

WINGSPAN

KÆMP MED NÆB OG KLØR FOR AT FÅ DEN BEDSTE FUGLESAMLING I DETTE PRISBELØNNEDE
SPIL FOR 1-5 SPILLERE

Spildesign af Elizabeth Hargrave

Illustreret af Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo og Beth Sobel

I er fugleentusiaster - forskere, fuglekiggere, ornitologer og samlere - der ønsker at finde og tiltrække de bedste fugle til jeres fuglereservater. Hver fugl kan sætte gang i en kæde af kraftfulde kombinationer i et af levestederne. Disse levesteder fokuserer på flere vigtige elementer for at vokse:

- Skaf fødebrikker ved hjælp af de specielle terninger i fuglehuset, der fungerer som terningetårn.
- Læg æg med små æggefigurer i flere smukke farver.
- Træk af de mange unikke fuglekort, og spil dem.

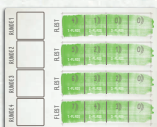
Vinderen er den spiller, der sammenlagt har flest point i slutningen af spillet. Point fås for fugle, bonuskort, rundemål, æg, gemt føde og gemte fugle.

INDHOLD

1 Regelbog

1 Appendiks

1 Måltavle



1 Fuglekortholder



5 Spilleplader



1 Fuglehus til terninger



1 Blok med scorekort



170 Fuglekort



26 Bonuskort



75 Æg



5 Specielle træterninger



40 Handlingskuber i træ



103 Fødebrikker



8 Målbrikker



1 Startspillerbrik



OPSÆTNING

FÆLLESOPSÆTNING

1. **FUGLEKORT.** Bland fuglekortene, og saml dem i en stak. Læg stakken ved siden af fuglekortholderen, og læg 3 fuglekort med billedsiden opad i holderen.
2. **FORRÅDET.** Læg alle fødebrikker og æg i et forråd. Disse markører er tilgængelige for alle spillere.
3. **FUGLEHUSET.** Kast fødeteringerne ind i fuglehusets tårn.
4. **MÅLTAVLE.** Vælg, hvilken type af mål I vil spille med, og læg måltavlen med denne side opad på bordet.
 - i. **GRØN:** Denne side giver mere direkte konkurrence om at nå mål, da den har 1.-, 2.- og 3.-placeringer for hvert mål. Denne side bruges som standard.
 - ii. **BLÅ:** Denne side giver mindre direkte konkurrence mellem spillerne, da den giver 1 point for hvert opfyldt mål.
5. **MÅLBRIKKER.** Bland målbrikkerne uden at kigge på dem (de har to sider). Læg en målbrik (med en tilfældig side opad) på hver af de 4 tomme felter på måltavlen. Læg resten af målbrikkerne tilbage i æsken.
6. **BONUSKORT.** Bland bonuskortene, og læg stakken på bordet.

SPILLEROPSÆTNING

A. Hver spiller modtager:

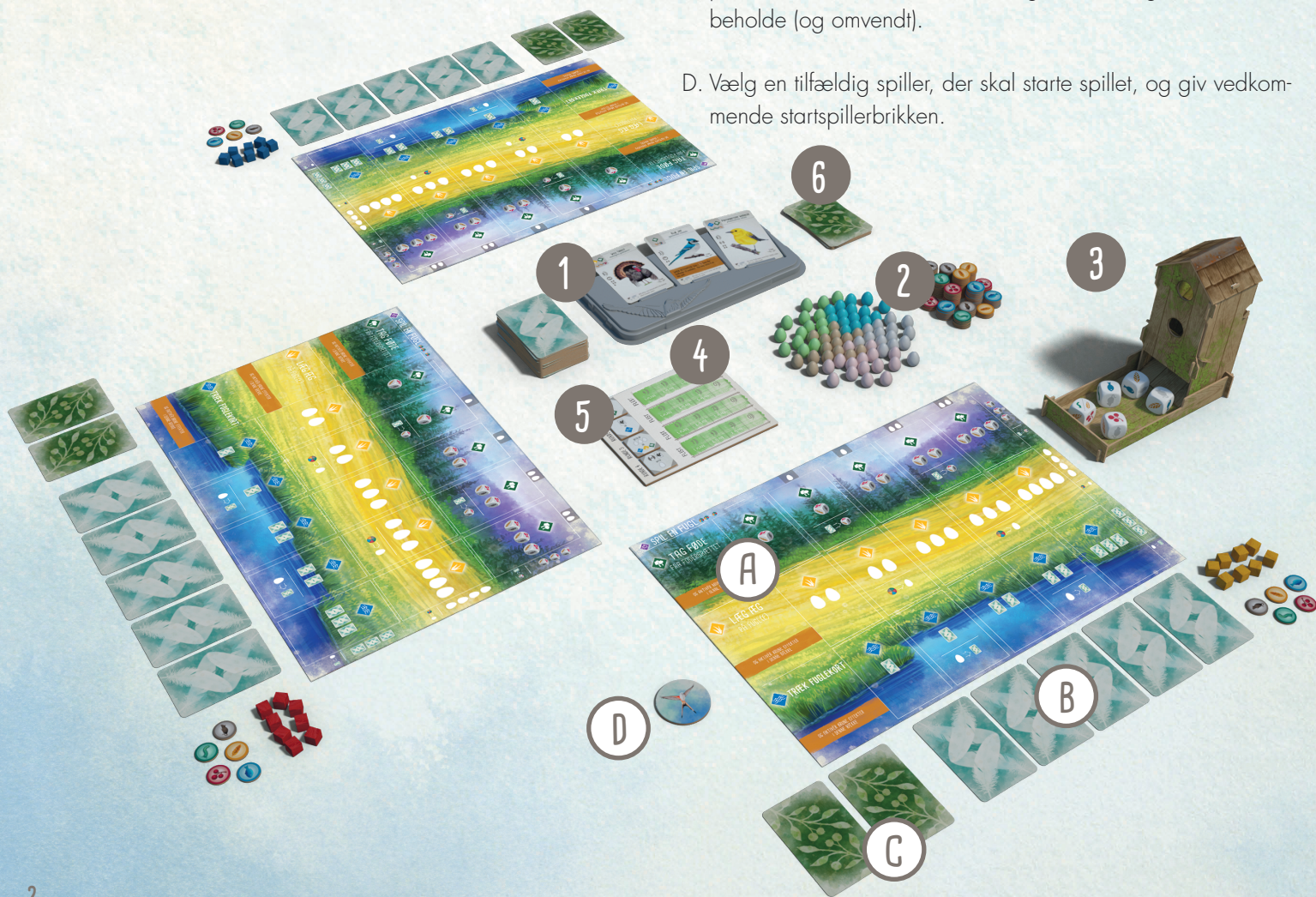
- 1 Spilleplade
- 8 Handlingskuber i én farve
- 2 Tilfældige Bonuskort
- 5 Tilfældige fuglekort
- 5 fødebrikker (1 af hver type: , , , , )

I vælger selv, om de kort, som spillerne har på hånden, skal være skjult for de andre spillere eller ligge fremme på bordet.

B. Behold op til 5 fuglekort, og smid resten. **For hvert fuglekort, som man beholder, skal man smide 1 fødebrik.** Det er en god idé at beholde de fødebrikker, som er vist i øverste venstre hjørne af de kort, som man har valgt. *For eksempel kan man vælge at beholde 2 fuglekort og 3 fødebrikker eller 4 fuglekort og 1 fødebrik.*

C. Behold 1 bonuskort, og smid det andet. Det er tilladt at kigge på sine bonuskort, mens man vælger, hvilke fugle man vil beholde (og omvendt).

D. Vælg en tilfældig spiller, der skal starte spillet, og giv vedkommende startspillerbrikken.



Dette er en detaljeret regelbog, men I kan faktisk lære hele spillet ved at bruge regelopsummeringen (side 2 i appendikset). Vi anbefaler, at I bruger opsummeringen, hvis I sidder flere sammen, der skal lære spillet, mens I læser reglerne.



NÅR KORTET AKTIVERES: Tag 1  fra forrådet.



Saftspættens borer fine rækker af huller i træerne og suger saft og insekter fra dem.

TIP: NÅR MAN VÆLGER SINE FUGLEKORT, ER DET EN GOD IDÉ AT TÆNKE PÅ, HVORDAN DE KAN HJÆLPE MED AT SKAFFE FLERE KORT ELLER MERE FØDE TIDLIGT I SPILLET. BRUNE EFFEKTER ER ISÆR NYTTIGE!

OVERSIGT

Wingspan spilles over 4 runder. I hver runde har spillerne tur på skift - med urets retning - indtil alle spillere har brugt alle handlingskuber.

