

WINGSPAN

ÁSIA—REGRAS DO AUTOMA

Desenvolvido por David Studley com Issy Waldrom

INTRODUÇÃO

Quando você não tiver tempo, opção ou vontade de reunir um grupo de jogo, não se preocupe—nós temos a solução. As seguintes regras permitem que você jogue Wingspan contra uma inteligência artificial, chamada de Automa.

NOTA DO DESIGNER: O nome da inteligência artificial veio da palavra Italiana para "autômato", escolhida pois a primeira que criamos foi para o jogo *Viticulture*, ambientado na Itália.

O AUTOMA

Você deve se familiarizar com as regras do jogo padrão antes de ler as regras do Automa. Quando jogar contra o Automa, você sempre seguirá as regras padrões. O Automa, em contrapartida, não joga por essas regras.

- O Automa não recebe um tabuleiro individual, uma mão de cartas ou comida.
- O Automa irá coletar aves e ovos, mas eles serão utilizados apenas para a pontuação de fim de jogo.
- O Automa não precisa "pagar" por nenhuma das ações que realizar.
- Para qualquer coisa que você fizer que envolva outros jogadores, o Automa só participará do que for definido por este manual.

USANDO ESTE MANUAL

Este manual inclui um conjunto completo das regras originais do Automa do jogo base, assim como as regras novas da Expansão Ásia. Se você não tiver o jogo base, alguns materiais mencionado aqui não serão relevantes para você, principalmente os objetivos originais de fim de rodada.

Sempre que você jogar Wingspan contra o Automa, você usará o tabuleiro e as peças de objetivo de fim de rodada do jogo base, ou o tabuleiro de duelo e as peças de objetivo de fim de rodada de duelo para o modo Dueto.

As regras específicas para os objetivos originais de fim de rodada estão em caixas verdes, e as regras específicas para o modo Dueto estão em caixas vermelhas.

COMPONENTES

Carta de controle de rodadas



Carta de controle do mapa de duelo



10 cartas Automa



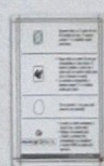
Carta da Aliança Automasiática (para usar no modo Dueto)



2 cartas bônus do Automa



3 cartas de resumo das ações



PREPARAÇÃO

O Automa precisa de uma pequena área na mesa para as coisas dele. Coloque a carta de controle de rodadas no centro dessa área, orientada de modo que ela mostre a "Rodada 1" na faixa do topo.

MODO DUETO

Coloque a carta de controle do mapa de dueto à direita dele, também com a "Rodada 1" no topo.

NOTA DO DESIGNER: A carta de Controle de Rodadas existe para ajudar você a lembrar qual seção deve ser verificada na carta Automa.

Embaralhe as 10 cartas Automa, junto com até 1 carta Automa especial, e coloque-as com a face virada para baixo à direita da(s) carta(s) de controle. Este será o baralho do Automa.

MODO DUETO

Para o modo Dueto, a carta da Aliança Automasiática deve ser incluída no baralho do Automa. Não use os objetivos de  que estejam na borda do mapa ou de  que não estejam na borda do mapa.

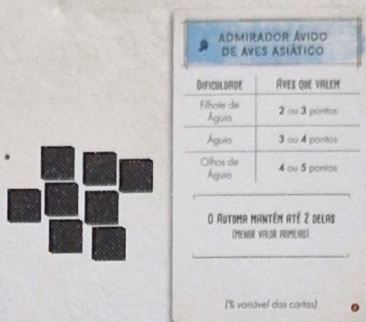
Dê ao Automa os cubos de ação de uma cor não utilizada.

Selecione aleatoriamente uma das cartas bônus do Automa para usar durante o jogo.

Alternativamente, o Automa pode usar qualquer uma das cartas bônus que mostrem "X% das cartas" em sua parte de baixo. Antes de distribuir as cartas bônus para si mesmo, compre e revele cartas bônus até que você compre uma com "X% das cartas". Dê essa carta bônus para o Automa usar durante o jogo e reembalhe o baralho de bônus antes de seguir com a preparação.

Nota: Para o Dissecador de Pelotas, ele pega aves que estocam comida.

Escolha o nível de dificuldade como descrito em "Níveis de Dificuldade" (veja a pág. 6).



