

WINGSPAN

AUTOMA

Autori David J. Stadli

Morten Monrad Pedersen, Lajos J. Huter, Jan Šreder, Nik Šo

UVOD

Kada nemate vremena, mogućnosti ili želite da okupite društvo, ne brinite - imamo rešenje za vas. Ova pravila vam omogućavaju da igrate Wingspan protiv veštačkog protivnika, zvanog Automa.

NAPOMENA AUTORA: Naš veštački protivnik je dobio ime po italijanskoj reči za „automat“, jer je prva igra za koju smo ga napravili bila Viticulture, čija je radnja smeštena u Italiji.

AUTOMA

Pre čitanja pravila za Automu treba da se upoznate sa pravilima igre u više igrača. Kada igrate protiv Autome, vi ćete se uvek pridržavati pravila za više igrača. Automa, međutim, ne igra po pravilima.

- Automa neće dobiti tablu za igrača.
- Automa neće uzimati hranu.
- Automa će sakupljati ptice i jaja, koje će se koristiti samo za bodovanje na kraju igre.
- Automa ne mora ništa da „plača“.
- Automa ne može da koristi sposobnosti ptica.

KOMPONENTE

- 11 automa karata (uključujući jednu kartu ekspertskog nivoa, Automatsko društvo)



- 2 karte sa kratkim pregledom akcija



- 2 karte za bodovanje ciljeva



- 1 karta za obeležavanje rundi



POSTAVKA

Kada igrate protiv Autome, preporučujemo vam da koristite zelenu stranu table sa ciljevima.

NAPOMENA AUTORA: Preporučujemo zelenu stranu table za ciljeve, jer ona pojačava interakciju između vas i Autome. Možete da koristite i plavu stranu služeći se istim pravilima.

Automa dobija 8 akcionalih kocaka u jednoj boji. Ako nećete da koristite ekspertsку kartu, Automatsko društvo, vratite je u kutiju. Promesajte automa karte i postavite ih, licem prema dole, nadohvat ruke. Ovo je automa špil. Postavite kartu za obeležavanje rundi, levo od automa špila, okrenutu tako da se vidi 1. runda, a da strelica pokazuje udesno.

NAPOMENA AUTORA: Karta za obeležavanje rundi vam služi da pratite koji deo automa karte se koristi u toj rundi. Njena upotreba nije obavezna.

Pre nego što sebi podelite bonus karte, izvucite i otkrijte jednu za Automu. Ako je bonus karta Uzgajivač ili Ornitolog amater ili ako u dnu karte nema (x% karata), vratite je u špil i izvucite drugu. Ponovite proces koliko god puta da je potrebno, a zatim promesajte špil bonus karata pre nego što nastavite sa postavkom.

Postavite kartu za bodovanje ciljeva, tako da se vidi 1. runda, a pored pločice sa ciljem za 1. rundu.

Izaberite nivo težine kao što je opisano u poglavlju „Nivo težine“ na 4. strani.

Vi uvek igrate prvi!



EKSPERT ZA SVAŠTOJEDE

Ptice koje jedu 🍎

2 PO PTICI

Svaka ptica sa 🍎 simbolom. Ptica može da ima i druge simbole ali mora da ima džoker simbol.

(16% karata)



AUTOMA KARTE

Svaka automa karta je podeljena na četiri dela, po jedan za svaku rundu. Za tekuću rundu koristite samo odgovarajući deo. Ostali delovi se zanemaruju.

Svaki deo sadrži jedan ili više simbola (opisanih na sledećoj strani) koji predstavljaju akciju ili akcije koje će Automa odigrati tokom svog poteza.



AUTOMIN POTEZ

Na Autominom potezu, izvucite jednu kartu iz automa špila i postavite je licem prema gore preko karata koje su već u igri (ako ih ima), tako da budu u ravni sa kartom za obeležavanje rundi. Strelica ukazuje na deo karte koji će Automa koristiti u tom potezu. Pogledate značenje svakog simbola u pravilima na ovoj strani i odigrajte akcije. Preostala tri dela karte se ignoriru u tom potezu.



