

# WINGSPAN

# 윙스팬

1~5명이 즐기는 엔진 빌딩 스타일의 새 수집 게임

Designed by Elizabeth Hargrave

Illustrated by Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo, and Beth Sobel

새 애호가 여러분, 윙스팬 게임을 찾아주셔서 감사합니다. 본 게임은 다양한 새가 그려진 카드로 플레이하는 카드 게임입니다. 새를 사랑하는 여러분은 연구원, 조류관찰자, 조류학자, 조류수집가가 되어서 여러분 각자의 야생동물 보호구역에 귀한 새들을 찾아 모아야 합니다. 여러분이 서식지에 모은 새 카드는 다양한 능력을 발휘할 수 있으며, 능력을 연계해 사용한다면 더욱 강력한 효과를 낼 수 있습니다. 각종 효과를 이용해 여러분의 보호구역을 키워 나가세요. 각 서식지의 효과는 아래와 같습니다.

- **숲 - 먹이 획득:** 모이통(주사위 타워)에서 주사위를 가져오는 방식으로 먹이 토큰을 얻습니다.
- **초원 - 알 획득:** 새가 알을 낳게 하여 다양한 색깔의 알 토큰을 얻습니다.
- **습지 - 새 카드 획득:** 170종에 달하는 새 카드 중 일부를 뽑아서 여러분의 수집 목록을 확장합니다.

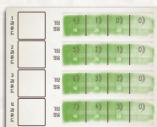
게임이 종료되면 점수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 점수를 얻는 방법은 다양합니다. 새 카드, 보너스 카드, 다른 카드 밑에 깔린 카드, 라운드목표, 알, 먹이 등을 통해 점수를 획득합니다.

## 구성물

본 규칙서 1부

부록 1부

목표판 1개



진열대 1개



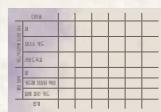
개인판 5개



모이통(주사위 타워) 1개



점수 기록지 1부



새 카드 170장



보너스 카드 26장



알 토큰 75개



주사위 5개



행동 큐브 40개



먹이 토큰 103개



목표 타일 8개



시작플레이어 토큰 1개

# 게임 준비

## 공동 준비

- 새 카드:** 새 카드를 한데 섞어 덱을 만들고 진열대 옆에 쌓아둡니다(이것을 조류 덱이라고 부릅니다). 여기서 카드 3장을 뽑아 진열대 위에 앞면으로 놓습니다.
- 공급처:** 먹이 토큰과 알 토큰을 진열대 근처에 모아둡니다. 이곳을 **공급처**라고 부릅니다. 공급처는 누구든 이용할 수 있습니다.
- 모이통:** 모든 주사위를 모이통 안에 던져 넣습니다.
- 목표판:** 목표판을 녹색 면과 파란색 면 중 어떤 면으로 사용할지 결정해서 펼쳐둡니다.
  - 녹색 면:** 기본 설정입니다(상대 평가). 각 목표에 순위(1~3위)마다 다른 점수가 표시되어 있어 게임이 치열해집니다.
  - 파란색 면:** 초보자와 게임을 할 때 추천합니다(절대 평가). 각자 확보한 요소당 1점씩 얻기 때문에 경쟁이 줄어듭니다.
- 목표 타일:** 모든 목표 타일을 앞뒤 골고루 잘 섞습니다(목표 타일은 양면입니다). 타일에 적힌 글을 보지 않고 4개를 뽑아서, 목표판의 빈칸 4곳에 하나씩 무작위 면으로 놓습니다. 나머지 목표 타일은 게임 상자로 치웁니다.
- 보너스 카드:** 보너스 카드들을 섞어서 덱을 만들고 공급처 근처에 쌓아둡니다. 이것을 **보너스 덱**이라고 부릅니다.