I SPILLERENS TUR

I sin tur skal man udføre 1 af 4 handlinger, som kan ses i venstre side af spillepladen.

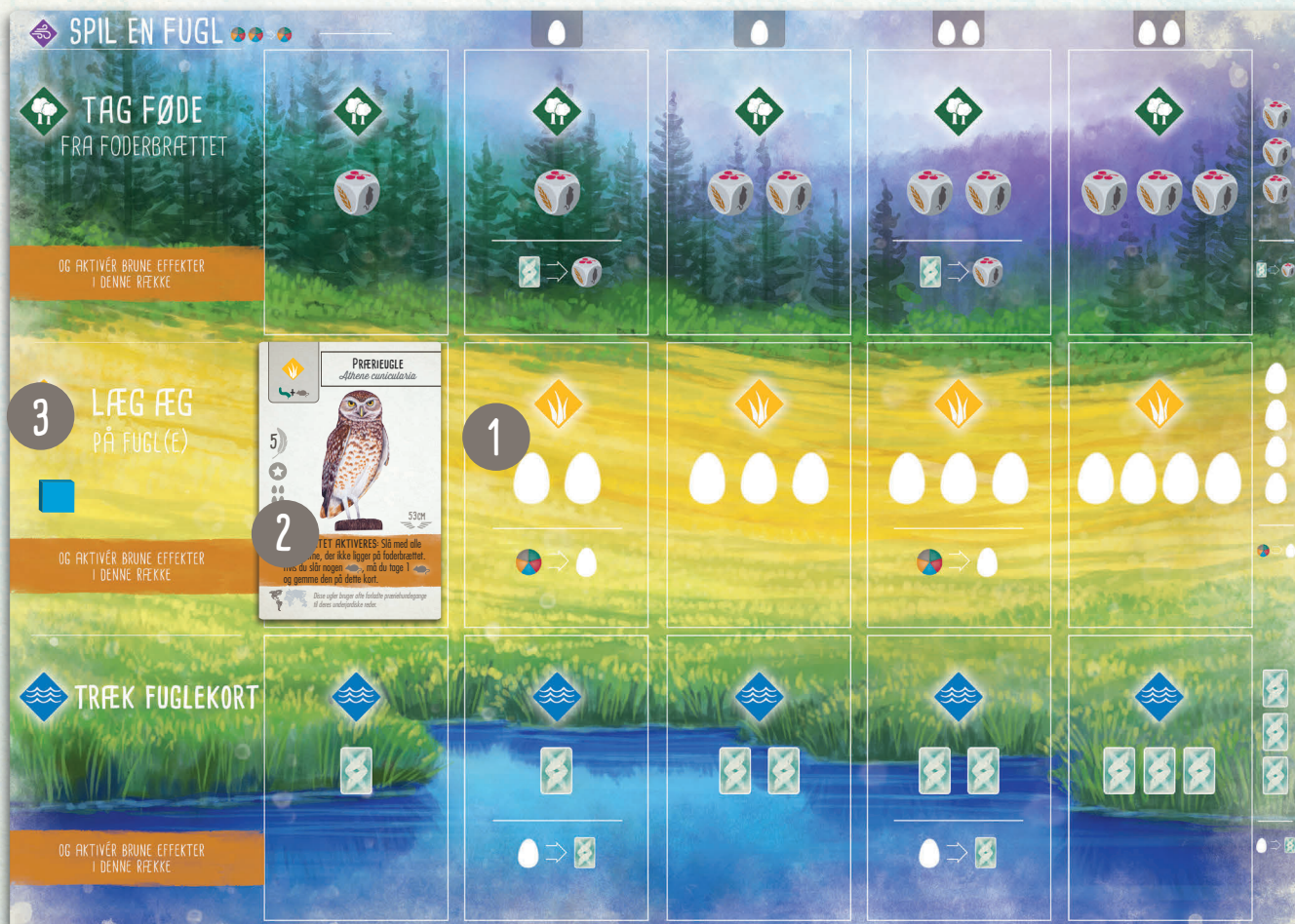
- Spil en fugl fra hånden
- Tag føde, og aktivér skovfuglenes effekter.
- Læg æg, og aktivér effekterne for fuglene i græsset.
- Træk fuglekort, og aktivér effekterne for fuglene i vådområdet.

NOTE FRA DESIGNEREN: jeres første få ture vil være simple, mens i forsøger at tiltrække fugle til jeres reservater. i vælger måske at udføre den samme handling flere gange, hvilket også er tilladt! se mere om handlinger på side 6-9.

For at spille en fugl fra hånden ned på et levested, skal man placere en handlingskube på 'Spil en fugl'-feltet, der er over det sted, hvor man vil spille fuglen. Betal fuglens pris i føde og æg, og placér fuglen på spillepladen. Hvis fuglen har en "NÅR KORTET SPILLES"-effekt, sker denne nu.

Følg de 3 trin, som er beskrevet herunder, for at udføre handlingerne Tag føde, Læg æg eller Træk fuglekort (vist med tal på spillepladen herunder).

1. Vælg et levested på spillepladen, og placér en handlingskube på det **første ledige felt fra venstre** i den række. Modtag belønningen, som er vist på feltet.
2. Flyt kuben fra **højre mod venstre**, og aktivér alle fuglene med brune "NÅR KORTET AKTIVERES"-effekter i rækken. Man kan vælge ikke at aktivere et kort.
3. Når kuben er nået helt til venstre, skal den blive liggende der. Turen er nu slut.



I EN RUNDE

Når alle spillere har placeret alle deres kuber, er runden slut.

Følg disse trin i denne rækkefølge:

1. Fjern alle handlingskuberne fra spillepladerne.
2. Få point for rundemålene for den runde, som netop er overstået.
3. Smid alle fuglekort med billedsiden opad i kortholderen, og erstat dem med nye kort fra stakken.
4. Giv startspillerbrikken til næste spiller med urets retning.

Brug en kube fra hver spiller til at markere, hvor mange point den spiller fik for rundemålet. På grund af dette har alle spillere 1 kube færre at bruge i hver runde:

- Runde 1: 8 ture pr. spiller
- Runde 2: 7 ture pr. spiller
- Runde 3: 6 ture pr. spiller
- Runde 4: 5 ture pr. spiller

SPILLET AFSLUTNING OG POINT

Spillet slutter, når runde 4 er spillet færdig. Brug blokken med scorekort til at lægge følgende sammen:

- Point for hver fugl med billedsiden opad på spillepladen (trykt på kortene).
- Point for hvert bonuskort (trykt på kortene).
- Point for rundemålene (trykt på måltavlen).
- 1 point for hver:
 - » æg på et fuglekort
 - » fødebrikker gemt på fuglekort
 - » kort gemt under fuglekort.

Spilleren med flest point har vundet. Står flere spillere lige, vinder den af dem, der har flest fødebrikker til overs. Hvis flere spillere fortsat står lige, deles sejren ligeligt.

FLERE SPILLERE					
VERDI PÅ KORT	FUGLE				
	BONUSKORT				
	RUNDEMÅL				
1 POINT FOR HVER	ÆG				
	FØDE PÅ KORT				
	GEMTE KORT				
TOTAL					

NOTE FRA DESIGNEREN: Spillerne udfører færre handlinger, som spillet skrider frem, men effekterne på fuglene giver kraftfulde kombinationer i takt med, at spillerne samler flere fugle i hver række på deres spilleplader.

POINT



DE FIRE HANDLINGER

I hver tur udfører man én handling. Dette afsnit beskriver hver handling i detaljer.



MULIGHED 1. SPIL EN FUGL FRA HÅNDEN

Inden man vælger at spille en fugl fra hånden, skal man både kigge på fuglens levested, fødebehov og pris i æg. Hver fugls behov for levested og føde er trykt i øverste venstre hjørne af fuglekortet. Det er også muligt, at der er vist en pris i æg over den kolonne, hvor kortet spilles (der er ingen pris i æg i første kolonne). Hvis man ikke har råd til at betale hele prisen, kan man ikke spille fuglekortet.

NÅR MAN VÆLGER AT SPILLE EN FUGLE, SKAL MAN GØRE FØLGENDE:

1. Vælg et fuglekort fra hånden, som skal spilles, og placér en handlingskube over den kolonne, som kortet skal spilles i. Betal prisen i æg (hvis der er en) ved at smide æg fra valgfri fugle på spillepladen. For at spille en fugl i kolonne 2 eller 3, skal man smide 1 æg tilbage i bunken med æg. I kolonne 4 eller 5 skal man smide 2 æg.
2. Betal fuglens fødepris. Smid fødebrikker tilbage til forrådet (disse brikker skal tages fra de ubrugte brikker, man har liggende ved siden af spillepladen, og ikke være fødebrikker, der er gemt på kort - en regel, der forklares senere). De 5 fødetyper er:



HVIRVELLØSE DYR



KORN



FISK



FRUGT



GNAVER



JOKER: Hvis en fugls fødebehov indeholder et jokerikon, kan man bruge en valgfri af de 5 fødetyper til fuglen.



INGEN FØDE: En cirkel med en streg betyder, at fuglen ikke har en fødepris.



Når man spiller fugle, kan man bruge 2 valgfri fødebrikker, som var de 1 valgfri fødebrik. Dette bytte kan ikke bruges i andre dele af spillet. Har man f.eks. behov for 1 fisk, kan man bruge 2 andre fødebrikker i stedet.

LEVESTED

FØDE



NOTE FRA DESIGNEREN: Disse fødetyper er meget generaliserede. For eksempel er symbolet for hvirvelløse dyr en larve, men nogle fugle, der spiser denne type føde, tager hellere flyvende eller svømmende insekter (eller skaldyr).

3. Placér fuglekortet på det første tomme felt fra venstre i fuglens levested, og flyt så kublen til venstre side i SPIL EN FUGL-rækken. De tre levesteder er:



SKOV



GRÆS



VÅDOMRÅDE

Hvis flere levestedssymboler er vist på et fuglekort, kan man vælge, hvilket af disse levesteder (rækker) fuglen skal placeres i. Hvert levested på spillepladen kan rumme 5 fugle.

4. Hvis fuglen har en effekt med teksten "NÅR KORTET SPILLES", må man vælge at bruge effekten nu. Andre effekter (brune og pink) aktiveres ikke, når fuglen spilles. At spille en fugl er den eneste handling, der ikke aktiverer en række af fugle.



MULIGHED 2. TAG FØDE, OG AKTIVÉR SKOVFUGLENES EFFEKTER.

Føde bruges primært til at spille fuglekort. Terningerne på foderbrættet ved fuglehuset viser, hvilke muligheder en spiller har for at tage føde. Terningerne bruges og kastes igen og igen i løbet af spillet.

NÅR MAN VÆLGER AT TAGE FØDE, SKAL MAN GØRE FØLGENDE:

1. Placer en kube på det første tomme felt fra venstre i rækken "Tag føde" på spillepladen, og tag føde fra foderbrættet ved at vælge lige så mange terninger, som vist på feltet.

For hver fødebrik, som man må tage (1 fødebrik per ikon på en terning):

- Fjern terningen fra foderbrættet, og læg den på bordet.
- Tag en fødebrik, der matcher terningens ikon, og læg den ved siden af spillepladen. Fødebrikker er til enhver tid synlige for alle spillere.

Man får altid 1 fødebrik for hver terning. Den side på terningerne, der viser , kan man vælge én af de viste typer (ikke 2 brikker).

2. Hvis der på feltet, hvor kublen blev placeret, er vist et kort-til-føde-bytte, kan man vælge at smide højst et fuglekort fra hånden for at tage en ekstra fødebrik. Dette er valgfrit. Når man tager den ekstra fødebrik, skal man vælge blandt de mulige terninger på foderbrættet.

3. Aktivér de brune effekter på fuglene i skoven fra højre mod venstre. Det er valgfrit at aktivere effekter. Turen slutter, når kublen er flyttet helt til venstre i "Tag føde"-rækken.



Eksempel: Tag 1 fødebrik fra en terning. Nu må spilleren smide 1 fuglekort for at tage endnu en fødebrik fra en terning. Herefter må spilleren aktivere effekten på fuglekortet.

EFFEKT



FODERBRÆTTET

På fuglehusets fodebræt kan ligge 5 terninger. Terninger, som fjernes, når en spiller tager føde, skal ligge ved siden af fuglehuset, indtil foderbrættet fyldes igen.

Hvis foderbrættet er tomt, skal alle 5 terninger kastes ind i tårnet igen. Hvis terningerne på foderbrættet alle viser den samme side (også, hvis der kun er én terning), og en spiller af en hvilken som helst grund skal tage mad, må spilleren vælge først at kaste alle 5 terninger ind i tårnet igen ( tæller som sin egen unikke side).

FØDEBRIKKER

Der er ingen begrænsning på, hvor mange fødebrikker man kan have ved siden af sin spilleplade eller på sine fugle (nogle fuglekort tillader, at man gemmer fødebrikker på dem til slutningen af spillet). Forrådet med fødebrikker også utømmeligt. Skulle det ske, at forrådet løber tør for fødebrikker af en type, skal man blot finde en midlertidig erstatning.





