

Récapitulatif des PV (fin 4^e manche)

Ajouter les PV de chaque :

- Carte oiseau posée : X  (X est la valeur indiquée en PV à gauche de l'icône « plume »)
- Carte bonus réussie
- Objectif de chaque fin de manche

De plus, ajouter 1 PV pour chaque :

- Œuf présent sur des cartes oiseaux (Si sur une carte, il y a 3 œufs => 3 PV)
- Nourriture stockée sur 1 carte oiseau (même principe de calcul que pour les œufs)
- Carte glissée sous 1 carte oiseau (même principe de calcul que pour les œufs)

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons nourriture inutilisés l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire

Récapitulatif des PV (fin 4^e manche)

Ajouter les PV de chaque :

- Carte oiseau posée : X  (X est la valeur indiquée en PV à gauche de l'icône « plume »)
- Carte bonus réussie
- Objectif de chaque fin de manche

De plus, ajouter 1 PV pour chaque :

- Œuf présent sur des cartes oiseaux (Si sur une carte, il y a 3 œufs => 3 PV)
- Nourriture stockée sur 1 carte oiseau (même principe de calcul que pour les œufs)
- Carte glissée sous 1 carte oiseau (même principe de calcul que pour les œufs)

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons nourriture inutilisés l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire

Récapitulatif des PV (fin 4^e manche)

Ajouter les PV de chaque :

- Carte oiseau posée : X  (X est la valeur indiquée en PV à gauche de l'icône « plume »)
- Carte bonus réussie
- Objectif de chaque fin de manche

De plus, ajouter 1 PV pour chaque :

- Œuf présent sur des cartes oiseaux (Si sur une carte, il y a 3 œufs => 3 PV)
- Nourriture stockée sur 1 carte oiseau (même principe de calcul que pour les œufs)
- Carte glissée sous 1 carte oiseau (même principe de calcul que pour les œufs)

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons nourriture inutilisés l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire
