

# SRPSKO IZDANJE WINGSPAN

## AUTOMA - PTICE AZIJE

*Autori: David Studley sa Issy Waldrom*

### UVOD

Kada nemate vremena, mogućnosti ili želje da okupite društvo, ne brinite - imamo rešenje za vas. Ova pravila omogućavaju vam 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 Italiju.

### AUTOMA

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

- Automa ne dobija tablu za igrača, početnu hranu i ptice.
- Automa sakuplja ptice, jaja i ponekad hranu, koje se koriste samo za bodovanje na kraju igre.
- Automa ne mora ništa da „plaća“ za akcije koje odigrava.
- Za sve vaše akcije koje uključuju druge igrače, Automa učestvuje samo onako kako je propisano u ovim pravilima.

### KAKO SE KORISTE OVA PRAVILA

Ovde ćete pronaći sva pravila za Automu iz osnovne igre, zajedno sa novim pravilima za Wingspan Ptice Azije. Ako nemate osnovnu igru, deo komponenti koji se ovde pominju neće biti relevantan za vas, a to se posebno odnosi na pločice ciljeva na kraju runde iz osnovne igre.

Kad god igrate protiv Autome, koristićete ili pločice ciljeva i tablu sa ciljevima iz osnovne igre ili pločice ciljeva i duet mapu za Duet varijantu.

Pravila koja se odnose na ciljeve na kraju igre iz osnovne igre uokvirena su zelenom bojom, a pravila za Duet varijantu uokvirena su crvenom bojom.

### KOMPONENTE

Karta za obeležavanje rundi



Karta za obeležavanje duet mape



10 automa karata



Automatizirani savez automa karta (za Duet varijantu)



2 automa bonus karte



3 karte sa pregledom akcija



## POSTAVKA

Automi je potrebna mali deo vašeg stola za njene stvari. Postavite kartu za obeležavanje rundi u sredinu te oblasti okrenutu tako da pokazuje „1. runda“ u vrhu karte.



### DUET VARIJANTA

Postavite kartu za obeležavanje duet mape desno od nje, okrenutu tako da pokazuje „1. runda“ u vrhu karte.

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

Promešajte 10 automa karata, zajedno sa najviše 1 specijalnom automa kartom i postavite ih licem nadole desno od karte (ili karata) za praćenje rundi (i duet mape). Ovo je automa špil.

### DUET VARIJANTA

Za Duet varijantu karta Automazijski savez mora da se umeša u automa špil. Ne koriste se pločice ciljeva za kraj runde:  koji su na ivici mape i  koji nisu na ivici mape.

Automa dobija akcione kocke boje koju ne koristite.

Nasumično odaberite jednu automa bonus kartu koju će Automa koristiti tokom igre.

Automa može da koristi i bilo koju bonus kartu koja ima (X% karata) u dnu karte. Pre nego što sebi podelite bonus karte, izvucite i otkrijte jednu za Automu. Ako bonus karta nema (X% karata) u dnu, vratite je u špil i izvucite drugu. Ponovite proces koliko god puta da je potrebno, a zatim promešajte špil bonus karata pre nego što nastavite sa postavkom.

Napomena: Za bonus kartu Stručnjak za ptice mesojede Automa uzima ptice koje mogu da čuvaju hranu.

Izaberite nivo težine kao što je opisano u poglavlju *Nivoi težine*, na strani 6.



STRASVENI OBOŽAVALAC AZIJSKIH PTICA	
NIVO TEŽINE	PTICE KOJE VREDE
Otkle	2 ili 3 poena
Orao	3 ili 4 poena
Orlušina	4 ili 5 poena

AUTOMA ZADRŽAVA DO 2 DO NJIH (PRVO PRAVNE VREDNOSTI).

(promenljiv % karata)



Samo za Duet varijantu

### KRAJ RUNDE U OSNOVNOJ IGRI

Za pločicu cilja za 1. rundu, postavite odgovarajuću kartu za bodovanje ciljeva pored table sa ciljevima, tako da pokazuje „1. runda“. (pogledajte *Bodovanje ciljeva na kraju runde*, na strani 5).

