

# 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.

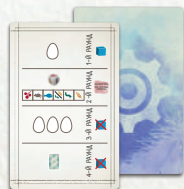
## АВТОМА

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**

РАУНД	ТИП ЦЕЛИ	БАЗОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ	1-Е МЕСТО	2-Е МЕСТО	3-Е МЕСТО
1-й РАУНД	IN	4	1	0	0
2-й РАУНД	IN	5	2	1	0
3-й РАУНД	WITH	6	3	2	0
4-й РАУНД	IN	7	4	3	0

### 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.

