

NA SKRZYDŁACH

PTAKI OCEANII AUTOMA

Autor: David Studley

ZAWARTOŚĆ

karta wydanego nektaru



karta dostosowania ilości wydanego nektaru



nowa karta
Automy KAZO



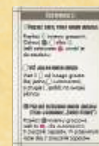
2 karty punktowania celów Automy



karta podsumowania wariantu Zapasy Automy



karta podsumowania wariantu Automarazzi



ZMIANY W ZASADACH GRY Z AUTOMĄ

Wszystkie zasady gry z Automą z gry podstawowej obowiązują również w rozgrywce z tym dodatkiem, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

POZIOMY TRUDNOŚCI


W tym dodatku, podobnie jak w grze podstawowej, możesz dostosować poziom trudności rozgrywki do swoich potrzeb, regulując wpływ nowych elementów:

	ORŁĘ	ORZEŁ (STANDARDOWA TRUDNOŚĆ)	SZYBUJĄCY ORZEŁ
PRZYGOTOWANIE. POCZĄTKOWA ILOŚĆ WYDANEGO NEKTARU NA SIEDLIŚKO	3 żeton nektaru	4 żeton nektaru	5 żetonów nektaru
KONIEC GRY. ZNACZNIKI ZAPASÓW AUTOMY	1 jajo/ 5 znaczników zapasów	1 jajo/ 4 znaczniki zapasów	1 jajo/ 3 znaczniki zapasów
KONIEC GRY. ZAKRYTE KARTY PTAKÓW (JAK W GRZE PODSTAWOWEJ)	3 punkty	4 punkty	5 punktów



PRZYGOTOWANIE

Dodaj kartę Automa KAZO (Królewskiego Australazyskiego Związku Ornitologicznego, *Royal Australasian Ornithologists Union*) do talii kart Automy. Jeśli chcesz, możesz także dodać kartę *Towarzystwa Automubon*.

Położ kartę wydanego nektaru w obszarze Automy i umieść odpowiednio 3/4/5 żetonów nektaru  na polu każdego siedliska w zależności od wybranego poziomu trudności.


ŻÓLTE ZDOLNOŚCI

Automa traktuje ten nowy rodzaj kart ze zdolnością „KONIEC GRY” jak każdy inny rodzaj kart. Jeśli zdobędzie kartę ptaka z tą zdolnością, nie otrzymuje z niej żadnych korzyści na koniec gry.

AUTOMA I ZDOLNOŚCI PTAKÓW OCEANII

- Gdy musisz sprawdzić, czy inny gracz „ma określony element w swoich zasobach”, a Automa ma na żetonie celu obowiązującym w danej rundzie jakieś kostki akcji, oznacza to, że posiada dany element (nie usuwaj tych kostek!).
- Gdy możesz „skopiować brązową zdolność ptaka w siedlisku innego gracza”, skopiuj – jeśli to możliwe – brązową zdolność dowolnej karty leżącej na tacce.
- Gdy gracz może „odrzuć coś, aby otrzymać coś innego”, Automa niczego nie odrzuca i niczego nie otrzymuje.

AUTOMA I CELE

BRAK CELU. Na koniec rundy, w której obowiązywał cel *Brak celu*, Automa dodaje po 1  na pole każdego siedliska na karcie wydanego nektaru.

NEKTAR I NOWE KOŚCI

Automa nie otrzymuje ani nie używa nektaru. W trakcie rozgrywki Automa zdobywa i traci żetony nektaru ze swojej karty wydanego nektaru tylko na potrzeby punktowania nektaru na koniec gry.

KARTA WYDANEGO NEKTARU

Na karcie wydanego nektaru widnieją 3 pola z napisem „wydane” na żetony nektaru w 3 siedliskach.



WYBÓR KOŚCI

Wybór kości z karmnika działa według zasad z gry podstawowej z następującymi zmianami w kluczu.

- Gdy klucz wskazuje , Automa usuwa wszystkie kości z .
- Gdy klucz wskazuje , Automa usuwa wszystkie kości z .

KONIEC RUNDY

DOSTOSOWANIE ILOŚCI WYDANEGO NEKTARU. Na koniec każdej rundy dostosuj ilość wydanego przez Automę nektaru. Aby to zrobić, wykonaj następujące czynności 2 razy:

1. Dobierz kartę Automy i połóż ją na karcie dostosowania ilości wydanego nektaru tak, aby ewentualne niebieskie kostki na karcie Automy znajdowały się naprzeciwko symboli siedlisk.
2. Dostosuj ilość nektaru na karcie wydanego nektaru, postępując zgodnie z symbolami niebieskich kostek:

Weź z zasobów i połóż na polu odpowiedniego siedliska na karcie wydanego nektaru.