Vi uvek igrate prvi potez u svakoj rundi, a Automa poslednji.

## AUTOMA KARTE

Svaka automa karta je podeljena na četiri dela, po jedan za svaku rundu. Za tekuću rundu koristićete 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 na svom potezu.

## AUTOMIN POTEZ

Na Autominom potezu, povucite 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 (i duet mape). Strelica ukazuje na deo karte koji će Automa koristiti u tom potezu. Pogledjate značenje svakog simbola u pravilima na ovoj strani i odigrajte akcije. Preostala tri dela karte se ignorišu u tom potezu.


## AUTOMINE AKCIJE

**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 KARTE:** Odbacite SVE karte okrenute licem nagore sa postolja. Povucite jednu kartu sa vrha špila i postavite je licem nadole, u Automine zalihe, a da je ne pogledate. Ptice okrenute licem nadole vrede 3, 4 ili 5 poena na kraju igre, u zavisnosti od nivoa težine koji ste izabrali (4 poena za normalnu težinu).

### DUET VARIJANTA

Svaki put kada Automa odigra ovu akciju, ona će postaviti duet token na mapu (pogledajte *Postavljanje duet tokena*, na strani 6).

 **ODIGRAJ PTICU:** Odvojite SVE karte sa postolja 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 vrede isti broj poena nije bitno koju će Automa zadržati. Postavite je licem nagore u Automine zalihe, a ostale odbacite. Ptice okrenute licem nagore na kraju igre vrede onoliko poena koliko je naznačeno na njima.

Na primer, ako je Automina bonus karta *Kartograf*, koji donosi poene za ptice koje imaju geografske pojmove u imenu, odvojite sve ptice koje ispunjavaju ovaj uslov. Zatim odaberite onu koja donosi najviše poena i stavili je licem nagore u Automine zalihe, a ostale karte odbacite.

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


### DUET VARIJANTA


Svaki put kada Automa odigra ovu akciju, ona će postaviti duet token na mapu (pogledajte *Postavljanje duet tokena*, na strani 6).




U ovom primeru za duet varijantu u toku je 3. runda. Automa će odigrati akciju **VUCI KARTE** i zatim će na osnovu simbola u desnoj koloni odrediti gde treba da postavi duet token.

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

 **POLOŽI JAJA:** 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 sleva nadesno i utvrdite prvi dostupni simbol u hranilici. Uklonite SVE kockice sa tim simbolom iz hranilice (imajte na umu da Automa zapravo ne uzima hranu iz zaliha).

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

### KRAJ RUNDE U OSNOVNOJ IGRI

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

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

## NA VAŠEM POTEZU



Automa ne radi ništa tokom vašeg poteza osim kada aktivirate bezbojne - KADA SE ODIGRA i smeđe - KADA SE AKTIVIRA sposobnosti koje imaju interakciju sa drugim igračem, i to samo na način koji je opisan u ovom odeljku.

### AUTOMINE ZALIHE

Automa će dobijati žetone zaliha kad god aktivirate bezbojnu ili smeđu sposobnost na osnovu kojih bi ona trebala da dobije neki resurs. Kao žetone zaliha koristite bilo koje žetone hrane (vrsta hrane nije bitna).



Kada aktivirate bezbojnu ili smeđu sposobnost, ako Automa treba da dobije neki resurs, dešava se sledeće: Ako mora nešto da plati da bi učestvovala, dajte joj jedan žeton za svaki resurs koji treba da dobije. U suprotnom, dajte joj dva žetona za svaki resurs.

#### 1. PRIMER - KADA SE ODIGRA:

Svi igrači polažu po 2 . Ti polažeš 2 dodatna . Automa dobija 4 žetona zaliha.





