BRAZIL IMPERIAL
Zé Mendes

AUTÔMATO

L'AUTÔMATO est un joueur fictif. Il peut être ajouté à n'importe quelle partie standard à 1, 2 ou 3 joueurs humains. Il dispose d'un paquet de cartes et d'un jeton Boussole.

CONTENU

9 cartes Action

9 cartes Déplacement

2 aides de jeu et 1 carte Boussole

Édition commémorative du bicentenaire de l'indépendance du Brésil

1 jeton Boussole

MISE EN PLACE DE L'AUTÔMATO

Préparez le jeu comme indiqué à la p.6 du livret de règles standard. Choisissez un plateau Joueur pour l'Autômato, mais sans plateau Monarque, ni Palais II à VI (l'Autômato dispose déjà de **tous** ses palais). Ensuite, suivez ces étapes :

A Piochez exactement **1 carte de chaque Ère** pour l'Autômato et placez-les face cachée à proximité de son plateau.

B Une fois que les joueurs ont choisi leur capitale, attribuez la capitale restante et le **Palais I** de la couleur restante à l'Autômato. L'Autômato jouera le dernier, sauf s'il obtient la tuile Capitale qui rend 1er joueur.

C Après avoir choisi la difficulté de l'Autômato (voir ci-dessous), mélangez séparément **ses cartes Action et Déplacement** et placez ces piles face cachée à côté de son plateau.

D Placez la **boussole** sur la capitale de l'Autômato.

DIFFICULTÉ DE L'AUTÔMATO

FACILE :
Retirez les 4 cartes Autômato marquées d'une étoile.

DIFFICILE :
Ne retirez aucune carte Autômato.

ÉPIQUE :
Retirez les 4 cartes Autômato marquées d'une plume.

Vous pouvez ajuster la difficulté indépendamment pour chaque pile en jouant sur le nombre de cartes Étoile ou Plume à retirer dans chacun.

Rangez les cartes retirées dans la boîte.

TOUR DE L'AUTÔMATO

Le tour de l'Autômato respecte la séquence de jeu standard. D'abord, l'Autômato utilise une **carte Action** pour jouer son action. Ensuite, **s'il dispose d'au moins une unité dans son armée** (voir plus loin), il utilise une **carte Déplacement** pour la déplacer.

Important : l'Autômato ne gère pas de ressources ni d'éléments : il n'en collecte pas, n'en produit pas et n'en paie pas.

PREMIÈRE PHASE : ACTION (OBLIGATOIRE)

Les cartes Action se divisent en **3 colonnes**, chacune représentant une Ère donnée et une action. Chaque colonne se divise en **4 rangées d'action** ; la **flèche** de la carte du tour précédent vous indique quelle rangée vous devez lire pour ce tour.

Lors de la **phase d'action du tour de l'Autômato**, suivez ces étapes :

1. Au début du premier tour, retournez d'un bloc toute la pile de cartes Action face visible.

2. L'Autômato accomplit l'action indiquée au croisement de la première rangée et de la colonne de l'Ère en cours.

3. Au début de chaque tour suivant, retirez la première carte de la pile et décalez-la sur la gauche tout en dévoilant la carte qui suit. La **flèche** de la carte retirée vous indique une rangée sur la carte dévoilée : l'Autômato accomplit donc l'action indiquée au croisement de cette **rangée** et de la colonne de l'Ère en cours.

4. Lorsque vous décalez la dernière carte de la pile sur la gauche, remélangez l'ensemble des cartes pour former une nouvelle pile face visible. Puis l'Autômato accomplit l'action indiquée au croisement de la première rangée et de la colonne de l'Ère en cours.

SECONDE PHASE : DÉPLACEMENT
(SI L'ARMÉE DE L'AUTÔMATO EST SUR LE PLATEAU)

L'Autômato utilise une carte Déplacement pour déplacer son **armée** (voir p.3, Déployer une unité) sur le plateau. Une **colonne** sur la gauche se divise en **4 cases avec des directions ou des bonus**. La **flèche** de la carte Déplacement du tour précédent vous indique quelle case résoudre. La carte en elle-même affiche la direction du déplacement de l'armée, qui se déplace toujours d'un seul bloc.

La phase de déplacement de l'Autômato a lieu **uniquement** s'il dispose d'au moins une unité dans son armée. Si c'est le cas :

1. Lors du tour où l'Autômato déploie sa première unité, retournez d'un bloc toute la pile de cartes Déplacement face visible. Résolvez la première case de la colonne de gauche.