U ovom primeru Automa će odigrati akciju VUCI KARTU i zatim će skloniti akcionu kocku (ako je ima) sa pločice cilja za tekuću rundu.

NAPOMENA AUTORA: Prve dve opisane akcije, VUCI KARTU i ODIGRAJ PTICU, omogućavaju Automi da uzme jednu pticu i odbaci druge. Svaka akcija, međutim, koristi drugačiji metod odabira karata.

VUCI KARTU: Odbacite SVE karte okrenute licem prema gore sa postolja. Izvucite jednu kartu sa špila i postavite je licem prema dole, u Automine zalihe, a da je ne pogledate. Ptice okrenute licem prema dole vrede 3, 4 ili 5 poena na kraju igre, u zavisnosti od nivoa težine koji ste izabrali (4 poena za normalnu težinu).

ODIGRAJ PTICU: Od tri karte sa postolja odvojite SVE koje ispunjavaju uslov Automine bonus karte.

Od ovih karata, Automa će zadržati samo jednu kartu i to onu koja donosi najviše poena. Ako postoji više karata koje donose isti broj poena nije bitno koju će Automa da zadrži. Postavite je licem prema gore u Automine zalihe, a ostale odbacite. Ptice okrenute licem prema gore na kraju igre vrede onoliko poena koliko je obeleženo na njima.

Na primer, ako je Automina bonus karta Kartograf, koji donosi poene za ptice koje imaju geografske pojmove u imenu, pokupili bi sve ptice koje ispunjavaju ovaj uslov. Zatim bi odabrali onu koja donosi najviše poena i stavili je licem prema gore u Automine zalihe, a ostale karte odbacili.

Ako NIJEDNA karta sa postolja ne ispunjava uslov izvucite jednu kartu sa vrha špila i postavite je licem prema dole, u Automine zalihe, a da je ne pogledate. Ptice okrenute licem prema dole vrede 3, 4 ili 5 poena na kraju igre, u zavisnosti od nivoa težine koji ste izabrali (4 poena za normalnu težinu).

NAPOMENA AUTORA: Nemojte da vas brine to što Automa sakuplja ptice i jaja brže nego što vi možete. Automa neće dobiti poene od podvučenih karata, sačuvane hrane i bonus karata.

POLOŽI JAJE: Za svaki simbol jajeta koji se nalazi u delu karte za tekuću rundu stavite jedno jaje u Automine zalihe.

UZMI HRANU: Ako sve kockice u hranilici pokazuju isti simbol, uzmite svih pet kockica i ubacite ih u hranilicu.

Koristeći šablon u delu za tekuću rundu, krenite sa leva na desno i utvrđite prvi dostupni simbol u hranilici. Uklonite SVE kockice sa tim simbolom iz hranilice (imajte na umu da Automa zapravo ne uzima hranu iz zaliha).

POSTAVI KOCKU ZA KRAJ RUNDE: Postavite jednu Autominu akcionu kocku na pločicu sa ciljem tekuće runde.

X UKLONI KOCKU ZA KRAJ RUNDE: Uklonite jednu Autminu akcionu kocku koja se nalazi na pločici sa ciljem tekuće runde i vratite je u Automine zalihe. Ako na pločici nema ni jedne akcione kocke, zanemarite ovu akciju.

AKTIVIRAJTE RUŽIČASTE SPOSOBNOSTI: Aktivirajte SVE ružičaste sposobnosti vaših ptica (Automa ne radi ništa).

NA VAŠEM POTEZU

SMEĐE SPOSOBNOSTI

Automa ne učestvuje u igri kada aktivirate smeđe sposobnosti ptica. Prema tome, svaki put kada treba da se uporedite sa Automom, vi pobedujete. Ako bi po pravilima za više igrača drugi igrač trebao nešto da dobije, Automa ne dobija ništa.

