

NA SKRZYDŁACH

PTAKI AMERYK AUTOMA

Autor: David Studley

Ta instrukcja aktualizuje dotychczasowe zasady gry z Automą tak, aby umożliwić rozgrywkę 1-osobową z dodatkiem *Ptaki Ameryk*.

ZAWARTOŚĆ

12 małych kart akcji kolibra Automy



2 karty podsumowania



karta bonusu Automy
(Zaklinacz kolibrów)



mała karta licznika rund



2 karty punktowania celów



ZMIANY W ZASADACH GRY Z AUTOMĄ

Wszystkie zasady gry z Automą z gry podstawowej i z dodatku *Ptaki Azji* obowiązują również w rozgrywce z tym dodatkiem, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.



ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

KARTY AKCJI KOLIBRA AUTOMY. Dodatek zawiera zestaw małych kart, których używa się w rozgrywce z kolibrami. Zestaw kart akcji kolibra Automy składa się z 10 kart używanych na standardowym poziomie trudności i 2 kart używanych w razie zmiany poziomu trudności.

POZIOM TRUDNOŚCI. Przygotuj 10 kart akcji kolibra Automy używanych na standardowym poziomie trudności, a następnie wprowadź poniższe zmiany w zależności od wybranego poziomu trudności:

ORŁĘ	Zastąp kartę „9” kartą oznaczoną „9 Orłę”.
ORZEŁ	Nic nie zmieniaj.
SZYBUJĄCY ORZEŁ	Zastąp kartę „10” kartą oznaczoną „10 Szybujący orzeł”.

Dwie niewykorzystane karty odłóż do pudełka.

Małą kartę licznika rund połóż w pobliżu talii Automy tak, aby móc przeczytać napis „Runda 1”. Potasuj 10 kart akcji kolibra Automy i połóż je w formie zakrytego stosu po prawej stronie małej karty licznika rund.

PLANSZETKA Z TORAMI KOLIBRÓW. Przygotuj dla Automy losową planszетkę z torami kolibrów i umieść 5 znaczników na odpowiednich polach oznaczonych S-T-A-R-T.

KARTA BONUSOWA AUTOMY. Przydziel Automie kartę bonusową Zaklinacz kolibrów albo losową kartę spośród kart bonusowych Automy z innych dodatków.

Innym sposobem jest przydzielenie Automie dowolnej karty bonusowej, na której u dołu widnieje napis „X% kart”. Nie może to być żadna z kart bonusowych z tego dodatku, ponieważ nie mają one takiego napisu.



CELE. Jeśli wśród celów znajduje się cel *Punkty za kolibry*, *Suma limitów jaj* albo któryś z celów z pojedynczym symbolem grupy kolibrów, użyj zielonej strony planszy celów. Te cele nie są spójne z zasadami punktowania na niebieskiej stronie planszy celów w rozgrywce z Automą.

ZMIANY W TURZE AUTOMY

AKCJA KOLIBRA AUTOMY. W każdej turze Automy po pełnym rozpatrzeniu karty Automy (zgodnie ze standardowymi zasadami Automy) dobierz 1 kartę ze stosu kart akcji kolibra Automy. Połóż ją odkrytą, dopasowując jej ułożenie do aktualnej małej karty licznika rund zgodnie ze wskazaniem strzałki.

Tak jak karty Automy każda karta akcji kolibra 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.

Jeśli sekcja wskazana dla danej rundy przedstawia deszczowy dzień, **nic się nie dzieje**.



W przeciwnym razie Automa wykonuje akcję kolibra w następujący sposób:

1. Przenieś 1 kartę kolibra na inne pole na planszy ogrodu zgodnie ze wskazaniem strzałki.
2. Przesuń o 1 pole znacznik na planszecie Automy na torze odpowiadającym przeniesionemu kolibrowi.
 - a. Jeśli znacznik znajdzie się na polu z symbolem , przesuń go o jeszcze 1 pole.
 - b. Jeśli znacznik miałby znaleźć się poza torem, pozostaw go na ostatnim polu i przesuń znacznik na torze z prawej. Jeśli znacznik znajduje się na torze najbardziej z prawej, przesuń znacznik na torze najbardziej z lewej.

UWAGA! Powyższy opis dotyczy tylko tury Automy. Jeśli Automa miaaby zyskać akcję kolibra dzięki zdolności ptaka w Twojej turze, zdobywa znaczniki zasobów zgodnie z zasadami działania magazynu Automy (albo znaczniki zapasów zgodnie z zasadami wariantu Zapasy Automy).

