

Stonemaier Games présente

WYRMSPAN

Un jeu de Connie Vogelmann

Illustrations de Clémentine Campardou

1-5 joueurs · 90 minutes · âge 14+ · compétition

Vous êtes un dragonologue amateur dans le monde de Wyrmspan, un monde où les dragons de toutes formes, tailles et couleurs parcourent le ciel. Excavez un labyrinthe caché que vous avez récemment découvert sous votre terrain, et attirez ces merveilleuses créatures pour les rassembler dans vos cavernes.

PAPIER/CARTON	PIÈCES/JETONS/ŒUFS/MARQUEURS	ÉLÉMENTS DES JOUEURS
1 plateau Guilde Draconique	45 pièces (argent)	1 aventurier de chaque couleur
4 tuiles Guilde Draconique (à double face)	25 jetons Viande (rouges)	8 marqueurs Joueur (4 pour le score des objectifs ; 4 pour la Guilde Draconique) de chaque couleur
183 cartes Dragon (« dragons »)	25 jetons Or (jaunes)	1 marqueur Guilde de chaque couleur
75 cartes Caverne	25 jetons Cristal (violets)	
1 plateau Cartes visibles	25 jetons Lait (blancs)	
1 plateau Objectifs	55 œufs	
10 tuiles Objectif (à double face)	20 jetons multiplicateurs (pour les ressources et les œufs)	
5 plateaux Joueur	1 marqueur Manche	
10 guides Démarrage rapide (à double face)	1 jeton Premier joueur	
1 carnet de feuilles Score		

TABLE DES MATIÈRES	
Mise en place.....	2
Aperçu	4
Excaver.....	5
Attirer	6
• Capacités des dragons	7
• Dragonnets	9
Explorer	10
Règles additionnelles.....	11
Guilde Draconique	12
Fin de manche/Entretien.....	14
Fin de partie et Score	15

NOTES : Votre nombre de marqueurs Joueur est limité, mais ce n'est pas le cas pour le reste du matériel du jeu. Si vous êtes à court de matériel autre que les marqueurs Joueur, utilisez un remplacement approprié.

Nous restons à votre disposition pour tout matériel cassé ou perdu. Remplissez le formulaire dans le lien suivant :

https://support.matagot-friends.com/open.php?userTypeld=16&lang=fr_FR

IGNOREZ LES RÈGLES !
 Tutoriel interactif.
 Commencez à jouer dès maintenant !
 IOS • ANDROID • DIZED.COM



MISE EN PLACE

Placez les éléments suivants au centre de la table :

- 1 PLATEAU GUILDE DRACONIQUE** Choisissez au hasard 1 des 4 tuiles Gilde Draconique et placez-la au centre du plateau Gilde Draconique avec le côté approprié (selon le nombre de joueurs) face visible.
- 2 PLATEAU CARTES VISIBLES**
 - i DRAGONS** Mélangez tous les dragons et placez-en 3 face visible sur les espaces appropriés du plateau Cartes visibles. Placez la pioche Dragons à côté (face cachée).
 - ii CARTES CAVERNE** Mélangez toutes les cartes Caverne et placez-en 3 face visible sur les espaces appropriés du plateau Cartes visibles. Placez la pioche Cavernes à côté (face cachée).
- 3 PLATEAU OBJECTIFS** Placez le marqueur Manche sur la case Manche 1. Mélangez les tuiles Objectif, puis placez-en 4 au hasard sur les espaces appropriés du plateau Objectifs. Le côté face visible de chaque tuile Objectif est également choisi au hasard. Remettez les autres tuiles dans la boîte.
- 4** Placez les pièces, œufs et tous les jetons dans une réserve à portée de tous les joueurs.

CHAQUE JOUEUR PREND :



1 plateau Joueur et tous les éléments des joueurs d'1 couleur (1 aventurier, 8 marqueurs Joueur, 1 marqueur Gilde)



6 pièces



1 œuf



3 cartes Dragon (piochées dans la pioche Dragons) et 3 cartes Caverne (piochées dans la pioche Cavernes)



3 ressources de son choix

Prenez 3 jetons de n'importe quelle combinaison d'or, de cristal, de viande ou de lait.

Tous les œufs sont utilisés de la même manière. Les différentes couleurs ne sont présentes qu'à des fins esthétiques.

Choisissez un total de 4 cartes (peu importe le nombre de cartes Dragon ou Caverne) à garder face visible ou cachée dans leur main de départ. Défaussez les 2 cartes restantes pour créer des piles de défausse face visible.

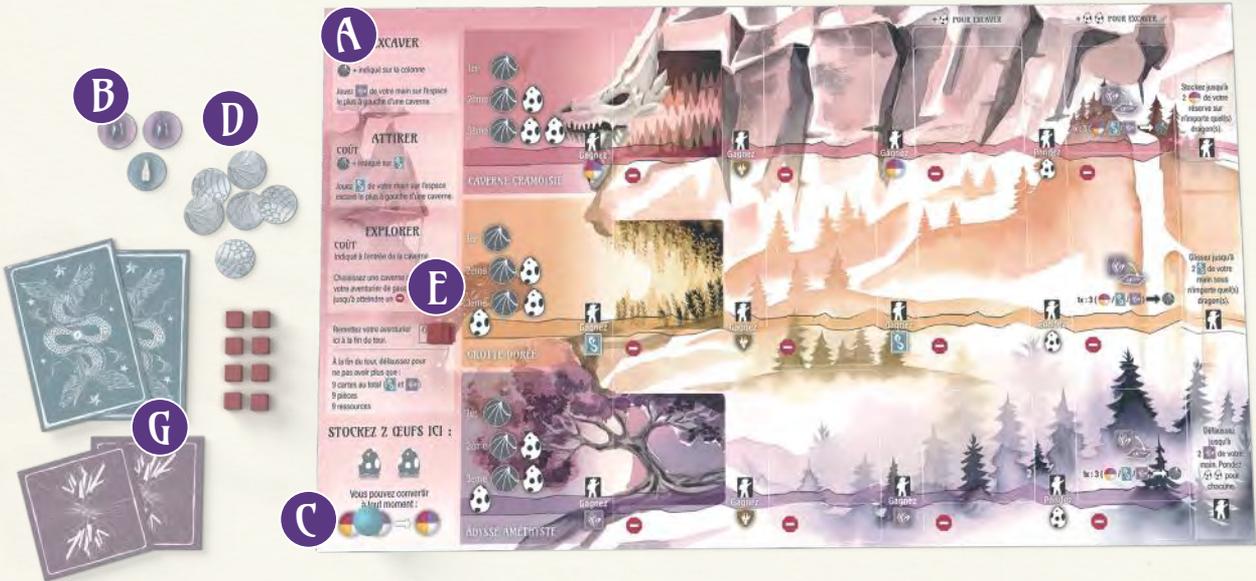
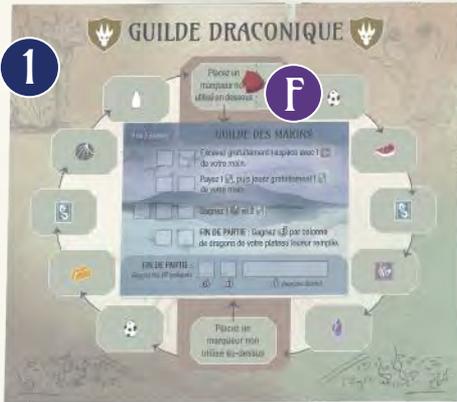
ASTUCE : Nous conseillons aux joueurs de commencer par regarder leurs cartes de départ, et de choisir sur cette base les ressources de la réserve. En général (mais pas toujours), les joueurs préféreront gagner des ressources correspondant à 1 (ou plusieurs) dragon(s) de départ de leur main.

