



COISEAUX DE PARADIS

AUTEUR :
ZAKIR JAFRY

ILLUSTRATRICE :
LAUREN HELTON



OISEAUX DE PARADIS

1-5 JOUEURS
45 MIN / 12+

Dans *Oiseaux de Paradis*, vous êtes des passionnés d'ornithologie et vous concourez pour le titre de photographe animalier de l'année. Attirez les paradisiers venus de la jungle pour les prendre en photo dans votre arbre. En publiant

vos découvertes, vous obtenez des points de citation dans les grandes revues scienti-

fiques. Si vous en avez le plus à la fin de la partie, vous remportez le titre ! Mais attention car vous n'aurez qu'entre 12 et 16 cartes (en fonction du nombre de joueurs) pour constituer la plus belle collection de photos d'oiseaux de paradis.

ORNITHOLOGUES HONORAIRES :

Casey Helton

Bailey Douglass

Bastien Le Guen & Kaitlyn Shepherd

Robert S. Huntsman

Samara Jane Brokaw

Alandria Greenhow

Millennium Games

Daniel Rizvi

Whitney

La règle
en vidéo :



RÉFÉRENCES PHOTO

Carte de Papouasie-Nouvelle-Guinée : Topografische Dienst (Batavia). *Schetskaart van Nieuw-Guinea*, 1938. Universitaire Bibliotheek Leiden, Shelfmark D F 39.8. <http://hdl.handle.net/1887/1/item:813038>. This file is made available under the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

Plateau Académie : Wallace, Alfred Russel. *Letters written by Alfred Russel Wallace*. Wellcome Collection. <https://wellcomecollection.org/works/vmf2u4vy>. Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

Wallace, Alfred Russel. *The Malay Archipelago: the land of the orang-utan, and the bird of paradise*, 1869. [New York, Harper & Brothers]. Book. <https://www.biodiversitylibrary.org/item/42836#page/11/mode/lup>

Plateau Jungle : Bombay Natural History Society. *Journal of the Bombay Natural History Society*, Plate L. *Wight's Sago Palm*, 1913. Smithsonian Libraries. <https://archive.org/details/journalofbombayn221913bomb/page/n587/mode/lup/view-theater>.

Dos des cartes Publication : Hume, Allan. *Stray Feathers. A journal of ornithology for India*, 1872. British Library. <http://www.bl.uk/catalogues/bookbindings/LargeImage.aspx?RecordId=020-000015572&ImageId=ImageId=55138&Copyright=BL>. This file is made available under the Creative Commons CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication.

Dos des cartes Oiseau : Giltch, Adolf, Lithographer, and Ernst Haeckel. *Muscinae. - Laubmoose / A. Giltch, gem.*, 1904. [Leipzig und Wien: Verlag des Bibliographischen Instituts] Photograph. <https://www.loc.gov/item/2015648953/>.

RÉFÉRENCE DES TEXTES

Attenborough, David, and Errol Fuller. *Drawn from Paradise: The Natural History, Art and Discovery of the Birds of Paradise*. New York, NY: HarperCollins, 2012.

Brunner, Bernd. *Birdmania: A Remarkable Passion for Birds*. Vancouver, CAN: Greystone Books, 2017.

Redfield, A. M. "Zoological Science, or, Nature in Living Forms ... : Adapted to Elucidate the Chart of the Animal Kingdom I." *Zoological science, or, Nature in living forms ... : adapted to elucidate the chart of the animal kingdom*, 1858. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.61069>.

Wallace, Alfred Russel. "The Malay Archipelago, the Land of the Orang-Utan and the Bird of Paradise : A Narrative of Travel, with Studies of Man and Nature I." *The Malay Archipelago : the land of the orang-utan and the bird of paradise : a narrative of travel, with studies of man and nature*, 1874. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.96956>.