## 개인 준비

- 각 플레이어는 아래 구성물을 가져갑니다.
  - 개인판 1개
  - (한 가지 색깔의) 행동 큐브 8개
  - (무작위로 뽑은) 보너스 카드 2장
  - (무작위로 뽑은) 새 카드 5장
  - 먹이 토큰 5개 ( , , , , ) 각 종류별 1개씩

받은 카드는 자기 손에 듭니다. 자신의 손에 든 카드는 남에게 보여줘도 되고 안 보여줘도 됩니다.
- 자신의 새 카드 5장 중에서, 맘에 드는 것만 남기고 나머지 카드를 버립니다. **이때 남긴 카드 1장당 자신의 먹이 토큰 1개를 버려야 합니다.**  
예) 새 카드 2장을 남겼다면 먹이 토큰은 3개가 남을 것이고, 새 카드 4장을 남겼다면 먹이 토큰은 1개가 남을 것입니다.  
조언을 드리자면, 여러분이 남긴 새 카드에 필요한 먹이(카드 왼쪽 위에 표시)를 남기고 다른 먹이를 버리는 게 좋습니다.
- 자신의 보너스 카드 2장 중에서 1장을 남기고 나머지 1장을 버립니다. 자신의 새 카드를 보면서 그에 어울리는 보너스 카드를 남기는 게 좋습니다. (새 카드를 고를 때도 보너스 카드를 참고하면 좋습니다.)
- 무작위로 시작플레이어를 선정하여 그 사람 앞에 시작플레이어 토큰을 놓습니다.

본 규칙서에는 게임 전체 규칙이 담겨 있습니다. 만약 규칙을 빠르게 배우고 싶으시면 <부록> 2쪽의 **게임 요약**을 참고하세요. 그 자리에서 규칙을 익혀가며 가족이나 친구들과 간단히 게임을 즐기고 싶을 때 특히 유용합니다.



**도움말:** 초반에 어떤 새 카드를 선택해야 할지 고민되세요? 카드나 먹이를 더 많이 가져올 수 있는 능력 위주로 골라 보세요. 이런 효과는 주로 **갈색 능력**에 많습니다.

# 게임 개요

<윙스팬>은 총 4라운드로 구성됩니다. 각 라운드는 여러 차례로 구성되며, 시작플레이어부터 자기 차례를 진행합니다. 한 차례가 끝나면 왼쪽 사람에게 차례가 넘어갑니다. 차례는 모두의 행동 큐브가 소진될 때까지 계속 돌아갑니다.

## 내 차례가 되면

자기 차례가 되면, 다음 4가지 행동 중 하나를 골라 수행한 뒤, 왼쪽 플레이어에게 차례를 넘깁니다. 아래 행동들은 개인판 왼쪽에도 표시되어 있습니다.

- ◆ 새 놓기: 내 손에 든 새 카드 1장을 내 서식지에 놓습니다.
- ◆ 먹이 얻기: 먹이 토큰을 얻고, 내 숲의 새 능력을 모두 활성화합니다.
- ◆ 알 낳기: 알 토큰을 새 카드에 올리고, 내 초원의 새 능력을 모두 활성화합니다.
- ◆ 새 카드 뽑기: 조류 덱에서 카드를 뽑고, 내 습지의 새 능력을 모두 활성화합니다.

**개발자 노트:** 게임 초반 흐름은 단순히 각자 먹이를 모으고, 보호구역(개인판)에 새 카드를 내려놓는 것이 대부분입니다. 똑같은 행동을 반복하기도 하죠. 자세한 설명은 본 규칙서 6~9쪽을 참고하세요.

손에 든 새 카드를 서식지에 놓는 방식은 다음과 같습니다. 새 카드를 놓을 알맞은 서식지 칸을 확인하고, 그 칸에서 수직으로 꼭대기 칸(“새 놓기” 가로줄에 해당하는 칸)에 내 행동 큐브 1개를 놓습니다. 이것은 이번 차례에 새 놓기 행동을 했다는 표시입니다. 그 뒤, 해당 카드의 먹이 비용과 알 비용을 지불하고 그 카드를 방금 확인한 빈 서식지 칸에 놓습니다. 만약 그 새 카드에 놓을 때 능력이 적혀 있다면, 즉시 그 효과를 사용합니다.

◆ 먹이 얻기, ◆ 알 낳기, ◆ 새 카드 뽑기 행동을 수행하면, 항상 다음 동작이 뒤따릅니다(아래 그림의 번호를 참고하세요).

1. 해당 행동의 서식지(가로줄)에서, 카드가 없는 **빈칸 중 가장 왼쪽** 칸에 내 행동 큐브 1개를 놓습니다. 그 뒤 그 칸의 효과를 적용합니다.
2. 해당 행동 큐브를 그 칸에서 **왼쪽으로 한 칸씩 옮기면서**, 도착하는 칸의 **활성화할 때**(갈색) 능력들을 순차적으로 사용합니다. 원하지 않는 **활성화할 때** 능력은 사용하지 않아도 됩니다.
3. 행동 큐브가 가장 왼쪽의 행동 이름 칸에 도달하면 이번 차례가 끝납니다. 행동 큐브는 그 자리에 놔둡니다.



## 라운드 구성

모든 플레이어가 자신의 행동 큐브를 모두 사용하면 한 라운드가 끝납니다. 아래 단계를 따라 라운드를 마무리합니다.

- 각자의 개인판에서 행동 큐브를 모두 치웁니다.
- 이번 라운드의 **라운드목표**를 확인하고 점수를 받습니다.
- 진열대에 남은 카드를 모두 버리고, 조류 덱에서 새롭게 뽑은 카드로 진열대를 채웁니다.
- 시작플레이어 토큰을 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다.

**개발자 노트:** 게임이 진행될수록 여러분이 할 수 있는 행동의 횟수는 줄어들지만, 개인판에 새 카드가 많이 모이기 때문에 능력을 조합해서 더욱 강력한 효과를 낼 수 있습니다.

라운드목표로 얻은 점수는 자신의 행동 큐브 1개를 써서 표시합니다. 따라서 한 라운드가 지날 때마다 쓸 수 있는 행동 큐브는 1개씩 줄어듭니다.

- 1라운드: 각자 차례 8회
- 2라운드: 각자 차례 7회
- 3라운드: 각자 차례 6회
- 4라운드: 각자 차례 5회

## 게임 종료 및 점수 계산

4라운드가 끝나면 게임이 종료됩니다. 점수 기록지를 활용해 아래 요소대로 각자의 점수를 계산합니다.

- 자기 개인판에 놓인 새 카드 점수 (해당 카드에 표시)
- 보너스 카드 점수 (해당 카드에 표시)
- 라운드목표 점수 (목표판에 표시)
- 새 카드에 놓인 알 토큰, 새 카드에 저장된 먹이 토큰, 새 카드 밑에 깔린 카드 하나당 1점씩.

**점수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다.** 동점이면 그중에서 보유한 먹이 토큰이 더 많은 플레이어가 승리합니다. 그마저 같다면 함께 승리합니다.

다인용						
상장 판(표 지판) 종류판 판	새					
	보너스 카드					
	라운드목표					
획득 판	알					
	카드에 저장된 먹이					
	밑에 깔린 카드					
	합계					

점수



**놓을 때:** 새로운 보너스 카드 2장을 뽑고, 그중 1장을 가진다.

 밀렵꾼들이 이 새를 애원용으로 파는 바람에 애생개체  
수자의 회복을 어렵게 만들고 있습니다.

# 행동 4종류

차례마다 행동 하나를 수행합니다. 본 단원에서 각 행동을 자세히 설명하겠습니다.

## 선택지 1: 손에 든 새 놓기

놓을 새의 정보를 확인합니다. 새 카드의 왼쪽 위 구석에는 이 새의 서식지와 먹이 정보가 기록되어 있습니다. 또한 서식지의 칸 중에는 알 토큰을 요구하는 칸도 있습니다(해당 칸의 세로줄 가장 위쪽에 표시돼 있습니다). 각 서식지별 맨 왼쪽 칸은 알 토큰을 요구하지 않습니다. 만약 비용 중에서 하나라도 낼 수 없다면, 그 새 카드는 못 놓습니다.