CHAQUE JOUEUR PLACE ENSUITE :

- A** Son plateau Joueur en face de lui (voir l'image sur la droite).
- B** Ses ressources de départ dans sa zone de jeu (à gauche de son plateau Joueur).
- C** Son œuf de départ sur l'une des deux icônes Nid de son plateau Joueur.
- D** Ses pièces de départ à gauche de son plateau Joueur.
- E** Son aventurier dans le Camp de base (situé sur son plateau Joueur).
- F** Son marqueur Gilde sur la case « DÉPART » du plateau Gilde Draconique.
- G** Ses marqueurs Joueur, dragons et cartes Caverne restants à proximité.

IMPORTANT : Bien qu'il n'y ait que 2 icônes Nid, les joueurs ne commencent la partie qu'avec 1 œuf.

Donnez à un joueur au hasard le jeton Premier joueur, puis commencez la partie.



APERÇU

Pendant une partie de Wyrmspan, vous allez construire un véritable sanctuaire pour les dragons. Votre sanctuaire commence avec 3 espaces excavés : le plus à gauche de votre Caverne cramoisie, de votre Grotte dorée et de votre Abysses améthyste. Pendant la partie, vous allez construire ces 3 cavernes de gauche à droite, en excavant d'abord chaque espace vide, puis en jouant des dragons dans ces espaces excavés.

Pendant chaque tour, vous effectuerez l'une de ces 5 actions :

- (1) Excaver un espace ;
- (2) Attirer un dragon pour qu'il vive dans l'espace excavé ;
- (3) Explorer votre Caverne cramoisie ;
- (4) Explorer votre Grotte dorée ;
- ou (5), Explorer votre Abysses améthyste.

DÉROULEMENT DU JEU

Wyrmspan se déroule en 4 manches. À chaque manche, les joueurs jouent pendant plusieurs tours dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui possède le jeton Premier joueur.

Les joueurs continuent de jouer tour par tour jusqu'à ce qu'ils décident de passer leur tour. Cela arrive généralement quand un joueur a utilisé toutes ses pièces ou s'il n'a plus en main de dragons qu'il souhaite (ou peut) jouer. Quand un joueur passe son tour, il ne peut plus prendre de tours supplémentaires pendant cette manche, mais peut toujours bénéficier de certains avantages lors des tours des autres joueurs.

Les joueurs qui n'ont pas passé leur tour continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils aient dépensé toutes leurs pièces ou choisissent de passer. La manche se termine une fois que tous les joueurs ont passé leur tour.

Notez que lorsqu'un joueur passe son tour, il garde ses pièces, ressources, cartes Caverne, dragons et œufs placés pour la prochaine manche.

IMPORTANT : Vous ne pouvez jamais placer ou retirer des objets sur le plateau Joueur des autres joueurs. Toutes les capacités que vous activez vous permettent d'agir sur la réserve, les plateaux centraux (plateau Guilde Draconique, plateau Cartes visibles, etc...), et votre propre plateau Joueur.

Dans Wyrmspan, le gagnant est le joueur qui remporte le plus de Points Victoire (PV). Les PV peuvent être gagnés de plusieurs manières, dont la valeur des dragons, les œufs, les cartes glissées, les objectifs ou encore la Guilde Draconique (voir page 15).

TERMINOLOGIE

PLATEAU JOUEUR Votre plateau Joueur qui contient les cartes Caverne, les dragons, et les œufs.

CARTE CAVERNE Les cartes carrées qui sont ajoutées sur votre plateau Joueur avec l'action Excaver. Chaque carte Caverne que vous jouez couvre l'un des 9 espaces vides de votre plateau Joueur, et en fait un espace excavé.

DRAGON Les cartes rectangulaires qui peuvent être placées sur des espaces excavés, y compris les 3 espaces qui sont déjà excavés au début de la partie.

RESSOURCES Les jetons Viande, Or, Cristal, et Lait. Les pièces et les œufs ne sont pas considérés comme des « ressources ».

CAVERNE Une ligne d'espaces sur votre plateau Joueur. Chaque plateau Joueur a 3 cavernes : la Caverne cramoisie, la Grotte dorée, et l'Abysses améthyste.

DÉFAUSSER/PAYER Le fait de retirer les cartes, pièces, œufs, ou ressources de votre zone de jeu, main, ou nids, pour les placer dans la réserve. Les cartes défaussées sont toujours face visible.

ASTUCE : Il est fortement recommandé que les joueurs utilisent la majorité (ou même la totalité) de leurs pièces avant de passer leur tour. Les joueurs gagnent un revenu de 6 pièces au début de chaque tour (et peuvent aussi dans de rares cas gagner 1 pièce en plus après avoir passé une manche). Un joueur ne peut pas avoir plus de 9 pièces, 9 cartes et 9 jetons ressources à la fin du tour, et doit à ce moment-là défausser tout élément en excès.



PENDANT VOTRE TOUR

Choisissez une action sur votre plateau Joueur (Excaver, Attirer, ou Explorer), déplacez-y votre aventurier, payez le coût de l'action (en plaçant la pièce/les œufs sur l'action), puis effectuez l'action. *S'il n'y a plus assez d'œufs ou de pièces dans la réserve, les joueurs peuvent remettre les jetons en trop de leur plateau Joueur dans la réserve. Ils doivent cependant noter le nombre de fois qu'ils ont exploré chaque caverne pendant la manche.*

EXCAVER

JOUEZ UNE CARTE CAVERNE SUR L'UNE DE VOS CAVERNES.

- 1 Choisissez l'espace vide le plus à gauche de l'une des 3 cavernes à excaver. Vous devez excaver chaque caverne de gauche à droite.
 - Le premier espace de chaque caverne est déjà excavé. Vous pouvez donc excaver le 2^e, 3^e et 4^e espace de chaque caverne au cours de la partie.
 - Toutes les cartes Caverne peuvent être placées sur la caverne de votre choix. Les couleurs des cartes ne sont présentes qu'à des fins esthétiques.



- 2 Payez le coût de base de 1 pièce, en la plaçant sur l'action Excaver de votre plateau Joueur. Payez ensuite 1 œuf si vous excavez la 3^e colonne, ou 2 œufs si vous excavez la 4^e.
 - Les œufs peuvent être payés par n'importe quel(s) dragon(s) de vos cavernes, ou par les icônes Nid de votre plateau Joueur.
- 3 Jouez une carte Caverne de votre main et placez-la sur l'espace vide que vous avez choisi d'excaver.
 - Placez la carte Caverne de façon à ce qu'elle soit alignée sur le carré vide de votre plateau Joueur. Gardez le signe stop en dessous du carré vide visibles.
- 4 Dans n'importe quel ordre :
 - Activez l'avantage « Pose » de la carte Caverne que vous venez de jouer.
 - Ces avantages sont optionnels, mais il est généralement dans votre intérêt d'en bénéficier. Notez que si vous placez une carte Caverne qui donne quelque chose à vos adversaires, les autres joueurs ont toujours le choix d'activer ou non l'avantage pour eux (même si vous n'avez pas accepté le vôtre).

NOTES : Bien qu'il soit possible d'ajouter plusieurs cartes Caverne sur votre plateau Joueur durant chaque manche, vous ne pouvez excaver qu'un seul espace à chaque fois que vous prenez l'action Excaver (sauf instructions contraires sur la carte que vous jouez).

NOTES : Si vous bénéficiez d'un avantage vous permettant d'excaver gratuitement, vous n'avez pas besoin de payer la pièce ou les œufs nécessaires pour placer une carte Caverne dans cette colonne.

Activez le cas échéant l'avantage « Couvert » de l'espace du plateau Joueur que vous venez de couvrir.

- Les espaces de la 4^e colonne de votre plateau Joueur vous permettent de dépenser n'importe quelle combinaison de 3 éléments (ressources, dragons ou cartes Caverne) pour gagner 1 pièce. Cet effet est également optionnel.

ASTUCE : Gagner une pièce de plus est un bon avantage, mais construire le dernier espace de chaque caverne l'est également ! Excaver ce dernier espace même si vous n'avez pas les éléments nécessaires pour faire cet échange est donc quand même un bon choix stratégique.

ATTIRER

AJOUTEZ UN DRAGON À VOTRE PLATEAU JOUEUR.

1 Choisissez un dragon de votre main.

2 Payez le coût de base de 1 pièce, en la plaçant sur l'action Attirer de votre plateau Joueur. Payez ensuite le coût additionnel imprimé en haut à gauche du dragon choisi (remettez ces ressources dans la réserve).

- Ce coût est généralement une combinaison d'or, de cristaux et de viande, mais certains dragons requièrent une pièce en plus, un œuf et/ou du lait.



3 Jouez le dragon sur votre plateau Joueur, en respectant les règles suivantes :

- Vous devez jouer le dragon dans une caverne qui correspond à l'un de ses habitats préférés (comme indiqué sur la gauche de la carte Dragon).
- Vous devez jouer le dragon sur un espace excavé de votre plateau Joueur. Notez que vous ne pouvez pas jouer de dragon par-dessus un autre (sauf si une capacité vous indique explicitement de le faire).
- Vous devez jouer les dragons de gauche à droite dans chaque caverne.

4 Après avoir joué un dragon, vous gagnez l'effet « Pose » imprimé dessus (le cas échéant).

NOTES : Bien qu'il soit possible de jouer plusieurs dragons durant chaque manche, vous ne pouvez jouer qu'un seul dragon à chaque fois que vous prenez l'action Attirer (sauf instructions contraires sur le dragon que vous jouez).

IMPORTANT : Un plateau Joueur complètement rempli peut contenir jusqu'à 12 dragons au maximum (sans compter les dragons glissés). Les capacités qui vous permettent de remplacer ou de couvrir des dragons sont rares, alors faites vos choix judicieusement !

SI VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ WINGSPAN

... faites bien attention à ces différences clés avec Wyrmspan :

- Les actions sont effectuées en dépensant des pièces et des œufs (et pas des cubes Action) espace. Vous commencez la partie avec 3 espaces excavés.
- Les capacités des cartes sont optionnelles. Si une capacité donne également un avantage à un adversaire, il peut choisir de l'appliquer même si vous choisissez de ne pas le faire pour vous-même.
- À la fin de chaque tour, vous devez défausser vos éléments en excès de manière à ne pas avoir plus de 9 pièces, 9 cartes et 9 jetons ressources.
- L'égalité lors du calcul des scores à la fin des manches ne pénalise pas le gain de points. Par exemple, si deux joueurs sont à égalité pour être en première place, ils gagnent chacun les PV pour la première place. Le prochain joueur remporte ensuite les PV de la deuxième place.
- Vous explorez vos cavernes de gauche à droite pour activer des capacités (et non de droite à gauche).
- Il y a deux icônes Nid sur votre plateau Joueur, même avant d'avoir joué un dragon.
- Vous commencez la partie avec 4 cartes au choix (parmi 3 dragons et 3 cavernes) et avec 3 ressources de votre choix.
- Vous gagnez 6 pièces et 1 œuf au début de chaque manche (quatre manches au total).
- Un échange de 2 ressources contre 1 peut se faire à n'importe quel moment (mais pas au moment de jouer une carte).
- Vous devez excaver un espace de caverne avant d'attirer (jouer) un dragon dans cet

CAPACITÉS DES DRAGONS

Toutes les cartes Dragon ont une capacité ou un avantage imprimés sur elles. Il en existe 4 types :



Lorsque vous jouez un dragon avec un avantage « Pose », vous gagnez immédiatement l'avantage indiqué. À moins d'avoir une capacité spéciale, vous ne pouvez activer cette capacité qu'une seule fois. Ces avantages ne sont pas obligatoires, même si le plus souvent, il est dans votre intérêt d'en bénéficier. Si vous jouez un dragon qui donne un avantage à vos adversaires, les autres joueurs peuvent choisir ou non d'en bénéficier, même si vous avez choisi de ne pas le faire pour vous.