#### 2. PRIMER - KADA SE AKTIVIRA:

Svi igrači mogu da odbace po 1  da bi povukli 1  sa vrha špila. Automa dobija 1 žeton zaliha.



Sve što bi trebalo da date Automi prilikom aktiviranja ovih sposobnosti vraćate u zalihu; ona dobija samo žetone zaliha, kao što je gore opisano.





#### 3. PRIMER - KADA SE AKTIVIRA:

Daj 1  iz ruke nekom drugom igraču. Ukoliko to uradiš, vuci 2 . Automa dobija 2 žetona zaliha.



Automa uvek ispunjava sve uslove neophodne za dobijanje koristi od sposobnosti koju ste aktivirali.

#### 4. PRIMER - KADA SE AKTIVIRA:


Vuci 1  sa vrha špila i dodaj je u ruku. Svi ostali igrači vuku po 1  sa vrha špila i dodaju je u ruku ukoliko se u ceni ptice nalazi  ili . Automa dobija 2 žetona zaliha.



**NAPOMENA AUTORA:** Varijanta Automine zalihe osmišljena je da vas navede na to da razmišljate kako bi neke sposobnosti ptica mogle koristiti vašem protivniku. Varijanta Automina riznica (pogledajte stranu 8) pruža alternativan i detaljniji sistem za vrednovanje sposobnosti sa interakcijom. Namera nam je bila da uticaj obe varijante bude veoma suptilan. Efekat će se zaista osetiti samo u partijama u kojim budete koristili sposobnosti koje omogućavaju Automi da dobija resursa od vaših akcija. Nadamo se da smo pravila napisali dovoljno jednostavno i da nećete imati problema da ih savladate.

## SPOSOBNOSTI VAŠIH PTIGA KOJE UKLJUČUJU DRUGE IGRAČE

Sledeća pravila se odnose na to kako Automa reaguje kada aktivirate sposobnost koja uključuje drugog igrača:

- **PROVERITE DA LI NEKI DRUGI IGRAČ IMA NEŠTO:** Kada treba da proverite da li neki drugi igrač ima nešto, broj simbola  na trenutnoj automa karti predstavlja koliko Automa ima toga. Napomena: To znači da ona nikada nema ništa na vašem prvom potezu u svakoj rundi, jer nijedna automa karta još nije okrenuta.
  - » Ako treba da ukradete ili na bilo koji drugi način da dobijete od nekog drugog igrača – Sve što „ukradete“ ili na neki drugi način dobijete od Autome, uzimate iz zaliha.
- **NEKI DRUGI IGRAČ UZIMA ILI MOŽE DA UZME:** Kada neki drugi igrač treba da uzme ili može da uzme nešto, Automa dobija žeton zaliha, kao što je opisano u odeljku Automine zalihe. Automa uvek dobija najveći mogući broj žetona. Napomena: Ovo važi i za druge termine (sačuvaj, vuci, podvuci) koje daju neki resurs nekom drugom igraču.
- **ISKORISTITE SPOSOBNOST PTICE NEKOG DRUGOG IGRAČA:** Kada treba da iskoristite sposobnost ptice nekog drugog igrača, iskoristite sposobnost te vrste bilo koje ptice sa postolja.
- **ISKORISTITE BONUS KARTU NEKOG DRUGOG IGRAČA:** Kada odigrate pticu sa sposobnošću koja vam omogućava da iskoristite bonus kartu nekog drugog igrača, vucite dve bonus karte i postavite ih licem nagore u zalihe. Kada se vaša sposobnost aktivira, bonus karte u zalihama predstavljaju Automine bonus karte.