OD AUTORA. Nie martw się, że Automa szybciej przesuwa się po torach kolibrów niż Ty. Punkty z torów muszą jej zrekompensować wszystkie inne korzyści, które Ty zdobywasz z akcji kolibra.

ZDOLNOŚCI PTAKÓW WPŁYWAJĄCE NA INNEGO GRACZA

Poniższe zasady opisują czynności, jakie Automa wykonuje, gdy aktywujesz zdolności „GDY ZAGRYWASZ”, „GDY AKTYWUJESZ” lub „KONIEC RUNDY”, które dotyczą innego gracza:

1. SPRAWDŹ, CZY INNY GRACZ MA OKREŚLONY ELEMENT, ALBO ILE MA DANYCH ELEMENTÓW.

Liczba kostek akcji Automy na aktualnym żetonie celu wskazuje, ile Automa ma danych elementów.

TRYB DUETU. W rozgrywce z mapą duetu z dodatku *Ptaki Azji* liczba symboli na aktualnej karcie Automy wskazuje, ile Automa ma danych elementów.

UWAGA! W obu przypadkach Automa nie będzie miała żadnych elementów w Twojej 1. turze każdej rundy.

2. INNY GRACZ ZDOBYWA ALBO MOŻE ZDOBYĆ.

Wszystkie elementy, które Automa zdobywa albo może zdobyć, są jej przydzielane w formie znaczników zasobów zgodnie z zasadami magazynu Automy (albo w formie znaczników zapasów zgodnie z zasadami wariantu *Zapasy Automy*). Automa zawsze otrzymuje tyle znaczników, ile to możliwe.

UWAGA! Dotyczy to także innych określeń akcji („przechowaj”, „dobierz”, „wsuń pod kartę”), które przyznają innemu graczowi określony element.

» **ZABIERZ ALBO ZDOBĄDŹ OD INNEGO GRACZA.** Wszystkie elementy, które zabierasz albo zdobywasz od Automy, pobierasz z zasobów ogólnych.

3. UŻYJ ZDOLNOŚCI Z KARTY PTAKA INNEGO GRACZA.

Jeśli masz użyć zdolności z karty ptaka innego gracza, użyj dowolnej zdolności odpowiedniego typu ptaka spośród 3 odkrytych na tacce kart (jeśli to możliwe).

4. UŻYJ KARTY BONUSOWEJ INNEGO GRACZA.

Gdy zagrywasz kartę ptaka ze zdolnością, która pozwala na użycie karty bonusowej innego gracza, dobierz 2 karty bonusowe i umieść je odkryte w zasobach.

Na koniec gry, gdy aktywujesz tę zdolność, możesz wybrać 1 z odkrytych kart bonusowych z zasobów albo kartę bonusową przydzieloną Automie na początku gry (o ile nie jest to karta bonusowa Automy).

5. INNY GRACZ WYBIERA KARTĘ.

Jeśli Automa ma wybrać kartę, którą zatrzyma, wybiera w losowy sposób.

6. SPRAWDŹ RODZAJE POŻYWIECIA W ZASOBACH INNEGO GRACZA.

Kości pożywienia w karmniku reprezentują rodzaje pożywienia w zasobach Automy. Jeśli kość wskazuje 2 rodzaje pożywienia, Automa ma je obydwa. Jeśli wszystkie kości w karmniku wskazują ten sam symbol, nie możesz ponownie napełnić karmnika.

UWAGA! Dotyczy to nielicznych zdolności, które wymagają sprawdzenia wszystkich rodzajów pożywienia w zasobach innego gracza (np. brodacze czerwonołowy). Jeśli masz sprawdzić pojedynczy, konkretny rodzaj pożywienia, użyj zasady opisanej w punkcie 1.

RÓŻOWE ZDOLNOŚCI. Zasady opisane w tej sekcji **nie dotyczą** zdolności „RAZ MIĘDZY TURAMI” (różowa). Gdy Automa w swojej turze powoduje aktywację różowych zdolności, sama nie podejmuje żadnych działań. Jeśli różowa zdolność zapewnia korzyść innemu graczowi, Automa nic nie otrzymuje.

MAGAZYN AUTOMY

Gdy aktywujesz białą, brązową lub turkusową zdolność ptaka, z której inny gracz, w tym wypadku Automa, miałby otrzymać korzyść, Automa otrzymuje znaczniki zasobów. Użyj dowolnych żetonów pożywienia jako znaczników zasobów.