Chaque fois que votre aventurier marche sur une carte Dragon comportant une capacité « Activation », vous pouvez activer cette capacité. Si vous activez une capacité « Activation » qui donne un avantage à vos adversaires, les autres joueurs peuvent choisir ou non d'en bénéficier, même si vous avez choisi de ne pas le faire pour vous.

IMPORTANT : Les capacités « Activation » ne s'activent pas pendant le tour où vous jouez ce dragon.



Les capacités « Une fois par manche » donnent des avantages à la fin de chaque manche. Voir les détails dans la section *Fin de manche/Entretien*. Si vous activez une capacité « Une fois par manche » qui donne un avantage à vos adversaires, les autres joueurs peuvent choisir ou non d'en bénéficier, même si vous avez choisi de ne pas le faire pour vous.



Les capacités « Fin de partie » accordent des Points Victoire (PV) à la fin de la partie si vous remplissez certaines conditions.

EXEMPLE DE CARTE DRAGON

Pour jouer ce dragon, payez 1 viande et 1 or. (Si vous avez utilisé l'action Attirer pour jouer ce dragon, vous devez également payer 1 pièce.)

Les cavernes dans lesquelles ce dragon peut vivre sont indiquées sur le côté gauche de la carte Dragon. Ce dragon peut vivre soit dans la Caverne cramoisie, soit dans la Grotte dorée.

Chaque dragon accorde une capacité ou un avantage. Ce dragon accorde une capacité « Une fois par manche » (ce type de capacité est expliqué plus haut).



Gagnez 5 PV pour avoir joué ce dragon.

Il y a 4 tailles de dragon : Grande, Moyenne, Petite, et Dragonnet.

La capacité de stockage des œufs. Les dragons peuvent stocker 1 œuf sur chaque icône Nid qu'ils comportent (ce dragon là a 1 icône Nid).

Il existe 4 caractères différents chez les dragons : timide, agressif, joueur, ou serviable.

IMPORTANT : Quand la capacité d'un dragon recherche une catégorie en particulier (par exemple, dans cette caverne, un caractère, une taille, etc...), il se compte aussi lui-même si cela s'applique. Par exemple, la capacité du Sourieur à crête dorsale (carte #130) vous demande de glisser des cartes sous les dragons « Joueurs » de la caverne où il est situé. Puisque le Sourieur à crête dorsale est lui-même un dragon « Joueur », vous devez glisser une carte en dessous de lui également.

Certaines cartes Dragon et Caverne vous demandent de stocker des ressources sur un dragon, glisser une carte sous un dragon, pondre un œuf ou payer un œuf :

STOCKER UNE RESSOURCE signifie que vous placez cette ressource sur un dragon. Sauf indication contraire, les ressources que vous stockez doivent provenir de votre réserve personnelle. Les ressources stockées restent en place jusqu'à la fin de la partie et rapportent chacune 1 PV, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

- Les ressources doivent être stockées sur le dragon qui vous donne la capacité de le faire, encore une fois sauf indication contraire. Un dragon qui vous permet de stocker une ressource « ici », vous donne la capacité de stocker une ressource sur ce dragon.

GLISSER UNE CARTE signifie que vous placez une carte Dragon face cachée en dessous d'un dragon déjà joué sur votre plateau Joueur. Sauf indication contraire, les cartes que vous glissez doivent provenir de votre main. Les cartes glissées restent en place jusqu'à la fin de la partie et rapportent chacune 1 PV, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

- Les cartes doivent être glissées en dessous du dragon qui vous donne la capacité de le faire, sauf indication contraire dans les capacités du dragon. Un dragon qui vous permet de glisser une carte « ici », vous donne la capacité de glisser une carte en dessous de ce dragon.

PONDRE UN ŒUF OU PAYER UN ŒUF :

IMPORTANT : Les cartes glissées ne comptent pas comme des dragons pour les capacités « Fin de partie » ou les objectifs de fin de manche qui requièrent un nombre ou des types spécifiques de dragons sur votre plateau Joueur. Par exemple, si vous avez un dragon qui vous donne des PV pour chaque dragon de taille moyenne que vous avez sur votre plateau Joueur, les dragons de taille moyenne qui sont glissés ne comptent pas.

Une capacité qui vous indique de « pondre un œuf » vous permet de placer un œuf sur n'importe quel dragon ayant une icône Nid, ou sur l'une des deux icônes Nid imprimées sur votre plateau Joueur. Chaque icône Nid, peu importe où elle se trouve, peut porter 1 œuf. Si vous n'avez pas d'icône Nid disponible, vous ne pouvez pas pondre d'œuf.

- Notez que certains dragons vous indiquent de pondre un œuf « ici ». Cela vous permet de pondre un œuf sur ce dragon là uniquement. Les autres dragons vous indiquent de pondre un œuf à n'importe quel endroit dans une caverne ou une colonne en particulier.

Chaque fois qu'une capacité vous indique de « payer un œuf », vous devez défausser un œuf depuis n'importe quel dragon sur votre plateau Joueur, ou depuis un nid de votre plateau Joueur.

- Notez que les capacités de certains dragons nécessitent de payer un œuf depuis un endroit particulier (par exemple, « Payez un œuf depuis n'importe quel endroit de cette caverne »).
- Les œufs placés sur vos dragons et votre plateau Joueur vous rapportent chacun 1 PV, sauf indication contraire.



DRAGONNETS

Les dragonnets sont un type de dragon spécial. Tous les dragonnets demandent non seulement le paiement d'un œuf, mais aussi de 1, 2 ou 3 lait(s). Tous les dragonnets ont une capacité en 3 parties :



1 Tous les dragonnets ont une capacité « Activation ». Chaque fois que votre aventurier passe devant un dragonnet, vous pouvez stocker 1 ressource (lait ou viande) sur le dragonnet ou glisser une carte sous le dragonnet, selon ce qui est indiqué sur la carte.

