Los objetivos de final de ronda se basan en el número de aves o huevos que tienes en un determinado hábitat o tipo de nido. Para indicar los puntos que se reciben del objetivo, **cada jugador debe poner un cubo de acción en el tablero de objetivos** (incluso si son 0 puntos). El tablero tiene 2 caras, cada una de las cuales emplea un método de puntuación distinto.

VERDE: MAYORÍA DEL ELEMENTO OBJETIVO

Este método emplea la cara del tablero de objetivos con espacios para los puestos 1.^º, 2.^º y 3.^º.

Al final de la ronda, cada jugador cuenta la cantidad del elemento objetivo que tiene, compara su resultado con el de los demás y coloca su cubo de acción en el puesto que le corresponda, por orden de mayor a menor cantidad del elemento.

En caso de empate, se ponen los cubos empadados en el mismo espacio, pero el siguiente (o siguientes) puesto(s) se deja(n) vacío(s). Al final de la partida, se suman los puntos del puesto ocupado y de los siguientes puestos vacíos y se dividen entre el número de jugadores empadados, redondeando hacia abajo (el 4.^º puesto otorga 0 puntos).

Por ejemplo, al puntuar el objetivo que otorga 5, 2 o 1 punto(s), si dos jugadores empatan en el primer puesto, cada uno de ellos recibe 3 puntos ($5+2$ dividido por 2 jugadores, redondeando hacia abajo). El 2.^º puesto no se concede a ningún jugador.

RONDA 1	MAYORÍA	1. ^º PUESTO	2. ^º PUESTO	3. ^º PUESTO	0)
		4)	1)	0)	0)
RONDA 2	MAYORÍA	1. ^º PUESTO	2. ^º PUESTO	3. ^º PUESTO	0)
		5)	2)	1)	0)
RONDA 3	MAYORÍA	1. ^º PUESTO	2. ^º PUESTO	3. ^º PUESTO	0)
		6)	3)	2)	0)
RONDA 4	MAYORÍA	1. ^º PUESTO	2. ^º PUESTO	3. ^º PUESTO	0)
		7)	4)	3)	0)

Debes tener como mínimo 1 de los elementos objetivo para puntuar un objetivo. Por ejemplo, debes tener como mínimo 1 ave de pradera para el objetivo de «Mayor número de aves en el hábitat de pradera».

Aunque acabes en 4.^º o 5.^º puesto, **sigues teniendo que colocar un cubo de acción en el tablero de objetivos**, en la casilla identificada como 0.

AZUL: UN PUNTO POR ELEMENTO OBJETIVO

Este método emplea la cara del tablero de objetivos con casillas numeradas del 5 al 0 junto al espacio de cada objetivo.

Al final de la ronda, cada jugador cuenta la cantidad del elemento objetivo que tiene y recibe 1 punto por cada uno, hasta un máximo de 5 puntos.

Usa 1 de tus cubos de acción para marcar tu puntuación en el objetivo. Aunque no tengas ese elemento, **sigues teniendo que colocar un cubo de acción en el tablero de objetivos**, en la casilla identificada como 0.

RONDA 1	PAR CADA	5	4	3	2	1	0
	1)						
RONDA 2	PAR CADA	5	4	3	2	1	0
	1)						
RONDA 3	PAR CADA	5	4	3	2	1	0
	1)						
RONDA 4	PAR CADA	5	4	3	2	1	0
	1)						

CONSULTA LA PUNTUACIÓN DE FINAL DE PARTIDA EN LA PÁGINA 5.
PARA MÁS DETALLES SOBRE CADA OBJETIVO, CONSULTA EL APÉNDICE.

CARTAS DE BONIFICACIÓN

Como se describe en la preparación, cada jugador empieza con 1 carta de bonificación (escogida entre dos cartas repartidas al azar). Además, hay varias aves del mazo que permiten obtener cartas de bonificación adicionales.

Las cartas de bonificación puntúan al final de la partida. Puedes consultar el modo en que se puntúa cada tipo de carta de bonificación en el apéndice.

CRÉDITOS

- La información sobre las aves está extraída de la web "All About Birds" del laboratorio de Ornitología de la Universidad de Cornell (allaboutbirds.org), la web "Audubon Guide to North American Birds" (www.audubon.org/bird-guide), y las guías "Sibley Field Guide to Birds of Eastern North America" y "Sibley Field Guide to Birds of Western North America", de David Allen Sibley.
- El diseño de la torre de dados en forma de comedero es de Tower Rex (towerrex.com).
- Las referencias fotográficas de las aves son obra de Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer y Peter Green.
- Puedes encontrar láminas de las aves y otras ilustraciones en nataliarojasart.com y anammartinez.com.
- La tipografía Cardenio Modern ha sido diseñada por Nils Cordes, nilscordes.com.

¿QUIERES VER UN VÍDEO DE CÓMO JUGAR?

www.malditogames.com/como-jugar/wingspan

¿QUIERES EL REGLAMENTO EN OTRO IDIOMA?

Descarga el reglamento y las guías en una docena de idiomas desde
stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

¿TIENES ALGUNA PREGUNTA MIENTRAS JUEGAS O ALGUNA HISTORIA PARA COMPARTIR?

Coméntala en el grupo de Facebook de Wingspan, escríbela en la BoardGameGeek
o tuiteala a @stonemaiergames o @MalditoGamesES

¿NECESITAS ALGÚN REPUESTO?

Pídelo en recambios@malditogames.com

¿QUIERES ESTAR AL DÍA?

Suscríbete al boletín mensual en malditogames.com/novedades
o en stonemaiergames.com/e-newsletter (en inglés)



STONEMAIER
GAMES



MALDITO
GAMES

Traducido por Ángel Martínez Murillo

Revisado por Claudia González Pablos

© 2019 Stonemaier LLC. Wingspan es una marca registrada de Stonemaier LLC. Todos los derechos reservados.