

# NA SKRZYDŁACH AUTOMA

*Autorzy: David J. Studley*

*i Morten Monrad Pedersen, Lines J. Hutter, Jan Schröder oraz Nick Shaw*

## WPROWADZENIE

Gdy nie masz czasu, możliwości lub po prostu chęci na wspólne granie, nie martw się – pomyśleliśmy i o tym! Poniższe zasady pozwolą Ci na grę ze sztucznym przeciwnikiem zwanym „Automa”.

**OD AUTORÓW.** Nasz sztuczny przeciwnik zawdzięcza swoje imię włoskiemu słowu „automaton”. Musisz wiedzieć, że nasz pierwszy tryb solo był stworzony dla gry Viticulture, której akcja dzieje się właśnie we Włoszech.

## AUTOMA

Zanim zasiądziesz do lektury tej instrukcji, powinieneś zapoznać się z tekstem instrukcji podstawowej, bowiem podczas gry z Automa będziesz postępował zgodnie z zawartymi w niej regułami. Automa zaś kieruje się **własnymi zasadami**.

- Automa nie ma planszy gracza.
- Automa nie operuje żetonami pożywienia.
- Automa gromadzi karty ptaków i jaja, ale używa ich tylko na potrzeby punktowania.
- Automa za NIC nie płaci.
- Automa NIE KORZYSTA ze zdolności z kart ptaków.

## ZAWARTOŚĆ

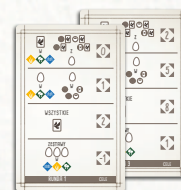
- 11 kart Automy (w tym 1 karta poziomu eksperckiego Towarzystwo Automubon)



- 2 karty podsumowania akcji



- 2 karty punktowania celów



- karta licznika rund



# PRZYGOTOWANIE

Podczas gry z Automą zalecamy używanie zielonej strony planszy celów.

**OD AUTORÓW.** Zalecamy grę na zielonej stronie, ponieważ wymusza ona bezpośrednią walkę między Tobą a Automą. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zagrać z użyciem strony niebieskiej.

Automa otrzymuje 8 kostek akcji w 1 kolorze. Jeśli nie będziesz używał karty Automy Towarzystwo Automubon, odłóż ją do pudełka. Potasuj karty Automy i połóż w zakrytym stosie na stole. To talia Automy. Połóż kartę licznika rund na lewo od stosu tak, abyś mógł przeczytać napis „Runda 1” (a strzałka była skierowana w prawo).

**OD AUTORÓW.** Karta licznika rund ma pomóc w zapamiętaniu, którą sekcję karty Automy należy w danym momencie rozpatrywać. Użycie licznika jest opcjonalne.

Zanim przydzielisz sobie karty bonusowe, odkryj 1 kartę bonusową dla Automy. Jeśli tą kartą jest *Hodowca miesiąca*, *Miłośnik ptaszków* albo jeśli u dołu karty nie widnieje napis „X% kart”, wtasuj kartę z powrotem do stosu i dobierz następną. Powtarzaj tę czynność do momentu odkrycia odpowiedniej karty. Następnie przetasuj ponownie stos kart bonusowych.

Położ kartę punktowania celów stroną „Runda 1” do góry obok żetonu celu wylosowanego na rundę 1 leżącego na planszy celów. Wybierz poziom trudności tak, jak to opisano na s. 4 w sekcji *Pozioomy trudności*.

Grę zawsze rozpoczynasz Ty.



## BUDOWA KARTY AUTOMY

Każda karta Automy jest podzielona na 4 sekcje, po 1 na każdą rundę. W danej rundzie używasz jedynie sekcji przeznaczonych na tę rundę. Pozostałe sekcje należy zignorować.

Każda sekcja zawiera 1 lub więcej symboli (opisanych na następnej stronie) przedstawiających akcje, jakie Automa podejmie w swojej turze.



# TURA AUTOMY

W turze Automy dobierz 1 kartę ze stosu Automy i połóż odkrytą na wierzchu poprzednio odkrytej karty. Ułożenie karty dopasuj do karty licznika rund (zob. rysunek). Strzałka wskazuje sekcję, której będziesz używał w bieżącej rundzie. Wykonaj wszystkie akcje ze wskazanej sekcji zgodnie z opisem zawartym na tej stronie instrukcji.