MULIGHED 3. LÆG ÆG, OG AKTIVÉR EFFEKTER PÅ FUGLE I GRÆSSET.

Æg udgør en del af prisen for at spille fuglekort i kolonne 2-5. I slutningen af spillet giver hvert æg på en spillers fuglekort på vedkommendes spilleplade 1 point.

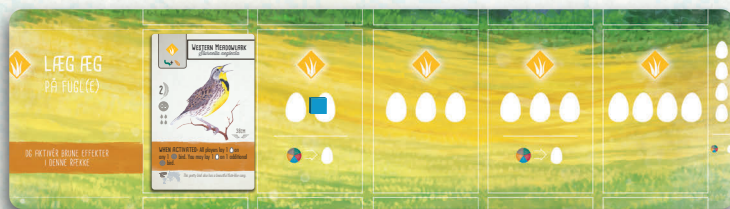
NÅR MAN VÆLGER AT LÆGGE ÆG, SKAL MAN GØRE FØLGENDE:

1. Placér en kube på det første tomme felt fra venstre i rækken "Læg æg" på spillepladen, og læg det viste antal æg.
For at lægge et æg tager man et æg fra forrådet (farven spiller ingen rolle). Ægget placeres på et fuglekort, der har plads til det, når man tager højde for æggekapaciteten. Ægget bliver liggende på kortet, indtil spillet slutter, medmindre det smides inden.

Man vælger selv, hvilke af sine fugle man vil lægge æg på, men hver fugl har en maksimal æggekapacitet. En fugls æggekapacitet kan ses på æggesymbolerne. Et fuglekort kan aldrig rumme flere æg end den maksimale kapacitet.

Det er muligt, at man skal lægge flere æg (som vist på spillepladen) end man har plads på sine fugle. Æg, der overstiger æggekapaciteten, er tabt.

2. Hvis der på feltet, hvor kuben blev placeret, er vist et føde-til-æg-bytte, kan man vælge at smide højest en fødebrik en fødebrik for at lægge et ekstra æg. Dette er valgfrit.



Eksempel: Læg 2 æg, og betal en fødebrik for at lægge et ekstra æg. Nu kan spilleren vælge at aktivere effekten på fuglekortet.

3. Aktivér de brune effekter på fuglene i græsset fra højre mod venstre. Det er valgfrit at aktivere effekter. Turen slutter, når kuben er flyttet helt til venstre i "Læg æg"-rækken.

ÆG

Der er ingen begrænsning på antallet af æg i forrådet. Skulle forrådet løbe tør for æg, skal man bruge en midlertidig erstatning.

REDETYPER

Hver fugle har en rede type under kortets pointværdi. Disse rede ikoner er vigtige for rundemålene og bonuskortene. De 4 rede typer er:



PLATFORM



SKÅL



HUL



JORD



Stjernereder er jokere (da fuglene bygger usædvanlige reder, der ikke passer ind i de 4 rede typer). Disse kan være yderst nyttige, da de kan svare til en hvilken som helst rede, når det gælder rundemål, bonuskort eller fuglekortenes effekter.

NOTE FRA DESIGNEREN: Æggekapaciteten i Wingspan er proportioneret til antallet af æg, som fuglene faktisk lægger... men skaleret ned i spillet. Fugle med en kapacitet på 6 æg lægger måske 15 eller flere æg om året!

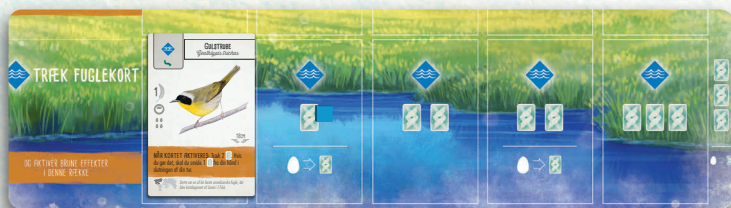


MULIGHED 4. TRÆK FUGLEKORT, OG AKTIVÉR EFFEKTER PÅ FUGLE I VÅDOMRÅDET.

Man kan vælge at trække blandt de 3 kort, der ligger med billedsiden opad i kortholderen, eller trække kort fra stakken af fuglekort.