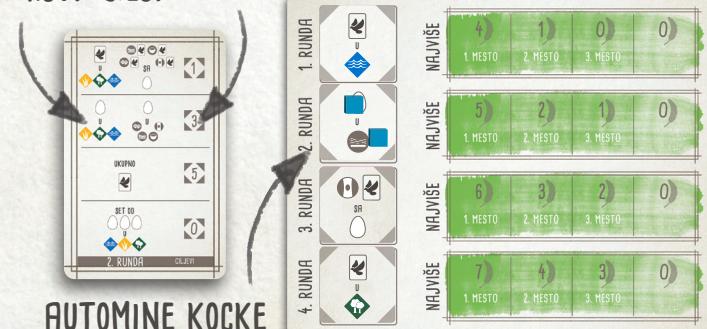
KRAJ RUNDE

BODOVANJE CILJEVA NA KRAJU RUNDE

Automin rezultat za bodovanje cilja na kraju runde izračunava se tako što se saberi osnovna vrednost (prikazana na karti za bodovanja ciljeva) i sve akcione kocke na pločici cilja. Osnovna vrednost predstavlja najmanji rezultat koji Automa može da ostvari.

Koristeći kartu za bodovanje ciljeva za tekuću rundu, podesite pločicu cilja trenutne runde sa simbolima na karti da biste pronašli osnovnu vrednost. Ovoj vrednosti dodajte broj akcionih kocki koje Automa ima na ovoj pločici cilja (ako ih ima). Kao i vi, Automa mora da ima bar jedan traženi predmet da bi dobila bodove za taj cilj. Napomena: Kada se boduje cilj „ptice u određenom staništu“ Automa ne može da ima više od 5 ptica.

VRSTA CILJA OSNOVNA VREDNOST



AUTOMINE KOCKE

Iskoristite jednu od Autominih akcionih kocki da označite njen mesto na tabli sa ciljevima (ili da označite njen rezultat kada se koristi alternativna strana table sa ciljevima). Vratite sve akcione kocke sa pločice cilja u Automine zalihe.

Ako ste upravo završili bodovanje četvrte runde pređite na bodovanje na kraju igre.

PRILAGOĐAVANJE AUTOMA ŠPILA

Okrenite kartu za obeležavanje rundi tako da bude vidljiva sledeća runda, a strelica da pokazuje udesno.

Sklonite (i vratite u kutiju) svaku kartu Autome na kojoj se navodi „ukloni nakon runde“ za rundu koju ste upravo završili. Promenjajte Automin špil i stavite ga pored karte za obeležavanje rundi.

POSTAVITE KARTU BODOVANJA CILJEVA NA KRAJU RUNDE

Postavite kartu bodovanja ciljeva na kraju runde za sledeću rundu pored pločice cilja za sledeću rundu.

BODOVANJE NA KRAJU IGRE

Da biste izračunali konačni rezultat, Automa dobija:

- poene za postignute ciljeve na kraju runde kao što je prikazano na tabli sa ciljevima.
- poene obeležene na svakoj ptici okrenutoj licem prema gore.
- 3, 4 ili 5 poena za svaku pticu okrenutu licem prema dole, u zavisnosti od nivoa težine koji ste izabrali.
- 1 poen za svako sakupljeno jaje.

Napomena: Automa ne dobija poene za bonus kartu.

U slučaju nerešenog rezultata, smatra se da Automa ima dve neiskorišćene hrane, a da bi pobedili morate imate više neiskorišćene hrane.

NIVO TEŽINE

Možete da prilagodite težinu Autome tako da odgovara vašem stilu igre menjajući broj poena koje Automa dobija za svaku pticu okrenutu licem prema dole.

Orlić: 3 poena

Orao: 4 poena (normalno)

Orlušina: 5 poena

Pored toga, možete dodati karticu Automatsko društvo u špil automa karata da biste povećali njenu konkurentnost za ciljeve na kraju runde.