Apenas no modo Dueto

FIM DA RODADA ORIGINAL

Para a peça de objetivo de fim de rodada da Rodada 1, coloque a carta de pontuação de fim de rodada correspondente ao lado do tabuleiro de objetivos, com a "Rodada 1" virada para cima (veja "Pontuando os Objetivos de Fim de Rodada" na pág. 5).

Você sempre joga o primeiro turno de cada rodada e o Automa sempre joga por último.

CARTAS AUTOMA

Cada carta Automa é dividida em 4 seções, uma para cada rodada. Apenas a seção referente à rodada atual é utilizada. As outras seções devem ser ignoradas.

Cada seção contém um ou mais ícones (descritos na próxima seção) representando a ação ou ações que o Automa realizará durante o turno dele.

O TURNO DO AUTOMA

No turno do Automa, compre uma única carta do baralho do Automa e coloque-a virada para cima no topo da carta Automa revelada no turno anterior, e alinhada com a seta da carta de controle de rodadas. A seta aponta para a seção que será usada durante a rodada atual. Compare cada ícone nessa seção com as regras nesta página para resolver a ação. As outras três seções são ignoradas.

AÇÕES DO AUTOMA

NOTA DO DESIGNER: As duas primeiras ações descritas abaixo, *Comprar Cartas* e *Jogar Ave*, fazem com que o Automa pegue uma carta de ave e descarte outras cartas de ave. Porém, cada uma delas utiliza um método diferente de seleção.



COMPRAR CARTAS: Descarte TODAS as 3 cartas viradas para cima da bandeja de aves. Compre 1 carta de ave do baralho e coloque-a virada para baixo no estoque do Automa. Aves viradas para baixo fornecem 3, 4, ou 5 pontos no fim do jogo baseado no nível de dificuldade (4 pontos na dificuldade normal).

MODU DUETO

Sempre que o Automa realizar esta ação, ele colocará um marcador de dueto no mapa de dueto (veja "Colocando um Marcador de Dueto" na pág. 6).



JOGAR AVE: Dentre as 3 cartas viradas para cima na bandeja de aves, pegue TODAS que cumprem com o requisito da carta bônus do Automa. Dessas cartas, o Automa manterá a carta com o maior valor em pontos. Se mais de uma carta possuir o maior valor em pontos, não faz diferença qual delas o Automa manterá. Coloque-a virada para cima no estoque do Automa e descarte o restante. Aves viradas para cima fornecem o seu valor específico em pontos no fim do jogo.

Por exemplo, se a carta bônus do Automa for o *Cartógrafo*, que fornece pontos por aves com termos geográficos em seus nomes, ele pegará todas as cartas de ave com essa característica no nome, colocará virada para cima em seu estoque aquela com o maior valor, e descartará o restante.

Se NENHUMA ave cumprir com o requisito, compre 1 carta de ave do baralho e coloque-a virada para baixo no estoque do Automa. Aves viradas para baixo fornecem 3, 4, ou 5 pontos no fim do jogo baseado no nível de dificuldade (4 pontos na dificuldade normal).

MODU DUETO

Sempre que o Automa realizar esta ação, ele colocará um marcador de dueto no mapa de dueto (veja "Colocando um Marcador de Dueto" na pág. 6).



Neste exemplo do modo Dueto, é a rodada 3. O Automa irá executar a ação "Comprar Cartas" e então usará os ícones na coluna da direita para determinar onde ele colocará um marcador de dueto no mapa de dueto.

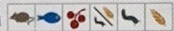
NOTA DO DESIGNER: Não se preocupe se o Automa coletar aves e ovos mais rápido do que você consegue. Os ovos do Automa competem contra os ovos, cartas guardadas, e comida estocada que você acumulará. Similarmente, as aves do Automa precisam compensar os pontos que você receberá por suas cartas bônus.



BOTAR OVOS: Para cada ícone de ovo na seção da rodada atual, dê ao Automa 1 marcador de ovo do estoque.



GANHAR COMIDA: Se todos os dados no comedouro mostrarem a mesma face, remova os dados remanescentes e role todos os 5 dados novamente no comedouro.

Utilizando a sequência  indicada na seção da rodada atual, comece pelo ícone de face de dado mais à esquerda e selecione a primeira face disponível no comedouro. Remova TODOS os dados com essa face no comedouro (lembre-se que o Automa jamais recebe comida do estoque).



ATIVAR PODERES ROSAS: Ative TODOS os poderes rosas das cartas de ave em seu tabuleiro individual (o Automa não faz nada).