NÅR MAN VÆLGER AT TRÆKKE KORT, SKAL MAN GØRE FØLGENDE:

1. Placerer du en kube på det første ledige felt fra venstre i rækken "Træk kort" på spillepladen, og træk det viste antal kort fra kortholderen eller stakken med fuglekort. Der er ingen begrænsning på, hvor mange kort man må have på hånden.
2. Hvis der på feltet, hvor kuben blev placeret, er vist et æg-til-kort-bytte, må man smide højest ét æg fra en fugle på sin spilleplade for at trække et ekstra kort. Dette er valgfrit. Ægget fjernes fra en af spillerens fugle og lægges tilbage i forrådet.



Eksempel: Træk 1 fuglekort. Spilleren har nu mulighed for at smide 1 æg for at trække et ekstra kort. Nu kan effekten på fuglekortet aktiveres.

3. Aktivér de brune effekter på fuglene i vådområdet fra højre mod venstre. Det er valgfrit at aktivere effekter. Turen slutter, når kuben er flyttet helt til venstre i "Træk kort"-rækken.

STAKKEN AF FUGLEKORT

Når fuglekort trækkes, skal de ikke erstattes af et nyt kort med det samme. Der skal først lægges nye kort op i kortholderen i slutningen af spillerens tur. Hvis kortstakken løber tør i løbet af spillet, blandes alle de fuglekort, som spillerne har smidt i løbet af spillet, til en ny stak.

I slutningen af hver runde skal de fuglekort, der ligger med billedsiden opad i kortholderen, smides og erstattes af 3 nye fuglekort.



NOTE FRA DESIGNEREN: Wingspan rummer 170 af de 914 forskellige fuglearter i Nordamerika. Landkortet i bunden af fuglekortene viser hvilket kontinent, fuglen lever på.



FUGLEEFFEKTER

EFFEKTER PÅ FUGLEKORTENE KAN INDELES I 3 KATEGORIER:

NÅR KORTET AKTIVERES (BRUN): Disse effekter kan aktiveres fra højre mod venstre, når man bruger det levested, som fuglen er i.

GEMME: Dette betyder, at man gemmer en fødebrik på fuglen (fuglen gemmer sin føde til senere). Man kan ikke bruge denne fødebrik; i stedet er den 1 point værd i slutningen af spillet. Løber forrådet tør for fødebrikker, kan man i stedet gemme kort under fuglen (brug kort, som er smidt).

 Dette viser, at fuglen er en rovfugl.



VINGEFANG: Nogle fugles evner forholder sig til fuglenes vingefang.

 Dette viser, at fuglens effekt involverer at gemme andre fuglekort under kortet, som skal repræsentere dannelsen af en flok. Hvert af disse gemte kort er 1 point værd i slutningen af spillet.

ÉN GANG MELLEMLURE (PINK):

Disse effekter kan aktiveres i en modstanders tur. Hver pink effekt kan bruges én gang mellem spillerens ture (hvis en modstander udløser effekten). Vi anbefaler, at man fortæller sine modstandere, hvad kortets effekt er, og hvordan den aktiveres. Spillerne bør hjælpe hinanden med at holde øje med, om en pink effekt kan aktiveres.



NÅR KORTET SPILLES

(INGEN FÆRVE): Disse effekter kan kun aktiveres, når fuglekortet spilles (og kan ikke aktiveres igen i løbet af spillet).



Appendikset indeholder beskrivelser af alle fuglenes effekter.

Fugles effekter er altid valgfri. Hvis man for eksempel ikke ønsker at bruge et kort på at gemme det under en anden fugl, behøver man ikke at gøre det.

NÅR RUNDEN SLUTTER

Når alle spillere har placeret alle deres handlingskuber (1 kube per tur), er runden slut. Når runden er slut:

1. Fjern alle kuber fra spillepladerne.
2. Markér point for rundemålet i den runde, som netop er afsluttet.
3. Smid alle fuglekort i kortholderen, og erstat dem med nye.
4. Giv startspillermarkøren videre med urets retning til næste spiller.

POINT FOR RUNDEMÅL

Rundemålene er baseret på antallet af enten fugle eller æg i et givent levested eller en given redetype. For at markere en spillers point for rundemålet **placeres en af spillerens handlingskuber på måltavlen** (også hvis man får 0 point). Tavlen har to sider, der bruges til forskellig pointgivning. Grøn er den normale side, men den blå er god til nye spillere.

