

# КРИЛА

## ПТАХИ АЗІЇ – ПРАВИЛА АВТОМИ

Автори: Девід Стаглі й Іззі Вальдром

### ВСТУП

Якщо у вас бракує часу, немає можливості або бажання збирати для гри компанію, не переймайтесь – ми про це подбали. Завдяки цим правилам ви зможете зіграти у «Крила. Птахи Азії» наодинці проти уявної суперниці на ім'я Автома.

**ПРИМІТКА АВТОРА:** Автома в перекладі з італійської означає «автомат». Ми обрали це ім'я, коли вперше створили уявного суперника для гри «Виноробство», події якої розгортаються саме в Італії.

### АВТОМА

Перш ніж читати правила Автоми, вам варто ознайомитись зі звичайними правилами. Граючи проти Автоми, ви завжди дієте як проти звичайних суперників. Автома, зі свого боку, грає за іншими правилами.

- Автома не отримує заповідник, стартові карти птахів та корм.
- Автома збиратиме птахів, яйця та іноді корм, однак вони будуть використані лише для фінального підрахунку балів.
- Автомі не потрібно нічого «сплачувати» за дії, які вона виконує.
- Якщо ви виконуєте будь-яку дію, що стосується інших гравців, залучайте Автому лише за умов, описаних у цих правилах.

### ВИКОРИСТАННЯ ЦИХ ПРАВИЛ

До цієї книги правил входить повний оригінальний набір правил Автоми для базової гри разом із новими правилами для доповнення «Птахи Азії». Якщо у вас немає базової гри, деякі зі згаданих тут матеріалів не будуть для вас актуальними, зокрема оригінальні цілі раундів.

Щоразу, граючи проти Автоми, ви маєте або використовувати оригінальні жетони цілей та планшет цілей із базової гри, або жетони цілей та мапу для режиму дуету.

Спеціальні правила для оригінальних цілей раундів описано в зелених блоках, а спеціальні правила для режиму дуету – в червоних.

### КОМПОНЕНТИ

Карта відстеження поточного раунду (карта раунду)



Карта відстеження мапи дуету (карта мапи)



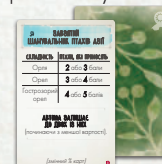
10 карт Автоми



Карта «Автомазійський альянс» (для використання в режимі дуету)



2 карти бонусів Автоми



3 карти-підказки Автоми



## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Для Автоми необхідно відвести невеличку зону на столі. Покладіть карту відстеження поточного раунду (далі – карта раунду) посередині тієї зони, повернувши її так, щоб було видно напис «Раунд 1».

### РЕЖИМ ДУЕТУ

Розмістіть карту відстеження мапи дуету (далі – карта мапи) праворуч, також написом «Раунд 1» догори.

**ПРИМІТКА АВТОРА:** карта раунду нагадує, яку саме секцію на карті Автоми потрібно використовувати.

Перетасуйте 10 карт Автоми разом із щонайбільше однією особливою картою Автоми, після чого покладіть їх долілиць праворуч від карт відстеження. Це буде колода Автоми.

### РЕЖИМ ДУЕТУ

У режимі дуету необхідно додати в колоду Автоми карту «Автомазійський альянс». Не використовуйте жетони цілей «☯» всередині мапи» та «☯» по краю мапи».

Видайте Автомі фішки дій кольору, що не використовується.

Випадковим чином виберіть для Автоми одну з карт бонусів Автоми.

Як альтернативу, Автома може використовувати будь-які карти бонусів із зображенням (X% карт) знизу карти. Перш ніж видати карти бонусів собі, беріть по одній та відкривайте карти бонусів, поки не відкриєте карту з (X% карт). Видайте цю карту бонуса Автомі, після чого заново перетасуйте колоду бонусів, перш ніж продовжити підготовку до гри. Примітка: для «Запасача гранул» вона бере птахів, що можуть запасати корм.

Виберіть рівень складності як це описано у розділі «Рівень складності» на с. 6.