*W tym przykładzie Automa wykona akcję „Dobierz karty ptaków”. Następnie należy usunąć kostkę akcji Automy z żetonu celu dla rundy 3 (jeśli taka jest).*

**OD AUTORÓW.** Pierwsze 2 akcje opisane poniżej, czyli „Dobierz karty ptaków” i „Zagraj kartę ptaka”, polegają na wzięciu przez Automę 1 karty ptaka przy równoczesnym odrzuceniu pozostałych kart. Każda podlega innej metodzie doboru kart.

**DOBIEZ KARTY PTAKÓW.** Odrzuć WSZYSTKIE 3 odkryte karty z tacki. Dobierz 1 zakrytą kartę ze stosu i połóż w zasobach Automy. Na koniec gry zakryte karty są warte 3, 4 lub 5 punktów, w zależności od wybranego przez Ciebie poziomu trudności gry (4 punkty dla poziomu „standardowa trudność”). Następnie uzupełnij karty na tacce.

**ZAGRAJ KARTĘ PTAKA.** Z 3 odkrytych kart na tacce weź WSZYSTKIE, które spełniają warunek karty bonusowej Automy. Z tych kart Automa zatrzymuje 1 kartę o najwyższej wartości punktowej. Jeśli więcej niż 1 karta ma najwyższą wartość, to Automa zatrzymuje dowolną z nich. Połóż tę kartę odkrytą w zasobach Automy i odrzuć resztę kart. Odkryte karty ptaków są na koniec gry warte tyle punktów, ile nadrukowano na ich karcie. Następnie uzupełnij tackę.


*Przykład. Jeśli Automa ma kartę bonusową Kartograf, która zapewnia punkty za karty ptaków mające w nazwach odniesienia geograficzne, Automa weźmie wszystkie karty, które mają właśnie takie nazwy, umieści w swoich zasobach kartę o najwyższej wartości, a resztę odrzuci.*

Jeśli ŻADNA karta ptaka na tacce nie spełnia wymogów karty bonusowej, Automa dobiera 1 zakrytą kartę ptaka i dołącza do swoich zasobów. Na koniec gry zakryte karty są warte 3, 4 albo 5 punktów w zależności od wybranego przez Ciebie poziomu trudności gry (4 punkty w przypadku poziomu „standardowa trudność”).

**OD AUTORÓW.** Nie martw się, że Automa kolekcjonuje ptaki i składa jaja szybciej od Ciebie. Automa ma tylko jaja, podczas gdy Ty zbierasz zarówno jaja, jak i stada, ofiary oraz pożywienie. Oprócz tego zapunktujesz dodatkowo karty bonusowe, a Automa nie ma takiej możliwości.

**SKŁADANIE JAJ.** Za każdy symbol jaja widniejący w sekcji odpowiadającej bieżącej rundzie Automa otrzymuje 1 jajo z zasobów.

**ZDOBYWANIE POŻYWIENIA.** Jeśli wszystkie pozostałe w karmniku kości wskazują ten sam symbol, wyciągnij je i wrzuć do karmnika na nowo wszystkie 5 kości.

Używając klucza  w sekcji odpowiadającej bieżącej rundzie (zwróć uwagę, że na kartach te klucze mogą być różne), wyszukaj w karmniku kości, na których widnieje pierwszy od lewej symbol z klucza. Jeśli takich nie ma, wyszukaj wśród kości w karmniku symbol drugi od lewej itd. aż do skutku. Następnie usuń WSZYSTKIE kości z tym symbolem z karmnika (pamiętaj, że Automa nie otrzymuje żetonów pożywienia).

**UMIEŚĆ KOSTKĘ** akcji na żetonie celu. Umieść 1 kostkę akcji Automy na bieżącym żetonie celu na planszy celów.

**USUŃ KOSTKĘ** akcji z żetonu celu. Usuń jedną z kostek Automy leżących na bieżącym żetonie celu i odłóż do zasobów Automy. Jeśli na żetonie nie ma żadnych kostek akcji, zignoruj tę akcję.