MATÉRIEL



69 cartes Oiseau, chacune représentant une des 10 espèces possibles dans le jeu



10 cartes Oiseau spécial,
6 hybrides rares et 4 oisillons imposteurs



12 cartes
Paradiet multifil
(facultatif)



2 plateaux communs



19 cartes Publication



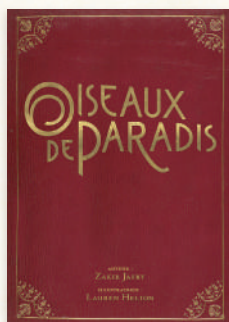
3 cartes pour
le mode solo



1 jeton appareil photo
(marqueur premier joueur)



30 jetons Insecte



Le livret de règles



Le carnet de score

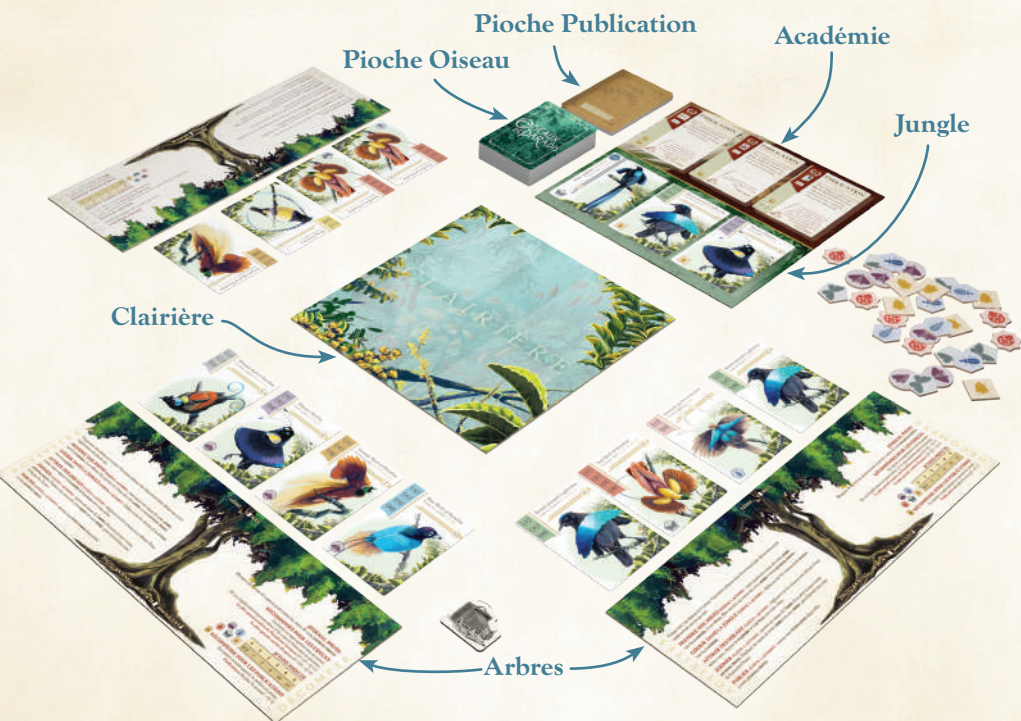


5 plateaux Arbres (un par joueur : aides de jeu)

MISE EN PLACE

1. Donnez à chaque joueur un arbre et placez le plateau **Clairière** au centre de la table. Placez le plateau **Académie/Jungle** au-dessus.
2. Préparez une pioche avec les cartes **Oiseau** : pour une partie de 2 à 4 joueurs, utilisez les 69 cartes Oiseau standard. Pour une partie à 5 joueurs, ajoutez les cartes **Paradisier multifil** à la pioche Oiseaux. Pour une partie en solitaire, consultez les règles solo jointes.
3. Mélangez la pioche de cartes **Oiseau** et distribuez 4 cartes face visible au-dessus de l'arbre de chaque joueur et 3 sur le plateau **Jungle**.
4. Mélangez les 6 cartes **Hybride rare** et les 4 cartes **Oisillon imposteur** dans la pioche restante des cartes **Oiseau**. Placez cette pioche à côté du plateau **Jungle** : ce sera la pioche **Oiseau**.
5. Mélangez les 19 cartes **Publication** pour former une pioche que vous placez face cachée à côté du plateau **Académie**. Placez 3 cartes **Publication** face visible sur le plateau **Académie**.
6. Le joueur qui a observé un oiseau le plus récemment devient premier joueur et prend le jeton **Appareil photo**.

FACULTATIF : dans une partie de 2 à 4 joueurs, vous pouvez remplacer les cartes **Paradisier bleu** par les cartes **Paradisier multifil**.



PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Dans *Oiseaux de paradis*, chaque joueur, durant son tour, attire des oiseaux vers son arbre depuis la clairière et la jungle, prend des photos d'oiseaux dans son arbre ou court dans la jungle pour déplacer de nouveaux oiseaux vers la clairière. Il peut également utiliser ses actions pour se servir d'un zoom et photographier un oiseau dans l'arbre d'un autre joueur ou encore pour publier un article. Les cartes Oiseau et Publication s'ajoutent de gauche à droite dans le Journal photo de chaque joueur. Ce Journal constitue l'ensemble des points de victoire en fin de partie.

L'ARBRE

Votre arbre peut contenir une rangée de 6 cartes Oiseau, face visible, que vous avez attirées depuis la jungle et la clairière et que vous pouvez facilement photographier. Vous ajouterez des oiseaux à votre arbre à l'aide de chants d'oiseaux. Certaines activités vous obligent à retirer un oiseau de votre arbre. Votre arbre ne peut contenir que 6 oiseaux ; une fois qu'il est plein, tout nouvel oiseau que vous gagnez reste simplement là où il est.

LE JOURNAL PHOTO

L'espace situé sous votre arbre est appelé votre Journal photo. Au cours de la partie, vous ajoutez des cartes Oiseau et des cartes Publication à votre Journal sous forme de pages. Lorsque vous placez une page, posez-la à droite de toutes les cartes précédemment placées à cet endroit. L'ordre des cartes dans votre Journal photo est important et une fois qu'une carte est ajoutée, sa position ne peut plus être modifiée. Seules les cartes de votre Journal photo donneront des points à la fin de la partie.



LA JUNGLE

La jungle contient 3 cartes Oiseau face visible. Les oiseaux peuvent être attirés depuis la jungle et les oiseaux de la jungle peuvent être déplacés vers la clairière. À la fin d'une activité, remplacez toutes les cartes prises dans la jungle par de nouvelles cartes Oiseau depuis la pioche Oiseau.

LA CLAIRIÈRE

La clairière contient 4 piles de cartes Oiseau face visible. Les joueurs sont autorisés à regarder les piles de cartes Oiseau à tout moment. Les oiseaux peuvent être attirés depuis la clairière et les oiseaux reviennent dans la clairière lorsqu'ils sont effrayés par l'activité Prendre une photo. Lorsque vous ajoutez des oiseaux à la clairière, qu'ils proviennent de la jungle ou de l'arbre d'un joueur, les espaces vides doivent être remplis en premier.

L'ACADÉMIE

L'académie contient 3 cartes Publication face visible. Lorsque vous effectuez l'activité Publier, vous choisissez l'une des 3 cartes Publication face visible et l'ajoutez à la page suivante de votre journal photo. Remplacez immédiatement les cartes prises dans l'académie par des cartes de la pioche Publication.

CARTES OISEAU

Chaque carte Oiseau indique combien d'oiseaux de ce type sont présents dans le jeu et combien de Points de Citation (PC) il rapporte. Les cartes Oiseau donnent des points de deux manières différentes selon qu'elles possèdent une bannière ou un tampon.



Les oiseaux dotés d'un tampon de score rapportent la valeur indiquée, quel que soit l'endroit où ils se trouvent dans votre Journal photo. Ces oiseaux ne sont jamais considérés comme des séries pour les publications ou à d'autres fins.



Les oiseaux avec une bannière de score vous récompensent si vous les assemblez en pages adjacentes dans votre Journal photo.

Avec un oiseau, vous marquerez la valeur la plus proche du haut de la bannière. Chaque oiseau adjacent successif de la même espèce permettra à la série de marquer la valeur suivante jusqu'à ce que la valeur finale, la plus grande, soit atteinte et que la série soit complète. Les oiseaux adjacents supplémentaires de cette espèce débiteront une nouvelle série.

Par exemple, si un joueur a 3 Paradisiers bleus adjacents (illustrés ci-dessous), il obtiendra 11 points.

Bannière de score

Les oiseaux avec une bannière de score sont décomptés comme des séries. Tout oiseau adjacent supplémentaire au-delà du nombre maximum débute une nouvelle série.



Les oiseaux munis d'un tampon de score sont décomptés individuellement. Chaque oiseau rapporte la valeur indiquée.

Ces oiseaux ne sont jamais considérés comme des séries.

Rareté

Nombre total de cartes de cette espèce présentes dans le jeu.

Insectes

Prenez le jeton Insecte correspondant lorsque vous photographiez l'oiseau. Vous pouvez posséder plusieurs exemplaires de chaque jeton Insecte.



LES OISEAUX SPÉCIAUX

Les dix oiseaux spéciaux se distinguent par leur dos de carte en couleur. Certains d'entre eux sont des hybrides rares (oiseaux uniques avec une valeur élevée), tandis que d'autres sont d'astucieux imposteurs.

Les oisillons imposteurs deviennent une copie de l'oiseau situé immédiatement à leur gauche dans votre Journal photo et peuvent être utilisés pour compléter des séries ou même copier un hybride rare de grande valeur.

- S'il y a une carte oiseau immédiatement à gauche d'un Oisillon Imposteur lorsqu'il est placé dans un journal photo, l'oisillon imposteur devient une copie de cette espèce d'oiseau, y compris pour le décompte.
- Un oisillon imposteur ne fournit pas l'insecte de la carte qu'il copie.
- S'il n'y a pas de carte Oiseau immédiatement à gauche de l'oisillon imposteur, il reste un oisillon imposteur. Il ne marque pas de points, ne compte pas comme une série et son espèce est considérée comme un "imitateur de couvée" pour la récompense de la plus grande variété d'espèces.

Les hybrides rares sont des oiseaux qui marquent beaucoup de points, mais qui ne forment pas de série. Chaque hybride rare compte pour son espèce unique, même s'il s'agit d'un hybride de l'une des autres espèces du jeu.

- Le Paradisier mystérieux de Bobairo ne s'ajoute pas à votre compte de Paradisier fastueux.
- Le Prince des rubans a un dos de carte encore plus distinctif que les autres hybrides rares.

LES OISEAUX FACULTATIFS : LES PARADISIERS MULTIFILS

Les Paradisiers multifsils sont toujours utilisés dans une partie à 5 joueurs, et peuvent éventuellement être utilisés dans une partie de 2 à 4 joueurs. Consultez les règles de mise en place page 4 pour savoir comment les inclure.

Chaque carte Paradisier multifil de votre Journal photo rapporte un nombre de points égal au nombre **total** de cartes Paradisier multifil que vous avez dans votre journal photo à la fin de la partie (il n'est pas nécessaire qu'elles soient adjacentes). Par exemple, si vous avez 6 cartes Paradisier multifil dans votre Journal photo, chacune d'entre elles rapportera 6 points de citation, soit un total de 36 points de citation.

LES INSECTES

Des insectes apparaissent sur certaines cartes Oiseaux. Lorsque vous ajoutez une carte à votre Journal photo, prenez le jeton Insecte correspondant pour chaque icône Insecte sur cette carte.

Les joueurs reçoivent des points de citation pour chaque jeton Insecte différent qu'ils possèdent à la fin de la partie dans une seule série de 1 à 5 jetons. Un seul jeton par insecte différent est comptabilisé en fin de partie, les autres jetons restants sont perdus.

Une fois par tour, un joueur peut remettre deux jetons Insecte dans la réserve pour obtenir une action supplémentaire.



Punaise



Papillon
de nuit



Papillon



Scarabée



Coccinelle

CARTES PUBLICATION

Les cartes Publication sont obtenues en réalisant l'activité Publier. Lorsque vous récupérez une carte Publication, placez-la à droite de la dernière carte de votre Journal photo, comme vous le feriez avec une carte Oiseau. À la fin de la partie, vous marquerez les points que vous avez obtenus pour chaque carte Publication. En plus, une récompense sera attribuée au joueur ayant le plus d'icônes Livre sur ses publications et une pénalité pour le joueur qui en a le moins. Certaines publications ont un effet spécial qui s'exécute immédiatement lorsqu'elles sont placées dans un Journal photo. Les publications avec des bannières rouges rapportent des points sous condition ; les bannières bleues rapportent uniquement des points fixes.