2. Si cette case n'indique pas de direction, **pointez la boussole vers la capitale humaine la plus proche.** *S'il y a plusieurs options, pointez-la vers la capitale du joueur le plus expérimenté.* Si la case offre un bonus, l'Autômato le récupère.

3. Lors de la phase de déplacement de chaque tour suivant, **si l'Autômato a toujours au moins une unité dans son armée**, retirez la première carte de la pile et décalez-la sur la gauche tout en dévoilant la carte qui suit. La **flèche** de la carte retirée vous indique une **case** sur la carte dévoilée : l'Autômato applique les effets de cette case.

4. Si l'**armée** est adjacente à une **tuile Exploration** orientée exactement comme sur la carte, l'armée se déplace dessus. S'il y a plusieurs tuiles, appliquez l'ordre de priorité de la carte.

5. Si ce n'est pas le cas, l'armée se déplace comme indiqué dans la moitié inférieure de la carte, aussi loin que possible (voir page suivante).

6. Lorsque vous décalez la dernière carte de la pile sur la gauche, remélangez l'ensemble des cartes pour former une nouvelle pile face visible. Puis résolvez la première case de la colonne de gauche de la première carte de cette pile.

DÉTAILS DES ACTIONS DE L'AUTÔMATO

À son tour, l'Autômato effectue toujours l'action définie par sa carte Action.

Attention : **s'il n'est pas possible d'effectuer l'action de la rangée indiquée,** essayez d'effectuer l'action de la rangée suivante, et ainsi de suite. Si aucune action n'est possible, l'Autômato collecte **1 carte Or.**

Rappel : les actions de l'Autômato ne coûtent rien, et ne génèrent ni ressources, ni production sur d'éventuels bâtiments.

Exemple :
l'action indiquée par la flèche ne peut être choisie car l'Autômato a déjà fabriqué le pentagone rose (tissu). Il passe donc à l'action suivante (et ainsi de suite si cette nouvelle action n'est pas réalisable).

CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Les bâtiments de l'Autômato obéissent aux mêmes contraintes que dans une partie standard. Toutefois, **lorsqu'il y a plus d'une case éligible**, appliquez l'ordre de priorité suivant :

1. Placez le bâtiment dans la **case adjacente qui ouvre le plus d'emplacements de construction** pour l'Autômato.
2. En cas d'égalité, placez le bâtiment dans la **case adjacente au bâtiment avec la valeur en PV la plus élevée**.
3. S'il y a toujours égalité, placez le bâtiment dans la **case adjacente la plus proche de la capitale.**

S'il n'y a plus aucune tuile disponible pour le bâtiment indiqué, construisez ce bâtiment sur la rangée suivante de la carte. Si l'Autômato n'a aucune case libre pour construire, il construit par-dessus un de ses bâtiments libres de l'Ère I, puis II, (en respectant les règles 2 et 3 ci-dessus).

Exemple :
en construisant ici, l'Autômato ouvre deux nouveaux emplacements de construction.

CONSTRUIRE UNE VILLE

L'Autômato **n'a pas besoin de son Monarque** pour placer une ville. **Toutes ses villes sont construites dans des cases adjacentes à son empire,** à partir des règles de placement données pour les bâtiments. L'Autômato prend toujours la ville du sommet de la pile de gauche.

DÉPLOYER UNE UNITÉ

L'Autômato déploie l'unité qui correspond au rang indiqué par la carte Action : la 1re est celle tout à gauche, la 5e celle tout à droite. Si l'unité désignée a été vaincue, elle est redéployée normalement.

La première unité qu'il déploie de la partie est placée sur sa capitale, créant son **armée**. Vous pouvez soit placer la figurine sur le plateau, soit la mettre de côté et considérer que la **boussole** représente l'armée, ce qui rendra les manipulations plus faciles. Ensuite, **toute nouvelle unité déployée rejoint directement l'armée.** Si l'Autômato a déjà fabriqué un produit qui améliore son action Déployer, ses effets s'appliquent et il peut déployer une deuxième unité. Il en va de même lorsqu'une carte Mission appelle un déploiement.

PRENDRE UN TABLEAU

L'Autômato choisit une carte Tableau comme indiqué par sa carte Action. Les effets du tableau s'appliquent automatiquement, sauf s'ils augmentent la production ou les ressources. Si une action implique d'aller chercher l'objectif d'une carte Mission, choisissez le tableau le plus à gauche correspondant à ce type.

FABRIQUER UN PRODUIT

L'Autômato fabrique le produit de la forme / couleur indiquées. Si c'est une action de carte Mission, l'Autômato fabrique le produit le plus à gauche disponible. Placez le produit sur l'arche d'action correspondant le plus à gauche.

