

Serie de 4 partidas

Autor: Shumand (Dan Shuman)

Tras cada partida, puedes mantener un pájaro en la columna de más a la izquierda. Tú eliges que pájaro mantener.

Así que tras la primera partida tendrás 1 pájaro en un hábitat de la primera columna; tras la segunda partida tendrás ese pájaro más otro en otro hábitat; tras la tercera, la primera columna estará completa.

De forma paralela, el Automa mantiene una carta después de cada partida: el ave adquirido por el Automa durante la misma de nivel más alto que esté boca arriba. Así que al comenzar la partida 4, el Automa empezará, al igual que tú, con tres aves. Las aves reservadas las puntúa en cada partida, al igual que haces con las tuyas.

Objetivos de Final de Ronda

Se usan las 16 losetas de Objetivos de Final de Ronda, 4 por partida:

- al final de la primera partida, simplemente dale la vuelta a las losetas que se han usado
- tras la segunda partida, descarta las losetas usadas y pon las otras cuatro en el tablero
- tras la tercera partida, gira estas losetas

Mazo de Automa

Para las primeras 3 partidas no se incluye la Carta de la Compañía Automubón.

-Partida 1: Nivel Aguilucho

-Partida 2: Nivel Águila

-Partida 3: Nivel Águila Arpía Shuffle the Automa deck as usual after each game.

-Partida 4: Nivel Águila Arpía con la Carta Automubón incluida

Baraja el mazo del Automa tras cada partida de forma normal.

Otros

-No se guardan huevos o comida de una partida a otra

-Mantén los mazos de descarte de las partidas anteriores. Esto disminuye la repetición de cartas, tanto las de objetivos como las de aves Keep the discard decks from previous games. This cuts down on repeat cards, both goals and birds.

-El mazo de aves probablemente se acabará; baraja los descartes cuando ocurra (probablemente durante la cuarta partida)

Puntuación

-Puntúa cada partida según las reglas

-Al final de las cuatro partidas suma las puntuaciones de cada una para obtener la puntuación final