Points sous condition

Ceci indique le nombre de points marqués à chaque fois que la condition est remplie.

Icône d'emplacement

Indique les pages de votre Journal photo qui sont éligibles (dans cet exemple, votre Journal photo en entier).

Points fixes

Ces points ne sont ajoutés qu'une seule fois à la fin du jeu.



Texte des règles

Ce texte explique ce que fait la carte.

Icônes Livre

Le joueur avec le plus d'icônes Livre sur ses publications recevra des points en fin de partie.



COMMENT JOUER

Chaque joueur dispose de trois actions à son tour. Un joueur peut dépenser ses actions en effectuant diverses activités. Il est possible d'effectuer plusieurs fois la même activité durant son tour. La plupart des activités ne nécessitent qu'une seule action, mais certaines activités exigent que le joueur dépense plusieurs actions.

Une fois pendant son tour, un joueur peut dépenser 2 jetons Insecte pour obtenir une action supplémentaire.

ACTIVITÉ PRENDRE LA PHOTO D'UN OISEAU DANS VOTRE ARBRE

Vous pouvez réaliser cette activité uniquement si vous avez au moins 2 oiseaux dans votre arbre.

1. Effrayez un oiseau dans votre arbre

Lorsque vous prenez une photo, le flash et le son de l'appareil photo font fuir un autre oiseau de votre arbre. Pour réaliser cette activité, **vous devez vous débarrasser d'une carte oiseau de votre arbre vers la clairière**. Cet oiseau est effrayé, comme décrit plus bas.

2. Ajoutez un oiseau de votre arbre à votre Journal photo

Choisissez un oiseau de votre arbre et placez-le à droite de la dernière carte de votre Journal photo. Si la carte Oiseau contient une icône Insecte, prenez le jeton Insecte correspondant.

OISEAUX EFFRAYÉS

- Tournez la carte de 90 degrés pour montrer qu'il est effrayé.
- Les oiseaux effrayés ne sont pas attirés par des chants d'oiseaux.
- Un oiseau effrayé ne doit pas être placé sur un autre oiseau effrayé.
- Les oiseaux cessent d'être effrayés à la fin de votre tour ou lorsqu'ils sont recouverts par un oiseau non effrayé. Tournez alors la carte dans sa position normale.



ACTIVITÉ ATTIRER DES OISEAUX

Imitez le chant d'une espèce spécifique pour ajouter à votre arbre tous les oiseaux visibles de cette espèce qui ne sont pas effrayés depuis la jungle **ET** la clairière. Vous devez ajouter tous les oiseaux pour lesquels vous avez de la place dans votre arbre.

- Vous n'ajoutez que les cartes qui sont actuellement visibles. Si, à la suite de votre appel, un oiseau de la même espèce est révélé, vous ne récupérez pas cette carte.
- Remplacez toutes les cartes que vous avez prises dans la jungle par des cartes de la pioche Oiseau.
- L'arbre de chaque joueur ne peut pas contenir plus de 6 oiseaux.
- Imiter un chant d'oiseau n'attire pas les oiseaux effrayés.

ACTIVITÉ COURIR DANS LA JUNGLE

Placez les 3 oiseaux visibles de la jungle dans 3 espaces distincts de la clairière (les espaces vides doivent être remplis en premier). Ensuite, piochez les 3 cartes suivantes pour remplir à nouveau la jungle.

Les oiseaux ainsi placés dans la clairière ne sont pas effrayés et peuvent être attirés à ce tour.

ACTIVITÉ ZOOMER (NÉCESSITE 2 ACTIONS)

Utilisez votre zoom pour prendre la photo d'un oiseau dans l'arbre d'un autre joueur. Vous pouvez choisir cette activité uniquement si vous avez au moins un oiseau dans votre arbre.

1. Choisissez un oiseau dans l'arbre d'un adversaire et placez cette carte dans votre Journal photo.
2. Déplacez 1 carte Oiseau de votre choix depuis votre arbre vers l'arbre de ce joueur.
3. Enfin, si le joueur à qui vous venez de prendre un oiseau a encore de la place dans son arbre, il pioche une carte de la pioche Oiseau et l'ajoute à son arbre.

