FINSPAN

UN JEU WINGSPAN

Un jeu de David Gordon et Michael O'Connell
Illustrations d'Ana María Martínez, Catalina Martínez, et Mesa Schumacher
avec l'aide de Natalia Rojas
Développé par Elizabeth Hargrave

1–5 joueurs · 45–60 minutes · âge 10+ · compétition

Vous êtes un biologiste marin qui cherche à trouver et observer une variété d'espèces sous-marines dans les différentes couches des mers et océans du monde : la très colorée Zone Photique, la sombre Zone Dysphotique et l'abyssale Zone Aphotique.

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans Finspan, vous découvrirez au cours de 4 semaines des poissons qui vous apporteront divers avantages au fur et à mesure que vous plongez dans la profondeur de l'océan. Chaque site de plongée se spécialise dans un aspect clé de l'élargissement de votre recherche :

- Agrandir votre collection de poissons.
- Découvrir des œufs fraîchement pondus.
- Faire éclore des œufs pour obtenir des juvéniles, puis les nourrir dans des bancs.

Le gagnant est le joueur qui remporte le plus de points obtenus avec les poissons, les œufs, les juvéniles, les bancs et les succès.

TABLE DES MATIÈRES

Mise en place.....2
Aperçu.....4
Fin de la semaine.....8
Fin de la partie.....8
Précisions importantes.....9
Symboles et autres icônes.....10
Biologie marine.....11

MATÉRIEL

5 plateaux Océan



1 plateau Succès



9 tuiles Succès



125 cartes Poisson



10 cartes Poisson de départ



30 plongeurs
(6 de chaque couleur)



90 jetons Œuf/Juvénile
(à double face : œuf d'un côté et juvénile de l'autre)



40 jetons Banc



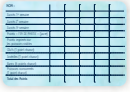
1 jeton Premier joueur



5 aides de jeu



1 carnet de score



1 jeton Semaines



Le matériel du mode solo est listé dans le livret de règles Nautoma. Les pièces de remplacement peuvent être demandées sur le SAV de notre site matagot-friends.com

MISE EN PLACE

MATÉRIEL

1. Placez tous les jetons Œuf/Juvénile et Banc à portée de tous les joueurs pour former une réserve générale.
2. Mélangez les 10 cartes Poisson de départ et placez-les face cachée à côté de la réserve générale. *Ces 10 cartes ont des coins gris sombre et un dos différent des autres cartes Poisson pour les distinguer.*
3. Mélangez la pioche de 125 cartes Poisson et placez-la face cachée à côté des cartes Poisson de départ.
4. Placez le plateau Succès à côté de la réserve générale.
   - S'il y a un joueur qui joue pour la première fois dans cette partie, utilisez le côté A.
   - Dans le cas contraire, vous pouvez utiliser n'importe quel côté. *(Le côté B utilise des tuiles Succès au hasard et accorde un bonus de 3 points à chaque joueur qui gagne le plus de points Succès lors de la semaine.)* Si vous utilisez le côté B, choisissez au hasard une tuile 1re semaine, une tuile 2e semaine et une tuile 3e semaine, puis placez-les sur le plateau Succès en vous assurant que les lignes des tuiles représentant le numéro de la semaine correspondent à celles sur le plateau.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

A. Placez un plateau Océan (votre « océan ») devant vous.

B. Choisissez une couleur de joueur et prenez les 6 plongeurs de cette couleur.

C. Placez 1 jeton Œuf sur chacun de vos 2 emplacements de départ pour les œufs (imprimés sur les poissons fourrage) de votre océan. Les poissons fourrage sont les trois poissons déjà imprimés sur votre plateau Océan.

D. Placez 1 jeton Juvénile sur l'emplacement de départ pour les juvéniles.

E. Prenez 2 cartes Poisson de départ au hasard. Placez-les face visible dans une ligne verticale à côté de votre plateau Océan (comme indiqué sur l'illustration) afin de former votre main. Rangez les cartes Poisson de départ non-utilisées dans la boîte.

F. Piochez 3 cartes Poisson de la pioche et ajoutez-les dans votre main face visible. Tous les poissons de votre main sont visibles pour les autres joueurs.

G. Sélectionnez au hasard le premier joueur et donnez-lui le jeton Premier joueur.

Vous pouvez ignorer le livret de règles et regarder une vidéo des règles sur stonemaiergames.com/games/finspan/media-reviews ou utiliser un tutoriel interactif de Dized (les deux en anglais).

DIZED TUTORIAL

SKIP THE RULEBOOK!

DIZED® TEACHES WHILE YOU PLAY.

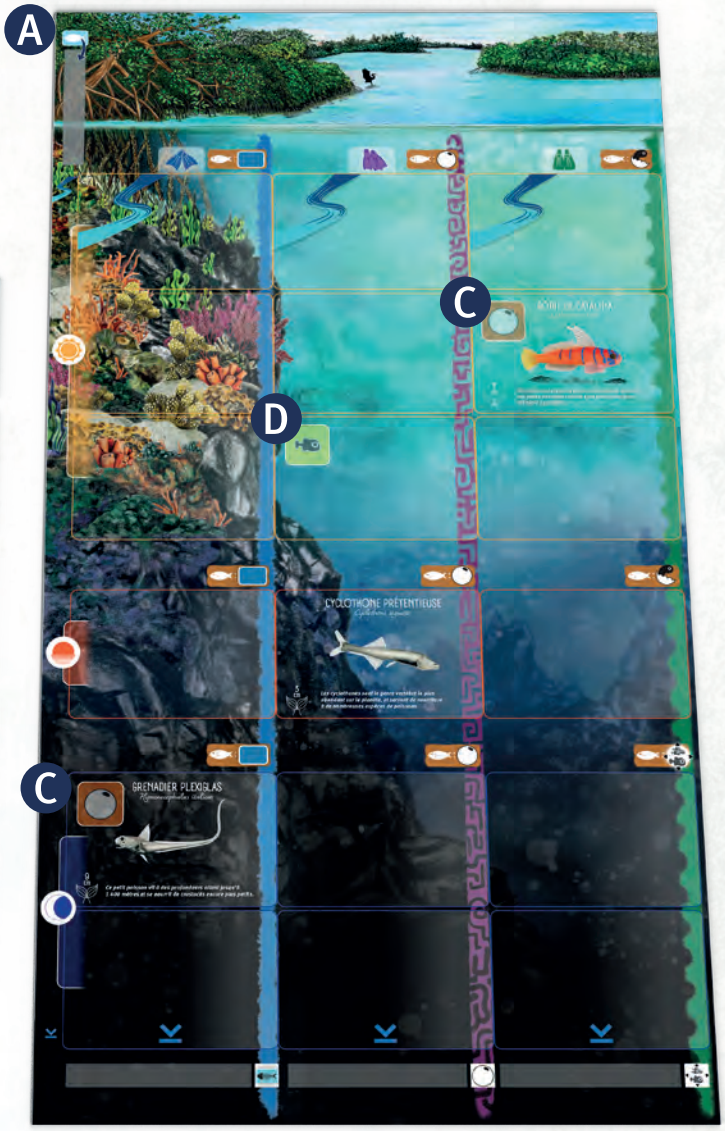
The Interactive Play-Along Tutorial will guide you through the game step-by-step. Open Dized and start playing now!

iOS • ANDROID • DIZED.COM


1
SUCCÈS - CÔTÉ A
1re SEMAINE
2e SEMAINE
ŒUFS ET/OU JUVÉNILES
LIGNES DE POISSONS
3e SEMAINE
4e SEMAINE
BANCS
FIN DE LA SEMAINE
DÉCOMPTE DES SCORES
4


2
3


B
G


A
C
D
C
CYCLOTHONE PRÉTENTIEUSE
GRENADIER PLEXIGLAS


E
POISSON-MANDARIN
BALISTE-PICASSO CLAIR
POISSON-OGRE
F
THON ROUGE DU NORD
RAIE MANTA OCÉANIQUE

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour, vous allez soit jouer un poisson, soit plonger dans votre océan. Vous effectuerez 6 tours pendant chacune des 4 semaines (un total de 24 tours par joueur pour toute la partie).

En général, vous passerez le début de la partie à jouer des cartes Poisson à faible coût et à pondre des œufs, le milieu de partie à jouer des cartes Poisson à coût plus important et à faire éclore les œufs pour obtenir des juvéniles et la fin de la partie à jouer des cartes Poisson avec des effets « POSE » puissant et à rassembler les juvéniles pour former des bancs.

LORS DE VOTRE TOUR

Placez un plongeur disponible sur votre plateau Océan pour **(A) jouer une carte Poisson dans votre océan** ou **(B) plonger dans un site de plongée pour gagner divers avantages.**

JOUER UNE CARTE POISSON

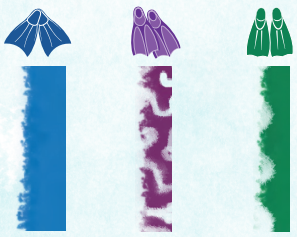
Jouer un poisson implique de choisir une carte Poisson de votre main, payer son coût et le placer sur votre plateau Océan. De façon imagée, cela représente votre découverte de ce poisson dans une zone de votre océan.

Suivez les étapes suivantes pour jouer une carte Poisson :



1. PLACEZ UN PLONGEUR. Placez un plongeur disponible dans la zone grise en haut à gauche de votre océan.
2. PAYEZ LE COÛT. Choisissez une carte Poisson de votre main et payez le coût indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.
   - Beaucoup de coûts demandent de défausser 1 ou plusieurs cartes supplémentaires ( )de votre main en tant que paiement. Les cartes ainsi défaussées sont placées face visible dans votre pile de défausse personnelle.
   - Certains coûts nécessitent de payer en œufs ( ) ou en juvéniles ( ) de n'importe quels emplacements de votre océan. (Remettez les jetons dans la réserve générale.)
   - D'autres coûts nécessitent de consommer un poisson ( ) dans votre océan. Lorsque vous jouez un poisson contenant un tel coût, il doit recouvrir un poisson plus petit (une carte ou un fourrage) déjà présent dans votre océan.
3. PLACEZ LE POISSON. Choisissez un emplacement vide ou occupé de votre océan et placez-y le poisson en respectant les règles suivantes :
   - ZONES : Chaque poisson peut être placé dans 1 ou plusieurs zones (Photique, Dysphotique et/ou Aphotique) comme indiqué dans la barre du côté gauche de la carte.
   - SITES DE PLONGÉE : Les poissons avec une bande de couleur bleue, pourpre ou verte ne peuvent être placés que dans les sites de plongée (colonnes) correspondants. Les poissons sans bande de couleur peuvent être placés dans n'importe quel site de plongée.
   - COUVRIR LES ŒUFS ET LES JUVÉNILES : Si un poisson est placé par-dessus des jetons Œuf, Juvénile ou Banc, déplacez ces jetons sur le poisson qui vient d'être joué.







- CONSOMMER UN POISSON : Vous pouvez placer un poisson par-dessus un poisson plus petit (carte ou fourrage) soit par choix, soit pour remplir un coût .
  - —Le poisson joué doit avoir une taille plus grande (indiquée au coin inférieur gauche) que le poisson qu'il consomme.
  - —Tous les jetons (Œuf, Juvénile, ou Banc) placés sur le poisson consommé sont passés au poisson joué. S'il y a des cartes Poisson en dessous du poisson consommé, celles-ci restent en place.
  - —Le poisson consommé reste sous la carte Poisson qui l'a consommé et ne compte plus comme un poisson de votre océan. Chaque poisson consommé rapporte 1 point à la fin de la partie.



POISSON CONSOMMÉ



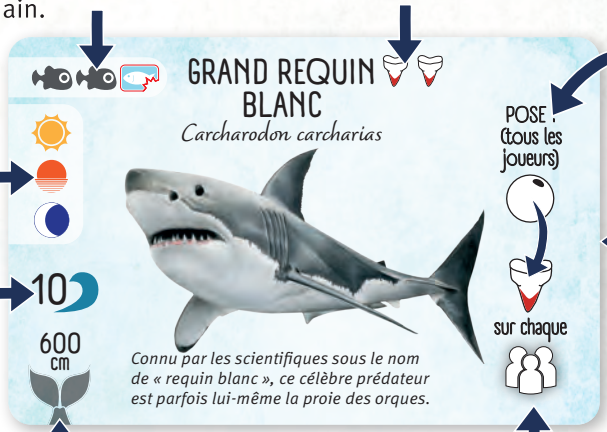
4. RÉSOLVEZ LES CAPACITÉS « POSE ». Si le poisson possède une capacité « POSE », vous pouvez gagner son avantage. S'il y a plusieurs avantages, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous les gagnez. Si l'avantage mentionne « tous les joueurs », chaque joueur peut décider s'il souhaite ou non gagner l'avantage.

ANATOMIE D'UNE CARTE POISSON

Quand vous jouez ce poisson, vous devez retirer 2 juvéniles n'importe où dans votre océan. Ce poisson doit également consommer (recouvrir) un poisson plus petit dans votre océan. D'autres poissons peuvent nécessiter de retirer des œufs ou bancs de votre océan et/ou de défausser des cartes de votre main.

Ce poisson est un Super Prédateur, puisqu'il contient deux symboles de prédateur. Les Super Prédateurs ont une capacité qui affecte tous les joueurs lorsqu'ils sont joués.

Vous gagnez les avantages de ce poisson lorsque vous le jouez. Les capacités de certains poissons sont activées lorsque vous plongez dans le site de plongée de ce poisson (capacités marron) et d'autres sont utilisées à la fin de la partie (capacités jaunes).



Ce poisson peut être joué dans n'importe quelle zone de votre océan : Photique, Dysphotique ou Aphotique.

Ce poisson rapporte 10 points.

Ceci est la capacité du poisson. (Voir l'aide de jeu pour plus de détails concernant chaque type de capacité.) Ces avantages sont optionnels pour chaque joueur affecté.

Ceci est la taille du poisson. Les grands poissons (tels que celui-ci) possèdent une icône queue . Les poissons moyens possèdent une icône queue . Les petits poissons possèdent une icône queue .

La capacité de ce poisson affecte tous les joueurs.

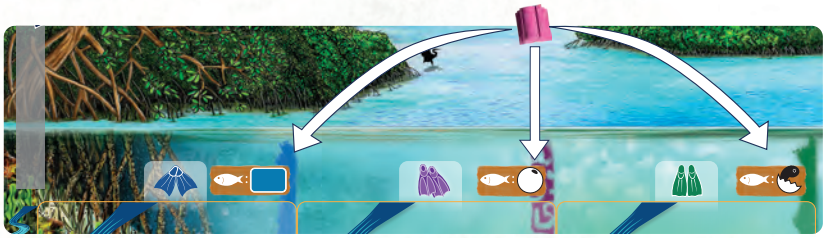
Les capacités de certains poissons font référence aux estuaires (ligne la plus haute,) ou aux eaux profondes (ligne la plus basse,).

PLONGER

Plonger nécessite de choisir un site de plongée (1 des 3 colonnes de votre plateau Océan) et de déplacer un plongeur de haut en bas, en gagnant des avantages le long du chemin. De façon imagée, cela représente l'observation et l'étude des poissons dans leurs habitats.

Réalisez les étapes suivantes pour plonger :

1. **Choisissez un site de plongée.** Placez un plongeur disponible en haut d'une colonne.



2. **Vérifiez le bonus le plus haut du site de plongée.** Vous pouvez gagner le bonus imprimé en haut de la colonne si vous avez au moins 1 poisson (carte ou poisson fourrage) dans la Zone Photique de la même couleur.
   a. : piochez une carte Poisson de la pioche.
   b. : placez un œuf sur un poisson (dans votre océan) qui n'en a pas déjà un. **Chaque poisson ne peut posséder qu'un seul œuf.**
   c. : faites éclore l'un de vos œufs. (Retournez le jeton Œuf de sorte que le côté juvénile soit visible.)*
3. **Descendez plus bas dans le site de plongée.** Au fur et à mesure que le plongeur descend (une ligne à la fois), vous pouvez gagner les avantages « ACTIVATION » des cartes Poisson ainsi que les autres bonus des sites de plongée. Vous faites toujours descendre votre plongeur dans les 3 zones jusqu'au fond de votre océan, même si vous n'avez pas de poissons dans une ou plusieurs zones du site de plongée.



   a. AVANTAGE « ACTIVATION » : Si le poisson possède une capacité « ACTIVATION », vous pouvez gagner son avantage. Si l'avantage mentionne « tous les joueurs », chaque joueur peut décider s'il souhaite ou non gagner l'avantage.



   b. BONUS DES SITES DE PLONGÉE : Tout comme le bonus de site de plongée le plus haut, il existe un bonus que vous pouvez gagner au-dessus de la Zone Dysphotique (si vous y avez un poisson dans la même colonne), ainsi qu'au-dessus de la Zone Aphotique (si vous y avez un poisson dans la même colonne).
4. **Gagnez le bonus de fond.** L'une des deux choses suivantes peuvent se produire lorsqu'un plongeur atteint le fond de votre plateau Océan :



   a. Si c'est la première fois qu'un plongeur atteint le fond de ce site de plongée cette semaine, placez-le dans le et gagnez le bonus de fond.
   b. Si ce n'est pas la première fois qu'un plongeur atteint le fond de ce site de plongée cette semaine, placez-le dans la zone grise au fond du site de plongée. Vous ne gagnez pas le bonus de fond.

Si l'éclosion d'un œuf résulte en 3 juvéniles ou plus partageant le même emplacement dans votre océan, formez un **banc (sauf s'il y a déjà un banc sur l'emplacement). Voir page 9 pour plus de détails au sujet des bancs.*

Pour plus d'explications sur les différents avantages des cartes, voir page 12 ou les aides de jeu.

EXEMPLE DE TOUR DE PLONGÉE

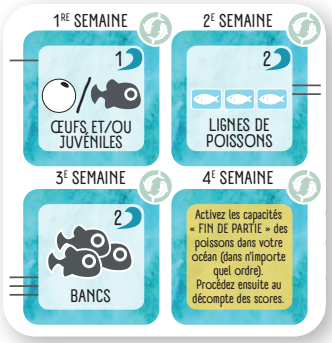
Vous placez un plongeur en haut du site de plongée du milieu, le sélectionnant ainsi pour votre plongée. En commençant par le haut et en descendant dans la colonne, vous évaluez les bonus de chaque zone du site de plongée et activez les poissons dans cette colonne.

1. Vous gagnez le bonus le plus haut du site de plongée puisque vous avez au moins 1 poisson dans la Zone Photique. (Placez 1 œuf sur un poisson qui n'en possède pas déjà).
2. Vous gagnez l'avantage du Lippu rondeau (1 œuf).
3. Vous gagnez l'avantage de la Bonite à ventre rayé (faire éclore 1 œuf en un juvénile). Puisque la capacité de ce poisson affecte tous les joueurs, chaque autre joueur peut en bénéficier (même si vous choisissez de ne pas le faire).
4. L'Aiguillat épinette n'a pas de capacité marron « ACTIVATION ». Vous ne gagnez donc aucun avantage.
5. Vous gagnez 1 œuf grâce au bonus du site de plongée de la Zone Dysphotique, puisque vous avez un poisson dans cette zone.
6. La Cyclothone prétentieuse n'a pas de capacité marron « ACTIVATION ». Vous ne gagnez donc aucun avantage.
7. Enfin, vous ignorez le bonus du site de plongée de la Zone Aphotique puisque vous n'avez aucun poisson dans cette zone.
8. Pour terminer, vous placez le plongeur dans le vide au fond du site de plongée (colonne) et gagnez le bonus de fond (1 œuf). (Si vous plongez de nouveau dans cette colonne cette semaine, vous ignorez le bonus de fond et placerez à la place le plongeur de ce tour dans la zone grise du fond.)



FIN DE LA SEMAINE

La semaine prend fin une fois que chaque joueur a effectué 6 tours (et ainsi utilisé tous ses plongeurs). À la fin des semaines 1, 2 et 3, les joueurs effectuent simultanément les étapes suivantes dans l'ordre :



1. Gagner des points en fonction du succès de cette semaine (pour chaque occurrence du Succès) en notant les points sur le carnet de score.

EXEMPLE : *À la fin de la 1re semaine, si vous avez 5 œufs et 2 juvéniles dans votre océan, vous gagnez 7 points. À la fin de la 2e semaine, si vous avez 3 lignes remplies de poissons (cartes et fourrages), vous gagnez 6 points. À la fin de la 3e semaine, si vous avez 4 bancs, vous gagnez 8 points.*

2. Si vous utilisez le côté B du plateau Succès, le joueur (ou les joueurs) qui a gagné le plus de points Succès lors de cette semaine gagne également un bonus de 3 points.
3. Récupérez tous les plongeurs de votre océan.
4. Si vous avez le jeton Premier joueur, passez-le au joueur suivant dans le sens horaire.

Le jeton Semaines indique la semaine en cours. À la fin de la 4e semaine, procédez directement aux étapes de fin de partie. Dans les autres cas, le joueur qui possède le jeton Premier joueur commence la semaine suivante.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin une fois que la 4e semaine est terminée. Après avoir activé (dans n'importe quel ordre) les capacités « FIN DE PARTIE » des poissons dans les océans (hormis celles qui rapportent des points de fin de partie), les joueurs procèdent simultanément aux étapes suivantes dans l'ordre :

1. FIN DE PARTIE (JAUNE) : Gagnez les points « FIN DE PARTIE » des poissons dans votre océan (dans n'importe quel ordre). *Ne gagnez pas les points FIN DE PARTIE des poissons consommés.*
2. POISSONS : Gagnez les points imprimés sur les poissons visibles dans votre océan. *Ne gagnez pas les points imprimés sur les poissons consommés.*
3. POISSONS CONSOMMÉS : Gagnez 1 point par poisson (cartes et fourrages) consommé dans votre océan.
4. ŒUFS ET JUVÉNILES : Gagnez 1 point par œuf et 1 point par juvénile dans votre océan.
5. BANCS : Gagnez 6 points par banc dans votre océan.

Ajoutez ces points à ceux qui sont déjà marqués dans votre carnet de score (succès de la 1re à la 3e semaine).

Le gagnant est le joueur qui remporte le plus de points.
En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus de cartes Poisson dans sa main est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs partagent la victoire.



EXEMPLE : *Vous activez d'abord les poissons fin de partie qui ne rapportent pas de points (il n'y en a pas dans cet océan). Faites le décompte du score pour chacune des autres catégories :*

1. Vous gagnez 3 points pour la capacité jaune de la Baudroie abyssale de Murray.

2. Vous gagnez un total de 46 points pour les points imprimés sur les poissons visibles.

3. Vous gagnez 4 points pour tous les poissons consommés (3 poissons fourrage et 1 carte Poisson sous le Poisson-loup).

4. Vous gagnez un total de 7 points pour les œufs et les juvéniles.

5. Vous gagnez un total de 18 points pour les bancs.

Ajoutez ces points aux points Succès que vous aviez préalablement notés pour calculer votre score.

PRÉCISIONS IMPORTANTES JETONS BANC



Un banc se forme chaque fois que 3 juvéniles ou plus partagent le même emplacement dans votre océan. Quand cela se produit, rangez immédiatement 3 juvéniles de cet emplacement dans la réserve, puis remplacez-les par 1 jeton Banc (représenté dans le jeu par cette icône :).

- Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un banc dans le même emplacement. Si vous avez 3 juvéniles ou plus dans un emplacement contenant un banc, rien ne se passe.
- Si vous avez 3 juvéniles ou plus dans un emplacement avec un banc, puis décidez ensuite de déplacer ce banc vers un autre emplacement, 3 des juvéniles restants forment immédiatement un autre banc.
- Si vous essayez de déplacer un juvénile à travers un emplacement qui contient déjà 2 juvéniles (mais aucun banc), un banc s'y forme automatiquement et le déplacement prend fin.
- Un banc ne peut pas se déplacer vers ou à travers un emplacement qui contient déjà un autre banc.

Les bancs rapportent 6 points à la fin de la partie (contrairement aux juvéniles qui ne rapportent qu'1 point chacun). Une fois qu'un banc s'est formé, il ne peut plus se séparer en plusieurs juvéniles.

PILE DE DÉFAUSSE PERSONNELLE

Chaque fois que vous défaussez des cartes de votre main en tant que coût pour jouer un poisson, vous les placez face visible dans votre pile de défausse. (La pile de défausse n'est pas partagée.)



MAIN DÉFAUSSE

- La fonction principale de votre pile de défausse concerne l'avantage , qui vous permet de reprendre en main n'importe quelle carte de votre pile de défausse.
- Inclinez votre pile de défausse de côté (comme indiqué à droite) et placez-la de l'autre côté de votre plateau Océan afin de ne pas la confondre avec les cartes visibles de votre main.
- Les cartes des piles de défausse sont également visibles pour tous les joueurs.
- L'ordre de votre pile de défausse n'est pas important ; vous pouvez les remettre dans l'ordre que vous souhaitez.
- PIOCHE DE CARTES POISSON VIDE : Dans le cas peu probable où la pioche de cartes Poissons est vide, mélangez les piles de défausse de tous les joueurs pour former une nouvelle pioche.

CAPACITÉS DES POISSONS

La zone verticale du côté droit des cartes Poisson représente la capacité du poisson. Les avantages des capacités des poissons sont optionnels pour chaque joueur affecté.

POSE : Gagnez cet avantage lorsque vous jouez un poisson (après toutes les autres étapes indiquées dans la section « Jouer une carte poisson »).

ACTIVATION : Gagnez cet avantage pendant un tour de plongée lors duquel votre plongeur se déplace sur cette carte.

FIN DE PARTIE : Gagnez cet avantage à la fin de la partie.

TOUS LES JOUEURS : Chaque joueur décide si oui ou non il gagne l'avantage (les autres peuvent gagner l'avantage même si vous décidez de ne pas le gagner).

POISSONS FOURRAGE

Les poissons fourrage sont les poissons déjà imprimés sur votre plateau Océan. Ils comptent comme des poissons ( ) pour les bonus des sites de plongée et peuvent être consommés par les cartes Poisson (soit par choix, soit pour payer un coût). Les poissons fourrage consommés comptent comme des poissons consommés pour les succès et le décompte des scores à la fin de la partie.



SYMBOLES

Beaucoup de poissons contiennent un ou plusieurs symboles à côté de leur nom vernaculaire pour indiquer les caractéristiques de ce poisson. Certaines tuiles Succès fournissent des points bonus si vous avez certains symboles sur les poissons de votre océan.



BIOLUMINESCENT : Ces poissons émettent de la lumière depuis leur corps. La Bioluminescence est courante dans l'eau profonde, où la lumière du jour est limitée.

CAMOUFLAGE : Ces poissons ont développé un moyen de se cacher ou de se mélanger avec des objets de leur environnement pour se protéger et/ou pour tendre une embuscade à leur proie.

ÉLECTROLOCATION ACTIVE : Beaucoup de poissons bénéficient d'une électrolocation passive, mais ces poissons l'utilisent de manière active, générant ainsi des champs magnétiques pour trouver de la nourriture, se diriger et peut-être aussi pour communiquer.

DÉCHARGE ÉLECTRIQUE : Ces poissons peuvent livrer une puissante décharge électrique qui étourdit leurs proies ou repousse leurs prédateurs. Beaucoup d'entre eux possèdent également une électrolocation active. Ces poissons comptent pour tous les succès et capacités d'électrolocation.

PRÉDATEUR : Presque tous les poissons sont en quelque sorte des prédateurs, mais ces poissons-là sont par nature bien plus prédateurs qu'une bonne partie des autres.

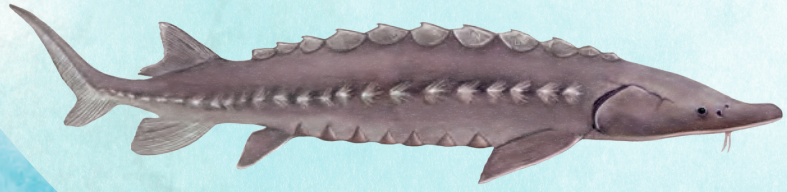
SUPER PRÉDATEUR : Ces prédateurs sont si terrifiants et si grands qu'ils n'ont que peu de rivaux, voire aucun dans leur habitat. Ils comptent pour tous les succès et capacités de prédateur.

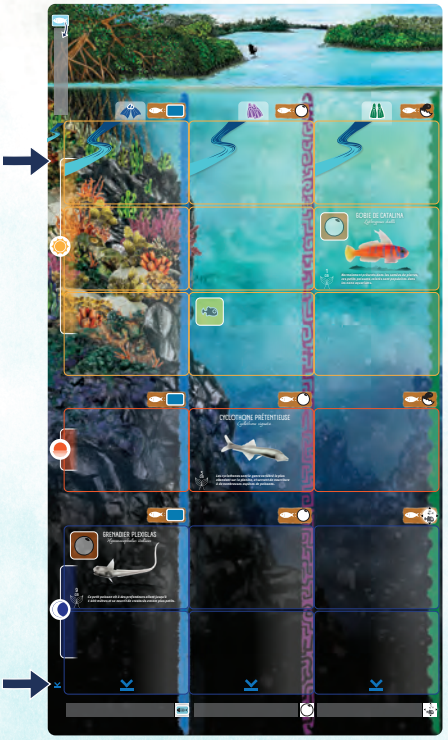
VENIMEUX : Ces poissons produisent des toxines naturelles pour se défendre.

AUTRES ICÔNES

ESTUAIRES : Les emplacements sur la ligne la plus haute de votre plateau Océan sont des estuaires. Ils représentent l'embouchure d'une large rivière dans laquelle l'eau salée (ou océan) rencontre l'eau douce. Cela crée des eaux saumâtres, plus salées que l'eau douce, mais moins que l'eau de mer. Certaines espèces peuvent vivre dans l'eau saumâtre ou même l'eau douce. Certaines cartes Poisson dans les extensions futures pourront être jouées **uniquement** à cet endroit, mais vous pouvez y placer n'importe quel poisson de la Zone Photique.

EAUX PROFONDES : Certains poissons peuvent prospérer dans les fonds extrêmes. Cette icône représente les emplacements tout en bas de votre plateau Océan. Certaines cartes Poisson peuvent être jouées **uniquement** à cet endroit, mais vous pouvez y placer n'importe quel poisson de la Zone Aphotique.





BIOLOGIE MARINE

En créant ce jeu, nous avons fait de notre mieux pour rester fidèles à la science de la biologie marine. Nous avons sélectionné de notre mieux les poissons pour représenter la diversité des océans et également consulté des biologistes marins. Cependant, nous avons dû prendre une certaine liberté artistique sur certains par souci de gameplay.

Voici les mises en garde et explications pour certains de ces aspects :

ZONES : La désignation des zones en tant que Photique (0 à 200 mètres), Dysphotique (200 à 1 000 mètres) et Aphotique (1000 mètres ou plus) est une véritable classification, mais les zones habitables de nombreux poissons ne sont pas entièrement connues.

CONSOMMER D'AUTRES POISSONS : Bien que la taille soit un facteur majeur, ce n'est pas le seul pour déterminer quel poisson mange un autre. Certains poissons peuvent en manger d'autres qui ont plusieurs fois leur taille. (Et certains ne mangent pas d'autres poissons du tout.) Pour faciliter le gameplay, nous avons simplement décidé de prendre la longueur pour désigner la taille d'un poisson. Toutefois, un bon nombre de poissons sont plus larges que d'autres espèces, elles-mêmes plus grandes en longueur.

ŒUFS : De nombreux poissons développent des embryons à l'intérieur de leur corps ou déposent parfois des œufs dans une forme particulière (appelée « bourse de sirène » dans le jargon). Nous avons décidé d'utiliser des œufs pour représenter tous ces cas.

BANCS : Beaucoup d'espèces de poissons, en particulier ceux qui vivent en eau profonde, vivent de manière plus solitaire et ne forment donc pas de bancs. Les juvéniles présents dans le jeu ne sont pas forcément les progénitures de la carte Poisson sur laquelle ils sont placés.

Merci aux formidables et très instructifs experts en biologie marine qui ont vérifié l'exactitude scientifique de chaque poisson, en particulier à Alex Marks et Brynn Devine ! Nous remercions également RM, qui a créé la liste initiale des poissons ainsi qu'une partie des concepts clés de Finspan.

Photographes :

Dr Adelma Hills
Todd Aki
John Turnbull
Solvin Zankl
Sylvi
Benoit Lallement
OCEANA / Carlos Minguell © LIFE BaHAR for N2K.
Arjan Haverkamp
Barry Fackler
François Libert



ICONOGRAPHIE DES CAPACITÉS



Jouez un poisson de votre main sur un emplacement vide ou occupé votre plateau Océan après avoir payé son coût.



En tant que coût : Défaussez une carte Poisson de votre main.
En tant qu'avantage : Piochez une carte Poisson de la pioche.



En tant que coût : Défaussez un œuf d'un poisson.
En tant qu'avantage : Placez un œuf sur un poisson (dans votre océan) qui n'en a pas déjà.



Faites éclore l'un de vos œufs. (Retournez le jeton Œuf de sorte que le côté juvénile soit visible.)



En tant que coût : Défaussez un juvénile de votre océan.
En tant qu'avantage : Placez un juvénile sur n'importe quel poisson ou emplacement vide de votre océan.



Un banc se forme lorsque 3 juvéniles sont sur le même emplacement (remplacez les juvéniles par un jeton Banc).

En tant que coût : Défaussez un jeton Banc de votre océan.



En tant que coût : La carte jouée doit être placée au-dessus d'un poisson plus petit (carte ou fourrage).
En tant qu'avantage : Ce poisson consomme un poisson plus petit de votre main (placez-le en dessous).



Prenez n'importe quelle carte de votre pile de défausse dans votre main. S'il n'en reste pas, piochez à la place la carte du haut de la pioche.



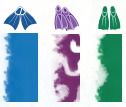
Placez un œuf sur chacun de vos poissons qui n'en possèdent pas déjà au lieu indiqué ou qui ont la caractéristique indiquée (au moins une icône).



Déplacez 1 juvénile ou 1 banc de n'importe quel nombre d'emplacements dans une ligne droite de votre océan. Un banc ne peut pas rentrer dans ou passer à travers un emplacement qui contient déjà un autre banc.



Chaque joueur peut gagner l'avantage indiqué (même si le joueur actif choisit de l'ignorer).



Vous pouvez jouer ce poisson uniquement sous le site de plongée qui correspond à la bande de couleur de sa capacité (bleue, violette ou verte).

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES OU LIRE LA FAQ ?
Rendez vous sur stonemaiergames.com/games/finspan/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 Finspan, sur BoardGameGeek
ou sur le serveur Discord Finspan de Stonemaier : stonemaiergames.com/discord

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DE JEU ?
Demandez-la sur support.matagot-friends.com

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?
Inscrivez-vous sur nos réseaux sociaux @StudioMatagot et suivez-nous sur notre chaîne Youtube.

Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !

STONEMAIER GAMES

MATAGOT

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© 2025 Stonemaier LLC. Finspan est une marque déposée par Stonemaier LLC. Tous droits réservés. Version française par le Studio Matagot.