Gdy użyjesz białej, brązowej lub turkusowej zdolności i Automa miałaby coś zyskać, zastosuj następującą zasadę:

Jeśli Automa musi zapłacić, aby uzyskać korzyść, otrzymuje 1 znacznik zasobów za każdy element, który miałaby zdobyć. W przeciwnym wypadku otrzymuje 2 znaczniki zasobów za każdy element.

- **PRZYKŁAD 1. GDY AKTYWUJESZ**, wszyscy gracze mogą odrzucić po 1  ze swojego , aby otrzymać  z zasobów (nie nektar ). Automa otrzymuje 1 znacznik zasobów.



- **PRZYKŁAD 2. GDY AKTYWUJESZ**, wszyscy gracze składają po 2 . Ty składasz 2 dodatkowe . Automa otrzymuje 4 znaczniki zasobów. Karta bażanta złocistego jest z dodatku Ptaki Azji.



Opisana zasada wystarczy w większości sytuacji. Poniższe zasady dotyczą sytuacji specjalnych.

Gdy w ramach tych zdolności Ty przekazujesz Automie element, zwróć go do zasobów ogólnych. Automa otrzymuje jedynie znaczniki zasobów, jak opisano wyżej.

- **PRZYKŁAD 3. GDY AKTYWUJESZ**, przekaz 1  ze swoich zasobów innemu graczowi. Jeśli to zrobisz, weź 2  z zasobów. Odrzuć 1 . Automa otrzymuje 2 znaczniki zasobów.

Automa zawsze spełnia warunki potrzebne do skorzystania z aktywowanej przez Ciebie zdolności.

- **PRZYKŁAD 4. GDY AKTYWUJESZ**, wybierz rodzaj pożywienia. Wszyscy gracze, którzy nie mają go w swoich zasobach, mogą otrzymać po 1 żetonie tego pożywienia z zasobów. Automa otrzymuje 2 znaczniki zasobów.

Automa otrzymuje też znaczniki zasobów zamiast akcji kolibra () , które uzyskuje w Twojej turze.

- **PRZYKŁAD 5. GDY AKTYWUJESZ**, wszyscy gracze mogą wykonać 1 akcję kolibra, zaczynając od gracza wybranego przez Ciebie. Automa otrzymuje 2 znaczniki zasobów.



OD AUTORA. Magazyn Automy ma na celu zwrócenie Twojej uwagi na to, jak niektóre zdolności ptaków mogą pomóc przeciwnikowi. Wariant Zapasy Automy (zob. str. 6) zapewnią alternatywny i bardziej złożony system zarządzania zdolnościami na kartach ptaków. Chcieliśmy w ten sposób wprowadzić drobne urozmaicenia. Efekt będzie odczuwalny tylko w rozgrywkach, w których będziesz używać kart ptaków umożliwiających Automie korzystanie z Twoich akcji.

KONIEC RUNDY

Po przygotowaniu talii Automy na następną rundę odłóż do pudełka kartę akcji kolibra Automy z adnotacją „Usuń po rundzie X”, jeśli wskazana runda X właśnie się zakończyła. Potasuj pozostałe karty akcji kolibra Automy i połóż je w formie zakrytego stosu obok małej karty licznika rund.

W kroku odwracania standardowej karty licznika rund odwróć też odpowiednio małą kartę licznika rund.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na koniec gry oprócz standardowych zasad punktowania Automy zastosuj też poniższe zasady:

MAGAZYN/ZAPASY AUTOMY. Przed podliczeniem wyniku końcowego Automa otrzymuje po 1 jaju za każde 5/4/3 znaczniki zasobów (albo zapasów), które zwraca do zasobów ogólnych, w zależności od wybranego poziomu trudności (orle, orzeł, szybujący orzeł).

KOLIBRY. Oblicz punkty Automy z torów kolibrów zgodnie ze standardowymi zasadami i dodaj sumę zdobytych punktów do jej wyniku.

WARIANT ZAPASY AUTOMY

Gdy aktywujesz białą, brązową lub turkusową zdolność ptaka, z której inny gracz, w tym wypadku Automa, miałby otrzymać korzyść, Automa otrzymuje znaczniki zapasów. Użyj dowolnych żetonów pożywienia jako znaczników zapasów.

Jeśli grasz w wariant Zapasy Automy, nie używaj magazynu Automy. Zasady tego wariantu są nieco bardziej rozbudowane niż w przypadku magazynu Automy, ponieważ różne elementy, które miałyby otrzymywać Automa, są warte różną liczbę znaczników zapasów. Poza tą zmianą magazyn Automy i zapasy Automy działają tak samo.

Gdy użyjesz białej, brązowej lub turkusowej zdolności, dla każdego elementu, który Automa miałyby zyskać, i dla każdego elementu, który miałyby stracić, zastosuj opisane niżej przeliczniki:

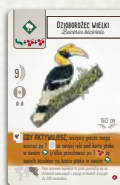
- Za każdy  lub , jaki Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian **1** znacznik zapasów z zasobów ogólnych. Za każdy, który ma stracić, zwróć **1** znacznik zapasów Automy do zasobów ogólnych.
- Za każdy , jaki Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian **2** znaczniki zapasów z zasobów ogólnych. Za każdy, który ma stracić, zwróć **1** znacznik zapasów Automy do zasobów ogólnych.
- Za każdą , jaką Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian **2** znaczniki zapasów z zasobów ogólnych. Za każdą, którą ma stracić, zwróć **1** znacznik zapasów Automy do zasobów ogólnych.
- Za każde , jakie Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian **3** znaczniki zapasów z zasobów ogólnych. Za każde, które ma stracić, zwróć **2** znaczniki zapasów Automy do zasobów ogólnych.
- Za każdą , jaką Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian **6** znaczników zapasów z zasobów ogólnych. Za każdą, którą ma stracić, zwróć **3** znaczniki zapasów Automy do zasobów ogólnych.
- Za każdą  (akcja kolibra), jaką Automa ma zyskać, otrzymuje w zamian **3** znaczniki zapasów z zasobów ogólnych.

Opisane zasady wystarczą w większości sytuacji. Poniższe zasady dotyczą sytuacji specjalnych.

Gdy Automa ma przechować żeton pożywienia albo wsunąć kartę pod inną kartę ptaka, otrzymuje w zamian 3 znaczniki zapasów z zasobów ogólnych.

- **PRZYKŁAD 6. GDY AKTYWUJESZ,** wszyscy gracze mogą wsunąć po 1  ze swojej ręki pod kartę ptaka w swoim  i/ albo przechować po 1  ze swoich zasobów na karcie ptaka w swoim . Automa otrzymuje 6 znaczników zapasów (3 za wsunięcie karty i 3 za przechowanie pożywienia) oraz zwraca 2 znaczniki zapasów (1 za  i 1 za ).

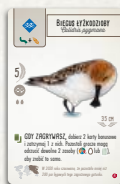
Karta dzioborożca wielkiego jest z dodatku Ptaki Azji.



Jeśli Automa może wybrać rodzaj zasobu, zawsze wybiera .

- **PRZYKŁAD 7. GDY AKTYWUJESZ,** dobierz 2  i zatrzymaj 1 z nich. Pozostali gracze mogą odrzucić dowolne 2 zasoby (,  lub ) aby zrobić to samo. Automa otrzymuje 6 znaczników zapasów za  i zwraca 4 znaczniki zapasów za 2 .

Karta biegusa łyżkodziobego jest z dodatku Ptaki Azji.



Gdy dasz coś Automie, zwróć to do zasobów ogólnych. W zamian Automa otrzymuje odpowiednią liczbę znaczników zapasów.

Uwaga! Automa nie skorzysta ze zdolności, w wyniku której straci więcej znaczników zapasów, niż zyska.

- **PRZYKŁAD 8. GDY AKTYWUJESZ,** wszyscy gracze mogą odrzucić po 1  ze swojego , aby otrzymać 1  z zasobów (nie nektar ). Automa rezygnuje z tej korzyści, ponieważ otrzymałaby 1 znacznik zapasów za , ale straciłaby 2 znaczniki za .



GLÓWNI TESTERZY AUTOMY

Stuart Bettiss, Alexander Burdiss, Paul Burwell, Bill Collins, Scott Gleason, Jamie Specht

TESTERZY AUTOMY

Amy Bills, Daniele Borghesi, Kevin Brown, Damian Fleming, Jason Martin, Grant Mason, Jeff McNaughton, Chad Olenick, Mhthesvaran Saravanan, Jacob Sicinski, Nicola Smith, Darren Wolford

REDAKCJA AUTOMY

Karel Titeca

TŁUMACZENIE WERSJI POLSKIEJ

Agnieszka Chrzanowska

REDAKCJA, KOREKTA I SKŁAD WERSJI POLSKIEJ

zespół Rebel



rebel



STONEMAIER
GAMES

**CHCESZ OTRZYMYWAĆ INFORMACJE O PRZYSZŁYCH WARIANTACH SOLO
ALBO BRAĆ UDZIAŁ W TESTOWANIU?**

Zasubskrybuj nasz newsletter: automafactory.com/newsletter

© 2025 Stonemaier LLC. Wingspan (Na skrzydłach) to znak towarowy Stonemaier LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.