## КАРТИ АВТОМИ

Кожна карта Автоми поділена на 4 секції, по одній на кожен раунд. У поточному раунді використовується лише секція, яка відповідає цьому раунду, а решта ігнорується.

Кожна секція раунду містить один або декілька символів дій (описаних нижче), які буде виконувати Автома під час свого ходу.



ЗАВЯТИЙ ШАНУВАЛЬНИК ПТАХІВ АЗІЇ	
СКЛАДНІСТЬ	ПТАХІ, ЯКІ ПРИНОСЯТЬ
Орля	2 або 3 бали
Орел	3 або 4 бали
Гострозорий орел	4 або 5 балів

**АВТОМА ЗАПІШІАЄ ДО ДВОХ ІЗ НИХ**  
(починаючи з меншої вартості).

[змінний % карт]



Лише для режиму дуету

### ОРИГІНАЛЬНЕ ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Жетон цілі першого раунду розміщується на відповідну карту підрахунку балів за цілі раунду поруч із планшетом цілей, написом «Раунд 1» догори (див. «Підрахунок балів за цілі раунду» на с. 5).

У кожному раунді ви завжди ходите першим, Автома – останньою.

## ХІД АВТОМИ

У хід Автоми візьміть одну карту з колоди Автоми й покладіть її горілиць поверх будь-якої попередньо взятої карти Автоми, закриваючи половину карти (карт) відстеження та впритул до стрілки (стрілок). Стрілка вказує на секцію, яку ви будете використовувати в поточному раунді. Розіграйте кожен символ дії, вказаний у цій секції, згідно з правилами на цій сторінці. Ігноруйте інші три секції.

## ДІЇ АВТОМИ

**ПРИМІТКА АВТОРА:** перші дві описані нижче дії («Взяти карти» й «Зіграти птаха») дозволяють Автомі взяти карту птаха й скинути інші карти птахів. Однак кожна з цих дій проводиться у свій спосіб.

**ВЗЯТИ КАРТИ:** скиньте ВСІ 3 відкриті карти з авіарію. Візьміть 1 закриту карту з колоди та покладіть її в запас Автоми долілиць. Закриті карти приносять 3, 4 або 5 балів наприкінці гри, залежно від обраного вами рівня складності (4 бали за середньої складності).

### РЕЖИМ ДУЕТУ

Щоразу, коли Автома виконує цю дію, вона розміщує жетон дуету на мапі дуету (див. «Розміщення жетона дуету» на с. 6).

**ЗІГРАТИ ПТАХА:** з трьох відкритих карт в авіарії візьміть УСІ, які відповідають вимогам карти бонуса Автоми. З цих карт Автома залишає собі 1 карту з найвищим балом. Якщо є декілька карт із найвищим балом, немає значення, яку з них Автома залишить собі. Покладіть її горілиць у запас Автоми, а решту карт скиньте. Відкриті карти птахів приносять вказану на них кількість балів наприкінці гри.

*Наприклад, якщо карта бонуса Автоми – «Картограф», що приносить бали за птахів, у назвах яких є географічні назви, Автомі потрібно буде взяти всі карти птахів із відповідними назвами, покласти одну з них із найвищим балом горілиць у свій запас, а решту скинути.*

Якщо ЖОДЕН птах не відповідає вимогам, візьміть 1 закриту карту з колоди і покладіть її в запас Автоми долілиць. Закриті карти приносять 3, 4 або 5 балів наприкінці гри, залежно від обраного вами рівня складності (4 бали за середньої складності).

### РЕЖИМ ДУЕТУ

Щоразу, коли Автома виконує цю дію, вона розміщує жетон дуету на мапі дуету (див. «Розміщення жетона дуету» на с. 6).




У цьому прикладі режиму дуету в раунді 3 Автома виконає дію «Взяти карти», після чого використає символи в правій колонці, щоб визначити, куди на мапі дуету вона розмістить жетон дуету.

**ПРИМІТКА АВТОРА:** не турбуйтеся через те, що Автома збирає птахів і яйця швидше за вас. Автома отримує бали лише за яйця (тоді як ви – за яйця, підкладені карти й запасений корм) та за птахів (тоді як ви – за птахів і карти бонусів).

**ПОКЛАСТИ ЯЙЦЯ:** за кожен символ яйця в секції поточного раунду дайте Автомі 1 фігурку яйця із загального запасу.

**ОТРИМАТИ КОРМ:** якщо всі кубики в годівниці лежать однаковими гранями догори, перекиньте їх, щоб заново наповнити годівницю.

За допомогою позначок  у секції поточного раунду, почавши з крайнього зліва символу, знайдіть перший, що відповідає типу корму, який випав у годівниці. Приберіть УСІ кубики з цією гранню з годівниці (пам'ятайте, що Автома фактично не отримує корм із загального запасу).

**АКТИВУЙТЕ ВСІ РОЖЕВІ ВЛАСТИВОСТІ:** активуйте ВСІ рожеві властивості птахів у своєму заповіднику (Автома ігнорує цю дію).

### ОРИГІНАЛЬНЕ ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

**ПОМІСТИТИ ФІШКУ ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ:** помістіть 1 з фішок дій Автоми на жетон цілі поточного раунду на планшеті цілей.

**ПРИБРАТИ ФІШКУ ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ:** приберіть 1 з фішок дій Автоми з жетона цілі поточного раунду та поверніть у запас Автоми. Якщо на жетоні немає фішок, ігноруйте цю дію.

## ВАШ ХІД

Автома не виконує жодних дій під час вашого ходу, окрім випадку, коли ви активуєте властивість «При розіграші» (безбарвну) або «При активації» (коричневу), що взаємодіє з іншим гравцем, і тільки так, як описано в цьому розділі.

## ЗАПАС АВТОМИ

Автома отримуватиме жетони запасу щоразу, коли ви активуєте безбарвну або коричневу властивість, завдяки якій вона має щось отримати. Використовуйте для цього жетони корму; тип корму на жетоні не має значення.

Коли ви активуєте безбарвну чи коричневу властивість, унаслідок якої Автома має щось отримати, відбувається таке: якщо вона має щось для цього сплатити, віддайте їй **один** жетон за кожну річ, яку вона отримує. Інакше, віддайте їй **два** жетони за кожну річ.

**ПРИКЛАД 1. ПРИ РОЗІГРАШІ:** всі гравці кладуть 2 . Ви кладете додатково 2 – Автома отримує 4 жетони запасу.



**ПРИКЛАД 2. ПРИ АКТИВАЦІЇ:** кожен гравець може скинути 1 щоб взяти 1 з колоди – Автома отримує 1 жетон запасу.



Усе, що ви віддаєте Автомі завдяки цим властивостям, повертається до загального запасу; вона отримує лише жетони запасу, як описано вище.

**ПРИКЛАД 3. ПРИ АКТИВАЦІЇ:** віддайте 1 з вашої руки іншому гравцеві. Якщо ви це зробили, візьміть 2 – скиньте . Автома отримує 2 жетони запасу.



Автома завжди задовольняє будь-яку умову, необхідну, щоб скористатися активацією вашої властивості.

**ПРИКЛАД 4. ПРИ АКТИВАЦІЇ:** візьміть із колоди 1 у руку. Решта гравців беруть по 1 з колоди та залишають собі, якщо у вартості в жетонах корму птаха є або – Автома отримує 2 жетони запасу.



**ПРИМІТКА АВТОРА:** запас Автоми було створено, щоб ви оцінили, як деякі властивості птахів можуть принести користь вашому супернику. Варіант «Накопичення Автоми» (див. с. 8) надає альтернативну та більш детальну систему оцінювання взаємодії цих властивостей. Згідно із задумом, вплив обох систем є незначним. Ефект буде відчутний по-справжньому лише в іграх, де ви використовуєте птахів, які дають змогу Автомі отримувати користь від ваших дій. Сподіваємося, ми зробили ці правила достатньо простими та доступними.

## ВЗАЄМОДІЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ ПТАХІВ ПІД ЧАС ВАШОГО ХОДУ

Далі правила описують те, як Автома реагує на активовані вами властивості «При розіграші» (безбарвні) чи «При активації» (коричневі), що залучають інших гравців:

- **ПЕРЕВІРТЕ, ЧИ Є ЩОСЬ У ІНШОГО ГРАВЦЯ** – щоб перевірити, чи є щось у Автоми, порахуйте кількість символів на поточній карті Автоми. Примітка: це означає, що під час вашого першого ходу в кожному раунді в неї нічого немає, адже на цей момент вона ще не взяла карту Автоми.
  - » Поцупте чи отримайте іншим чином від іншого гравця – будь-що, «поцуплене» вами чи отримане від Автоми в інший спосіб, потрібно взяти із загального запасу.
- **ІНШИЙ ГРАВЕЦЬ ОТРИМУЄ ЧИ МОЖЕ ОТРИМАТИ** – коли інший гравець отримує чи може отримати щось, Автома натомість отримує жетони запасу, як описано в розділі «Запас Автоми». Вона завжди отримує максимально можливу кількість жетонів. Примітка: це справедливо для інших видів дії (запасти, взяти, підкласти), які віддають щось іншому гравцеві.
- **ЗАСТОСУЙТЕ ВЛАСТИВІСТЬ ПТАХА ІНШОГО ГРАВЦЯ** – якщо ви застосовуєте властивість птаха іншого гравця, застосуйте будь-яку властивість цього типу серед трьох відкритих карт в авіарії.
- **ВИКОРИСТАЙТЕ КАРТУ БОНУСА ІНШОГО ГРАВЦЯ** – якщо ви граєте птахом із властивістю, яка дає вам змогу використати карту бонуса іншого гравця, візьміть дві карти бонусів та покладіть їх горілиць у загальний запас. Коли ваша властивість активується, карти бонусів у загальному запасі відображають карти бонусів Автоми.

## ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

### РЕЖИМ ДУЕТУ

**ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА ЦІЛЬ РАУНДУ ДЛЯ РЕЖИМУ ДУЕТУ** – бали за цілі раундів для режиму дуету нараховуються згідно зі звичайними правилами дуету.

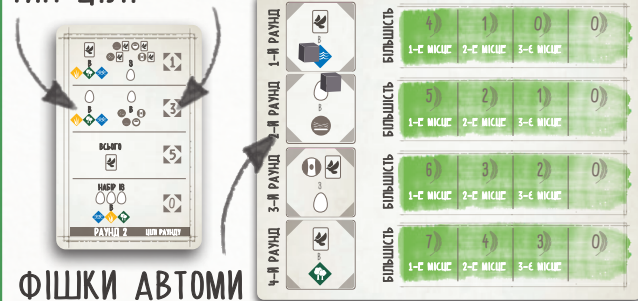
### ОРИГІНАЛЬНЕ ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

**ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА ЦІЛЬ РАУНДУ** – кількість цільових об'єктів Автоми для підрахунку балів за ціль раунду дорівнює сумі базового значення (вказаного на карті підрахунку балів за цілі раунду) та кількості фішок дій на жетоні цілі поточного раунду. Базове значення відображає найменшу кількість цільових об'єктів, яку матиме Автома.

Щоб визначити базове значення, порівняйте символи на жетоні цілі поточного раунду із символами на карті підрахунку балів за цілі раунду для поточного раунду. Додайте до отриманого значення кількість фішок дій, які Автома має на жетоні цілі (якщо вони є). Так само як і у вас, у Автоми має бути щонайменше 1 цільовий об'єкт, щоб отримати бали за виконання цілі.

*Примітка: у Автоми не може бути понад 5 птахів за ціль «Птахи у вказаному ареалі».*

### ТИП ЦІЛІ БАЗОВЕ ЗНАЧЕННЯ



### ФІШКИ АВТОМИ

Використайте одну з фішок дій Автоми, щоб позначити її місце на планшеті цілей (або позначити її результат, якщо використовуєте інший бік планшета). Поверніть усі фішки дій із жетона цілі в запас Автоми.

