

КРЫЛЬЯ АВТОМА

Автор: Дэвид Дж. Стагли

При участии Мортена Монрага Педерсена, Лайнса Дж. Хаттера, Яна Шрёдера и Ника Шоу

ПРЕДИСЛОВИЕ

Если у вас нет времени, возможности или желания собрать компанию, чтобы поиграть вместе, не переживайте — мы позаботились об этом. Данные правила позволят вам сыграть в «Крылья» против виртуального соперника по имени Автома.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: в переводе с итальянского «Automa» означает «автомат» — дело в том, что впервые Автому мы придумали для игры «Виноделие», действие которой происходит в Италии.

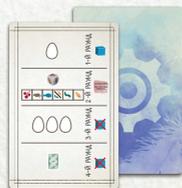
АВТОМА

Ознакомьтесь с правилами обычной игры, прежде чем приступать к одиночной. Играя против Автомы, придерживайтесь правил обычной игры, Автома же играет по своим:

- У неё нет заповедника.
- Она не получает жетонов корма.
- Автома собирает птиц и яйца, но использует их только для финального подсчёта очков.
- Ей не нужно ни за что «платить».
- Она не получает наград ни за какие свойства птиц.

СОСТАВ ИГРЫ

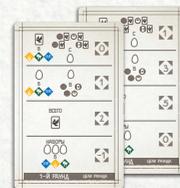
- 11 карт Автомы (включая 1 карту экспертного уровня сложности Автомайер).



- 2 карты-памятки.



- 2 карты целей раундов.



- Карта раундов.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре против Автомы рекомендуем пользоваться зелёной стороной планшета целей.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: нам больше нравится зелёная сторона, потому что она усиливает взаимодействие игрока с Автомой. Но голубой стороной тоже можно пользоваться.

Выдайте Автоме 8 фишек действия одного цвета. Если не хотите пользоваться картой экспертного уровня сложности Автомайер, уберите её в коробку. Перемешайте колоду карт Автомы и положите её взакрытую в зоне досягаемости. Слева положите карту раундов так, чтобы надпись «1-й раунд» легко читалась, а стрелка под ней указывала вправо.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: карта раундов используется, чтобы напоминать вам о нужной секции при проверке карты Автомы. Пользоваться ею необязательно.

Прежде чем сдать карты бонусов себе, сдайте и откройте одну за Автому. Если это карта «Владелец питомника» или «Птицелов-любитель», либо если внизу карты не указано (X% карт), верните её в колоду и возьмите другую. Продолжайте, пока не найдёте подходящую карту, затем перемешайте колоду и продолжите подготовку к игре.

Положите карту целей раундов стороной «1-й раунд» вверх, рядом с жетоном цели 1-го раунда.

Выберите уровень сложности по указаниям на с. 4 «Уровни сложности».

Первый ход всегда делаете вы.



КАРТЫ АВТОМЫ

Каждая карта Автомы разделена на 4 секции, по одной на каждый раунд. Для текущего раунда используется только соответствующая секция, остальные игнорируются.

В каждой секции изображены один или несколько символов (расшифрованы на следующей странице), обозначающие действие(я), которые Автома выполняет в свой ход.



ХОД АВТОМЫ

В ход Автомы возьмите карту из её колоды и положите в открытую вверх предыдущей сыгранной карты Автомы так, чтобы стрелка текущего раунда на карте раундов указывала на новую карту. Выполните действия, отмеченные символами действий в соответствующей секции, остальные игнорируйте.



В данном примере Автома выполняет действие «Взять карты птиц», затем убирает фишку действия с жетона цели 3-го раунда, если она там есть.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: выполняя действия «Взять карты птиц» и «Сыграть птицу», описанные далее, Автома берёт 1 карту птицы и сбрасывает остальные, однако в каждом случае выбирает карту по-разному.

 **ВЗЯТЬ КАРТЫ ПТИЦЫ:** сбросьте ВСЕ 3 карты в авиарии. Возьмите 1 карту из колоды птиц и взакрытую добавьте в запас Автомы. В конце игры закрытые карты принесут ей 3, 4 или 5 очков в зависимости от выбранного уровня сложности (4 очка на нормальном уровне сложности).

 **СЫГРАТЬ ПТИЦУ:** из карт в авиарии возьмите ВСЕ, которые соответствуют требованиям карты бонуса Автомы.

Из этих карт Автома оставляет одну с наибольшим количеством очков. Если таких карт несколько, можно оставить любую. Выложите её в открытую в запас Автомы и сбросьте остальные. В конце игры открытые карты приносят Автоме столько очков, сколько на них указано.

Например, если у Автомы карта бонуса «Картограф», дающая награду за птиц с географическими терминами в названиях, она выбирает все карты птиц по этому принципу, затем в открытую добавляет самую ценную карту в свой запас, а остальные сбрасывает.

Если НИ ОДНА из карт не соответствует требованиям, возьмите 1 карту птицы взакрытую и также взакрытую добавьте в запас Автомы. В конце игры закрытые карты принесут ей 3, 4 или 5 очков в зависимости от выбранного уровня сложности (4 очка на нормальном уровне сложности).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: не беспокойтесь о том, что Автома собирает птиц и яйца быстрее вас. Количество собранных ею яиц будет сравниваться с тем, что собрали вы, а также с картами подложенными под карты и запасённым вами кормом. Точно так же собранные ею птицы будут учитываться против полученных вами дополнительных очков за карты бонусов.