Weź (jeśli dostępne) z pola odpowiedniego siedliska na karcie wydanego nektaru i zwróć do zasobów.



Dwa razy na koniec każdej rundy połóż dobraną kartę Automy na karcie dostosowania ilości wydanego nektaru i postępuj zgodnie z symbolami niebieskich kostek.

WARIANT ZAPASY AUTOMY

Rozgrywkę z wariantem *Zapasy Automy* możesz przeprowadzić z dowolną kombinacją dodatków. Ten wariant ma jednak większy wpływ na przebieg gry, gdy w talii występuje dużo ptaków pozwalających przeciwnikom otrzymywać korzyści w Twojej turze. Nie zalecamy używania wariantu *Zapasy Automy* wyłącznie z grą podstawową.

Automa zdobywa znaczniki zapasów, gdy aktywowana jest brązowa zdolność ptaka, z której inny gracz, w tym wypadku Automa, powinien czerpać korzyść. Użyj dowolnych żetonów pożywienia jako znaczników zapasów.

TWOJA TURA

BRĄZOWE ZDOLNOŚCI. Automa jest objęta działaniem brązowych zdolności w następujący sposób:

- Za każdy , jaki Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian 1 znacznik zapasów z zasobów.
- Za każdą , jaką Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian 1 znacznik zapasów z zasobów.
- Za każdy , jaki Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian 2 znaczniki zapasów z zasobów.
- Za każdą , jaką Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian 2 znaczniki zapasów z zasobów.
- Za każde , jakie Automa ma otrzymać, otrzymuje w zamian 3 znaczniki zapasów z zasobów.

Gdy dajesz coś Automie, zwróć to do zasobów, a Automie przekazaj znacznik(i) zapasów.

OD AUTORKI. Z tym dodatkiem w talii znajduje się więcej kart ptaków, których zdolności przynoszą korzyści także innym graczom, dlatego chcieliśmy włączyć ten aspekt także do gry z Automą. Wpływ tego elementu na grę jest wciąż dość subtelny. Jego efekt będzie naprawdę odczuwalny dopiero podczas rozgrywek z kilkoma ptakami z tego rodzaju zdolnością. Mamy jednak nadzieję, że opis i zasady dotyczące tego wariantu są przystępne i nie będziecie mieć nam za złe, że go wprowadziliśmy.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Przed podliczeniem wyniku końcowego Automa otrzymuje 1 jajo za każde 5/4/3 znaczniki zapasów (zwraca je do zasobów ogólnych) w zależności od wybranego poziomu trudności (orle, orzeł, szybujący orzeł).

W przypadku remisu Automa zwycięża, jeśli ma więcej znaczników zapasów niż Ty żetonów pożywienia.

UWAGA! Automa otrzymuje 1 znacznik zapasów za każdą kość, jaką ma pobrać z karmnika, nawet jeśli mogłaby otrzymać nektar.

WARIANT AUTOMARAZZI

(OD 2 DO 4 GRACZY PRZECIWKO AUTOMIE)

Wariant *Automarazzi* może być rozgrywany z użyciem tylko gry podstawowej lub dowolnej kombinacji dodatków. Możecie także połączyć go z wariantem *Zapasy Automy*. Podczas rozgrywki z wariantem *Automarazzi* karty graczy są jawne.

PRZYGOTOWANIE

W przygotowaniu gry nic się nie zmienia.

- Przygotujcie grę według standardowych zasad dla wszystkich graczy (z wyjątkiem *Automy*).
- Postępujcie według standardowych zasad gry *Automy*.

Jeśli pragniecie bardziej wymagającej rozgrywki, włączcie do gry kartę *Towarzystwa Automubon*.





KOLEJNOŚĆ GRACZY. Gracze ustalają co rundę kolejność rozgrywania według standardowych zasad gry wieloosobowej. *Automarazzi* przeprowadza swoją turę zawsze jako ostatni.

MIEJSCE AUTOMARAZZI PRZY STOLE. Niektóre umiejętności na kartach ptaków odnoszą się do gracza po lewej albo po prawej stronie. Przed rozgrywką ustalcie, gdzie „siedzi” *Automarazzi*. Być może będzie to jasno wynikało z umiejscowienia obszaru gry *Automy* na stole.