### ПОКЛАСТИ КАРТУ ПІДРАХУНКУ БАЛІВ ЗА ЦІЛІ РАУНДУ

– покладіть карту підрахунку балів за цілі раунду для наступного раунду поряд із жетоном цілі наступного раунду.

Якщо ви щойно завершили підрахунок балів за ціль у раунді 4, перейдіть до «Завершення гри».

## НАЛАШТУВАННЯ КОЛОДИ АВТОМИ

Поверніть карту раунду так, щоб угорі було видно наступний раунд, а його стрілка вказувала праворуч.

### РЕЖИМ ДУЕТУ

Виконайте аналогічні дії з картою мапи, розмістивши її одразу праворуч від карти раунду.

Приберіть (та покладіть у коробку) карту Автоми, на якій вказано «Прибрати після раунду» для щойно завершеного раунду. Перетасуйте колоду Автоми та розмістіть її біля карти (карт) відстеження.

## ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

### ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Перед тим як розпочати фінальний підрахунок балів, Автома отримує 1 яйце за кожні 5, 4 або 3 жетони запасу (або накопичення), які вона повертає до загального запасу, залежно від обраного вами рівня складності (орля/орел/гострозорий орел).

Під час фінального підрахунку Автома отримує:

- бали, вказані на кожній відкритій карті птаха;
- 3, 4 або 5 балів за кожну закриту карту птаха, залежно від обраного вами рівня складності (орля/орел/гострозорий орел);
- по 1 балу за кожне зібране яйце.

### РЕЖИМ ДУЕТУ

- Бали за цілі раундів мапи дуету, як зображено на полі мапи дуету, включно з балами за її найбільшу групу суміжних жетонів дуету.

### ОРИГІНАЛЬНЕ ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

- Бали за цілі раундів, як зображено на планшеті цілей.

*Примітка: Автома не отримує бали за свою карту бонуса.*

У разі нічиєї Автома перемагає, якщо у неї залишилось більше жетонів, ніж жетонів корму у вас.

## РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

Ви можете налаштувати рівень складності Автоми відповідно до вашого стилю гри, змінюючи кількість балів, які Автома отримує за кожну закриту карту птаха та жетони запасу (або накопичення).

	ОРЛЯ	ОРЕЛ (СЕРЕДНІЙ)	ГОСТРОЗОРИЙ ОРЕЛ
Кінець гри: запас Автоми (або накопичення)	1 яйце/5 жетонів	1 яйце/4 жетони	1 яйце/3 жетони
Кінець гри: закриті карти птахів	3 бали	4 бали	5 балів

## РОЗМІЩЕННЯ ЖЕТОНА ДУЕТУ

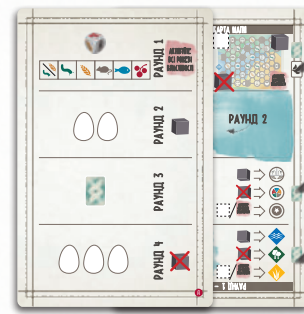
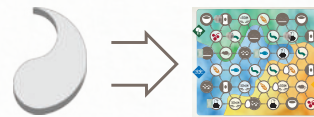
Коли Автома здійснює дію «Взяти карти» або «Зіграти птаха», вона розміщує жетон дуету на мапі дуету. Вона ігнорує всі обмеження, що стосуються зіграної карти птаха, і натомість використовує символи в правій колонці своєї карти Автоми разом із правилами, наведеними нижче.

Автома не отримує бонуса за розміщення жетона дуету у комірку з бонусом. Вона ніколи не розміщує більш ніж 1 жетон дуету за хід і ніколи не розмістить понад 15 жетонів дуету за гру.

## ОРІЄНТУВАННЯ НА МАПІ ДУЕТУ

Під час вибору комірки для розміщення жетона дуету символ у правій колонці карти Автоми, який збігається із секцією карти мапи, визначає порядок оцінювання комірок на мапі дуету. Це називається **орієнтуванням на мапі дуету**. Кожен із чотирьох кутів мапи дуету, зображеної на карті мапи, містить один із чотирьох можливих символів (хоч одна з можливостей не є символом, однак ми також вважаємо її символом).

