TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur puis en procédant dans le sens horaire, choisissez une ligne sur votre plateau (les habitats sont toujours disponibles, même s'il y a 5 oiseaux). Placez 1 de vos cubes Action sur l'emplacement libre le plus à gauche de cette rangée pour effectuer une des quatre actions suivantes.

- - **A. JOUER UN OISEAU** (placez 1 cube Action au sommet de la colonne choisie)
- A. Choisissez une carte Oiseau de votre main pour la jouer.
- B. Défaussez le nombre d'œufs requis depuis vos cartes Oiseau, égal au nombre d'œufs indiqués sur la colonne où vous voulez placer l'oiseau (0 / 1 / 1 / 2 / 2).
- C. Défaussez les jetons *Nourriture* indiqués dans le coût de l'oiseau.
- 🛇 = pas de coût en nourriture. 🧶 = n'importe quel aliment. On peut dépenser 2 jetons Nourriture quelconques pour remplacer 1 jeton Nourriture spécifique. On ne peut pas utiliser la nourriture stockée sur ses cartes Oiseau.
- D. Placez l'oiseau sur votre plateau, sur l'emplacement libre le plus à gauche dans la ligne d'habitat correspondant (forêt, prairie ou marais).
- E. Si l'oiseau a un pouvoir POSE, activez-le (pour cet oiseau uniquement).
- B. GAGNER DE LA NOURRITURE (placez 1 cube Action sur la case libre à gauche) A. Prenez le nombre de Dé Nourriture de la mangeoire indiqué dans l'emplacement Forêt libre le plus à gauche, gagnez le type de jeton Nourriture correspondant à la face de chaque dé choisi.
- = Vous pouvez prendre l'une ou l'autre des nourritures.
- B. Si l'emplacement *Forêt* libre le plus à gauche indique vous défausser 1 seule carte *Oiseau* de votre main pour prendre 1 Dé supplémentaire de la mangeoire et gagner la nourriture correspondante (voir aussi Mangeoire vide).
- C. Vous pouvez activer tous les pouvoirs marron d'oiseaux de la forêt que vous souhaitez, de droite à gauche. Déplacez votre cube Action sur la première colonne.
- **C. PONDRE DES ŒUFS** (placez 1 cube Action sur la case libre à gauche)
- A. Gagnez un nombre d'œufs égal au nombre de 🚺 indiqué dans l'emplacement Prairie libre le plus à gauche. Placez-les sur vos cartes Oiseau, jusqu'à la limite d'œufs de chaque oiseau (tout excédent est perdu).
- B. Si l'emplacement *Prairie* libre le plus à gauche indique défausser 1 seul jeton *Nourriture* pour gagner 1 œuf supplémentaire.
- C. Vous pouvez activer tous les pouvoirs marron d'oiseaux de prairie que vous souhaitez, de droite à gauche. Déplacez votre cube Action sur la première colonne.

- D. PIOCHER DES CARTES (placez 1 cube Action sur la case libre à gauche)
- A. Piochez un nombre de cartes *Oiseau* égal au nombre de indiaué dans l'emplacement Marais libre le plus à gauche. Choisissez dans les cartes face visible du plateau Oiseaux ou sur le dessus du paquet Oiseaux. Ne remplacez les cartes face visible prises du plateau qu'en fin de tour.
- B. Si l'emplacement *Marais* libre le plus à gauche indique \bigcirc , vous pouvez défausser 1 seul œuf pour gagner une carte supplémentaire.
- C. Vous pouvez activer tous les pouvoirs marron d'oiseau de marais que vous souhaitez, de droite à gauche. Déplacez votre cube Action sur la première colonne.

Fin de manche

Quand les joueurs ont utilisé tous leurs cubes Action disponibles, le round prend fin.