2 Chaque fois que vous stockez la ressource indiquée sur ce dragonnet ou que vous glissez une carte sous ce dragonnet, vous gagnez un avantage. Notez que vous gagnez cet avantage peu importe si la capacité vous permettant de stocker ou de glisser provient du fait que votre aventurier est passé devant cette carte, ou si elle provient d'une autre capacité.

3 La 3^e fois que vous stockez la ressource indiquée sur ce dragonnet ou glissez une carte sous ce dragonnet, vous gagnez sa capacité qui se déclenche une fois par partie. Cette capacité représente la croissance du dragonnet.

IMPORTANT : Vous pouvez toujours continuer à activer les deux premières capacités du dragonnet (dans l'exemple ci-dessus, stocker 1 viande pour gagner 1 or), même après que le bonus a été déclenché.

IMPORTANT : Notez que les dragonnets fonctionnent différemment des autres dragons avec des capacités « Activation », comme cela est représenté par la mise en page des cartes. Les dragons adultes possédant une capacité « Activation » ne vous permettent d'activer leur capacité que lorsque votre aventurier passe devant ce dragon. En revanche, la **deuxième** capacité de chaque dragonnet n'est pas une capacité « activation », ce qui signifie qu'il s'active chaque fois que la condition est remplie, peu importe si elle a été déclenchée ou non par votre aventurier.

NOTES : Comme le savent tous les dragonologues, la plupart des dragonnets sont nés profondément sous terre et ont besoin de cristaux pourpres pour s'épanouir. Pour cette raison, n'oubliez pas que la plupart des dragonnets vivent dans l'Abysse améthyste. Si vous recherchez des dragonnets pouvant vivre dans la Grotte dorée ou la Caverne cramoisie, vous aurez certainement des difficultés à les trouver !

EXPLORER

EXPLORER VOTRE CAVERNE CRAMOISIE : Faites avancer votre aventurier dans votre Caverne cramoisie et activez toutes les capacités « Activation » devant lesquelles il passe, en suivant l'ordre ci-dessous :

- 1 Chaque fois que vous avancez dans votre Caverne cramoisie, vous devez payer les coûts imprimés sur votre plateau Joueur. La première fois que vous entrez dans votre Caverne cramoisie dans une manche, le coût est d'1 pièce. Si vous entrez pour la 2^e fois dans cette manche, le coût est d'1 pièce et 1 œuf. Si vous entrez pour la 3^e fois dans cette manche (le maximum, et un cas assez rare), le coût est d'1 pièce et 2 œufs.
 - Si vous avancez dans votre Caverne cramoisie une 2^e ou une 3^e fois dans une manche, payez l'œuf ou les œufs depuis n'importe quel(s) dragon(s) et/ou nid(s) sur votre plateau Joueur.
 - Chaque fois que vous entrez dans une caverne, laissez la pièce et l'œuf ou les œufs payé(s) sur votre plateau Joueur (en couvrant les coûts correspondants pour noter combien de fois vous avez exploré cette caverne pendant cette manche). S'il n'y a plus assez d'œufs ou de pièces dans la réserve, les joueurs peuvent remettre les jetons en trop de leur plateau Joueur dans la réserve.
- 2 Déplacez votre aventurier de gauche à droite dans votre Caverne cramoisie, en suivant le chemin représenté en bas de la caverne, et activez dans le même ordre toutes les capacités « Activation » (👤) devant lesquelles il passe.
 - Chaque fois que vous passez devant une icône « Activation » sur votre plateau Joueur, vous pouvez activer cette capacité.
 - Chaque fois que vous déplacez votre aventurier devant un dragon qui a une icône « Activation », vous pouvez activer cette capacité.
- 3 Votre tour se termine lorsque votre aventurier arrive devant l'icône 🚫 (un espace sans dragon). Ramenez alors votre aventurier au Camp de base.

EXEMPLE



Tess fait avancer son aventurier dans sa Caverne cramoisie pour la première fois pendant cette manche. Elle paye 1 pièce pour effectuer cela (la plaçant dans l'espace approprié à l'entrée de sa Caverne cramoisie), puis commence à faire avancer son aventurier dans la caverne de gauche à droite.



Elle avance et active la première capacité « Gagnez 🎲 » dans sa Caverne cramoisie, décidant ainsi de gagner 🍖.

Tess avance ensuite vers le Côtatl Caméléon. Tess n'effectue aucune action à cet endroit, puisque le Côtatl Caméléon n'a pas de capacité « Activation » (👤).

Tess avance ensuite par dessus la capacité « Gagnez 🏆 », et avance ainsi son marqueur Guilde d'1 case vers l'avant sur la piste Guilde Draconique (voir page 12). Elle gagne immédiatement l'avantage donné par l'endroit sur lequel son marqueur Guilde a avancé.

Ensuite, Tess passe devant l'Accapareur volant et gagne 🏆.

Enfin, Tess active la deuxième capacité « Gagnez 🎲 » dans sa Caverne cramoisie, et choisit 🍷.

Tess termine son action, puisque bien qu'elle ait excavé l'espace suivant dans sa Caverne cramoisie, elle a rencontré un 🚫 et doit donc ramener son aventurier dans le Camp de base.

EXPLORER VOTRE GROTTÉ DORÉE : Identique à « Explorer votre Caverne cramoisie », mais pour votre Grotte dorée. Faites avancer votre aventurier dans votre Grotte dorée et activez toutes les capacités « Activation » devant lesquelles vous passez.

EXPLORER VOTRE ABYSSE AMÉTHYSTE : Identique à « Explorer votre Caverne cramoisie », mais pour votre Abysse améthyste. Faites avancer votre aventurier dans votre Abysse améthyste et activez toutes les capacités « Activation » devant lesquelles vous passez.

RÈGLES ADDITIONNELLES, NOTES ET CONCEPTS

ORDRE D'ACTIVATION DES CAPACITÉS : Chaque fois qu'une capacité permet à tous les joueurs de faire quelque chose, le joueur actif commence, puis tous les autres joueurs dans le sens horaire peuvent ensuite faire de même. Notez que les cartes Dragon et Caverne ne sont pas renouvelées sur le plateau Cartes visibles avant la fin du tour en cours, une fois que tous les joueurs ont eu l'opportunité d'activer la capacité. Cela signifie que dans le cas où, si une capacité « tous les joueurs gagnent une carte » est déclenchée, tous les joueurs n'auront pas forcément l'opportunité de gagner une carte face visible (mais ils peuvent quand même en piocher une de la pioche).

OBTENIR DES ÉLÉMENTS : Chaque fois que vous obtenez un dragon, une carte Caverne ou une ressource, cet élément doit normalement aller dans votre main ou dans votre réserve personnelle. Certains dragons vous permettant d'obtenir un élément ont aussi des capacités secondaires optionnelles, comme par exemple, stocker une ressource ou glisser une carte. Si vous ne souhaitez pas effectuer cette action, l'élément obtenu reste tout de même dans votre main ou dans votre réserve.

Prenez ici l'exemple de l'Attrape-cricket appâtant sur la droite. À la fin de chaque manche, vous gagnez 1 carte (depuis la plateau Cartes visibles ou la pioche). Après l'avoir regardée, vous décidez de la garder dans votre main, ou de la glisser sous n'importe quel dragon. Si vous glissez cette carte sous un dragonnet ayant une capacité « glisser », vous gagnez l'avantage fourni par ce dragonnet.



ACTIVER PLUSIEURS FOIS DES CAPACITÉS : Certaines capacités vous permettent d'effectuer une action ou d'échanger jusqu'à un certain nombre de fois. Effectuez chaque échange ou action séparément. (Le cas échéant, vous pouvez utiliser l'avantage obtenu par le premier échange pour en payer un deuxième.)

LIMITES DES ÉLÉMENTS : À la fin de chaque tour, vous pouvez avoir un maximum de 9 jetons ressources, 9 dragons et/ou cartes Caverne (combinées), et 9 pièces. Défaussez tous les éléments en excès jusqu'à en avoir 9 de chaque type. Si vous gagnez un élément qui vous amène au-dessus de la limite pendant le tour d'un autre joueur, vous ne défaussez rien avant la fin de votre prochain tour.

RENOUVELER LES CARTES : Ne renouvelez pas les dragons ou les cartes Caverne du plateau Cartes visibles avant la fin du tour de chaque joueur.

GAGNER DES CARTES : Il y a 3 différentes phrases associées au fait de gagner des cartes, et elles ont chacune leur signification.

GAGNER UN DRAGON OU UNE CARTE CAVERNE : Vous pouvez gagner une carte venant soit du plateau Cartes visibles, soit du haut de la pioche, à moins qu'une restriction supplémentaire ne soit spécifiée. Notez que dans certains cas, il peut n'y avoir aucune carte sur le plateau Cartes visibles quand vous avez une capacité « Gagner ». Si cela arrive, vous pouvez quand même en piocher une depuis le haut de la pioche.

GAGNER UN DRAGON OU UNE CARTE CAVERNE DU PLATEAU CARTES VISIBLES : Si l'instruction « depuis le plateau Cartes visibles » est incluse, vous devez choisir une carte face visible. S'il n'y a aucune carte sur le plateau Cartes visibles, vous ne pouvez pas bénéficier de cet avantage.

PIOCHER UN DRAGON OU UNE CARTE CAVERNE : « Piocher » signifie que vous ne pouvez prendre une carte que depuis la pioche correspondante.

RÉVÉLER UNE CARTE DRAGON : Montrez la carte du haut de la pioche à tous les joueurs. La capacité vous indiquera si vous devez faire quelque chose de cette carte. Si ce n'est pas le cas, remettez-la en haut de la pioche.

SUR VOTRE PLATEAU JOUEUR OU DANS UNE CAVERNE : Les capacités qui se réfèrent au nombre de dragons sur votre plateau Joueur ou dans une Caverne ne comptent jamais les cartes glissées. Les dragonnets sont également des dragons.

PAYER UN ÉLÉMENT : Certaines capacités vous demandent de payer un élément pour déclencher une capacité. Vous devez alors défausser cet élément de votre main (pour les cartes Caverne ou Dragon), de votre réserve (pour les ressources ou les pièces), ou de n'importe quelle icône Nid (pour les œufs) de votre plateau Joueur, sauf indication contraire.

RESSOURCES : L'or, les cristaux, la viande et le lait sont des ressources. Les ressources n'incluent pas les pièces ou les œufs.

ÉCHANGER DES RESSOURCES : À n'importe quel moment de la partie, vous pouvez échanger n'importe quelle combinaison de 2 ressources (or, cristaux, viande et lait) contre 1 ressource d'un autre type.

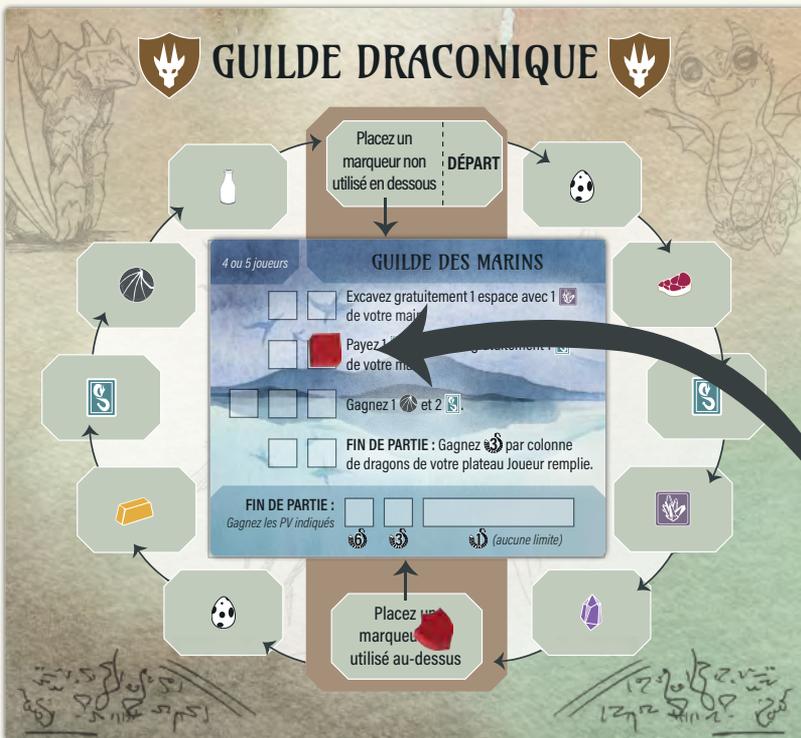


GUILDE DRACONIQUE

Pendant la partie, les joueurs gagnent une promotion dans la Guilde Draconique (🏰) en faisant avancer leurs aventuriers dans leurs cavernes, ou en jouant certaines cartes Caverne ou Dragon. Chaque fois qu'un joueur gagne une promotion dans la Guilde Draconique, il avance son marqueur Guilde d'1 case dans le sens horaire sur la piste Guilde Draconique, puis gagne immédiatement l'avantage imprimé sur la case où arrive son marqueur. Chaque case peut être occupée par n'importe quel nombre de marqueurs Guilde. Si un joueur active plus d'1 promotion dans un tour, il reçoit tous les avantages des cases par-dessus lesquelles il passe, en plus de celui imprimé sur la case où arrive son marqueur.