FIM DA RODADA ORIGINAL



COLOCAR UM CUBO DE FIM DE RODADA: Coloque 1 dos cubos de ação do Automa na atual peça de objetivo de fim de rodada.



REMOVER UM CUBO DE FIM DE RODADA: Remova 1 dos cubos de ação do Automa da atual peça de objetivo de fim de rodada e devolva-o para o estoque do Automa. Se não houver cubos na peça, ignore esta ação.

SEU TURNO

O Automa não faz nada durante o seu turno, exceto se você ativar um poder "QUANDO JOGADO" (Branco) ou "QUANDO ATIVADO" (Marrom) que interage com outro jogador, e apenas da maneira explicada nesta seção.

RESERVA DO AUTOMA

O Automa ganhará fichas de reserva durante o jogo quando um poder marrom ou branco que daria algo para ele for ativado. Fichas de comida são usadas para representar a reserva; o tipo das fichas de comida não tem importância.

Quando você acionar um poder branco ou marrom, se o Automa deveria ganhar algo, o seguinte acontece: se ele precisaria pagar algo para participar, dê a ele **uma** ficha por cada coisa que ele ganharia. Senão, dê a ele **duas** fichas por cada coisa.

EXEMPLO 1. QUANDO JOGADO:

Todos os jogadores botam 2 . Você bota 2 adicionais—o Automa ganha 4 fichas de reserva.



EXEMPLO 2. QUANDO ATIVADO:

Cada jogador pode descartar 1 para comprar 1 do baralho—o Automa ganha 1 ficha de reserva.



Qualquer coisa que você der para o Automa como parte desses poderes é devolvida ao estoque; ele só ganha as fichas de reserva, como descrito acima.

EXEMPLO 3. QUANDO ATIVADO:

Dê 1 de sua mão para outro jogador. Se o fizer, compre 2—Descarte a . O Automa ganha 2 fichas de reserva.



O Automa sempre cumpre com quaisquer condições requeridas para ganhar algo dos seus poderes ativados.

EXEMPLO 4. QUANDO ATIVADO:

Compre 1 do baralho e adicione-a à sua mão. Todos os outros jogadores compram 1 do baralho e a mantêm se ela tiver ou no seu custo em comida—o Automa ganha 2 fichas de reserva.



NOTA DO DESIGNER: Reserva do Automa foi desenvolvido para você considerar como alguns poderes de ave podem beneficiar seu oponente. A variante do Acúmulo do Automa (veja a pág. 8) fornece um sistema alternativo e mais detalhado para avaliar esses poderes interativos. O impacto que ambos têm na jogabilidade é sutil; isso ocorre por design. Seus efeitos só serão sentidos verdadeiramente em jogos onde você usar aves que permitam que o Automa ganhe coisas de suas ações. Mas esperamos ter facilitado o suficiente para que você não se importe.

PODERES DE AVE INTERATIVOS NO SEU TURNO

As seguintes regras tratam de como o Automa reage quando você ativa um poder "QUANDO JOGADO" (Branco) ou "QUANDO ATIVADO" (Marrom) que envolve outro jogador:

- **VERIFICAR SE OUTRO JOGADOR POSSUI ALGO**—Para verificar se o Automa possui algo, a quantidade de ícones de na carta Automa atual representa quanto ele possui.
Nota: Isso significa que ele nunca tem nada em seu primeiro turno de cada rodada, pois ele não comprou uma carta Automa ainda.
 - » Roubar ou ganhar algo de outro jogador—Tudo o que você "roubar" ou ganhar de outro modo do Automa vem do estoque.
- **OUTRO JOGADOR GANHA OU PODE GANHAR**—Quando outro jogador ganhar ou puder ganhar algo, o Automa ganha fichas de reserva, como descrito na Reserva do Automa. Ele sempre ganha tantas fichas quanto possível.
Nota: Isso é verdade para outras palavras de ação (estocar, comprar, enfiar embaixo) que dão algo para outro jogador.
- **USAR O PODER DE UMA AVE DE OUTRO JOGADOR**—Quando você usar um poder de uma ave de outro jogador, use qualquer poder desse tipo dentre as 3 cartas viradas para cima na bandeja de aves.
- **USAR UMA CARTA BÔNUS DE OUTRO JOGADOR**—Quando você jogar uma ave com um poder que permita usar uma carta bônus de outro jogador, compre duas cartas bônus e coloque-as viradas para cima no estoque.
Quando seu poder for ativado, as cartas bônus no estoque representam as cartas bônus do Automa.

FIM DA RODADA

MODO DUETO

PONTUANDO OS OBJETIVOS DE FIM DE RODADA-Objetivos de fim de rodada de dueto são pontuados como nas regras de dueto para múltiplos jogadores.

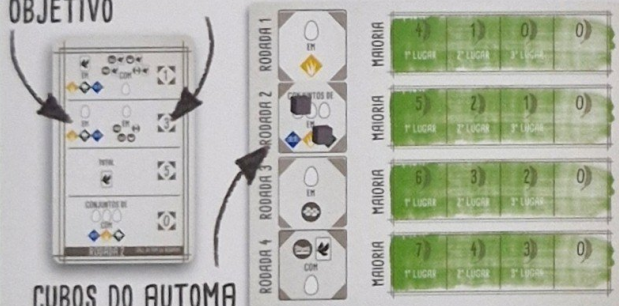
FIM DA RODADA ORIGINAL

PONTUANDO OS OBJETIVOS DE FIM DE RODADA-A quantidade que o Automa possui do item requerido pelo objetivo de fim de rodada é calculada utilizando um valor base (mostrado na carta de Objetivos de Fim de Rodada) mais quaisquer cubos na peça de objetivo da rodada atual. O valor base representa a menor quantidade que o Automa possuirá do item requerido.

Usando a carta de objetivos de fim de rodada da rodada atual, procure o símbolo correspondente à peça de objetivo que será pontuada para encontrar o valor base. A este valor, adicione o número de cubos de ação que o Automa possui sobre a peça de objetivo (se houver). Assim como você, a quantidade deve ser maior que 0 para receber pontos pelo objetivo. Nota: O Automa não pode exceder 5 aves pelo objetivo de "aves em um habitat específico".

TIPO DE OBJETIVO

VALOR BASE



TIPO DE OBJETIVO	VALOR BASE
RODADA 1	1
RODADA 2	2
RODADA 3	3
RODADA 4	4

CUBOS DO AUTOMA

Utilize um dos cubos de ação do Automa para marcar a colocação dele no tabuleiro de objetivos (ou para marcar a pontuação se estiver utilizando o lado alternativo do tabuleiro de objetivos). Devolva quaisquer cubos de ação na peça de objetivo para o estoque do Automa.

POSICIONANDO A CARTA DE OBJETIVOS DE FIM DE RODADA-

Posicione a carta de Objetivos de Fim de Rodada referente à próxima rodada ao lado da peça de objetivo da próxima rodada.

Se você terminou de pontuar os objetivos da rodada 4, pule para **Fim do Jogo**.

AJUSTE O BARALHO DO AUTOMA

Vire a carta de Controle de Rodadas para que a próxima rodada esteja mostrada na faixa do topo, e sua seta aponte para a direita.

MODO DUETO

Faça o mesmo para a carta de controle do mapa de dueto, colocando-a à direita da atual carta de controle de rodadas.

Remova (e devolva para a caixa) as cartas Automa que especifiquem "Remova depois da rodada" referente a rodada que você finalizou. Reembalhe o baralho do Automa e coloque-o ao lado da(s) carta(s) de Controle de Rodadas.

FIM DO JOGO

PONTUAÇÃO DE FIM DE JOGO

Antes de calcular a pontuação final do Automa, ele ganha 1 ovo para cada 5/4/3 fichas de reserva (ou acúmulo) que ele devolver para o estoque, baseado no nível de dificuldade que você está jogando (Filhote de Águia/Águia/Olhos de Águia).

Para calcular a pontuação final dele, o Automa recebe:

- Pontos impressos em cada uma de suas aves viradas para cima.
- 3, 4 ou 5 pontos para cada ave virada para baixo, dependendo do nível de dificuldade que você escolheu (Filhote de Águia/Águia/Olhos de Águia).
- 1 ponto por cada ovo que ele coletou.

MODO DUETO

- Pontos pelos objetivos de fim de rodada do mapa de dueto, mostrados no tabuleiro do mapa de dueto, incluindo os pontos pelo maior grupo contínuo de marcadores de dueto.

FIM DA RODADA ORIGINAL

- Pontos pelos objetivos de fim de rodada, mostrados no tabuleiro de objetivos.

Nota: O Automa não ganha pontos pela carta bônus dele.

Em caso de empate, o Automa vence se ele tiver mais fichas restantes do que você tiver de fichas de comida restantes.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Você pode ajustar a dificuldade do Automa para que se encaixe melhor em seu estilo de jogo, alterando a quantidade de pontos que ele recebe por cada ave virada para baixo e fichas de reserva (ou acúmulo).

	FILHOTE DE ÁGUIA	ÁGUIA (NORMAL)	OLHOS DE ÁGUIA
Fim do Jogo: Reserva (ou Acúmulo) do Automa	1 ovo/5 fichas	1 ovo/4 fichas	1 ovo/3 fichas
Fim do Jogo: cartas de ave viradas para baixo	3 pontos	4 pontos	5 pontos

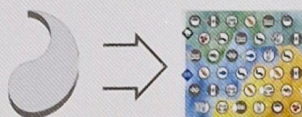
COLOQUE UM MARCADOR DE DUETO

Quando o Automa realizar a ação de "Comprar Cartas" ou "Jogar Ave", ele colocará um marcador de duelo no mapa de duelo. Ele ignora todas as restrições relativas à carta de ave que foi jogada e, ao invés disso, usa os ícones da coluna da direita de sua carta Automa, juntamente com as regras abaixo.

O Automa não ganha o bônus se ele colocar um marcador de duelo em um espaço com um bônus. Ele nunca coloca mais de 1 marcador de duelo por turno e não colocará mais de 15 marcadores de duelo por jogo.

NAVEGANDO O MAPA DE DUETO

Ao decidir onde colocar um marcador de duelo, o ícone na coluna da direita da carta Automa alinhado com a seção do mapa no controle do mapa de duelo determina a ordem para avaliar os espaços do mapa de duelo. Isso é chamado de **navegar o mapa de duelo**.



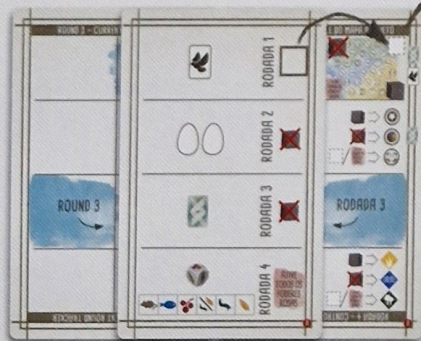
SEÇÃO DO MAPA

SEÇÃO DO TIPO

SEÇÃO DO HABITAT

Cada um dos quatro cantos da imagem do mapa de duelo mostrados na carta de controle do mapa de duelo contém um dos quatro ícones possíveis (uma possibilidade é não haver ícone, mas trataremos isso como um ícone também).

Começando a partir do canto indicado do mapa, a Automa verificará cada espaço naquela linha até chegar ao outro lado do mapa. Em seguida, ele voltará para o lado onde ele começou, avançará para a linha seguinte (para cima ou para baixo, dependendo de ele ter começado na linha superior ou inferior do mapa), e verificará cada espaço daquela linha, continuando assim até encontrar um espaço para colocar sua ficha de duelo.



Por exemplo, não há nenhum ícone no topo da carta Automa. O controle do mapa de duelo mostra "Sem Ícone" no canto superior direito, portanto, ele buscará um espaço válido começando pelo espaço do canto superior direito do mapa de duelo. De lá, ele buscará, da direita para a esquerda, na linha do topo. Então, retornando para o espaço mais à direita na próxima linha de baixo, ele continuará buscando, da direita para a esquerda, ao longo dessa linha. Isso continua até que ele encontre um espaço válido.

APÓS JOGAR UMA AVE



Após completar a ação de "Jogar Ave", o Automa colocará um marcador de dueto no mapa de dueto com base na atual peça de objetivo de fim de rodada.

Com base na seção do mapa indicada no controle do mapa de dueto, ele **navegará o mapa de dueto** até encontrar um espaço disponível que melhore o progresso dele no objetivo da rodada atual. Coloque um dos marcadores de dueto nesse espaço.

Nota: Se nenhum espaço melhorar o progresso dele, ele simplesmente navega para o primeiro espaço disponível, ignorando o objetivo.

APÓS COMPRAR CARTAS



Após completar a ação "Comprar Cartas", o Automa colocará um marcador de dueto no mapa de dueto com base no controle do mapa de dueto.

Com base na seção do mapa indicada na carta de controle do mapa de dueto, ele **navegará o mapa de dueto** até encontrar um espaço disponível que corresponda à combinação de habitat e tipo indicada pelo controle do mapa de dueto, e coloque um dos marcadores de dueto nesse espaço.

