

КРИЛА. КИШЕНЬКОВА ГРА



**Автори правил соло-режиму:
Девід Стадлі та Лайнс Джей Гаттер**

У цій книзі правил описано уявну суперницю **Автому** для «Крила. Кишенькова гра», яка дає вам змогу грати наодинці.

Примітка авторів: 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.

Для гри Автомі знадобляться

11 карт Автоми
(8 звичайних і 3 важкої
складності)



1 гніздо Автоми / карта
підрахунку



АВТОМА НЕ ДОТРИМУЄТЬСЯ ПРАВИЛ

Граючи проти Автоми, ви дотримуетесь правил, як у грі з кількома гравцями. Автома користується спрощеним набором правил.

Ця книга правил пояснює відмінності між правилами Автоми та базовими правилами. Окрім цих відмінностей гра відбувається ідентично до гри вдвох.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Проведіть підготування до гри вдвох як зазвичай, однак на початку гри Автома не отримує стандартну карту гнізда чи інші карти птахів / корму.

У грі проти Автоми ви повинні використовувати карти цілей.

Вилучіть 2 карти цілей із позначкою , оскільки вони несумісні із соло-режимом:

- Вартує більше балів, ніж усі птахи ліворуч / Має більший розмах крил, ніж усі птахи ліворуч.
- Не досягнутий ліміт кладки/ Ліміт кладки рівно 1.

Виділіть на столі зону для Автоми. Розмістіть там карту гнізда Автоми та залиште місце праворуч, щоб долучати карти птахів до її зграї. Покладіть 1 яйце на карту гнізда. Також Автомі знадобиться трохи місця для її резерву карт корму.



Якщо бажаєте змінити рівень складності, читайте **«Рівні складності»** на наступній сторінці, щоб визначити, які карти Автоми використовувати. Для нормального рівня складності перетасуйте звичайні карти Автоми 1–8 і покладіть їх долілиць, утворивши колоду Автоми. Невикористані карти Автоми поверніть у коробку.

Візьміть верхню карту з колоди Автоми та, не підглядаючи, відкладіть її убік долілиць.

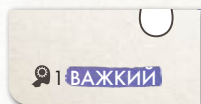
Випадковим чином визначте першого гравця. Ви та Автома ходите по черзі.



РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Для легшої гри використовуйте лише звичайні карти Автоми 1–6 та не застосовуйте правило відкладати вбік верхню карту щоразу, як тасуєте колоду Автоми.

Для складнішої гри використовуйте карти Автоми 1–8, однак замініть звичайні карти 1, 2 і 3 на карти з позначками 1 ВАЖКИЙ, 2 ВАЖКИЙ та 3 ВАЖКИЙ. Ви можете регулювати складність, замінивши натомість лише карту 1 або карти 1 і 2.



КАРТИ АВТОМИ

Карти Автоми визначають 3 етапи ходу Автоми.

Етап 1: отримати карти

Етап 2: зіграти птаха у зграю

Етап 3: покласти яйця

Номер карти



Примітка авторів: більшість символів повторюються на кожній карті лише для того, щоб нагадати вам, як завершити кожен з етапів.

ХІД АВТОМИ

Якщо колода Автоми вичерпалась, то перетасуйте всі карти Автоми та утворіть нову колоду. Візьміть верхню карту та, не підглядаючи, відкладіть її убік долилиць.

Розкрийте верхню карту колоди Автоми та розіграйте кожен із 3 етапів:

1 ВЗЯТИ КАРТИ

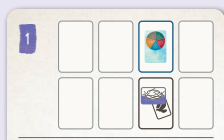
За кожен зображений символ Автома отримує карту корму або підкладає карту птаха із запасу в такий спосіб:



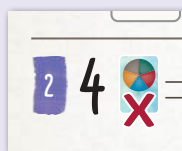
Отримати корм — візьміть верхню карту корму із відповідної колоди та покладіть її в резерв Автоми.



Підкласти птаха — візьміть відповідну карту птаха та підкладіть її під карту гнізда Автоми.



У цьому прикладі Автома бере карту корму з 3-ї колоди та підкладає 3-тю карту птаха.



У цьому прикладі Автома зіграє птаха у свою зграю, якщо у неї буде 4 або більше карт корму.

2 ЗІГРАТИ ПТАХА У ЗГРАЮ

Порівняйте вартість у кормі на карті Автоми з кількістю карт корму в резерві Автоми. Якщо у резерві вистачає карт, то Автома зіграє птаха у свою зграю в такий спосіб:



Скинувши корм — скиньте з резерву Автоми карти корму, кількість яких дорівнює вартості цієї карти в кормі.