- 1. Retirez vos cubes Action du plateau Joueur, calculez votre score Objectif manche.
- 2. Placez 1 cube Action pour marquer votre score sur l'objectif de fin de manche. Vous devez toujours placer un cube Action, même si vous marquez 0 point.
- Objectifs majoritaires (côté vert) : si des joueurs sont à égalité, additionnez les valeurs des places concernées et les suivantes puis divisez par le nombre de joueurs à égalité, arrondi à l'inférieur. La 4e place marque 0.
- Objectifs de points (côté bleu) : 5 est le maximum, 0 le minimum.
- 3. Défaussez les cartes *Oiseau* face visible du plateau et reconstituez l'offre en piochant 3 cartes du paquet Oiseaux.
- 4. Le jeton *Premier Joueur* passe au suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de partie

A la fin de la 4^{ème} manche, chacun calcule son score final comme suit :

- Total des points sur ses cartes Oiseau,
- Total des points sur les cartes **Bonus** complétées,
- Total des points des objectifs de fin de manche,
- Gain de 1 point par Œuf sur ses cartes Oiseau,
- Gain de 1 point par jeton Nourriture stocké sur ses cartes Oiseau,
- Gain de 1 point par carte placée sous un oiseau.

En cas d'égalité de score final, ajoutez les jetons *Nourriture* inutilisés des joueurs pour les départager. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

Mangeoire vide : Dès que la mangeoire est vide, relancez les 5 dés.

Lorsqu'un joueur gagne de la nourriture, si tous les dés de la mangeoire ont la même face (y compris s'il n'y a qu'un seul dé), ce joueur peut relancer les 5 dés.

JEU SOLO: AUTOMA

Les règles standards s'appliquent pour le joueur. L'Automa utilise ses propres règles.

- Pas de plateau Joueur.
- Pas de jeton *Nourriture*.
- Ne paye aucun coût.
- Ne bénéficie d'aucun pouvoir d'oiseau.
- Reçoit des cartes *Oiseau* et des œufs (uniquement pour le décompte des points). Note: L'Automa ne prend part à aucun pouvoir marron des oiseaux du joueur, il perd automatiquement au cas où un effet vous demande de vous comparer à un autre

joueur. L'Automa ne gagne rien si un effet donne un gain à tous les joueurs.

Mise en place

Il est conseillé de jouer avec la carte Objectifs côté vert (majorité).

- 1. L'Automa prend 8 cubes Action d'une couleur.
- 2. Facultatif: Ajouter la carte expert « Société des Automates » au paquet Automa.
- 3. Mélanger le paquet des cartes Automa et le placer face cachée dans l'aire de jeu.
- 4. Placer la Piste de suivi de manche à gauche du paquet Automa, de façon à lire « Manche 1 » (flèche pointant vers la droite).
- 5. Piocher 1 carte Bonus pour l'Automa, avant les vôtres. Si cette carte ne contient pas un pourcentage en bas (X% des cartes) ou s'il s'agit de « Directeur d'élevage » ou « Ornithologue de basse-cour », défausser la carte et en piocher une autre. Mélanger les cartes défaussées au paquet.
- 6. Placer la carte de Décompte d'objectif de fin de manche (Manche 1 visible) à côté de la tuile Objectif de la manche 1 sur la carte d'Objectifs.
- 7. Choisir le niveau de difficulté : le nombre de points gagnés par l'Automa selon ses cartes Oiseaux <u>face cachée</u>.

Aiglon = 3 pts / Aigle (normal) = 4 pts / Aigle royal = 5 pts

Le joueur commence toujours la manche (Premier Joueur).

Décompte de fin de partie

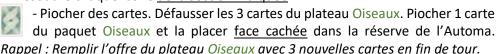
Calcul du score final de l'Automa:

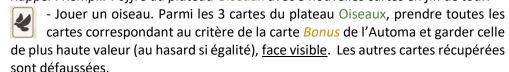
- Total des points Objectifs de fin de manche sur la carte Objectif.
- Total des points des cartes Oiseau face visible.
- 3/4/5 points par carte *Oiseau* face cachée (selon niveau difficulté choisi).
- 1 point par œuf collecté.

Pas de point de la carte *Bonus*. En cas d'égalité de score, Automa a 2 nourritures.