CARTES MISSION

L'Autômato fait l'action qui correspond à la 1re, 2e ou 3e icône de sa carte Mission de l'Ère en cours (révélez-la lorsque cette action survient pour la première fois) par ex. déployer une unité, prendre un tableau, construire un bâtiment, etc.
Attention : pour l'Autômato, un objectif est rempli dès qu'il aura effectué toutes les actions correspondantes comme un joueur normal.
Rappel : l'Autômato ne fait jamais l'action Rénover.

Lorsque vous révélez une carte Mission, vérifiez que l'Autômato n'a pas déjà complété un ou plusieurs objectifs auparavant. Si oui, marquez-les d'une pièce d'or.
Si l'Autômato complète une carte Mission (de l'ère en cours ou d'une ère précédente), appliquez les règles standard.

DÉTAILS DES DÉPLACEMENTS DE L'AUTÔMATO

La carte Déplacement indique la **direction du déplacement** ou le **bonus** que l'Autômato va recevoir (ou perdre) à ce tour.

Les bonus gagnés par l'Autômato sont placés à côté de son plateau et influencent le nombre de déplacements qu'il peut mener et son efficacité au combat.

Jeton +1 : ce jeton donne +1 déplacement à l'Autômato sur le plateau. L'Autômato ne peut avoir qu'un seul jeton de ce type.

L'Autômato perd son jeton +1.

Carte Combat : en plus de son usage standard au combat, chaque carte Combat offre **+1 déplacement** à l'Autômato. L'Autômato ne peut avoir que 3 cartes Combat maximum.

L'Autômato perd 1 carte Combat.

BOUSSOLE

La boussole représente l'armée de l'Autômato ; c'est aussi ce qui lui permet de la déplacer.

Au début de la phase de déplacement, vérifiez s'il faut changer la direction de la boussole. **L'armée se déplace d'un bloc** à travers le plateau. Référez-vous aux règles et exemples suivants :

1. Au début de la partie, la boussole pointe vers la capitale de l'adversaire le plus proche. S'il y a plusieurs choix, pointez-la vers la capitale du joueur le plus expérimenté.
2. La boussole est l'armée de l'Autômato. Elle représente ses figurines déployées. Vous pouvez soit placer les figurines dessus, soit les mettre dans une zone à part (l'essentiel étant de les séparer des unités non déployées).
3. Si la carte Déplacement vous indique une nouvelle direction, faites pivoter la boussole jusqu'à ce que l'objectif indiqué entre dans le **cône de visée** de la boussole.
4. Si plusieurs options sont éligibles lorsque vous modifiez l'orientation de la boussole, choisissez celle qui demande la plus faible réorientation. En cas d'égalité, choisissez l'option la plus proche du Nord dans le sens horaire.
5. Si la nouvelle direction requise n'existe pas ou si l'objectif indiqué est déjà dans le cône de visée de la boussole, la boussole ne bouge pas.

Le **cône de visée** indique la direction vers laquelle pointe la boussole.

DÉPLACEMENT SUR LE PLATEAU

L'armée de l'Autômato se déplace **d'un seul bloc** selon les instructions de la carte Déplacement.

Ordre de priorité d'exploration des tuiles Exploration adjacentes

Ordre des déplacements sur le plateau

Le nombre de cases de déplacement (1, 2 ou 3) est défini par les bonus **(cartes Combat et jeton +1)** dont l'Autômato dispose. Si l'Autômato n'a aucun bonus, il ne se déplace pas lors de ce tour. **Important :** l'Autômato ne peut pas se déplacer de plus de 3 cases, quels que soient les bonus dont il dispose.

Si l'armée est adjacente à une **tuile Exploration** et orientée **exactement** comme la carte l'indique (ci-dessus, adjacente par le côté Nord-Ouest ou Ouest), **alors l'armée s'y déplace pour explorer la tuile.** Si plusieurs cases sont éligibles, appliquez l'ordre de priorité défini par la carte.

S'il n'y a aucune tuile Exploration correspondant aux prérequis indiqués dans la moitié supérieure de la carte, le déplacement doit suivre la séquence **exacte** donnée dans la moitié inférieure de la carte, toujours selon l'orientation de la boussole.