## KRAJ RUNDE

### DUET VARIJANTA

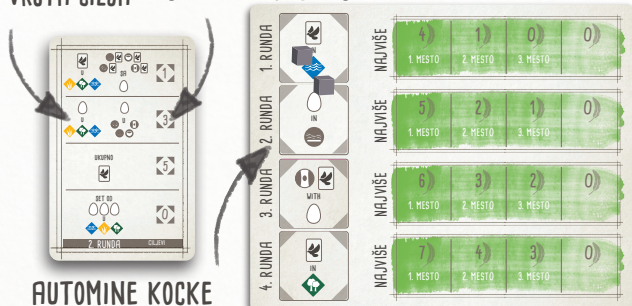
**BODOVANJE DUET CILJEVA ZA KRAJ RUNDE:** Duet ciljevi za kraj runde boduju se kao i u varijanti za više igrača.

### OSNOVNA IGRA

**BODOVANJE CILJEVA NA KRAJU RUNDE:** Automin rezultat za bodovanje cilja na kraju runde izračunava se tako što se saberu osnovna vrednost (prikazana na karti za bodovanje 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, uporedite 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



Iskoristite jednu od Autominih akcionih kocki da označite njeno 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.

### POSTAVLJANJE KARTE ZA BODOVANJE CILJEVA NA KRAJU RUNDE:

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

Ako ste upravo završili bodovanje ciljeva na kraju 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.

### DUET VARIJANTA

Uradite isto sa kartom za obeležavanje duet mape i postavite je desno od karte za obeležavanje rundi.

Sklonite (i vratite u kutiju) sve automa karte na kojima piše „uklonite posle runde“ za rundu koju ste upravo završili. Promešajte automa špil i stavite ga desno od karte (ili karata) za praćenje rundi (i duet mape).

## KRAJ IGRE

### BODOVANJE NA KRAJU IGRE

Pre nego što izračunate konačan rezultat, Automa dobija po 1 jaje za svaka 5, 4 ili 3 žetona zaliha (ili riznice) koje vrati u zalihe, u zavisnosti od nivoa težine koji ste izabrali (Orlič/Orao/Orlušina). Da biste izračunali konačan rezultat, Automa dobija:

- Poene prikazane na svakoj njenoj ptici okrenutoj licem nagore.
- 3, 4 ili 5 poena za svaku pticu okrenutu licem nadole, u zavisnosti od nivoa težine koji ste izabrali (Orlič/Orao/Orlušina).
- 1 poen za svako jaje koje je sakupila.

### DUET VARIJANTA

- Poeni za ciljeve na kraju runde za Duet varijantu bodujete kao što je prikazano na tabli duet mape, uključujući poene za njenu najveću grupu duet tokena.

### OSNOVNA IGRA

- Poeni za ciljeve na kraju runde bodujete kao što je prikazano na tabli sa ciljevima.

*Napomena: Automa ne dobija poene od njene bonus karte.*

U slučaju nerešenog rezultata, Automa je pobednik ako ima više preostalih žetona nego što vi imate neiskorišćene hrane.

## NIVOI TEŽINE

Možete da prilagodite težinu Autome tako da odgovara vašem stilu igre menjajući broj poena koje Automa dobija za ptice okrenute licem nadole i žetone zaliha (ili riznice).

	ORLIĆ	ORAO (NORMALNI)	ORLUŠINA
Na kraju igre: žetoni zaliha (ili riznice)	1 jaje/5 žetona	1 jaje/4 žetona	1 jaje/3 žetona
Na kraju igre: karte ptica okrenute licem nadole	3 poena	4 poena	5 poena

## POSTAVLJANJE DUET TOKENA

Kad Atoma odigra akciju VUCI KARTE ili ODIGRAJ PTICU, ona će postaviti i duet token na duet mapu. Ona ignoriše sva ograničenja u vezi sa odigranom pticom i umesto toga koristi simbole u desnoj koloni karte za praćenje duet mape i pravila opisana u nastavku.

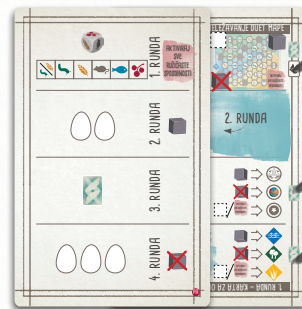
Automa ne dobija bonus ako postavi duet token na bonus polje. Ona nikada ne može da postavi više od jednog tokena po potezu, niti više od 15 tokena po igri.

## KRETANJE PO DUET MAPI

Prilikom odlučivanja gde će Automa postaviti duet token, simbol u desnoj koloni automa karte, koji je poravnata sa odeljkom mape na karti za praćenje duet mape, određuje redosled provere polja na mapi. Ovo se naziva **kretanje po duet mapi**.

Svaki od četiri ugla slike duet mape, koja se nalazi na karti za praćenje duet mape, sadrži jedan od četiri moguća simbola (jedna mogućnost je da nema simbola, ali ćemo u to tretirati kao simbol).

Počevši od naznačenog ugla mape, Automa će proveriti svako polje u tom redu dok ne stigne do druge strane mape. Zatim će se vratiti na stranu sa koje je počela, preći u sledeći red (nagore ili nadole, u zavisnosti od toga da li je počela od gornjeg ili donjeg reda mape) i proveriti svako polje u tom redu, nastavljajući tako dok ne pronađe polje na koje će postaviti svoj duet token.



ODELJAK MAPE

ODELJAK TIPA

ODELJAK STANIŠTA



Na primer, na vrhu automa karte nema simbola. Na karti za praćenje duet mape oznaka za „nema simbola“ nalazi se u gornjem desnom uglu, tako da će Automa tražiti odgovarajuće polje počevši od polja u gornjem desnom uglu duet mape. Odatle će proveravati, zdesna nalevo, duž gornjeg reda, da li postoji odgovarajuće polje. Zatim, ukoliko ga ne pronađe, vraća se na krajnje desno polje sledećeg reda, i nastavlja da traži, zdesna nalevo, duž tog reda. Ovo se nastavlja sve dok ne nađe odgovarajuće polje.

## POSLE AKCIJE ODIGRAJ PTICU



Nakon završetka akcije ODIGRAJ PTICU, Automa će postaviti duet token na duet mapu na osnovu trenutne pločice cilja za kraj runde.

Na osnovu odeljka mape na karti za praćenje duet mape, ona će se **kretati po duet mapi** dok ne pronađe slobodno polje koje povećava njen rezultat za bodovanje cilja na kraju trenutne runde i postaviće jedan od svojih duet tokena na to polje.

*Napomena: Ako nijedno polje ne povećava njen rezultat za bodovanje cilja, Automa će jednostavno postaviti token na prvo slobodno polje, ignorišući cilj na kraju runde.*

## POSLE AKCIJE VUCI KARTU





Nakon završetka akcije VUCI KARTU, Automa će postaviti duet token na duet mapu na osnovu karte za praćenje duet mape.

Na osnovu odeljka mape na karti za praćenje duet mape, ona će se **kretati po duet mapi** dok ne pronađe slobodno polje koje odgovara kombinaciji staništa i tipa naznačenoj na karti za praćenje duet mape i postaviće jedan od svojih duet tokena na to polje.

Da bi odredila stanište i tip polja, uporedite simbole duž desne kolone automa karte sa kartom za praćenje duet mape, na sledeći način:

- Uporedite simbol koji se poklapa sa odeljkom tipa na karti za praćenje duet mape da biste odredili tip polja (gnezdo, hrana ili drugo)
- Uporedite simbol koji se poklapa sa odeljkom staništa na karti za praćenje duet mape da biste odredili stanište (livadska, močvarna ili šumska oblast).

Automa može da postavi duet token samo na polja sa ispravnom kombinacijom tipa i staništa.

Koristeći primer na prethodnoj strani, simbol koji se poklapa sa odeljkom tipa je , kao što je prikazano na karti za praćenje duet mape. To znači da Automa mora da izabere polje sa hranom. Simbol koji se poklapa sa odeljkom staništa je , pa ona mora da izabere polje u šumskoj oblasti. Stoga, Automa može da postavi duet token samo na polja sa hranom u šumskoj oblasti.

Ako Automa ne uspe da pronađe slobodno polje sa ispravnom kombinacijom tipa i staništa, neće ga ni postaviti.

## AUTOMINA RIZNICA

Automina riznica može da se igra sa bilo kojom kombinacijom ekspanzija. Međutim, njen uticaj je manji kada ima manje ptica sa sposobnostima koje omogućavaju protivnicima da dobijaju resurse na vašem potezu.

Automa će dobijati žetone riznice svaki put kada aktivirate smeđe i bezbojne sposobnosti koje daju resurse i drugim igračima. Kao žetone riznice koristite bilo koje žetone hrane (vrsta hrane nije bitna).

Kada koristite Autominu riznicu ne možete koristiti pravilo Automine zalihe.

## NA VAŠEM POTEZU

**SMEĐE I BEZBOJNE SPOSOBNOSTI:** Prilikom aktiviranja smeđih i bezbojnih sposobnosti ptica, Automa učestvuje na opisani način. Svaki put kada Automa u zamenu treba da dobije ili izgubi određeni resurs, dešava se sledeće:

- Umesto svake 🍌 ili 🍷 koju treba da dobije, Automa dobija **1** žeton riznice iz zaliha. Za svaku 🍌 ili 🍷 koju bi izgubila, Automa vraća **1** žeton riznice u zalihe.
- Umesto svakog 🍷 koji treba da dobije, Automa dobija **2** žetona riznice iz zaliha. Za svaki 🍷 koji bi izgubila, Automa vraća **1** žeton riznice u zalihe.  
*Napomena: Nektar se koristi u ekspanziji Ptice Okeanije.*
- Umesto svake 🍷 koju treba da dobije, Automa dobija **2** žetona riznice iz zaliha. Za svaku 🍷 koju bi izgubila, Automa vraća **1** žeton riznice u zalihe.
- Umesto svakog 🍷 koje treba da dobije, Automa dobija **3** žetona riznice iz zaliha. Za svako 🍷 koje bi izgubila, Automa vraća **2** žetona riznice u zalihe.
- Umesto svake bonus karte koju treba da dobije, Automa dobija **6** žetona riznice iz zaliha.

Kada treba da date neki resurs Automi, taj resurs vratite u zalihe, a ona dobija odgovarajući broj žetona riznice.

Kada Automa dobije priliku da sačuva hranu ili da podvuče pticu, ona umesto toga dobija 3 žetona riznice iz zaliha.

### 5. PRIMER - KADA SE AKTIVIRA:

Svi igrači mogu da podvuku 1 🍷 iz ruke i/ili sačuvaju 1 🍷 iz ličnih zaliha.

Automa dobija 6 žetona (3 za povlačenje i 3 za čuvanje) i vraća 2 žetona (1 za 🍷 i 1 za 🍷).



Iako Automa može da bira vrstu resursa, ona uvek bira 🍷

### 6. PRIMER - KADA SE ODIGRA:

Povuci 2 nove bonus karte i zadrži 1. Ostali igrači mogu da odbace bilo koja 2 resursa (🍷 ili 🍷) da urade isto.

Automa dobija 6 žetona riznice za bonus karte i vraća 2 žetona za 2 🍷.



Napomena: Automa neće koristiti nijednu sposobnost koja bi dovela do toga da izgubi više žetona, nego što bi ih dobila.

### 7. PRIMER - KADA SE AKTIVIRA:

Svi igrači mogu da odbace po 1 🍷. Svaki igrač koji je odbacio 🍷 uzima 1 🍷 iz zaliha.

Automa ne radi ništa jer bi trebalo da uzme 1 žeton za 🍷, ali i da vrati 2 za 🍷.



Mala fregata je karta iz ekspanzije Ptice Okeanije.

## ZASLUGE

Autor pravila za Wingspan Automu iz osnovne igre je David Studley, a pomogli su mu Morten Monrad Pedersen, Lines J. Hutter, Jan Schröder i Nick Shaw.