ACTIVITÉ PUBLIER (NÉCESSITE 2 ACTIONS)

Placez une publication disponible du plateau Académie à la page suivante de votre Journal photo. Remplacez la carte que vous avez prise par une nouvelle carte de la pioche Publication.

REMARQUE : une carte Publication met fin à toute série précédente - les nouvelles photos de la même espèce seront considérées comme une série distincte.



FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque :

- soit un joueur atteint un nombre déterminé de pages dans son Journal photo : 12 dans une partie à 4 ou 5 joueurs, 14 dans une partie à 3 joueurs ou 16 dans une partie à 2 joueurs ;
- soit un joueur doit piocher une carte de la pioche Oiseau alors qu'elle est vide.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué le même nombre de tours, puis le décompte final commence. Le joueur à droite du joueur de départ sera le dernier joueur.

DÉCOMPTÉ FINAL

Un joueur peut marquer des points de six manières différentes, en se basant uniquement sur le contenu de son Journal photo.

DÉCOMPTÉ DU JOURNAL PHOTO

Les joueurs ajoutent des points de citation (PC) pour toutes les photos prises au cours de la partie (les séries d'oiseaux et les oiseaux solitaires marquent tous des points comme indiqué dans l'exemple de décompte). Les joueurs ajoutent également des PC pour chacune de leurs publications individuelles.

RÉCOMPENSE POUR LES PARADISIERS FASTUEUX

Le joueur qui a le plus de Paradisier fastueux dans son Journal photo à la fin de la partie gagne 7PC, le second gagne 3PC. Les joueurs ex *aequo* reçoivent tous les PC. Si des joueurs sont à égalité pour la première place, aucun point n'est attribué pour la seconde place. Les joueurs doivent avoir au moins 1 Paradisier fastueux pour marquer des points.

RÉCOMPENSE POUR LA PLUS GRANDE VARIÉTÉ

Le joueur qui a la plus grande variété d'espèces d'oiseaux dans son Journal photo gagne 7PC, le second gagne 3PC. Les joueurs ex *aequo* reçoivent tous les PC. Si des joueurs sont à égalité pour la première place, aucun point n'est attribué pour la seconde place.

DÉCOMPTÉ DES JETONS INSECTES

À la fin du jeu, les joueurs reçoivent des PC pour le nombre total de jetons Insecte différents qu'ils possèdent dans leur unique série de 1 à 5 jetons. Il y a au maximum 5 types d'insectes différents, avec la répartition de points suivante :



#	1	2	3	4	5
	1	3	6	10	15

RÉCOMPENSE POUR LES PUBLICATIONS

Le joueur qui a le plus d'icônes Livre sur les cartes Publication de son Journal photo reçoit 5PC supplémentaires, et le joueur qui en a le moins reçoit -2PC. Les joueurs *ex aequo* reçoivent les récompenses ou les pénalités correspondant à leur rang. Le joueur qui n'a aucune carte Publication reçoit toujours -2PC.

LES ÉGALITÉS

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'oiseaux dans son arbre gagne. Si l'égalité persiste, c'est le joueur dont le chant d'oiseau est le plus convaincant qui gagne.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DU JOURNAL PHOTO

Dans cet exemple, le joueur obtient un score total de 49 PC pour son Journal photo (avant les récompenses et le décompte des jetons Insectes).

Les deux Paradisiers sifflants forment une série incomplète. Les deux cartes rapportent un total de 8 points.

Les deux premiers Paradisiers de Wallace forment une série complète et obtiennent le maximum de 11 points.

Ces trois Paradisiers bleus sont séparés par une publication et ne forment donc pas une série de trois, mais plutôt une série de deux et une série de un. Les deux premières cartes marquent 6 points et la troisième rapporte 4 points.



Chacun de ces Paradisiers fastueux marque 3 points. Ils ne forment pas une série.

Le troisième Paradisier de Wallace est considéré comme une nouvelle série incomplète. Elle rapporte 2 points.

Cette publication accorde 6 points.

Cette publication accorde 2 points par oiseau identique dans les quatre dernières pages. Il y en a trois, elle attribue donc 6 points (la publication précédente compte comme une page).