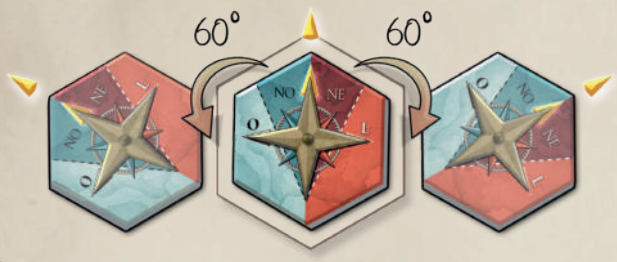
Dans certains cas, lorsque les unités ou la boussole sont proches d'un bord de plateau, certains déplacements sont impossibles. Dans ce cas, ignorez ces déplacements et appliquez le ou les déplacements suivants. La règle d'adjacence doit toujours être respectée.

Attention : Quel que soit le nombre de cases à parcourir, l'Autômato cesse immédiatement son déplacement s'il explore une tuile ou s'il engage un combat contre un bâtiment ou une unité adverse.

Exemple : il n'y a aucune tuile Exploration dans la direction indiquée par la moitié supérieure de la carte. Il faut donc appliquer les instructions de la moitié inférieure. Avec deux cartes Combat, l'Autômato peut se déplacer de deux cases.

ROTATION DE LA BOUSSOLE ET SENS HORAIRE

La boussole est hexagonale ; lorsque vous la faites pivoter, elle doit correspondre exactement à la case qu'elle occupe. Dit autrement, chaque réorientation se fait de 60° en 60°.



Comme nous l'avons vu, lorsque plusieurs possibilités de réorientation existent, privilégiez la première orientation disponible dans le sens horaire en partant du Nord, comme ceci :

Ici, vous devez viser la capitale orange (sens horaire).

TUILES EXPLORATION

Lorsque l'armée de l'Autômato atteint une tuile Exploration, elle l'explore et renonce à tout déplacement supplémentaire lors de ce tour. Les règles standard s'appliquent avec deux exceptions :

Bandeiras: l'Autômato n'utilise pas de cartes Combat. Si la PF de son armée est égale ou supérieure à celle de la tuile, l'Autômato l'emporte. L'Autômato peut utiliser des effets de tableau(x) pour remporter la victoire, ou même revenir plus tard. Si l'armée débute son tour sur une telle tuile **et** dispose d'au moins un déplacement, elle remporte la victoire si elle dispose de suffisamment de PF, ou se déplace ailleurs dans le cas contraire. Lorsque la tuile est vaincue, l'Autômato la récupère, mais sa phase de déplacement se termine aussitôt.

Quilombo : cette tuile n'a aucun effet pour l'Autômato, qui ne pioche pas de nouvelle carte Mission. Rangez-la dans la boîte.

COMBAT

Lorsque l'armée de l'Autômato atteint une tuile occupée par un bâtiment ou une unité adverse, un combat survient. Après la résolution du combat, **le déplacement de l'Autômato est terminé.** De même, si un joueur se déplace sur une case occupée par un bâtiment ou une unité de l'Autômato, un combat survient. Les règles standard s'appliquent. L'Autômato joue comme suit :

1. L'Autômato utilise **2 cartes Combat** s'il le peut.
2. Lorsque l'Autômato attaque, les cartes Combat sont révélées **après** que son adversaire a choisi ses propres cartes Combat.
3. Révélez toutes les cartes Combat et faites la somme de chaque camp en prenant en compte la PF, les palais et les tableaux (y compris ceux de l'Autômato). L'Autômato ne bénéficie pas des effets des cartes *Campement* ou *Reddition*.
4. Défaussez toutes les cartes utilisées au combat et remettez les unités vaincues dans leur réserve.

ISSUE DU COMBAT ET CAPTURE

Si l'Autômato gagne un combat contre un bâtiment adverse, il l'**occupe** aussitôt. S'il y a des **ressources** ou **éléments** sur ce bâtiment, **ils sont immédiatement défaussés.** Lors de la prochaine phase de déplacement de l'Autômato, son unité la plus faible **quitte l'armée** pour maintenir la garde du bâtiment. Elle y restera jusqu'à en être chassée par un autre joueur.

1. Lors de sa prochaine phase de déplacement, l'unité la plus faible (en PF) de l'armée de l'Autômato **quitte l'armée et reste sur place** tandis que le reste de l'armée se déplace.
2. Si l'Autômato est vaincu mais qu'il conserve des unités, le déplacement de son armée reprendra depuis la dernière case parcourue. Si l'armée de l'Autômato est éliminée, replacez la boussole (vide d'unités) sur sa capitale.
3. Si l'armée de l'Autômato n'est constituée que d'une seule unité lorsqu'il occupe un bâtiment, alors cette unité ne quitte pas l'armée. Elle se déplace normalement au prochain tour, et abandonne le bâtiment derrière elle.

N'oubliez pas de défausser les ressources saisies par l'Autômato !