## 새 놓기 진행 방법

1. 손에 든 새 카드 중에서 1장을 고르고, 그 카드를 놓을 서식지 빈칸을 확인합니다(해당 서식지의 빈칸 중 가장 왼쪽 칸에 놓습니다). 그 칸에서 수직으로 꼭대기 칸(새 놓기) 가로줄에 해당하는 칸에 내 행동 큐브 1개를 놓습니다. 만약 그곳에 알 비용이 그려져 있다면, 내 새 카드들에 올려진 알 토큰으로 그 비용을 지불해야 합니다. 원쪽에서 2~3번째 세로줄은 알 1개를, 4~5번째 세로줄은 알 2개를 요구합니다.
2. 해당 새 카드의 먹이 비용을 지불합니다. 필요한 먹이 토큰을 공급처로 버립니다. 이때는 내가 보유한 먹이 토큰만 쓸 수 있으며, 새 카드에 저장된 먹이는 소비할 수 없습니다(저장된 먹이에 관해서는 추후 설명하겠습니다).

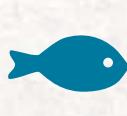
먹이는 총 다섯 종류입니다.



무척추동물



씨앗



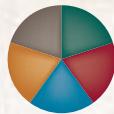
물고기



과일



설치류



**아무거나:** 이 표시는 먹이 5종류 중에서 아무거나 내도 된다는 뜻입니다.



**없음:** 먹이 비용이 없다는 뜻입니다.

먹이 비용을 지불할 때, 아무 먹이 토큰 2개를 원하는 먹이 1개로 간주해서 지불할 수 있습니다. (이 방식은 새를 놓기 위해 먹이를 지불할 때만 허용됩니다. 다른 상황에서는 금지입니다!) 예를 들어, 먹이 비용으로 물고기 1개를 내야 할 때, 그 대신 다른 아무 먹이 2개를 내도 됩니다.

3. 해당 새 카드를 알맞은 서식지의 가장 왼쪽 빈칸에 놓고, 아까 놓았던 행동 큐브를 왼쪽의 “새 놓기”라고 적힌 구역으로 옮깁니다. 서식지는 세 종류입니다.



숲



초원



습지

서식지 여러 곳이 그려진 새는 그곳 중 어디든 놓을 수 있습니다. 각 서식지에 놓을 수 있는 새 카드는 최대 5장입니다.

4. 만약 그 새 카드에 적힌 능력이 “놓을 때” 능력이라면, 그 능력을 즉시 사용할 수 있습니다. 그 외 다른 능력(갈색/분홍색)은 지금 쓸 수 없습니다. ♦ 새 놓기 행동은 서식지에 이미 내려놓은 새의 능력을 사용할 수 없는 유일한 행동입니다.

서식지

먹이



### 개발자 노트:

먹이 종류는 최대한 넓은 범위를 포함할 수 있게 설정했습니다. 예를 들어 애벌레 모양으로 상징되는 무척추동물은 곤충과 조개도 포함합니다.



## 선택지 2: 먹이 얻기 + 숲 활성화

먹이는 새 카드를 놓는 데 꼭 필요한 요소입니다. 여러분이 얻을 수 있는 먹이의 종류는 모이통에 들어있는 주사위로 확인할 수 있습니다. 모이통의 먹이는 게임이 진행되면서 고갈되고 보충되길 반복합니다.



## 먹이 얻기 진행 방법

- 내 개인판 ◆먹이 얻기 서식지(숲)의 빈칸 중 가장 왼쪽 칸에 내 행동 큐브 1개를 놓습니다. 그 칸에 그려진 주사위 수만큼, 모이통에 보이는 먹이를 골라 얻습니다.

이렇게 먹이(주사위 1개당 먹이 1개)를 하나 얻을 때마다...

- 해당 주사위를 모이통 밖으로 치웁니다.
- 해당 주사위에 그려진 종류의 먹이 토큰 1개를 공급처에서 가져와 내 개인판 옆에 둡니다. 각자가 보유한 먹이 토큰의 종류와 개수는 모두에게 공개됩니다.