UN BREF GUIDE DE L'OBSERVATION ÉTHIQUE DES OISEAUX ET DE LA PHOTOGRAPHIE D'OISEAUX

par Lauren Helton, biologiste et illustratrice scientifique

Bien que les outils et les actions du jeu *Oiseaux de paradis* soient amusants et rapides, ils ne représentent pas nécessairement des actions éthiques et responsables à accomplir dans le monde réel. Les ornithologues amateurs et les photographes d'oiseaux trop passionnés par leur sujet d'étude peuvent causer un réel préjudice aux oiseaux qu'ils essaient de voir et de documenter. Merci de bien suivre ces directives générales pour un comportement éthique sur le terrain lorsque vous observez, photographiez, dessinez ou enregistrez des oiseaux :

1. Évitez de causer un stress inutile à vos sujets.

Un oiseau poursuivi par des observateurs ou des photographes peut passer plus de temps à voler (ce qui est coûteux en énergie) ou à se cacher plutôt qu'à trouver de la nourriture ou un abri. Gardez une distance de sécurité à tout moment. Ne provoquez pas intentionnellement l'envol des oiseaux et si vous voyez des signes de stress ou d'anxiété chez l'oiseau que vous observez, éloignez-vous et donnez-lui de l'espace. Tenez-vous à l'écart des nids en activité, et n'enlevez pas les branches ou les feuilles autour des nids pour obtenir une meilleure photo. Les oisillons et les parents en ont besoin pour se camoufler et se protéger.

2. Soyez conscient de vos effets indirects sur les oiseaux et protégez leurs habitats.

Restez sur les chemins et les sentiers, plutôt que de piétiner la végétation. N'entrez sur des terrains privés que si vous avez obtenu une autorisation préalable.

Si vous avez trouvé un oiseau particulièrement rare ou sensible, n'incluez pas d'informations GPS ou d'autres informations de localisation sur les photos publiées en ligne, car cela peut entraîner une perturbation excessive de la part d'observateurs qui viendront le voir.

3. Soyez extrêmement prudent quant à l'utilisation des leurres et autres outils.

La lecture audio de chants d'oiseaux pour attirer les oiseaux ne doit pas être tentée pendant la saison de reproduction. Dans d'autres occasions, elle peut être utilisée avec parcimonie en fonction de l'oiseau et de son comportement - mais à éviter totalement pour les espèces menacées. Les postes d'alimentation et d'abreuvement doivent être maintenus propres et sûrs. Ne mettez pas d'appât d'origine animale pour les oiseaux prédateurs.

Si vous avez un doute sur les dommages que peuvent causer vos actions, faites des recherches préalables sur l'espèce, ses comportements et son cycle de vie et péchez toujours par excès de prudence afin de réduire votre impact sur vos sujets d'observation.





INFORMATIONS CONCERNANT LES OISEAUX DE PARADIS

Les informations sur les oiseaux proviennent du site *Birds of the Gods Bird-of-Paradise* du Public Broadcasting Service (PBS) et du site web *Paradisaeidae* de l'Encyclopedia Britannica.

- On estime à quarante-cinq le nombre d'espèces d'oiseaux de paradis.
- Les oiseaux de paradis hybrides sont dus au croisement entre des espèces distinctes.
- Les oiseaux de paradis se trouvent principalement sur les hauts plateaux de Nouvelle-Guinée et sur les îles avoisinantes ; des espèces appelées *manucodes* et *riflebirds* se trouvent également en Australie.
- Le naturaliste du XIX^e siècle Alfred Russel Wallace pensait que ces oiseaux "doivent être classés parmi les plus beaux et les plus merveilleux des êtres vivants".
- Un Paradisier de Raggi mâle figure sur le drapeau national de la Nouvelle-Guinée.
- Les plumes de l'oiseau de paradis sont utilisées comme monnaie par certaines tribus de Nouvelle-Guinée.
- La plante « l'oiseau de paradis » d'Afrique du Sud (*Strelitzia reginae*) a été nommée ainsi en raison de la ressemblance de ses fleurs avec la posture bossue du Paradisier grand-émeraude.
- Bien que la plupart des oiseaux de paradis mâles aient un plumage spectaculaire, il y a quelques espèces où le mâle et la femelle ont un plumage presque identique et généralement d'apparence modeste. Ces espèces ont tendance à être monogames, tandis que les espèces avec plus de différences d'aspect sont polygames.
- La plupart des mâles effectuent des parades nuptiales originales et complexes pour attirer les femelles potentielles. Certaines espèces parquent en solo, tandis que d'autres le font en grands groupes connus sous le nom de leks. Après l'accouplement, la plupart des oiseaux de paradis femelles partent et élèvent seules leurs petits.
- Le Paradisier grand-émeraude a été nommé *Paradisaea apoda* ("oiseau de paradis sans pieds") par les Européens parce que les pieds avaient été retirés des premiers spécimens qui sont arrivés en Europe au XVI^e siècle.
- Le Paradisier de Carola exécute certaines des danses de séduction les plus complexes parmi les oiseaux de paradis.

- Les oiseaux-fusiliers sont trois espèces du genre *Ptiloris*, ainsi nommées peut-être en raison de la ressemblance du plumage des mâles avec l'uniforme d'un fusilier britannique de l'époque. Le nom a également été attribué au chant du Paradisier de Victoria (*Victoria's Riflebird*) et du Paradisier festonné (*Paradise Riflebird*) - des sifflements prolongés, comme le passage de balles dans l'air.
- Parmi les oiseaux de paradis les plus reconnaissables, vous trouvez les sept espèces de *Paradisaea*, d'une longueur de 29 à 46 cm. Les plumes centrales de leur queue sont allongées comme des fils ou des rubans étroits et torsadés, leurs plumes pelucheuses peuvent être soulevées et avancées sur le dos, cachant ainsi les ailes.
- La chasse excessive par les populations humaines et l'industrie forestière croissante qui empiète sur leurs habitats naturels ont mis certaines espèces en danger.



"Birds of the Gods: Bird of Paradise Facts." PBS. Public Broadcasting Service, October 21, 2014. <https://www.pbs.org/wnet/nature/birds-of-the-gods-bird-of-paradise-facts/6236/>.

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. "bird-of-paradise." Encyclopedia Britannica, March 21, 2020. <https://www.britannica.com/animal/bird-of-paradise>.

CREDITS

Auteur : Zakir Jafry

Illustratrice : Lauren Helton

Développement : Steve Ellis and Ben Eisner

Graphiste : Kate Z. Stone

Rédacteur : Chris Cerasi

Oni Games: Charlie Chu, Steve Ellis, Ben Eisner & Amber O'Neill

Éditeur : Oni Games and Renegade Game Studios

Testeurs : The Oni Press Team, Amy Ellis, Kaitlin Ellis, Tim Eisner, Brian Brokaw, Tekela Fisher, Amanda St-Jean, Al Leduc, Ash Arsenaault, Amanda Vallerand, Christopher Chung, Zain Jafry, Zaki Jafry, Fizza Jafry, Sarah Rizvi, Chris Burg, Kaitlyn Walsh, Adam Walsh, Conor Donaldson, Harry York, Mark Salisbury, Brent Edington and the Reptile House.

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & Éditeur : Scott Gaeta

Contrôleur : Robyn Gaeta

Directrice des opérations : Leisha Cummins

Directrice artistique : Anita Osburn

Responsable de production sénior : Dan Bojanowski

Vice-Présidente commerciale & marketing : Sara Erickson



onipress.com

f t i @onipress



RENEGADE
GAME STUDIOS

f /PlayRGSFrance

t @PlayRenegade

i @origames_official

v /PlayRenegade

y /c/JEUXORIGAMES

www.renegade-france.fr



VERSION FRANÇAISE :

Origames, 52 avenue
Pierre Sémar, 94200

Ivry-sur-Seine

sav@origames.fr

© 2022 Origames pour l'édition
française. Tous droits réservés.

Chefs de projet :

Rodolphe Gilbert, Simon Gervasi

Traduction : Jean-Michel Auzias

Maquette : Hervé Loiselet, Origames



Birdwatcher and its logo are TM & © 2022 Renegade Games Studios LLC
and Oni Games. Oni Games logo and icon are TM & © 2022 Oni-Lion Forge
Publishing Group, LLC. © 2022 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.