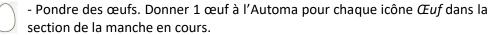
Tour de l'Automa

- 1. Piocher la carte sur le paquet Automa et la placer face visible, alignée avec la flèche de la Piste de suivi de manche. Seule la section correspondant à la manche en cours est utilisée.
- 2. Résoudre chaque icône de la section indiquée.





Si aucun oiseau ne remplit le critère du *Bonus*, piocher 1 carte *Oiseau* et la placer face cachée dans la réserve de l'Automa.



- Gagner de la Nourriture. Si tous les dés de la mangeoire sont sur la même face, relancer les 5 dés. Utiliser la séquence Nourriture dans la section de la manche en cours, de gauche à droite, pour prendre le ou les dés correspondants dans la mangeoire.

Rappel: L'Automa ne gagne pas de jeton Nourriture, il retire juste les dés.



- Placer 1 cube Action Automa sur la tuile Objectif de la manche en cours (carte *Objectifs*).



- Retirer 1 des cubes Action Automa de la tuile Objectif de la manche en cours (carte *Objectifs*). Ignorer si aucun cube n'est présent.



- Activer tous les pouvoirs roses des oiseaux sur votre plateau Joueur (l'Automa ne fait rien).

Fin de manche

- 1. Utiliser la carte *Objectif de manche* actuelle. Dans la section correspondant à la tuile Objectif de la manche, prendre la valeur de base (de -1 à 11) correspondant à l'icône de l'objectif. Ajouter à la valeur de base le nombre de cube Action Automa sur la tuile (retirer ces cubes). C'est le total de l'Automa pour l'objectif de manche.
- 2. Selon le résultat, placer 1 cube Action Automa sur une case sur la carte *Objectifs*.
- 3. Retourner la carte de suivi de manche pour que la prochaine apparaisse.
- 4. Si une carte Automa précise « retirez après la manche », la retirer du jeu.
- 5. Mélanger le paquet Automa.
- 6. Placer la carte *Décompte Objectif fin de manche* sur la face de prochaine manche.

EXTENSION OCÉANIE

Mise en place (modifiée)

- 1. Le paquet Oiseaux peut être composé des cartes de base et de toutes les extensions. On peut ne choisir que les cartes d'une extension pour le paquet.
- 2. Ajoutez les nouvelles cartes *Bonus* et tuiles *Objectif de manche* de l'extension.
- 3. Les éléments suivants sont modifiés pour la mise en place :
 - les 5 dés Nourriture utilisés sont ceux de l'extension.
 - Les plateaux *Joueur* sont remplacés par ceux de l'extension.
 - La tuile Référence est placée dans l'aire de jeu.
 - Les jetons *Nourriture Nectar* sont ajoutés à la réserve.
- 4. Chaque joueur choisit parmi ses 5 cartes et 5 jetons Nourriture basiques.
- 5. Chaque joueur gagne 1 jeton *Nourriture Nectar*.

Tour de jeu

PLACEZ 1 CUBE ACTION sur la case libre à gauche de l'action choisie, faites l'action puis déplacez votre cube vers la gauche en activant vos pouvoirs marrons si vous le souhaitez.

- A. JOUER UN OISEAU (cube Action au sommet de la colonne choisie)
- B. GAGNER DE LA NOURRITURE
- C. PONDRE DES ŒUFS
- D. PIOCHER DES CARTES

Fin de manche (modifiée)

Quand les joueurs ont utilisé tous leurs cubes Action disponibles, le round prend fin.

- 1. Utilisez vos pouvoirs de fin de manche (Extension Europe).
- 2. Défaussez vos jetons NECTAR inutilisés (pas sur un oiseau ni sur Nectar dépensé).
- 3. Calculez votre score d'Objectif pour la manche et placez 1 cube Action sur la fiche selon votre classement.
- 4. Retirez vos cubes Action de votre plateau Joueur.
- 5. Défaussez les cartes Oiseau du présentoir et reconstituez l'offre en piochant 3 nouvelles cartes du paquet.
- 6. Si la manche 4 est terminée, utilisez vos pouvoirs *Fin de partie* puis calculez votre score final. Sinon, le jeton *Premier Joueur* passe au suivant, dans le sens horaire.

Fin de partie (ajout)

Voir le décompte des jetons *NECTAR* dans Nectar dépensé, pour chaque habitat. Le classement donne 5 points au premier et 2 au second (voir ci-contre).

Mectar

Nouveau type de nourriture, représenté sur les dés et les jetons *Nourriture*.

Le Nectar est considéré comme un joker lorsqu'on :

- utilise un pouvoir réclamant ,
- paye le coût en nourriture pour jouer un oiseau,
- utilise une nourriture pour améliorer une action.



Un Nectar utilisé dans l'un de ces cas peut être placé sur la case correspondante de votre plateau Joueur (dans la ligne d'Habitat où a été réalisée l'action).

On ne peut PAS utiliser le Nectar comme joker lorsqu'on :

• utilise le pouvoir d'un oiseau (sauf si la nourriture demandée est 🧶).



Pour les coûts indiquant spécifiquement du Nectar, la règle « 2 Nourritures quelconques remplacent 1 Nourriture spécifique » fonctionne pour convertir 2 autres nourritures en 1 Nectar.

Cependant, on ne peut pas utiliser cette règle pour générer du Nectar afin de le mettre sur une case « Nectar dépensé » du plateau Joueur. Ce Nectar est simplement défaussé comme un jeton Nourriture normal.

On ne peut pas convertir 2 Nectars en une autre nourriture.

A la fin de chaque manche, tout jeton NECTAR non utilisé est défaussé. Un Nectar est utilisé lorsqu'il est dans une case « Nectar dépensé » ou stocké sur un oiseau.

A la fin d'une partie, on compte le nombre de jeton *NECTAR* dans ses cases *Nectar* dépensé, pour chaque habitat. 5 points sont attribués à celui ou celle en ayant le plus et 2 au second. En cas d'égalité, additionnez les points selon le classement (5 ou 2 points) et divisez par le nombre de joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur).

Nouvelles Actions des plateaux Joueur

- Forêt : défaussez 1 nourriture pour relancer les dés de la mangeoire.
- Marais : défaussez 1 nourriture pour défausser les cartes du présentoir et les remplacer.

Divers

Les oiseaux sans envergure (inaptes au vol) sont considérés comme jokers pour les conditions relatives à l'envergure. Les conditions concernant les oiseaux adjacents concernent les cases directement à droite, à gauche, en haut et en bas.

AUTOMA OCÉANIE

Les règles standards s'appliquent pour le joueur. L'Automa utilise ses propres règles. Pas de plateau Joueur / Pas de jeton *Nourriture* / Ne paye aucun coût / Ne bénéficie d'aucun pouvoir d'oiseau. Le joueur commence toujours la manche (1^{er} Joueur). Reçoit des cartes *Oiseau* et des œufs uniquement pour le décompte des points. L'Automa perd toujours au cas où un effet vous demande de vous comparer à un autre joueur. Il ne gagne rien si un effet donne un gain à tous les joueurs. Il ne gagne pas de jeton Nectar, ils sont uniquement gérés sur ses cases « Nectar Dépensé ».

Mise en place modifiée (carte Objectifs côté vert conseillé).

- 1. Ajouter la carte *UORAutoma* au paquet Automa. Facultatif: Ajouter aussi la carte expert « Société des Automates ».
- 2. Mélanger le paquet Automa et le placer à côté de la piste de suivi de manche.
- 3. Piocher 1 carte *Bonus* pour l'Automa, avant les vôtres. Si cette carte ne contient pas un pourcentage en bas (X% des cartes) ou s'il s'agit de « Directeur d'élevage » ou « Ornithologue de basse-cour », défausser la carte et en piocher une autre. Mélanger les cartes défaussées au paquet Bonus.
- 4. Placer la carte Automa de Décompte d'objectif fin de manche sur Manche 1.
- 5. Choisir le niveau de difficulté et les jetons pour l'Automa.

	Aiglon	Aigle (Normal)	Aigle Royal
Nectar dépensé	3	4	5
(mise en place)			
Oiseaux face cachée	3 pts par carte	4 pts par carte	5 pts par carte
(fin de partie)			
Jetons Réserves	Gain 1 Œuf pour 5	Gain 1 Œuf pour 4	Gain 1 Œuf pour 3
(fin de partie avec	jetons <i>Réserves</i>	jetons <i>Réserves</i>	jetons <i>Réserves</i>
variante <i>Prévoyant</i>)			

6. Placer la carte Jetons Nectar Dépensés près de l'Automa et poser dans chaque case Habitat le nombre de jetons Nectar indiqués selon la difficulté choisie.

Pouvoirs des oiseaux

L'Automa ne tient pas compte des pouvoirs marrons, y compris de fin de partie. Si vous devez regarder si un autre joueur a quelque chose dans sa réserve, l'Automa est valide s'il a au moins 1 cube Action sur la tuile Objectif de la manche. Si vous devez copier un pouvoir marron, vous pouvez utiliser un oiseau de votre plateau. Variante Automa Prévoyant : Les pouvoirs marrons du joueur affectant les autres lui donne des jetons Nourriture « Réserves » (1 jeton par o ou), 2 jetons par o ou o et 3 jetons par (). En fin de partie, l'Automa gagne des Œufs en bonus.

Tour de l'Automa

Résoudre chaque icône de la manche indiquée de la carte Automa piochée.



- Défausser les 3 cartes du présentoir puis piocher 1 carte du paquet Oiseaux (face cachée). Remplir l'offre du plateau Oiseaux.



- Dans le présentoir, prendre toutes les cartes correspondant au critère de la carte Bonus Automa et garder celle de plus haute valeur (au hasard si égalité), face visible. Les autres cartes récupérées sont défaussées.

Si aucun oiseau ne remplit le critère du *Bonus*, piocher 1 carte *Oiseau* face cachée.



- Donner 1 œuf à l'Automa pour chaque icône Œuf dans la section de la manche en cours.



- Si tous les dés de la mangeoire sont sur la même face, relancer les 5 dés. Utiliser la séguence Nourriture la plus à gauche pour prendre le ou les dés correspondants dans la mangeoire.

Modificônes Nourriture sur la carte Automa : 🌠 = 🌠 et 🔌 = 💜











- Placer/Retirer 1 cube Action Automa sur la tuile Objectif de la manche en cours (carte Objectifs).



- Activer tous les pouvoirs roses des oiseaux sur votre plateau Joueur (l'Automa ne fait rien).

Fin de manche

- 1. Dans la section correspondant à la tuile *Objectif* de la manche actuelle, prendre la valeur de base et ajouter le nombre de cube Action Automa sur la tuile (retirer ces cubes). Placer 1 cube Automa sur une case de classement sur la carte Objectifs. Si l'objectif fin de manche est « Pas d'objectif », l'Automa gagne 1 Nectar sur chaque case Habitat de sa carte Nectar Dépensé.
- 2. Ajuster le Nectar Dépensé : Piocher 1 carte Automa et la placer sur la carte Mise à jour Nectar Dépensé, en alignant Manche 1/2/3 sur Forêt/Prairie/Marais. Ajouter ou retirer 1 jeton Nectar en fonction des icônes . Refaire cette action 1 fois.
- 3. Retirer la carte Automa « retirez après la manche » puis mélanger le paquet.
- 4. Placer la carte *Décompte Objectif fin de manche* sur la face de manche suivante.

Décompte de fin de partie

Calcul du score final de l'Automa (En cas d'égalité, Automa a 2 nourritures) :

- Total des points Objectifs de fin de manche sur la carte Objectif.
- Total des points selon le classement par Habitat pour le *Nectar dépensé*.
- Total des points des cartes *Oiseau* face visible et face cachée (3/4/5 pts).
- 1 point par œuf collecté.

Pas de point de la carte *Bonus* et aucun effet des pouvoirs de fin de partie.

MISE EN PLACE

Générale:

- 1. Mélangez le paquet OISEAUX et placez 3 cartes face visible sur le plateau Oiseaux. Notez que les places vides ne sont remplies qu'à la fin d'un tour ou d'une manche.
- 2. Créez les RÉSERVES de jetons *Nourriture* et d'œufs.
- 3. Lancez les dés Nourriture dans la MANGEOIRE.
- 4. Choisissez un côté de la carte OBJECTIFS selon votre préférence :
 - Vert (par défaut) : classement par majorité d'objectifs remplis.
 - Bleu (moins compétitif): 1 point par condition d'objectif remplie.
- 5. Mélangez les TUILES OBJECTIF et placez 1 tuile par espace de la carte Objectifs.
- 6. Mélangez les cartes **BONUS** et placez le paquet dans l'aire de jeu.

Joueurs:

- 1. Chacun reçoit 1 plateau Joueur, 8 cubes Action d'une couleur, 2 cartes *Bonus* au hasard, 5 cartes *Oiseau* au hasard et 1 jeton *Nourriture* de chaque type (5 au total).
- 2. Chacun peut garder jusqu'à 5 cartes *Oiseau*. Pour chaque carte gardée en main, défaussez 1 jeton *Nourriture* de votre choix.
- 3. Chacun doit choisir une des deux cartes *Bonus* et défausser l'autre. On peut consulter ses bonus avant de choisir quels oiseaux défausser.
- 4. Un des joueurs choisi au hasard reçoit le jeton *Premier Joueur*.

OBJECTIES DE FIN DE MANCHE

¥=\$	Nombre d'oiseaux possédés dans cet habitat.
n •	Nombre d'œufs possédés dans cet habitat.
	Une série d'œufs consiste à avoir 1 œuf dans chaque habitat (marais, prairie, forêt). Nombre de séries possédée.
₩ ¥	Nombre d'oiseaux possédés avec ce type de nid et ayant au moins 1 œuf. Chaque oiseau compte une seule fois *
IN &	Nombre d'œufs possédés sur des oiseaux avec ce type de nid *
TOTAL	Nombre d'oiseaux joués.

* Les nids Étoile comptent pour cet objectif.

CARTES BONUS

Oiseaux avec une couleur dans leur nom (y compris ardoisé, cendré, rouilleux, neigeuse, bronzé, indigo).		
Oiseaux avec une partie du corps dans leur nom (y compris aigrette, face, couronne, huppe, col).		
Oiseaux avec une terme géographique dans leur nom (Ex : Baltimore, Près, Rivage, Caroline, Inca, Est, Ouest).		
Oiseaux nommés d'après une personne (noms soulignés sur les cartes Oiseau).		
Oiseaux ayant le type spécifique de nid indiqué (les nids Étoile comptent).		
Oiseaux ayant au moins 4 œufs sur eux.		
Oiseaux ayant au moins 1 œuf sur eux.		
Oiseaux vivant uniquement dans le type spécifique d'habitat indiqué (pas dans plusieurs habitats).		
Oiseaux dans votre habitat le moins peuplé (si égalité, comptez un seul habitat).		
Oiseaux ayant le type de pouvoir spécifique indiqué (possédant le symbole sur leur carte).		
Oiseaux ayant une envergure de plus de 65 cm (ne pas compter les envergures d'exactement 65 cm).		
Oiseaux ayant une envergure de 30 cm ou moins.		
Oiseaux valant moins de 4 points (les oiseaux à 0 point		
comptent, 4 points ne compte pas).		
Cartes Oiseaux en main (cartes restantes en main en fin de partie).		

NOTES IMPORTANTES

- Pendant votre tour, déplacez votre cube Action de la droite vers la gauche pour être sûr de ne pas oublier les pouvoirs marrons de vos oiseaux *(pouvoir facultatif)*. Votre cube Action termine sur la colonne de gauche (titre) à la fin de votre tour.
- En dehors de votre tour, pensez à vos pouvoirs roses (1 fois entre 2 tours).
- Les places vides du plateau Oiseaux sont remplies à la fin du tour d'un joueur.
- Les jetons *Nourriture* sont illimités, utilisez des substituts si la réserve est vide.
- Si le paquet Oiseaux est vide, mélangez sa défausse pour le reconstituer.
- Un nid Étoile est un joker, considéré comme n'importe quel type de nid.