**항상 주사위 1개당 먹이 토큰 1개만 얻습니다.** 이런 그림이 그려진 것은 둘 중 하나를 고르라는 뜻입니다(토큰 2개가 아닙니다).

- 만약 큐브가 놓인 칸에 [카드-먹이 교환 보너스] 표시가 있다면, 손에 든 새 카드를 1장만 버려서 먹이를 딱 1개만 추가로 얻을 수 있습니다. 이는 선택사항이며, 반드시 모이통에 남아있는 주사위 중에서 골라야 합니다.

- 내 숲에 놓인 새 카드들의 갈색 능력을 오른쪽에서 왼쪽 방향으로 차례차례 활성화합니다. 원하지 않는 능력은 건너뛰어도 됩니다. 행동 큐브가 가장 왼쪽의 먹이 얻기 글자가 적힌 칸에 도착하면 차례가 끝납니다.



예) 먹이 1개를 얻습니다. 이 칸에는 카드-먹이 교환 보너스 표시가 그려져 있으므로, 카드 1장을 버려서 추가 먹이를 얻을 수 있습니다. 그 후, 큐브를 놓은 칸 왼쪽 새 카드의 능력을 활성화할 수 있습니다.



## 모이통 관리

모이통에는 주사위를 5개까지 담을 수 있습니다. **먹이를 얻는 모든 과정에서** 제거된 주사위는 모이통을 다시 채우기 전까지 모이통으로 되돌아갈 수 없습니다.

모이통이 텅 비면, 주사위 5개를 모이통 입구에 굽혀 넣습니다. 만약 당신이 어떤 이유로든 모이통에서 먹이를 얻어야 하는데 모이통의 주사위 그림이 모두 똑같다면 (주사위가 1개뿐일 때도 포함), 당신은 (먹이를 얻기 전에) 주사위 5개를 모두 가져와서 다시 모이통 입구로 굽혀 넣어도 됩니다. 이것을 **모이통 초기화**라고 합니다. (주사위 그림 개수를 세 때, 이 그림은 고유한 그림으로 간주합니다.)

## 먹이 토큰 관리

개인판 옆에 모을 수 있는 먹이의 양에는 제한이 없습니다. 새 카드 위에 저 장하는 먹이(일부 새의 능력입니다)의 양에도 제한이 없습니다. 공급처의 먹이 양도 무제한입니다. 만약 공급처의 먹이 토큰이 바닥나면 대용품을 사용하세요.



## 선택지 3: 알 낳기 + 초원 활성화

알은 2~5번째 세로줄에 새 카드를 놓는 데 꼭 필요한 요소입니다. 또한, 게임이 끝났을 때 개인판의 새 카드 위에 올려진 알 1개마다 각각 1점입니다.

### ◆ 알 낳기 진행 방법

- 내 개인판 ◆ 알 낳기 서식지(초원)의 빈칸 중 가장 원쪽 칸에 내 행동 큐브 1개를 놓습니다. 그 칸에 그려진 알 수만큼 알 토큰을 가져옵니다.

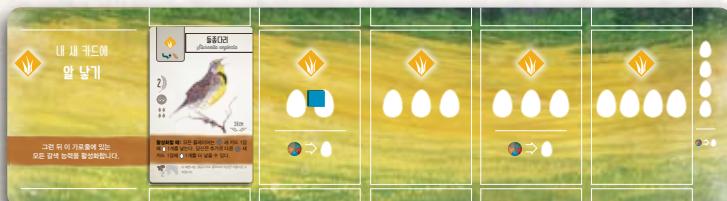
공급처에서 아무 색깔의 알 토큰을 가져와서, 알을 낳을 공간이 있는 새 카드에 올려둡니다. 한번 놓인 알은 (따로 버리지 않는다면) 게임이 끝날 때까지 그 카드에 머뭅니다.

알은 여러 새에 나누어 올려도 되고 한 새에 모두 올려도 됩니다. 새 카드의 원쪽 중앙에는 [알 제한]이 표시되어 있습니다.

다. 각각의 새 카드에는 그 새의 알 제한만큼만 알을 올려둘 수 있습니다.

자신이 내려놓은 모든 새의 알 제한을 넘어설 만큼 알을 낳은 경우, 초과분은 모두 버립니다.

- 만약 큐브가 놓인 칸에 [먹이-알 교환 보너스] 표시가 있다면, 먹이를 1개만 버려서 알을 딱 1개만 추가로 낳을 수 있습니다. 이는 선택 사항입니다.



예) 알 2개를 낳고, 원한다면 추가로 먹이 1개를 버려서 알 1개를 더 낳습니다. 알을 낳은 뒤에는 원쪽 새 카드의 능력을 활성화할 수 있습니다.

- 내 초원에 놓인 새 카드들의 갈색 능력을 오른쪽에서 원쪽 방향으로 차례차례 활성화합니다. 원하지 않는 능력은 건너뛰어도 됩니다. 행동 큐브가 가장 원쪽의 ◆ 알 낳기 글자가 적힌 칸에 도착하면 차례가 끝납니다.

### 알 토큰 관리

공급처의 알 토큰 양은 무제한입니다. 만약 공급처의 알 토큰이 바닥나면 대용품을 사용하세요.

### 둥지 종류

새 카드의 원쪽 중앙(점수 밑)에는 **둥지 종류**가 그려져 있습니다. 둥지 종류는 라운드목표와 보너스 카드 달성에 쓰입니다.

둥지는 4종류입니다.



접시형



사발형



구멍형



바닥형

별 모양 둥지는 아무 종류에나 해당된다는 뜻입니다. (이 기호가 붙은 새들은 위 4종류에 해당하지 않는 둥지에서 삽니다.) 이 둥지는 목표/보너스/능력을 따질 때 모든 종류의 둥지에 다 해당되기 때문에 매우 강력합니다.

**개발자 노트:** 새 카드에 그려진 알 제한은 실제 산란양에 기반하여 축소 표현하였습니다. 알 제한이 6개인 새는 실제 연간 산란양이 15개를 넘기기도 합니다.



## 선택지 4: 새 카드 뽑기 + 습지 활성화

진열대에 앞면으로 펼쳐진 카드 3장 중에서 원하는 카드 1장을 가져오거나, 또는 조류 덱에서 보지않고 맨 위 카드 1장을 가져옵니다.



### 새 카드 뽑기 진행 방법

- 내 개인판** 새 카드 뽑기 서식지(습지)의 빈칸 중 가장 왼쪽 칸 내 행동 큐브 1개를 놓습니다. 그 칸에 그려진 카드 수만큼, 진열대 또는 조류 덱에서 카드를 가져옵니다. 손에 들 수 있는 카드 수는 제한이 없습니다.
- 만약 큐브가 놓인 칸에 [알-카드 교환 보너스] 표시가 있다면, 알을 1개만 버려서 카드를 딱 1장만 추가로 얻을 수 있습니다. 이는 선택 사항입니다. 내 아무 새 카드에서 알 토큰을 버릴 수 있습니다. 버린 알 토큰은 공급처로 되돌아갑니다.



예) 카드 1장을 뽑고, 원한다면 알 1개를 버려서 카드 1장을 더 뽑습니다. 카드를 뽑은 뒤에는 왼쪽 새 카드의 능력을 활성화할 수 있습니다.



- 내 습지에 놓인 새 카드들의 갈색 능력을 오른쪽에서 왼쪽 방향으로 차례차례 활성화합니다. 원하지 않는 능력은 건너뛰어도 됩니다. 행동 큐브가 가장 왼쪽의 **새 카드 뽑기** 글자가 적힌 칸에 도착하면 차례가 끝납니다.

### 조류 덱 관리

진열대에서 카드를 뽑으면 빈칸이 생기는데, 이곳은 (곧바로 채우는 것이 아니라) 그 차례가 끝날 시점에 새로운 카드로 채웁니다. 만약 게임 중에 조류 덱이 바닥나면, 버려진 새 카드를 모두 섞어서 새롭게 조류 덱을 만듭니다.

라운드가 끝날 때마다, 진열대에 남은 카드를 모두 버리고 새로운 카드 3장을 뽑아서 진열대를 채웁니다.

**개발자 노트:** 윙스팬 기본판에는 북아메리카에 서식하는 새 914 종 중에서 170종이 수록되어 있습니다. 새 카드 왼쪽 하단에 그려진 지도에는 그 새가 어느 대륙에 서식하는지 표시되어 있습니다.



# 새 카드의 능력

새 카드의 능력은 크게 3종류로 나뉩니다.

**활성화할 때 (갈색):** 특정 서식지 행동을 할 때, 그 서식지에 있는 새 카드의 갈색 능력을 오른쪽에서 왼쪽 순서로 활성화하여 사용할 수 있습니다.

**저장:** 새 카드 위에 먹이 토큰을 올려놓는다는 뜻입니다(수많은 새들이 나중을 대비해 먹이를 비축합니다). 저장된 먹이 토큰은 '보유한' 것으로 보지 않으며, 새 카드를 내려놓는 비용으로도 쓸 수 없습니다! 하지만 저장된 먹이 토큰은 게임이 끝날 때 하나당 점수 1점입니다. (만약 공급처의 먹이 토큰이 다 떨어졌다면, 대용품을 사용하세요.)

이 기호는 이 새가 [포식자] 임을 가리킵니다.



**날개폭:** 날개폭은 일부 새의 능력을 적용하는 기준으로 쓰입니다. (이 게임의 제목 윙스팬은 날개폭이라는 뜻입니다! 날개폭이란, 양 날개를 다 펼쳤을 때 한쪽 날개 끝에서 다른 쪽 날개 끝까지의 길이를 일컫는 말입니다.)

이 기호는 이 새가 새떼를 형성하는 새임을 가리킵니다. 새떼 효과로서 다른 카드를 이 카드 밑에 끌어넣을 수 있습니다. 이렇게 밑에 깔린 카드 1장당 점수 1점입니다.

**매 차례 사이에 한 번 (분홍색):**

이 능력은 다른 플레이어의 차례에만 사용할 수 있습니다. 매번 내 차례가 끝난 뒤 다시 내 차례가 돌아오기 전까지, 다른 플레이어가 이 능력의 조건을 만족해 준다면 이 능력을 한 번 쓸 수 있습니다. 게임을 원활히 진행 하려면, 자신의 분홍색 능력을 쓸 때마다 상대에게 그 효과를 알려주도록 하세요.



**놓을 때 (무색):**

이 능력은 이 카드를 서식지에 놓는 순간에만 한 번 사용합니다(그 뒤엔 절대 사용되지 않습니다).



자세한 새 능력은 부록을 참고하세요.

새 능력은 선택적으로 사용할 수 있습니다. 원하지 않는 능력의 카드는 그냥 건너뛰어도 됩니다.

# 한 라운드가 끝나면

모든 플레이어가 자신의 행동 큐브를 모두 사용하면 한 라운드가 끝납니다. 아래 단계를 따라 라운드를 마무리합니다.

- 각자의 개인판에서 행동 큐브를 모두 치웁니다.
- 이번 라운드의 **라운드목표**를 확인하고 점수를 받습니다.
- 진열대에 남은 카드를 모두 버리고, 조류 덱에서 새롭게 뽑은 카드로 진열대를 채웁니다.
- 시작플레이어 토큰을 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다.

## 라운드목표

라운드목표에 따라 여러분은 추가 점수를 받습니다. 특정 둥지나 서식지에 여러분이 놓아둔 카드나 알의 수가 기준입니다. **이때 반드시 각자의 행동 큐브를 목표판의 알맞은 칸에 놓아서, 각자가 그 목표를 통해 받은 점수를 표시합니다**(0점을 받았다면 0점 칸에 놓아야 합니다).

목표판은 양면이며 양쪽의 점수 기준이 다릅니다. 녹색 면이 기본 면입니다. 파란색 면은 초보자와 함께 게임을 할 때 적합합니다.

### 녹색: 순위 경쟁 방식

1~3위가 표시된 면이 사용됩니다.

라운드가 끝날 때마다, 자신이 이번 목표에 해당하는 요소를 얼마나 가졌는지 셉니다. 서로의 개수를 비교해서 순위를 매기고, 자기 순위에 맞는 칸에 각자의 큐브를 하나 놓습니다.

**만약 동수라면,** 그 플레이어들은 공동 순위자가 되며 그 바로 아래 순위는 비워집니다. 게임이 끝나면 공동 순위자들은 현재 자신의 순위 점수와 그다음 칸(들)의 순위 점수를 더해서 나눠 가집니다. 소수점 아래는 버립니다. (4위 이하는 0점입니다.)

예를 들어, 어떤 목표의 1~3위 점수가 5점/2점/1점이라고 합시다. 만약 두 명이 공동 1위라면, 공동 1위 플레이어들은 각각 3점씩 받습니다(5점+2점을 둘이 나눠 가지되 소수점 아래는 버립니다). 그다음 순위자는 3위 점수인 1점을 받습니다. 1위가 두 명이라서 2위 자리를 비웠기 때문입니다. 만약 세 명이 공동 1위라면, 세 플레이어 모두 각각 2점씩 받습니다(5점+2점+1점을 셋이 나눠 가지되 소수점 아래는 버립니다).

1 라운드	2	3	4
1	2	3	4
2	3	4	5
3	4	5	6
4	5	6	7

어떤 목표로 점수를 얻으려면 그 목표에 해당하는 요소를 최소 하나는 갖고 있어야 합니다. 예를 들어, **초원 서식지에 새가 가장 많은 사람** 목표로 점수를 얻으려면, 자신의 초원에 새 카드가 최소 1장은 있어야 합니다.

만약 자신이 어떤 목표에서 1~3위 안에 들지 않았더라도, **반드시 그 목표의 [0점] 칸에 자기 행동 큐브를 하나 놓아야 합니다**.

### 파란색: 목표에 해당하는 요소마다 1점씩

**목표마다 5-4-3-2-1-0점이 표시된 면이 사용됩니다.**

라운드가 끝날 때마다, 자신이 이번 목표에 해당하는 요소를 얼마나 가졌는지 셉니다. 하나당 1점씩이며, 최대 5점까지만 얻을 수 있습니다. 자기 큐브 하나를 목표판에 놓아서 이번 목표로 얻은 점수를 표시합니다. 점수를 못 얻었더라도 반드시 자기 행동 큐브 하나를 그 목표의 [0점] 칸에 놓아야 합니다.

1 라운드	2	3	4
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	1	1	1

게임 종료 시 점수 계산은 이 규칙서 5쪽을 참고하세요.

목표에 대한 자세한 설명은 부록을 참고하세요.

## 보너스 카드

게임 준비 과정에서 언급한 대로, 여러분은 처음에 받은 보너스 카드 2장 중에서 1장을 골라 가지고 게임을 시작합니다. 새 카드 중에는 보너스 카드를 추가로 획득하게 하는 능력이 있는 카드도 있습니다.

보너스 카드의 점수는 게임이 끝날 때 계산합니다. 자세한 내용은 부록을 참고하세요.

# 만든 사람들

- **조류 정보 출처:** Cornell Lab of Ornithology(allaboutbirds.org), Audubon Guide to North American Birds ([www.audubon.org/bird-guide](http://www.audubon.org/bird-guide)), Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America and Western North America (저자 David Allen Sibley)
- **모이통 디자인:** Tower Rex ([towerrex.com](http://towerrex.com))
- **조류 사진 출처:** Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer, Peter Green
- **조류 일러스트 및 인쇄물 출처:** nataliarojasart.com, anammartinez.com
- **한국어판 번역 및 편집**  
**번역:** 권오섭 | **검수:** 류인곤, 신윤문, 전청운 | **편집:** 나준호, 백주현, 진선미



STONEMAIER  
GAMES

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.



## 코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10  
전화: 031-965-7455  
팩스: 031-965-7466  
[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)  
[www.divedice.com](http://www.divedice.com)

\* <윙스팬>은 STONEMAIER GAMES와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

\* 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 **다이브다이스([www.divedice.com](http://www.divedice.com))**에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.