 **ПОЛОЖИТЬ ЯЙЦА:** выдайте Автоме по 1 фигурке яйца из общего запаса за каждый символ яйца в секции текущего раунда.

 **ПОЛУЧИТЬ КОРМ:** если на всех кубиках в кормушке одинаковые грани, уберите оставшиеся кубики и бросьте все 5 кубиков в кормушку, чтобы пополнить её.

Используйте табличку  в секции текущего раунда: глядя на неё в порядке слева направо, выберите первую доступную грань в кормушке и сбросьте ВСЕ кубики с такой гранью. Не забывайте, что Автома на самом деле не получает корм из запаса.

 **ПОСТАВЬТЕ ФИШКУ НА ПЛАНШЕТ ЦЕЛЕЙ:** поставьте фишку действия Автомы на жетон цели текущего раунда.

 **УБЕРИТЕ ФИШКУ С ПЛАНШЕТА ЦЕЛЕЙ:** уберите фишку действия Автомы с жетона цели текущего раунда и верните в её запас. Если фишек действия на жетоне цели нет, игнорируйте это действие.

 **АКТИВИРУЙТЕ РОЗОВЫЕ СВОЙСТВА:** активируйте ВСЕ розовые свойства птиц в вашем заповеднике (Автома не делает ничего).

ВАШ ХОД

КОРИЧНЕВЫЕ СВОЙСТВА

Все коричневые свойства, которые вы применяете в свой ход, никак не распространяются на Автому. Таким образом, свойства, требующие сравнить ваши достижения с Автомой, трактуют результат в вашу пользу. Если по правилам соперник должен что-то получить, Автома не получает ничего.

КОНЕЦ РАУНДА

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ЦЕЛИ РАУНДА

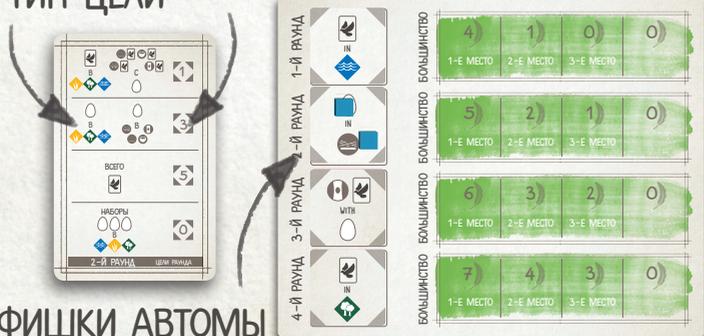
Количество целевых предметов Автомы подсчитывается исходя из базового значения (указано на карте целей раунда), к которому добавляются любые фишки на жетоне цели текущего раунда.

Базовое значение – это минимальное количество целевых предметов, которое будет у Автомы.

Для текущего раунда: сопоставьте символы на карте целей раунда с жетоном цели раунда и определите базовое значение. К этому значению добавьте количество фишек действия, выставленное Автомой на жетон цели (если есть). Как и в вашем случае, результат Автомы должен быть больше 0, чтобы цель считалась выполненной.

Примечание: при выполнении цели «Птицы в указанном ареале» результат Автомы не может быть больше 5 птиц.

ТИП ЦЕЛИ БАЗОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ



ФИШКИ АВТОМЫ

Используйте одну из фишек действия Автомы, чтобы отметить занятое ею призовое место (или результат, если пользуетесь другой стороной) на планшете целей. Уберите все фишки действия Автомы с жетона цели и верните ей в запас.

Если вы только что подсчитали результаты 4-го раунда, переходите к финальному подсчёту очков.

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ АВТОМЫ

Переверните карту раундов так, чтобы был виден следующий раунд, а его стрелка указывала направо.

Уберите в коробку карты Автомы, на которых указано «убрать после X раунда» (X – завершившийся раунд).

Перемешайте колоду Автомы и положите рядом с картой раундов.

ВЫЛОЖИТЕ КАРТУ ЦЕЛЕЙ РАУНДОВ

Положите соответствующую карту целей раундов рядом с жетоном цели следующего раунда.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

При подсчёте начисляйте Автоме:

- Очки за выполнение целей раундов, как указано на планшете целей.
- Очки на каждой из открытых карт птиц Автомы.
- 3, 4 или 5 очков за каждую закрытую карту птицы Автомы в зависимости от уровня сложности игры.
- По 1 очку за каждое положенное ею яйцо.

Примечание: Автома не получает очки за свою карту бонусов.

В случае ничьей считается, что у Автомы осталось 2 жетона корма для определения победителя.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Вы можете настроить уровень сложности Автомы под свой стиль игры, изменив то, сколько очков она будет получать за свои закрытые карты птиц.

Птенец:	3 очка
Орёл:	4 очка (обычная сложность)
Беркут:	5 очков

Вы можете добавить карту Автомайер в колоду Автомы, чтобы усилить соперничество за цели раундов.