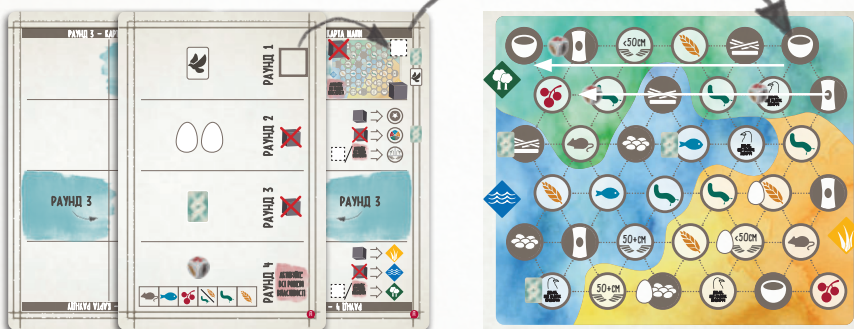
Починаючи із зазначеного кута мапи, Автома перевірятиме кожну комірку в цьому ряду, поки не досягне іншої сторони мапи. Потім вона повернеться на сторону, з якої починала, перейде до наступного ряду (вгору чи вниз, залежно від того, почала вона з верхнього чи нижнього ряду мапи) і перевірить кожну комірку в цьому ряду, продовжуючи так, доки відшукає місце, щоб розмістити свій жетон дуету.



СЕКЦІЯ МАПИ

СЕКЦІЯ ТИПУ

СЕКЦІЯ АРЕАЛУ



Наприклад, угорі карти Автоми відсутній символ. У верхньому правому куті карти мапи зображено «Без символу», тому вона почне пошук підходящої комірки, починаючи з верхньої правої комірки на мапі дуету. Звідти вона почне рухатися вздовж верхнього ряду справа наліво. Потім, повернувшись до крайньої правої комірки наступного ряду знизу, вона продовжить пошук справа наліво вздовж того ряду. Це триватиме, поки вона не відшукає потрібну комірку.

## ЗІГРАВШИ ПТАХА



Завершивши дію «Зіграти птаха», Автома розміщує жетон дуету на мапі дуету, зважаючи на ціль поточного раунду.

З огляду на секцію карти мапи вона здійснить **орієнтування на мапі дуету**, поки не знайде вільну комірку, яка зможе покращити її прогрес у досягненні цілі мапи дуету в поточному раунді. Розмістіть один із жетонів дуету Автоми в знайдену комірку.

*Примітка: якщо жодна з комірок не покращує її прогрес, вона знаходить першу пусту комірку, ігноруючи поточну ціль.*

## ВЗЯВШИ КАРТИ





Завершивши дію «Взяти карти», Автома розмістить жетон дуету на мапі дуету на основі карти мапи.

З огляду на секцію карти мапи вона здійснить **орієнтування на мапі дуету**, поки не знайде вільну комірку, яка відповідає комбінації ареалу та типу, вказаного картою мапи. Розмістіть у цю комірку один з її жетонів дуету.

Для того, щоб визначити ареал і тип, порівняйте символи вздовж правої колонки карти Автоми з картою мапи дуету в такий спосіб:

- щоб визначити тип (гніздо, корм або інший), оберіть символ, що збігається з секцією типу карти мапи;
- щоб визначити ареал (степ, болото чи ліс), оберіть символ, що збігається з секцією ареалу карти мапи.

Лише комірки мапи з правильною комбінацією типу й ареалу підходять Автомі для розміщення жетона дуету.

У розглянутому прикладі символом, який збігається з типом секції, є , тому, як показано на карті мапи, вона повинна вибрати комірку з кормом. Аналогічно, символом, який збігається із секцією ареалу, є , тому вона має вибрати комірку в лісі. Отже, доступними є лише комірки корму в лісі.

Якщо Автомі не вдається віднайти підходящу вільну комірку для розміщення жетона дуету, вона не розміщує жетон.