**AKTYWUJ WSZYSTKIE RÓŻOWE ZDOLNOŚCI.** Aktywuj WSZYSTKIE różowe zdolności z kart ptaków na Twojej planszy gracza (Automa nie podejmuje żadnych działań).

## TWOJA TURA

### BRĄZOWE ZDOLNOŚCI

Automa nie jest objęta działaniem żadnych brązowych zdolności, jakie aktywujesz w swojej turze. Dlatego, jeśli jakaś brązowa zdolność wymagałaby porównania Ciebie i Automy, to Automa przegrywa. Jeśli dzięki tej zdolności mieliby coś zyskać inni gracze (karty, jaja, pożywienie), Automa nie otrzymuje niczego.

## KONIEC RUNDY

### PUNKTOWANIE CELÓW

Aby wyznaczyć posiadaną przez Automę liczbę elementów odpowiadających wymaganiom przedstawionym na bieżącym żetonie celu, należy dodać do siebie wartość bazową (przedstawioną na karcie punktowania celów) i liczbę kostek akcji na bieżącym żetonie celu. Wartość bazowa stanowi najmniejszą liczbę elementów danego typu, jakie Automa może posiadać.

Wartość bazową oblicza się, używając karty punktowania celów danej rundy. Dopasuj typ celu z bieżącego żetonu celu do odpowiedniego symbolu na karcie. Do tej liczby dodaj liczbę kostek akcji Automy leżących na bieżącym żetonie celu. Podobnie jak w przypadku prawdziwych graczy, aby Automa mogła zdobyć punkty, liczba posiadanych przez nią wymaganych elementów musi być większa od 0. *Uwaga! Automa nie może przekroczyć liczby 5 w przypadku celu Ptaki w siedlisku określonego rodzaju.*

**TYP CELU**      **WARTOŚĆ BAZOWA**

**KOSTKI AKCJI AUTOMY**

Użyj jednej z kostek akcji Automy do zaznaczenia jej miejsca w rankingu na planszy celów (lub liczby elementów – na drugiej stronie planszy). Zdejmij kostki akcji z żetonu celu (jeśli takie są) i odłóż do zasobów Automy.

Jeśli było to punktowanie celu po rundzie 4, przejdź do końcowego punktowania.

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

## PRZYGOTUJ TALIE AUTOMY

Odwróć kartę licznika rund tak, aby widoczna była następna runda, a strzałka była skierowana w prawo.

Odłóż do pudełka kartę Automy z adnotacją „Usuń po rundzie X”, jeśli wskazana runda X właśnie się zakończyła. Przetasuj talię Automy i połóż ją obok karty licznika rund.

## KARTA PUNKTOWANIA CELÓW

Umieść kartę punktowania celów przeznaczoną na następną rundę obok nowego bieżącego żetonu celu.

## KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Na wynik końcowy Automy składają się:

- punkty wskazane na planszy celów,
- punkty nadrukowane na odkrytych kartach ptaków,
- 3, 4 albo 5 punktów za każdą zakrytą kartę ptaka (w zależności od wybranego poziomu trudności),
- 1 punkt za każde posiadane jajo.

*Uwaga! Automa nie otrzymuje punktów ze swojej karty bonusowej.*

W przypadku remisu zakłada się, że Automa ma 2 żetony pożywienia.

## POZIOMY TRUDNOŚCI

Możesz dostosować poziom trudności rozgrywki do swoich potrzeb, zmieniając liczbę punktów, jakie Automa otrzymuje za każdą zakrytą kartę ptaka:

Sokolę:	3 punkty
Sokół:	4 punkty (standardowa trudność)
Zabójczy sokół:	5 punktów

Ponadto do talii Automy możesz dodać kartę *Towarzystwo Automubon*, aby zwiększyć współzawodnictwo o realizację celów.

  
**Automa  
Factory**

**STONEMAIER  
GAMES**

©2019 Stonemaier LLC.  
Wingspan (Na skrzydłach)  
to znak towarowy Stonemaier LLC.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.