Para determinar o habitat e o tipo, compare os ícones na coluna da direita da carta Automa com o controle do mapa de dueto:

- Compare o ícone que está alinhado com a seção do tipo no controle do mapa de dueto para determinar o tipo (ninho, comida ou outro)
- Compare o ícone que está alinhado com a seção do habitat no controle do mapa de dueto para determinar o habitat (floresta, campo ou pântano)

Somente os espaços do mapa com a combinação correta de tipo e habitat estão disponíveis para ele colocar um marcador de dueto.

Usando o exemplo, o ícone alinhado com a seção de tipo é , então, como mostrado no controle do mapa de dueto, ele deve escolher um espaço de comida. Similarmente, o ícone alinhado com a seção de habitat é , então ela deve escolher um espaço na floresta. Portanto, somente os espaços de comida na floresta são válidos.

Se o Automa não encontrar um espaço disponível válido para colocar um marcador de dueto, ele não o coloca.

VARIANTE-ACÚMULO DO AUTOMA

O Acúmulo do Automa pode ser jogado com qualquer combinação de expansões. Porém, seu impacto é menor quando jogar com menos aves que façam seus oponentes ganharem coisas em seu turno.

O Automa ganhará fichas de acúmulo durante o jogo quando um poder marrom que dá algo para ele for ativado. Fichas de comida são usadas para representar o acúmulo; o tipo das fichas de comida não tem importância.

Não use a variante de Reserva do Automa quando jogar com a variante de Acúmulo do Automa.

SEU TURNO

PODERES MARRONS E BRANCOS—O Automa só participa nos poderes marrons da maneira descrita aqui. Para cada recurso que o Automa ganharia, e para cada recurso que ele perderia em troca, faça o seguinte:

- Para cada  ou  que o Automa ganharia, dê a ele **1** ficha de acúmulo do estoque. Para cada um que ele perderia, devolva **1** ficha de acúmulo para o estoque.
- Para cada  que o Automa ganharia, dê a ele **2** fichas de acúmulo do estoque. Para cada um que ele perderia, devolva **1** ficha de acúmulo para o estoque. Nota: Néctar é um recurso da Expansão Oceania.
- Para cada  que o Automa ganharia, dê a ele **2** fichas de acúmulo do estoque. Para cada uma que ele perderia, devolva **1** ficha de acúmulo para o estoque.
- Para cada  que o Automa ganharia, dê a ele **3** fichas de acúmulo do estoque. Para cada um que ele perderia, devolva **2** ficha de acúmulo para o estoque.
- Para cada  que o Automa ganharia, dê a ele **6** fichas de acúmulo do estoque.

Quando você der algo para o Automa, devolva para o estoque o que o Automa receber e ele ganha fichas de acúmulo ao invés disso.

Quando o Automa precisar estocar comida ou enfiar uma carta embaixo de outra, dê a ele 3 fichas de acúmulo ao invés disso.

EXEMPLO 5. QUANDO ATIVADO:

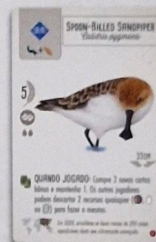
Todos os jogadores podem enfiar uma  de suas mãos e/ou estocar 1  de seus estoques—o Automa ganha 6 fichas (3 por enfiar a carta e 3 por estocar) e devolve 2 fichas (1 pela  e 1 pela .



Se o Automa puder escolher o tipo do recurso, ele sempre escolhe .

EXEMPLO 6. QUANDO JOGADO:

Compre 2  e mantenha 1. Os outros jogadores podem descartar 2 recursos quaisquer (, ) para fazer o mesmo—o Automa ganha 6 fichas de acúmulo pela  e devolve 4 fichas de acúmulo pelas duas .



Nota: O Automa não participará de quaisquer poderes onde ele perderia mais fichas do que ganharia.

EXEMPLO 7. QUANDO ATIVADO:

Todos os jogadores podem descartar 1 . Cada jogador que descartar 1  ganha 1  do estoque—o Automa não faz nada pois ele ganharia 1 ficha pela  mas devolveria 2 fichas pelo .



O Lesser Frigatebird é da Expansão Oceania.

CRÉDITOS

As regras originais do Automa de Wingspan foram desenvolvidas por David Studley com Morten Monrad Pedersen, Lines J. Hutter, Jan Schröder e Nick Shaw.