PALAIS

Contrairement à un joueur humain, **l'Autômato dispose déjà de tous ses palais au début de la partie.** Vous n'avez donc pas besoin de les placer sur son plateau Joueur, ni sur le plateau principal. **L'Autômato marque donc tous les PV de ses Palais à la fin du jeu.** Notez que les palais III et IV, en plus des PV, augmentent la PF des bâtiments correspondants. Le palais II, en revanche, ne rapporte aucun bonus à l'Autômato.

CARTES OR

Les cartes Or que l'Autômato reçoit au fil du jeu doivent rester face cachée. *Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Or que l'Autômato peut recevoir !* Ces cartes sont révélées à la fin du jeu. **Toute carte qui offre des PV contribue au score de l'Autômato**, que leur condition soit remplie ou non.

DÉCOMPTE FINAL

La fin de la partie survient normalement, dès lors qu'un joueur (ou l'Autômato) termine les trois objectifs de sa carte Mission III. **Comptez les points de l'Autômato comme ceux d'un joueur,** sans oublier d'y ajouter les PV des cartes Or, le cas échéant.

ICONOGRAPHIE

Jeton +1 : l'Autômato reçoit (ou défausse, selon le symbole) le jeton +1. Ce jeton offre +1 déplacement à l'Autômato. Max. 1 jeton.

Bonus Ère : la carte Déplacement 7 offre un bonus à l'Autômato en fonction de l'Ère en cours.

Mélangez : la carte Déplacement 7 vous demande de remélanger toutes les cartes Déplacement pour reformer une pile. Au prochain tour, utilisez la première case de la colonne de gauche.

Carte Combat : l'Autômato reçoit (ou défausse, selon le symbole) 1 carte Combat. En plus de son usage standard, chaque carte Combat offre **+1 déplacement** à l'Autômato. Max. 3 cartes.

Carte Or : l'Autômato reçoit 1 carte Or. Ces cartes ne seront révélées qu'à la fin du jeu. Aucun maximum.
La dernière rangée ***des cartes Action 5 et 6*** *est marquée d'une icône Carte Or, à droite. Pour ces cartes, si aucune action n'est possible lors de l'Ère II ou III, l'Autômato reçoit 1 carte Or.*

Capitale : pointez le cône de visée de la boussole vers la capitale humaine la plus proche.

Ville : sur une carte Action, l'Autômato construit une ville. Sur une carte déplacement : pointez le cône de visée de la boussole vers la ville humaine la plus proche. S'il n'y a encore aucune ville, ne réorientez pas la boussole.

Ville / Capitale Autômato : pointez le cône de visée de la boussole vers la ville Autômato la plus proche. S'il n'y en a pas, pointez-le vers la capitale Autômato.

Objectif de mission : l'Autômato fait l'action qui correspond à l'objectif indiqué (1er, 2e ou 3e de la carte).
Un objectif est rempli dès qu'il est présent en 1 exemplaire.

Déployer une unité : l'Autômato déploie l'unité qui correspond au rang indiqué (1re à 5e) et reçoit 1 carte Combat.

Déployer le monarque: l'Autômato déploie son monarque et reçoit 1 carte Combat.

Tuile Exploration : pointez le cône de visée de la boussole vers la tuile Exploration non révélée la plus proche. S'il n'y en a plus, ne réorientez pas la boussole.

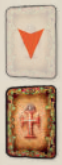


Tableau : l'Autômato reçoit un tableau du type indiqué, à la position indiquée.

Unités: pointez le cône de visée de la boussole vers la tuile occupée par le groupe d'unités ennemies le plus puissant (en PV).

CRÉDITS

Création et développement : Rony Fagundes, Lukas Schwarzmeier e Zé Mendes
Conception graphique : MUNDUS Jogos **Production et Distribution:** MEEPLE BR
Remerciements et tests : Ricardo Magana et Rosi Coutinho, Túlio Barros, Thiago Leite, Luciano Toledo, Aristides da Costa Júnior, Paula Gomes de Carvalho, Jean Lopes, Anna Lia Fagundes, Paulo Rezende, Felipe da Costa Torres, Léo Carvalho, Pedro Reis Pires, Lucas Conegundes da Silva, Marek Weihberg, Silas Tinoco, Jonathan Carletti, Sylvain Chiellini, Júlio Novais, Uwe Rummel, Jonáš Vohrna, André Felipe Lemos, Antoine Prono, Rafael Bertoloni, Fabio da Costa Varjolo, Rafael Fernandes, Samuel Chambrillon.
Édition française : Super Meeple **Traduction :** Antoine Prono (Transludis)