## ВАРІАНТ ГРИ – НАКОПИЧЕННЯ АВТОМИ







У «Накопичення Автоми» можна грати, поєднуючи будь-які доповнення. Однак його вплив менший, якщо грати з меншою кількістю птахів, які дають змогу суперникам отримувати користь під час вашого ходу.

Під час гри Автома отримуватиме жетони накопичення, коли їй необхідно буде одержати щось через активацію коричневої чи безбарвної властивості. Для позначення жетонів накопичення використовуйте жетони корму; тип корму неважливий.

Не використовуйте запас Автоми, коли використовуєте варіант «Накопичення Автоми».





## ВАШ ХІД

**КОРИЧНЕВІ ТА БЕЗБАРВНІ ВЛАСТИВОСТІ** – коричневі та безбарвні властивості мають вплив на Автому лише шляхом, описаним тут. За кожен отриманий Автомою ресурс і кожен ресурс, який вона втратить під час обміну, виконайте таке:


- За кожен  чи , який має отримати Автома, віддайте їй 1 жетон накопичення із загального запасу. За кожен корм, який вона має втратити, поверніть 1 жетон накопичення до загального запасу.
- За кожен , який має отримати Автома, віддайте їй 2 жетони накопичення із загального запасу. За кожен нектар, який вона має втратити, поверніть 1 жетон накопичення до загального запасу.  
*Примітка: нектар є особливістю доповнення «Птахи Океанії».*
- За кожен , яку має отримати Автома, віддайте їй 2 жетони накопичення із загального запасу. За кожен карту, яку вона має втратити, поверніть 1 жетон накопичення до загального запасу.
- За кожне , яке має отримати Автома, віддайте їй 3 жетони накопичення із загального запасу. За кожне яйце, яке вона має втратити, поверніть 2 жетони накопичення до загального запасу.
- За кожен , яку має отримати Автома, віддайте їй 6 жетонів накопичення із загального запасу.







Коли ви повинні віддати щось Автомі, поверніть це до загального запасу та віддайте їй натомість жетони накопичення.

Якщо Автома має отримати жетон запасу або підкласти птаха, натомість дайте їй 3 жетони накопичення із запасу.

**ПРИКЛАД 5. ПРИ АКТИВАЦІЇ:** всі гравці можуть підкласти  зі своєї руки і/або запасти 1  зі свого запасу – Автома отримує 6 жетонів (3 за підкладену карту та 3 за запас) та повертає 2 жетони (1 за  і 1 за ).








Якщо Автомі потрібно вибрати тип ресурсу, вона завжди обере .

**ПРИКЛАД 6. ПРИ РОЗІГРАШІ:** візьміть 2  та залиште 1. Інші гравці можуть скинути будь-які 2 ресурси (, , ), щоб зробити те саме – Автома отримує 6 жетонів накопичення за  та повертає 2 жетони накопичення за дві .



*Примітка: на Автому не матиме впливу жодна властивість, через яку вона втратить більше жетонів, ніж отримає.*

**ПРИКЛАД 6. ПРИ АКТИВАЦІЇ:** всі гравці можуть скинути . Кожного гравця, який скидає , отримує 1  із загального запасу – Автома не виконує жодної дії, оскільки вона отримує 1 жетон за , але поверне 2 жетони за .



*Фрегат-аріель є в доповненні «Птахи Океанії».*

## РОЗРОБНИКИ ГРИ

Оригінальні правила Автоми для гри «Крила» було розроблено Девідом Стадлі разом із Мортеном Монрадодом Педерсоном, Лайнсом Дж. Хаттером, Яном Шрьодером і Ніком Шоу.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»  
Керівниця проєкту: Аліса Соляниченко  
Перекладач з англійської: Іван Максимів  
Редакторка: Валентина Ліченко  
Головні редактори: Оксана Квасняк,  
Віктор Шлехт

Маленька муза: рудий голуб на прізвисько Ржавий.

Колектив із локалізації висловлює особливу подяку експерту-орнітологу Віталію Казаннику за переклад та адаптацію українською назв усіх птахів.



Ігромаг