ZMIANY W ZASADACH

AKTYWACJA RÓŻOWYCH ZDOLNOŚCI. Różowe zdolności z kart ptaków mogą być aktywowane tylko raz między Twoimi turami. Jeśli karta *Automy* mówi „Aktywuj wszystkie różowe zdolności”, nie aktywuj tych różowych zdolności, które zostały aktywowane od Twojej ostatniej tury.

TWOJA TURA

PRZEKAZYWANIE KART PTAKÓW INNYM GRACZOM. W dowolnym momencie swojej tury możesz przekazać karty ptaków, które masz na ręce, innym graczom. Nie ma ograniczeń co do liczby przekazywanych kart czy kombinacji graczy, którym je przekazujesz. Pamiętaj, że za każdą przekazywaną kartę musisz najpierw odrzucić 1 , 1  albo 1 . Jeśli nie możesz niczego odrzucić, nie możesz przekazać karty. Jeśli odrzucasz , zwróć go do zasobów.

ZABIERANIE JAJ INNYM GRACZOM. W dowolnym momencie swojej tury możesz wziąć 2 jaja z planszy innego gracza, jeśli ten gracz się zgodzi. Jedno jajo oddaj *Automarazzi*, a drugie połóż na dowolnej karcie na swojej planszy, pamiętając o limicie jaj na kartach. Nie ma ograniczeń co do tego, ile razy możesz wykonać tę czynność.

PRZEKAZANIE POŻYWIENIA INNYM GRACZOM (TYLKO Z WARIANTEM ZAPASY AUTOMY). W dowolnym momencie swojej tury możesz przekazać  innym graczom. Nie ma żadnych ograniczeń co do liczby przekazywanych żetonów czy kombinacji graczy, którym je przekazujesz. *Automarazzi* otrzymuje 3 znaczniki zapasów za każdy przekazany  i 2 znaczniki zapasów za każde przekazane inne .


OD AUTORKI. Wariant *Automarazzi* oferuje proste zasady i odprężającą rozgrywkę polegającą na walce ze wspólnym przeciwnikiem zamiast ze sobą nawzajem.

Automarazzi zarabia fortunę na sprzedaży zdjęć ciekawych i rzadkich okazów ptaków czasopismom dla ornitologów amatorów i producentom programów rozrywkowych.

W ogóle nie przejmuje się tym, że zakłóca spokój ptakom, przeczesując i zdeptując ich siedliska. Zależy mu jedynie na zrobieniu zdjęć, które sprzeda temu, kto zaoferuje najwyższą cenę.

Razem z innymi miłośnikami ptaków zrobicie wszystko, aby ukrócić ten proceder. Jeśli pierwsi zrobicie zdjęcia, na których zależy temu dziennikarzynie, i opublikujecie je w Internecie, nikt mu nie zapłaci i w końcu wypadnie z biznesu na dobre!

KONIEC RUNDY

Natychmiast po punktowaniu celu, jeśli WSZYSCY pokonaliście albo zremisowaliście z *Automarazzi*, każde z Was otrzymuje z zasobów po 1 , które może położyć na dowolnej karcie ptaka na swojej planszy, pamiętając o limicie jaj na kartach.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Policzcie swoje punkty według standardowych zasad. Następnie dodajcie wszystkie Wasze punkty i podzielcie przez liczbę graczy. Swoją średni wynik porównajcie z wynikiem *Automarazzi*.

OD AUTORKI. Jeśli interesuje Was bardziej zaawansowany poziom punktowania, porównajcie najniższy ze zdobytych przez Was wyników z wynikiem *Automarazzi*. Ten sposób wylaniania zwycięzcy jest bardziej wymagający, ponieważ musicie się bardziej pilnować podczas rozgrywki i wspierać jako drużyna.

Wygrzywacie, jeśli Wasz średni wynik jest wyższy od wyniku *Automarazzi*. Gratulacje! Zdjęcia, które udostępniście w Internecie, cieszą się dużą popularnością.

Przegrywacie, jeśli Wasz średni wynik jest niższy od wyniku *Automarazzi*. Co za pech! Ten pseudodziennikarz sprzedał swoje zdjęcia brukowcom i jutro znów wtargnie do spokojnego świata ptaków.



OPRACOWANIE

Karta Automy KAZO to wyraz uznania dla wszystkich organizacji ochrony przyrody działających w rejonie Australii i Oceanii. Ta karta została nazwana na cześć Królewskiego Australazyjskiego Związku Ornitologicznego (*Royal Australasian Ornithologists Union*), który powstał w 1901 roku i obecnie jest częścią BirdLife Australia (birdlife.org.au/who-we-are/our-organisation/history).



rebel