Chaque fois qu'un joueur atteint l'une des deux cases marron sur la piste Guilde Draconique (celle du bas ou celle du haut), il place immédiatement 1 de ses marqueurs Joueur non utilisés sur l'un des carrés de la tuile Guilde Draconique, et remporte ainsi l'avantage correspondant. Chaque carré ne peut être rempli que par 1 marqueur Joueur. Notez cependant que l'espace en bas à droite de chaque tuile Guilde Draconique (un rectangle long) peut recevoir n'importe quel nombre de marqueurs Joueur.

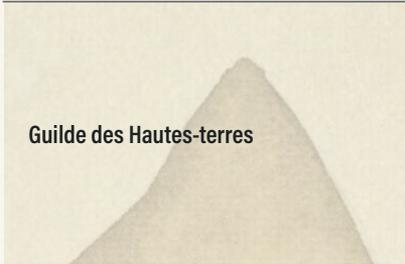
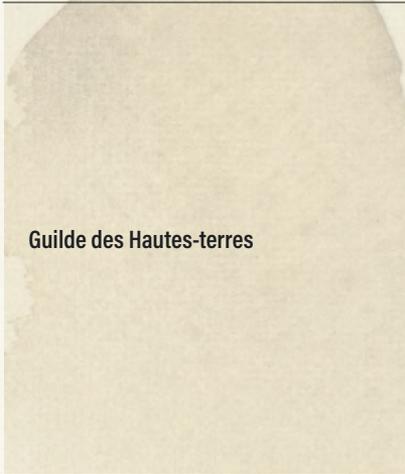
Notez également que chaque joueur peut placer au maximum 4 marqueurs Joueur sur la tuile Guilde Draconique. Une fois qu'un joueur a placé son 4^e marqueur Joueur sur la tuile Guilde Draconique, il peut continuer à avancer sur la piste Guilde Draconique, mais il ne peut plus y placer de marqueurs Joueur.



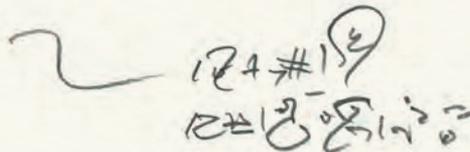
IMPORTANT : Si plusieurs joueurs atteignent une case marron pendant le même tour, ils choisissent chacun leur tour leurs bonus dans le sens horaire, en commençant par le joueur actif.

NOTE : Tant qu'il y a encore des cases disponibles, le même joueur peut choisir le même bonus plus d'une fois.

EXPLICATION DE CERTAINS POUVOIRS DES GUILDES DRACONIQUES

TUILE GUILDE DRACONIQUE	CAPACITÉ	RÈGLES
<p style="text-align: center;">Guilde des Hautes-terres</p> 	<p>Payez 1 pièce, puis excavez jusqu'à 2 espaces gratuitement avec les cartes Caverne de votre main.</p>	<p>Défaussez 1 pièce, puis vous pouvez excaver jusqu'à 2 espaces (dans la même caverne ou dans des cavernes différentes) sans avoir à payer le coût habituel en pièces ou en œufs. Si vous n'avez qu'une carte Caverne dans votre main ou que vous ne souhaitez excaver qu'un seul espace, vous pouvez choisir de ne pas faire la 2^e excavation.</p>
<p style="text-align: center;">Guilde des Hautes-terres</p> 	<p>Payez 1 carte Caverne, puis jouez gratuitement un dragon de votre main par-dessus un autre de votre plateau Joueur.</p>	<p>Défaussez une carte Caverne de votre main, puis jouez un dragon de votre main sur un autre dragon déjà présent dans votre Caverne, sans payer aucun coût. Vous devez quand même jouer ce dragon dans l'une de ses cavernes préférées.</p> <p>Le dragon qui était déjà sur l'espace choisi doit être glissé par-dessous le nouveau, et toutes les cartes glissées, ressources stockées ou œufs associés au dragon d'origine sont transférés au nouveau dragon. Le nouveau dragon ne peut pas avoir plus d'œufs que la limite indiquée sur sa carte : tout excès en œufs à la suite de ce transfert doit donc être défaussé.</p>
<p style="text-align: center;">Guilde de la Forêt Tropicale</p> 	<p>Gagnez 1 PV pour chaque coût en ressource imprimé sur tous les dragons d'une de vos cavernes.</p>	<p>Choisissez 1 caverne (Caverne cramoisie, Grotte dorée, ou Abysses améthyste). Comptez les icônes ressource (or, viande, cristaux, et lait) imprimées sur la partie coût de tous les dragons de cette caverne (ne comptez pas celles des cartes glissées). Gagnez 1 PV pour chaque icône.</p>





FIN DU TOUR

Votre tour se termine lorsque vous avez complété une action (Excaver, Attirer ou Explorer). Vous devez ensuite :

- Défausser les éléments en trop pour n'avoir que 9 pièces, 9 cartes et 9 jetons ressource.
- Passer la main au prochain joueur dans le sens horaire qui n'a pas encore passé son tour pour cette manche.

FIN DE MANCHE/ENTRETIEN

La manche se termine une fois que tous les joueurs ont passé leur tour. À la fin de la manche :

1. Les joueurs défaussent toutes les pièces et œufs utilisés pour payer les coûts de leur plateau Joueur.
 2. Toutes les capacités « Une fois par manche » des dragons s'activent.
 - i. Les joueurs activent les capacités « Une fois par manche » dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur qui possède le jeton Premier joueur. Si un joueur a plusieurs dragons comportant la capacité « Une fois par manche » sur son plateau Joueur, il active leurs capacités dans n'importe quel ordre.
 - ii. Si la capacité « Une fois par manche » d'un dragon donne un choix ou un avantage à tous les joueurs, chaque joueur doit faire son choix ou bénéficier de l'avantage, en commençant par le propriétaire du dragon puis dans le sens horaire.
 2. Le score pour l'objectif de la manche est établi.
 - i. Chaque joueur place 1 marqueur Joueur sur le plateau Objectifs, en dessous de l'objectif de cette manche, en fonction de leur classement comparé autres joueurs. Les joueurs gagnent les PV de ces objectifs à la fin de la partie.
 - a. S'il y a deux joueurs ou plus à égalité pour la 1^{re} place, ces joueurs placent leurs marqueurs sur la case « 1^{re} place ». Ensuite, le joueur suivant place son marqueur sur la case « 2^e place ».
 - b. Si un joueur n'a pas les éléments indiqués par l'objectif (par exemple, n'en a aucun pour cet objectif), il place son marqueur Joueur sur « autres » (0 PV), peu importe leur classement comparé aux autres joueurs.
- NOTES :** Chaque tuile contient une icône Automa pour le mode solo ainsi que des nombres. Ignorez ces nombres lors de parties avec 2 joueurs ou plus.

Au début de chaque manche :

1. Déplacez le marqueur Manche d'1 case vers la droite.
2. Renouvelez () les cartes du plateau Cartes visibles. Les 3 dragons et les 3 cartes Caverne face visible sont défaussés, puis remplacés par 3 nouvelles cartes de chaque type.
3. Chaque joueur gagne 6 pièces et 1 œuf.
 - i. Les joueurs ajoutent ces pièces à celle(s) qu'ils ont gardée(s) à la manche précédente. Les joueurs peuvent placer l'œuf sur n'importe quelle icône de leurs dragons ou de leur plateau Joueur. Ils ne gagnent cependant pas l'œuf s'il n'y a aucune icône disponible.
4. Le jeton Premier joueur est passé au joueur suivant dans le sens horaire.



FIN DE PARTIE ET SCORE

À la fin de la partie, additionnez vos Points Victoire venant des catégories suivantes :

- **LES MARQUEURS SUR LA GUILDE DRACONIQUE**
- **LES VALEURS EN PV IMPRIMÉES** sur les dragons visibles de votre plateau Joueur (qui ne sont ni en main ni glissés).
- **LES CAPACITÉS FIN DE PARTIE** (☞) sur les dragons visibles de votre plateau Joueur (qui ne sont ni en main ni glissés).
- **LES ŒUFS** : Gagnez ☞ par œuf, sauf indication contraire.
- **LES RESSOURCES STOCKÉES** : Gagnez ☞ par ressource stockée, sauf indication contraire.
- **LES CARTES GLISSÉES** : Gagnez ☞ par dragon glissé, sauf indication contraire.
- **LES OBJECTIFS** : Les joueurs à égalité gagnent la même place. Tous les joueurs dont les marqueurs sont placés sur une place gagnent les PV imprimés sur cet espace. Par exemple, si plusieurs joueurs sont à égalité pour la 1^{re} place au score du 3^e objectif, tous ces joueurs gagnent ☞. Le joueur suivant au classement de cet objectif gagne ☞ (pour sa 2^e place).
- **ÉLÉMENTS ET PIÈCES RESTANTES** :
 - Gagnez ☞ pour chaque pièce qu'il vous reste.
 - Gagnez ☞ pour tous les groupes de 4 éléments (n'importe quel ensemble d'éléments : ressources, cartes Dragon et cartes Caverne) en votre possession. Arrondissez à l'inférieur.

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de dragons visibles sur son plateau Joueur (en ignorant les cartes glissées) remporte la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée parmi les joueurs à égalité.

Remerciements tout particuliers à Elizabeth Hargrave, qui a été très ouverte à l'idée d'un Wingspan sur le thème des dragons, avec de nouveaux mécanismes créés par Connie Vogelmann. Elizabeth a été impliquée dans le développement de Wyrmspan, pour aider à en faire un jeu fun, fonctionnel, équilibré et intuitif. Connie a également passé de nombreuses heures à créer, tester et mettre l'accent sur les effets des nombreuses cartes que vous trouverez dans ce jeu. À Stonemaier Games, nous sommes heureux et extrêmement reconnaissants de pouvoir travailler avec des personnes aussi fantastiques et talentueuses qu'Elizabeth et Connie, afin de pouvoir amener le système de jeu de Wingspan dans l'univers des dragons... et peut-être plus loin encore.



ICÔNES

	Points Victoire (PV)		Or		Carte Caverne
	Activation par un aventurier		Viande		Carte Dragon
	Pose		Lait		Œuf
	Une fois par manche		Cristal		Icône Nid (emplacement d'œuf)
	Fin de partie		N'importe quelle ressource		Guilde Draconique
	Pièce		Aucun coût en ressources		Renouveler

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Rendez vous sur stonemaiergames.com/games/wyrmspan/videos (vidéo en anglais)

VOUS SOUHAITEZ TÉLÉCHARGER LES RÈGLES OU CONSULTER LA FAQ ?

Rendez vous sur stonemaiergames.com/games/wyrmspan/rules-faq (contenu en anglais)

VOUS AVEZ UNE QUESTION EN COURS DE PARTIE, OU SOUHAITEZ NOUS PARTAGER VOTRE EXPÉRIENCE ?

Postez sur le groupe Facebook de Wyrmspan, sur BoardGameGeek ou sur le serveur Discord Wyrmspan de Stonemaier : stonemaiergames.com/discord

VOUS SOUHAITEZ CALCULER VOTRE SCORE ET LE SAUVEGARDER ?

Utilisez gratuitement l'application Stonemaier Scores : stonemaiergames.com/digital-games/

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DE JEU ?

Demandez-la sur stonemaiergames.com/replacement-parts

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous sur nos réseaux sociaux @StudioMatagot et suivez-nous sur notre chaîne Youtube.

Auteur : Connie Vogelmann
 Illustrations : Clémentine Campardou
 Design Graphique : Arthur Jacques
 Traduction Française : Valentin Le Lay
 Relecture : Raphaël Biolluz 



STONEMAIER
GAMES



@StudioMatagot



Adresses sur quefairemesdechets.fr