GRØN: FLEST AF RUNDENS MÅL

Denne metode til pointgivning bruger siden med 1.-, 2.- og 3.-placeringer.

I slutningen af runden tæller alle spillere antallet af æg eller fugle, der opfylder rundens mål. Spilleren med flest placeres først, spilleren med næstflest placeres på 2.-pladsen osv.

ROUND 1		MOST	1st PLACE	2nd PLACE	3rd PLACE	0
ROUND 2		MOST	1st PLACE	2nd PLACE	3rd PLACE	0
ROUND 3		MOST	1st PLACE	2nd PLACE	3rd PLACE	0
ROUND 4		MOST	1st PLACE	2nd PLACE	3rd PLACE	0

Står flere spillere lige, placerer disse spillere deres kuber på samme felt. De efterfølgende felter skal være tomme svarende til antallet af spillere på feltet. Når den endelige pointoptælling sker i slutningen af spillet, lægges pointene for feltet, samt de felter, der forblev tomme, sammen og deles med antallet af spillere, der stod lige. Tallet rundes ned. 4.-pladsen giver 0 point.

Eksempel: Når rundemålet, der giver 5, 2 eller 1 point er i spil, og to spillere skal dele 1.-pladsen, får de hver 3 point (5 + 2 delt med 2, rundet ned). 2.-pladsen gives ikke til en anden spiller.

For at få point i en runde skal man have mindst én af det, der måles på i runden. For eksempel skal man have mindst én fugl i græsset for at få point for rundemålet "Flest fugle i levestedet græs".

Ender man på 4.- eller 5.-pladsen, skal man placere en kube på måltavlen på feltet med '0'.

BLÅ: ET POINT FOR HVER FUGL/ÆG, DER MÅLES PÅ.

Denne metode til pointgivning bruger den side af måltavlen, der har felter markeret med '5-4-3-2-1-0' ved siden af hvert felt til rundemål.

ROUND 1		1) ERCH	5	4	3	2	1	0
ROUND 2		1) ERCH	5	4	3	2	1	0
ROUND 3		1) ERCH	5	4	3	2	1	0
ROUND 4		1) ERCH	5	4	3	2	1	0

Når en runde er slut, tæller man, hvor mange af rundemålets fugle/æg man har. Hver af disse giver 1 point, dog maks. 5 point per runde. Hver spiller placerer en kube på måltavlen, der viser vedkommendes point. Man skal altid placere en kube på måltavlen, selv hvis man får 0 point.

LÆS OM DEN ENDELIGE POINTOPTÆLLING PÅ SIDE 5
LÆS MERE OM HVERT MÅL I APPENDIKSET.

BONUSKORT

Som beskrevet i opsætningen, starter hver spiller med 1 bonuskort (valgt blandt 2 tilfældige kort). Der er flere fuglekort i stakken, der lader spillerne få flere bonuskort i løbet af spillet.

Point for bonuskort optælles i slutningen af spillet. Se appendikset for mere information om, hvordan hver type af bonuskort giver point.

ANERKENDELSER

- Information om fuglene er hentet fra hjemmesiden All About Birds af Cornell Lab of Ornithology (allaboutbirds.org), Audubon Guide to North American Birds (www.audubon.org/bird-guide) og Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America and Western North America af David Allen Sibley.
- Tower Rex (towerrex.com) har designet fuglehuset (terningetårnet).
- Fotografiske kilder til fuglene er hentet fra Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer og Peter Green
- Tryk af fugleillustrationerne kan findes hos nataliarojaart.com og anammartinez.com
- Skrifttypen Cardenio Modern er designet af Nils Cordes, nilscordes.com

VIL I SE EN VIDEO OM, HVORDAN SPILLET SPILLES (PÅ ENGELSK)?

Go to stonemaiergames.com/games/wingspan/videos

ØNSKER I REGLERNE PÅ ET ANDET SPROG?

Hent regler og guides på flere forskellige sprog hos stonemaiergames.com/games/wingspan/rules

HAR I SPØRGSMÅL TIL SPILLET, ELLER HAR I NOGET AT DELE MED OS

Skriv i Facebookgruppen "Wingspan", skriv på BoardGameGeek eller på Twitter @stonemaiergames

MANGLER DER EN DEL?

Skriv til os på stonemaiergames.com/replacement-parts

VIL DU HOLDE DIG OPDATERET?

Skriv dig op til vores månedlige nyhedsbreve på stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES