








WINGSPAN

1 a 5 jugadores

PREPARACIÓN

- Barajar las **Cartas de Aves** y formar un mazo. Dividir el mazo de Aves en 3 y llenar la **bandeja de Mazo** boca abajo, situando **3 Cartas de Ave** boca arriba en la **bandeja de Aves**. *[Se pueden agregar 2 Cartas de Ave boca arriba sobre 2 mazos de la bandeja de Mazo (dejando 1 mazo) y así dar más variabilidad].*
- Colocar todas las **Fichas de Comida** y **Huevos** en el suministro general accesibles a todos los jugadores.
- Arma el **Comedero** y arroja los **5 Dados de Comida** por la torre mostrando sus resultados.
- Elige el **Tablero de Objetivos** según el modo de puntuar con la cara correspondiente bocarriba:
 - **Verde:** partida *más competitiva* centrada en los objetivos.
 - **Azul:** partida *menos competitiva* centrada en logros.
 - Baraja las **Losetas de Objetivo** sin mirarlas (tienen doble cara) y coloca 1 de ellas en cada espacio del tablero de objetivos, descartando las sobrantes.
- Barajar las **Cartas de Bonificación** formando un mazo.
- Por jugador entregar y realizar:
 - ✓ **1 Tablero de jugador** y **8 Cubos de Acción** (o casitas) de un mismo color.
 - ✓ **2 Cartas de Bonificación** al azar *(se puntúan al final del juego)*.
 - ✓ **5 Cartas de Ave** al azar.
 - ✓ **5 Fichas de Alimento** (1 de c/u): 
 - ✓ Comprar **Cartas de Ave** iniciales pagando con **1 Ficha de Alimento** c/u. *[o mantener las 5 Cartas de Ave con las 5 Fichas de Alimento para agregar agilidad a la partida].*
 - ✓ Elegir **1 Carta de Bonificación** y descartar la otra. Puede mirar sus tarjetas de bonificación mientras selecciona qué aves y alimentos conservar (y viceversa) *[o mantener las 2 y agregar desafío a la partida]*.
- Seleccionar al azar al **Jugador Inicial**, entregar ficha y traspasar en sentido del reloj luego de cada ronda.

DESARROLLO

- Wingspan se juega en **4 rondas**. Durante cada ronda, los jugadores se turnan, en el sentido de las agujas del reloj, *marcando cada turno con un Cubo de Acción*, hasta que éstos se acaben y finalice la ronda. En los turnos se pueden realizar las siguientes acciones:
 - ✓ Jugar **1 Carta de Ave** colocándola sobre el Tablero y pagando su coste en **alimento y huevos** + **1 Cubo de Acción** en la parte superior del **Tablero de Jugador**. 
 - ✓ Obtener **Fichas de Alimento** y **activar los poderes** de las aves del **bosque** (verde), pasando **1 Cubo de Acción** de derecha a izquierda hasta el inicio del bosque donde permanece. 
 - ✓ Poner **Huevos** y **activar los poderes** de las aves de la **pradera** (amarillo), pasando **1 Cubo de Acción** de derecha a izquierda hasta el inicio de la pradera donde permanece. 
 - ✓ Roba **Cartas de Ave** y **activar los poderes** de las aves del **humedal** (azul), pasando **1 Cubo de Acción** de derecha a izquierda hasta el inicio del humedal donde permanece. 

FIN DE RONDA y FINAL DEL JUEGO

- Acaba la ronda cuando los jugadores hayan colocado todos sus **Cubos de Acción**. Preparar la siguiente así:
 - ✓ Quita todos los **Cubos de Acción** de tu **Tablero de jugador**.
 - ✓ Marcar la *puntuación del objetivo logrado* en el **Tablero de Objetivos** utilizando un **Cubo de Acción**, el cual permanece ahí por el resto de la partida *(dejando un turno menos para cada próxima ronda)*.
 - ✓ Descarta las **Cartas de Ave** boca arriba en la **bandeja de aves** y volteando nuevos desde el mazo.
 - ✓ Pasar la ficha **Jugador Inicial** en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador.
- El juego termina al concluir la **Ronda 4**. Usar la tabla para sumar los puntos para definir el ganador. En caso de empate, gana el jugador con más fichas de comida sin usar.