Повернувши в запас 1 яйце — починаючи з карти гнізда Автоми та рухаючись її зграєю птахів зліва направо, скиньте перше яйце, якщо воно є.

Примітка: якщо в Автоми немає яєць, вона однаково зіграє птаха у зграю.

Після цього вона отримує карту птаха із запасу, керуючись визначеною ціллю або позицією, та додає її до своєї зграї:



Визначена ціль — Автома отримує карту птаха, яка задовольняє обидві цілі. Якщо такої немає, вона вибирає птаха, який відповідає одній із цілей. Якщо такого птаха немає, вона отримує будь-яку карту птаха. **Примітка:** всі карти з властивістю, що дає змогу підкладати, задовольняють умову цілі «щонайменше 1 підкладену карту».



Вибір за лімітом кладки — якщо потрібно обрати між кількома птахами, то Автома обирає птаха з найбільшим лімітом кладки.



Вибір за стрілкою — якщо декілька птахів мають однаковий ліміт кладки, виберіть першого згідно з напрямком стрілки.



Вибір за позицією — Автома отримує птаха із запасу відповідно до вказаної позиції.

3 ПОКЛАСТИ ЯЙЦЯ

Якщо на карті Автоми зображено 1 або 2 символи «покласти яйце», то Автома кладе 1 яйце за кожен такий символ.



Починаючи з **найправішої** (останньої) карти птаха у її зграї, покладіть яйце на першого птаха, який не досягнув свого ліміту кладки. Якщо у жодного з птахів не залишилось місця, покладіть яйце на гніздо. Якщо гніздо Автоми досягло ліміту кладки, то вона не кладе яйце.

ПТАХИ, ЩО ЗАЛУЧАЮТЬ ІНШИХ ГРАВЦІВ

Властивості птахів у зграї Автоми ніколи не активуються і тому не мають жодного впливу на вас. Однак якщо ви активуєте властивість, що залежить від зграї іншого гравця, то використовуйте зграю Автоми як зазвичай.



Якщо ви активуєте властивість птаха, яка щось дає всім гравцям, то натомість підкладіть 1 карту птаха / корму зі скиду під гніздо Автоми. Якщо стос скиду пустий, то нічого не відбувається.



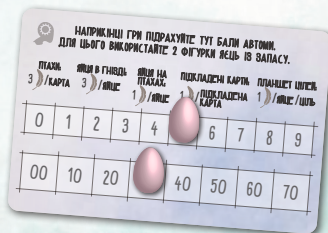
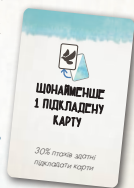
ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Кінець гри настає як зазвичай.

Переверніть гніздо Автоми, щоб підрахувати її бали ()):

- **Карти птахів у її зграї:** 3 бали кожна.
- **Фігурки яєць у її гнізді:** 3 бали кожна.
- **Фігурки яєць на її птахаж:** 1 бал кожна.
- **Підкладені під гніздо Автоми карти:** 1 бал кожна.
- **Карти цілей:** 1 бал за кожне яйце на визначених типах птахів. Можливі випадки, коли одне яйце може враховуватись для обох карт цілей.

Нагадування: для Автоми всі птахи, що **здатні** підкладати, рахуються як такі, що **задовольняють** умову цілі «щонайменше 1 підкладену карту».



**БАЖАЄШ БУТИ В КУРСІ ПРО МАЙБУТНІ СОЛО-РЕЖИМИ
АБО ДОПОМОГТИ НАМ У ТЕСТУВАННІ ГРИ?**

Підписуйся на нашу розсилку на automafactory.com/newsletter

СТРУКТУРА ХОДУ АВТОМИ

1

КОЖЕН СИМВОЛ:



Покласти корм у резерв.



Підкласти птаха під карту гнізда.



2



Скинути **X** карт корму з резерву.



Скинути 1 яйце **зліва направо**, починаючи з гнізда.

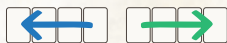
ВИБРАТИ ПТАХА, ЩОБ ДОДАТИ ДО ЗГРАЙ:



Птах, що відповідає умові більшості цілей.



Вибір за лімітом кладки.



Вибір за стрілкою.



Визначений птах.

3



Покладіть яйце на птаха чи гніздо з вільним місцем у напрямку **справа наліво**.



© 2026 Stonemaier LLC. «Wingspan Pocket» є зареєстрованою торговельною маркою Stonemaier LLC. Всі права застережено.