



TERRA MYSTICA

Automa

Auteurs : Lines J. Hutter, David Studley et Morten Monrad Pedersen, assistés de Mike Martins

INTRODUCTION

Cette extension vous propose un joueur artificiel, l'Automa, qui vous permet de jouer à **Terra Mystica** en solo, comme si vous affrontiez un adversaire humain.

En plus du jeu de base, ce livret de règles est compatible avec les extensions **Feu et Glace**  et **Marchands des Mers** . Les règles propres à ces extensions sont identifiées par les couleurs et icônes associées. Si vous jouez sans une extension, ignorez les passages correspondants.

Note : Automa est un mot italien qui signifie automate ; nous avons choisi ce nom car le premier que nous avons créé était conçu pour Viticulture, un jeu qui se passe en Italie.



Variante 2 joueurs + Automa :

Les cadres bleu ciel comme celui-ci concernent exclusivement la variante 2 joueurs + Automa. Plus de détails à la fin de ce livret de règles.

MATÉRIEL

13 cartes
Décision Automa



12 cartes
Faction Automa



3 cartes Niveau
de difficulté Automa



2 cartes Exploit et 6 jetons Exploit
pour la faction des Gognomes



7 cartes Priorité
de Terrain Automa (PTA)



5 cartes Plan des habitations
initiales de l'Automa





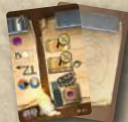
9 tuiles Pointage et 1 jeton Fin de partie
remplacent leurs équivalents du jeu de base, avec une tuile
Pointage promotionnelle en prime.





3 Aides de jeu





 3 cartes Décision Automa
MdM marquées d'un 



 12 tuiles Pointage MdM de
remplacement marquées d'un 



 1 Aide-mémoire MdM
marquée d'un 




RÈGLES SPÉCIALES DE L'AUTOMA


En tant que joueur humain, vous suivez les règles classiques du jeu. L'Automa, en revanche, joue selon des règles spéciales.

Ce livret de règles explique comment l'Automa s'affranchit des règles classiques multijoueurs. En dehors de cela, l'Automa joue comme dans une partie normale à 2 joueurs.

L'Automa gagne des PV de manière simplifiée, et uniquement pour :

- les valeurs fixes ou variables indiquées sur les cartes Automa à chaque tour,
- les valeurs fixes indiquées sur les tuiles Pointage à la fin de chaque manche (l'Automa ne gagne pas de PV pour les conditions en elles-mêmes),
- le décompte des cultes et le décompte des agglomérations à la fin du jeu,
-  les tuiles Décompte final, si vous les utilisez.

L'Automa ne dispose pas des éléments suivants : plateau Faction, pièces, ouvriers, Pouvoir, ponts ou tuiles Ville. Il ne gagne donc jamais ces éléments, là où un humain les gagnerait.

 L'Automa ne dispose pas des éléments suivants : plateau Chantier naval, bateaux, marchands, tuiles Portée, ou marqueurs Dock. N'utilisez pas la tuile Décompte final de majorité des marqueurs de commerce.

Autrement dit, l'Automa n'aura jamais rien d'autre que les infrastructures et prêtres avec lesquels il commence la partie, les tuiles Faveur qu'il gagne en cours de jeu, et les cartes Bonus qu'il gagne lorsqu'il passe.

De plus, l'Automa **ne paie jamais le coût de l'action qu'il effectue**, et n'a pas besoin de pelles pour terraformer. Il n'a pas besoin de clé pour atteindre la case 10 d'une piste de culte.

En cours de jeu, l'Automa utilise plusieurs types de cartes pour déterminer ses actions.

CARTES AUTOMA

Il existe deux types principaux de cartes Automa : les cartes Faction et les cartes Décision. Les trois autres types annexes de cartes Automa sont expliqués plus loin.

CARTES FACTION AUTOMA

Il y a 12 **cartes Faction Automa** qui représentent 10 factions différentes. Elles sont utilisées par l'Automa à la place d'un plateau Faction et indiquent les règles spéciales de sa faction. Ces règles peuvent comprendre :

- **MISE EN PLACE** : étapes spéciales de mise en place pour l'Automa.
- **ACTIONS DE FACTION** : actions déclenchées lorsqu'un symbole d'action de faction apparaît sur une carte Décision Automa.
- **CAPACITÉ PERMANENTE** : règle spéciale active en permanence.

Le texte d'une carte Faction Automa ne s'applique qu'à l'Automa, sauf mention contraire.



Symbole d'action de faction



CARTES DÉCISION AUTOMA

Les **cartes Décision Automa** indiquent ce que va faire l'Automa lors de son tour. Elles sont divisées en plusieurs sections, comme indiqué ci-dessous. Pas d'inquiétude : même s'il y a beaucoup d'informations, vous n'utiliserez qu'une ou deux parties de la carte en même temps. Chaque section et icônes sont détaillées plus loin.



ASSEMBLER DEUX CARTES DÉCISION

À chaque manche, au début du premier tour de l'Automa, placez deux cartes Décision face visible, l'une à côté de l'autre.




La carte de gauche est la **CARTE ACTION** : vous utilisez uniquement la **colonne Action** (à droite). La carte de droite est la **CARTE SOUTIEN** : vous utilisez uniquement la **colonne Soutien** (à gauche).

Les petites **flèches** de la **colonne Action** indiquent la ou les parties dont vous *pouvez* avoir besoin dans la **colonne Soutien** pour résoudre l'action.



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. Choisissez un niveau de difficulté pour l'Automa et prenez la carte Niveau de difficulté correspondante. Placez-la le long du côté gauche du plateau. Pour vos premières parties, utilisez le niveau facile .
2. Utilisez les tuiles recto-verso Pointage Automa à la place de celles du jeu. Placez-les face visible sur le côté du plateau, une par une. Comme dans le jeu de base, la tuile Pointage avec la pelle sur le côté gauche ne peut pas être placée sur la 5^e ou 6^e manche.  Utilisez les tuiles recto-verso Pointage Mdm  à la place.
3. Placez le nouveau jeton Fin de la partie comme d'habitude mais ne recouvrez que le quart supérieur droit de la tuile Pointage de la 6^e manche.
4. Prenez le jeton Premier joueur : vous commencez.
5. Choisissez votre faction.
6. Choisissez une des factions Automa et donnez à l'Automa les cartes Faction Automa correspondantes. Pour vos premières parties, donnez-lui les *Simplets*.
7. Choisissez un type de terrain natal pour l'Automa (une couleur de terrain différente de vôtre) et donnez-lui la carte Priorité de Terrain Automa correspondante. Le type de terrain de chaque carte PTA est indiqué par les cercles les plus à gauche des deux bandeaux (voir p.6).
8. Ignorez la procédure de mise en place de faction normale pour l'Automa et procédez plutôt comme suit :
 - a. Donnez-lui les infrastructures de sa couleur.
 - b. Remettez 2 habitations Automa dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées.



c. Remettez 2 comptoirs dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés.

d. Donnez-lui les prêtres de sa couleur.

e. Placez ses marqueurs sur le plateau Cultes. Pour chaque symbole Culte en haut à gauche de sa carte Faction, avancez le marqueur correspondant.

f. Suivez les étapes de mise en place supplémentaires données sur la carte Faction et prenez le temps d'étudier les règles spéciales de sa faction.

g. Placez un marqueur de la couleur de l'Automa sur la case 20 de la piste des points de victoire.

h. Donnez-lui tous les marqueurs Commerce et le chantier naval de sa couleur.

9. Mélangez les 5 cartes Bonus piochées au préalable et placez-les face visible pour former une rangée. Donnez la première à l'Automa. Choisissez votre propre carte Bonus.

10. Résolvez le placement initial des habitations comme indiqué ci-dessous.

11. Préparez la pioche Automa comme indiqué ci-contre.

PLACEMENT INITIAL DES HABITATIONS

L'Automa place ses habitations initiales après que vous avez placé votre première habitation. Résolvez les étapes suivantes en vous référant à la carte **Plan des habitations initiales** de l'Automa :

1. Placez votre première habitation,

2. Piochez une carte **Décision Automa** au hasard et consultez les lettres indiquées dans la section **Mise en place** (en bas à gauche), avec les disques violets,

3. Retrouvez ces lettres sur le Plan des habitations initiales et placez les habitations Automa sur les emplacements correspondants sur le plateau (dans les cases de son terrain natal).



4. Mettez un jeton Pouvoir sur la case correspondant à la lettre du disque violet, avec l'habitation Automa qui s'y trouve.

Note : vous avez plus d'informations et de contrôle sur l'état initial du plateau contre l'Automa. En plaçant votre habitation initiale au centre, vous aurez plus de chances d'avoir des habitations Automa à proximité de la vôtre au début de la partie.

PRÉPAREZ LA PIOCHE AUTOMA

1. Isolez les cartes Décision Automa 1 à 5 pour construire la pioche de départ de l'Automa (numéros de cartes marqués d'un *).

Remplacez les cartes *2 et *4 par *2 et *4. *2 et *4 ne sont pas utilisées.

Mettez de côté la carte. Vous en aurez besoin lorsque l'Automa passera lors de la 2^e manche (voir section Passer p.7). Placez l'aide-mémoire MdM à côté de la tuile Pointage de la 2^e manche.

2. Mélangez les cartes Décision Automa restantes face cachée et placez-les à côté du plateau pour former le **paquet de réserve**. Vous utiliserez ces cartes plus tard.

3. Ajustez la pioche de départ en fonction de la difficulté choisie (voir tableau).

4. Mélangez la pioche de départ et placez-la face cachée sur la table. Vous venez de créer la **pioche Automa**. Faites pivoter les deux dernières cartes (tout en bas du paquet) de 90°.

Difficulté	Ajustement de la pioche de départ
Facile	Retirez la carte *3 de la pioche de départ et placez-la au sommet du paquet de réserve. Ajoutez-la à la pioche à la fin de la 1 ^{re} manche.
Normal	Aucun changement.
Difficile	Ajoutez 1 carte face cachée depuis le paquet de réserve.
Ultime	Ajoutez 1 carte face cachée depuis le paquet de réserve.
Invincible	Ajoutez 2 cartes face cachée depuis le paquet de réserve.



TERMINOLOGIE / DÉFINITIONS

INFRASTRUCTURES MARQUÉES OU NON

Note : en général, l'Automa va construire autour de ses deux habitations initiales, de la même manière que les joueurs construisent des villes. Pour différencier chacune de ses deux agglomérations, les habitations de l'une d'entre elles seront marquées d'un jeton Pouvoir, tandis que les habitations de l'autre non.

Les infrastructures de l'Automa sont dites **MARQUÉES** lorsqu'elles occupent une case avec un jeton Pouvoir. Sinon, ce sont des infrastructures **NON MARQUÉES**.

VALEUR DE NAVIGATION DE L'AUTOMA

La **carte Niveau de difficulté** indique la valeur de Navigation de l'Automa, qui augmente au fil du jeu. Au niveau normal (), ses valeurs de Navigation sont :
 Manches 1 et 2 : 0
 Manches 3 et 4 : 1
 Manches 5 et 6 : 2



PORTÉE DE L'AUTOMA

Toutes les cases Terrain directement ou indirectement adjacentes à l'une de ses infrastructures sont à **PORTÉE** de l'Automa. N'oubliez pas de prendre en compte la **valeur de Navigation** de l'Automa.

PRIORITÉS

De nombreuses actions imposent à l'Automa de choisir un type de terrain ou une case parmi plusieurs valides. Résolvez son choix dans l'ordre de priorité suivant :

LE PLUS PROCHE / LE PLUS COURT

Certaines actions de l'Automa se rapportent aux **CASES LES PLUS PROCHEES** ou à la **DISTANCE LA PLUS COURTE** (les deux sont utilisés indifféremment). La distance la plus courte est définie par le plus court chemin, donc avec le moins de cases possible, pour relier un point à un autre.

Ce chemin :

- peut contenir n'importe quel nombre de cases Rivière,
- peut contenir des cases occupées par les infrastructures de l'Automa,
- ne peut **pas** contenir des cases occupées par vos structures (le chemin doit les contourner).

Il peut aussi être question de la **plus courte distance entre des infrastructures marquées et non marquées**. Dans ce cas, vous devez identifier les deux infrastructures (marquée et non marquée) les plus **proches** pour déterminer cette distance.



Exemple : distance la plus courte entre l'habitation bleue et le comptoir bleu.



Exemple : distance la plus courte entre les infrastructures marquées et non marquées.



CARTES PRIORITÉ DE TERRAIN DE L'AUTOMA (PTA)

Lorsque vous devez résoudre une priorité avec une **CARTE PTA**, la carte Soutien en vigueur vous indique quel bandeau lire, en fonction de sa lettre (A ou B).

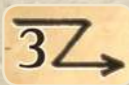
Lisez le bandeau de la carte PTA de gauche à droite en cherchant un terrain valide pour l'action entreprise par l'Automa. Dès que vous l'avez trouvé, l'Automa choisit ce(s) terrain(s).



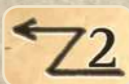
SÉLECTION DIRECTIONNELLE

Lorsque vous devez résoudre une priorité par **SÉLECTION DIRECTIONNELLE**, consultez la flèche en zig-zag de la carte Soutien en vigueur.

Si la flèche va de gauche à droite et de haut en bas, commencez par l'option **valide** qui se trouve le plus en haut à gauche de l'élément voulu (voir ci-contre), puis progressez de gauche à droite et de haut en bas, et choisissez l'option indiquée par le chiffre.



Si la flèche va de droite à gauche et de bas en haut, c'est l'inverse.




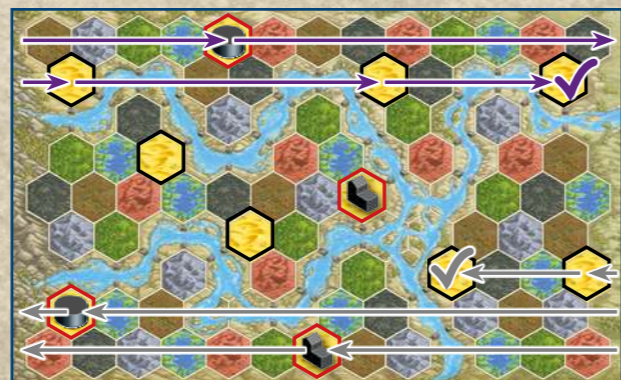
Si vous épuisez toutes les options disponibles, continuez de compter en repartant de la première option (faites une boucle).

Certaines actions ne proposent qu'une seule rangée pour choisir (Bloquer un Pouvoir, Progresser dans les cultes, Prendre une tuile Faveur). Dans ce cas, le sens de la flèche vous indique seulement si vous devez lire de gauche à droite ou l'inverse.



Exemple pour la sélection d'une action de pouvoir :

L'Automa sélectionne une action de pouvoir avec une icône  alors que 3 actions sont déjà prises. Son décompte (1, 2, 3, 4) le fait boucler sur la première action disponible, qu'il effectue.



Exemple de sélection directionnelle : l'Automa cherche un désert pour y construire une habitation. Les déserts bordés de rouge ne sont pas valides car déjà occupés par une infrastructure.

Les déserts bordés de noir sont valides pour cette situation.

La carte Soutien indique une flèche "3" de gauche à droite : vous partez donc en haut à gauche et comptez 3 déserts valides pour vous arrêter sur le troisième (coche violette). C'est ici que l'Automa construit son habitation.

Imaginons maintenant une flèche "2" de droite à gauche : il faudrait partir en bas à droite et s'arrêter sur le deuxième désert valide (coche grise).



TOUR DE L'AUTOMA


Vous jouez le premier tour de la première manche. L'Automa prend sa place dans l'ordre du tour comme un joueur humain le ferait. Ses tours se déroulent comme suit :

1. Piochez une carte Décision Automa (2 lors du premier tour de chaque manche).
2. Résolez les actions de la **carte Action** de haut en bas, ou passez (cf. ci-après).

PIOCHER UNE CARTE DÉCISION AUTOMA

Lors de chaque manche, pour le premier tour de l'Automa, tirez 2 cartes Décision depuis la pioche Automa. Placez-les côte à côte pour les assembler (voir *Assembler deux cartes Décision* p.3).

Au début des tours de l'Automa :

3. Décalez la carte Action du tour précédent vers la droite, sur la **carte Soutien**. La carte Action devient la carte Soutien de ce nouveau tour.
4. Si la pioche Automa est vide, l'Automa passe. Allez directement à *Passer*. Sinon :
5. Tirez une carte depuis la pioche Automa et placez-la à **gauche** de la nouvelle carte Soutien pour reformer une paire. La carte que vous venez de piocher est la **carte Action** de ce tour.
 - a. Si la carte piochée est l'une des deux dernières (inclinée à 90°) et qu'il y a une icône  dans la section *Passer* de cette carte, l'Automa passe : ignorez le reste de la carte.
 - b. Sinon, l'Automa résout les actions comme indiqué sur la carte Action.



PASSER



Lorsque l'Automa passe, utilisez cette procédure :

1. L'Automa gagne un nombre fixe de points de victoire, à hauteur de la valeur indiquée dans le coin inférieur droit de la tuile Pointage de la manche.
2. L'Automa prend la carte Bonus indiquée par la flèche de la **carte Soutien** (voir icône ci-contre). S'il y a des pièces sur cette carte, remettez-les à la réserve.



Exemple : cette icône indique que l'Automa prend la carte Bonus du milieu.

3. Posez l'ancienne carte Bonus de l'Automa à la place de celle qu'il vient de prendre.
4. Récupérez toutes les cartes Décision Automa de la manche (la carte Action en vigueur, la pile de cartes Soutien, et toute carte restante dans la pioche Automa).
5. Ajoutez-y la première carte du paquet de réserve et mélangez l'ensemble pour constituer la pioche Automa de la prochaine manche.

 Lorsque l'Automa passe lors de la 2^e manche, ajoutez la carte marquée  aux cartes du paquet de réserve.

6. Faites pivoter les deux dernières cartes (tout en bas du paquet) de 90°.
7. Si l'Automa a passé **avant vous**, donnez-lui le marqueur Premier joueur.

Lorsque **vous** passez et choisissez une nouvelle carte Bonus, posez votre ancienne carte Bonus à la place de celle que vous venez de prendre.

Au lieu de retourner les tuiles Pointage face cachée lors de la phase d'ajustements, retirez-les du plateau.

EFFECTUER LES ACTIONS DE LA CARTE ACTION

Si l'Automa n'a pas passé, il effectue les actions indiquées par les symboles de la colonne Action de la **carte Action**, de haut en bas, à l'aide de la **colonne Soutien** de la carte Soutien. Ces actions sont décrites dans les sections qui suivent.

Sauf mention contraire, si une carte Action ne permet pas d'effectuer une action valide, l'Automa ne fait pas d'action à ce tour.

Exemple : la paire de cartes *Décision du tour* propose les actions *Améliorer*, *Prendre une tuile Faveur*, et *Gagner des points de victoire*. Les petites flèches sur le côté droit de la carte Action indiquent les icônes de la carte Soutien qui peuvent être utilisées pour résoudre ces actions.



ACTIONS DE L'AUTOMA

Les actions de l'Automa doivent être résolues selon la procédure suivante :

- CONDITION :** sauf mention contraire, si la condition n'est pas remplie, l'action échoue, donc l'Automa ne la résout pas à ce tour. Passez à l'action suivante de la carte Action, le cas échéant.
- OPTIONS VALIDES :** cette étape donne une série d'options valides pour l'action. S'il n'y en a aucune, ignorez l'action et passez à la suivante (le cas échéant).
- PRIORITÉS :** si l'Automa dispose de plusieurs options valides, résolvez les priorités de haut en bas jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une option valide. Pour les actions de faction, utilisez les priorités spécifiques de faction indiquées sur la carte Faction de l'Automa avant d'avoir recours aux priorités générales.
- EXÉCUTION :** indique ce que fait l'Automa.

ACTION DE FACTION

Effectuez les actions décrites sur la carte Faction de l'Automa de haut en bas. Il se peut que vous ayez recours aux éléments de la carte Soutien, comme pour toute autre action Automa. Les petites flèches jaunes sur le côté droit de la carte Action vous le rappellent.



BLOQUER UN POUVOIR

- CONDITION :** il y a au moins une action de pouvoir sans jeton Action.
- ACTIONS DE POUVOIR VALIDES :** toute action de pouvoir du plateau non recouverte d'un jeton Action.
- PRIORITÉS :** sélection directionnelle.
- EXÉCUTION :** placez un jeton Action sur l'action de pouvoir sélectionnée. L'Automa ne gagne aucun bénéfice pour cela.

➤ Résolvez une action **Bloquer un Pouvoir** supplémentaire avec la modification suivante :

- ACTIONS DE POUVOIR VALIDES :** toute action de pouvoir du plateau Actions de pouvoir des Marchands non recouverte d'un jeton Action.



GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE


L'Automa gagne le nombre de points de victoire indiqué sur l'icône. Si l'icône de points de victoire affiche un **X**, consultez la carte Niveau de difficulté qui associe un nombre de points au **X** en fonction de la manche jouée : manches 1 et 2 (section inférieure), manches 3 et 4 (section centrale), manches 5 et 6 (section supérieure).



PROGRESSER DANS LES CULTES

L'Automa va placer des prêtres et progresser sur le plateau Cultes pour rivaliser avec vous. La piste qu'il choisit dépend soit du culte représenté sur la tuile Pointage de la manche en cours, soit de la piste où votre marqueur est le plus proche.

- CONDITION :** l'Automa peut avancer sur une des pistes des cultes.
- PISTES DES CULTES VALIDES :** toute piste des cultes sans marqueur sur la case 10.
Rappel : l'Automa n'a pas besoin de clé pour avancer sur la case 10 d'une piste.
- PRIORITÉS :** selon l'icône de la carte Soutien, l'Automa va soit essayer d'avancer à partir de la tuile Pointage , soit faire un Rattrapage .

- Tuile Pointage :** la piste des cultes qui correspond à la couleur de l'icône Automa de la tuile Pointage de cette manche. Si ce n'est pas une piste valide, résolvez un Rattrapage (b). 
- Rattrapage :**
 - La piste des cultes où le marqueur Automa est à 0.
 - La piste des cultes où le marqueur Automa est le plus proche du vôtre (devant, derrière ou au même niveau).

II. La piste des cultes où le marqueur Automa est le plus proche du marqueur le plus élevé ; il peut être devant, derrière ou au même niveau.

- Sélection directionnelle.
- EXÉCUTION :**
 - Placez un prêtre Automa disponible sur la case de l'Ordre du culte avec le numéro le plus élevé sous la piste sélectionnée et avancez le marqueur Automa du nombre de cases correspondant.
 - Si l'Automa n'a plus de prêtres à disposition, ou s'il n'y a aucune case d'Ordre de culte disponible sous la piste, avancez le marqueur Automa d'une case sur cette piste, sans placer de prêtre.

AMÉLIORER UNE INFRASTRUCTURE



S'il le peut, l'Automa améliorera toujours une habitation proche de vous. Sinon, il essaie d'éviter de vous donner du Pouvoir.

- CONDITION :** l'Automa peut faire une amélioration.
- INFRASTRUCTURES VALIDES :** toute infrastructure que l'Automa peut améliorer.
- PRIORITÉS :**
 - Si l'Automa a un comptoir disponible : toute habitation Automa adjacente à une de vos infrastructures. Sinon, toute infrastructure que l'Automa peut améliorer.
 - L'Automa cherche à vous donner le moins de Pouvoir possible.
 - Sélection directionnelle.
- EXÉCUTION :** remplacez l'infrastructure choisie par l'infrastructure avec la plus haute valeur de Pouvoir normalement éligible.

Note : cela signifie que l'Automa va améliorer un comptoir en forteresse avant d'améliorer un comptoir vers un temple.

➤ S'il y a égalité entre la forteresse et le chantier naval, l'Automa construit son chantier naval.

PRENDRE UNE TUILE FAVEUR

- CONDITION :** cette action peut **uniquement survenir pendant la 5^e et 6^e manche**. Ignorez cette icône lors des manches précédentes.
- TUILES FAVEUR VALIDES :** toute tuile Faveur "+3 cases" pour les pistes des cultes sans marqueur sur la case 10.
- PRIORITÉS :** l'Automa choisit une tuile Faveur à partir de l'icône de piste des cultes ( ou  de la carte Soutien. Appliquez les mêmes règles de priorité que pour l'action *Progresser dans les cultes* (à savoir, **Tuile Pointage** ou **Rattrapage**, en fonction de l'icône de la carte Soutien).
- EXÉCUTION :** donnez la tuile choisie à l'Automa et faites progresser son marqueur de 3 cases sur la piste indiquée sur la tuile.

TRANSFORMER ET CONSTRUIRE





L'Automa va chercher à construire à proximité de ses deux groupes d'infrastructures, marquées et non marquées.


De manière générale, parmi les cases disponibles, il va se concentrer d'abord sur celles qui coûtent le moins de pelles, puis celles qui sont les plus proches de vous.

Dans certains cas, l'Automa restreindra son choix aux cases qui rapprochent ses deux groupes l'un de l'autre en les rendant indirectement adjacents au sein d'une même agglomération, ceci afin de maximiser son décompte des agglomérations.

1. **CONDITION :** l'Automa a au moins une habitation à placer. Sinon, résolvez une action *Améliorer une infrastructure*.
2. **CASES VALIDES :** selon les icônes marquées/non marquées de la carte Soutien, toutes les cases Terrain :

 à portée de toute infrastructure **marquée**, ou

 à portée de toute infrastructure **non marquée**.

 Cette icône indique que les cases valides peuvent être limitées par le **Rapprochement**.

RAPPROCHEMENT – si aucune des infrastructures marquées n'est adjacente (directement ou indirectement) à une infrastructure non marquée, seules les cases qui permettent de réduire la distance la plus courte entre les infrastructures marquées et non marquées sont considérées comme valides. Si aucune case ne correspond à ces critères, alors le critère du Rapprochement ne s'applique plus et toutes les cases précédemment admises comme valides le redeviennent.

3. **PRIORITÉS :**
 - a. Priorités de l'action de faction, si la construction a été faite grâce à une action de faction et que cette faction en a,
 - b. Priorité de Terrain Automa,
 - c. Cases les plus proches de l'une de vos infrastructures,

 Si vous utilisez les tuiles Décompte final Plus grande distance ou Forteresse et Sanctuaire, remplacez c) par :


- c. Cases les plus éloignées des infrastructures Automa,
- d. Sélection directionnelle.

4. EXÉCUTION :

- a. Placez une tuile Terrain natal Automa si une transformation était nécessaire.
- b. Placez une habitation Automa disponible sur la case Terrain sélectionnée.
- c. Si l'infrastructure Automa la plus proche (hors égalité) de celle que vous venez de placer est une infrastructure marquée, marquez la nouvelle habitation en plaçant un jeton Pouvoir dans sa case.

Si l'action *Transformer et construire* ne peut être exécutée, résolvez une action *Améliorer une infrastructure* à la place.




 Si la carte Action affiche cette icône, résolvez *Transformer et construire* avec la modification suivante : la portée de cette action est basée sur une valeur de Navigation Automa de 2.

Astuce : en attendant de vous habituer au jeu, vous pouvez marquer toutes les cases Terrain valides avec des cubes Ouvrier et les retirer à mesure que vous résolvez les priorités, éliminant les cases ainsi invalidées.



Exemple d'action

Transformer et construire :

l'Automa est en bleu. Pour une valeur de Navigation de 1, les cases marquées d'un ✓ sont celles qui permettent de réduire la distance entre les infrastructures marquées et non marquées .

Dans cet exemple, il n'y a pas de priorités d'action de faction. Utilisez la Priorité de Terrain Automa :



Le premier type de terrain est un lac, ce qui réduit le champ des possibles aux deux hexagones encadrés.

C'est le terrain encadré en bleu qui se trouve le plus proche de vos infrastructures. C'est donc sur cette case que l'Automa place une habitation. Il n'y place cependant pas de jeton Pouvoir, car l'infrastructure Automa la plus proche est non marquée.



DÉCOMPTE FINAL

DÉCOMPTE GÉNÉRAL

À la fin de la partie, l'Automa gagne des points de victoire via le décompte des cultes et le décompte des agglomérations, comme un joueur humain. Pour le décompte des agglomérations, il utilise la plus haute valeur de Navigation affichée sur la carte Niveau de difficulté Automa.

Comme l'Automa n'a pas de ressources, il ne marque aucun point de ressources restantes.

COMMERCE



Lors de certains tours, l'Automa commerce avec une de vos infrastructures à côté d'une rivière, de préférence une infrastructure avec la plus haute valeur de Pouvoir.

1. **CONDITION :** la manche en cours est indiquée sur l'icône Commerce.
2. **INFRASTRUCTURES VALIDES :** une de vos infrastructures adjacente à une case de rivière, qui n'a pas déjà un jeton Commerce de l'Automa.
3. **PRIORITÉS :**
 - a. Les infrastructures avec la plus haute valeur de Pouvoir,
 - b. Sélection directionnelle.
4. **EXÉCUTION :**
 - a. Placez l'un des marqueurs Commerce de l'Automa sous l'infrastructure sélectionnée.
 - b. L'Automa gagne autant de points de victoire que la valeur en Pouvoir de l'infrastructure sélectionnée.
 - c. Vous pouvez recevoir du Pouvoir lorsque l'Automa commerce avec vous, comme d'habitude.

TUILES DÉCOMPTE FINAL

Si vous utilisez les tuiles Décompte final de l'extension Feu et Glace, l'Automa détermine sa valeur selon la méthode suivante :



- Plus grande distance : aucun changement.
- Colonies : aucun changement.
- Forteresse et Sanctuaire : divisez par 2 le score de Plus grande distance et arrondissez le résultat au supérieur.
- Avant-postes : soustrayez 2 du score de Colonies.



RÈGLES SPÉCIFIQUES DE FACTION

CULTISTES

La capacité spéciale des Cultistes fonctionne différemment contre l'Automa. Lorsque vous construisez ou améliorez une infrastructure adjacente à une infrastructure de l'Automa, piochez une carte dans le paquet de réserve :

- Si elle indique  ou  gagnez les points de victoire indiqués.
- Sinon, progressez d'une case sur une piste des cultes.

Mettez la carte de côté et remélangez-la dans le paquet de réserve s'il vient à s'épuiser.



2 JOUEURS + AUTOMA

Ce mode de jeu est une variante pour 2 joueurs, où vous ajoutez l'Automa à la partie (qui devient une partie à 3 joueurs). L'Automa n'est pas exactement l'équivalent d'un 3^e joueur mais rend l'expérience de jeu différente.

Utilisez les règles de l'Automa avec les modifications suivantes :

- Quand les règles disent “vous, votre, vos” – ou toute autre référence similaire – considérez qu'elles se réfèrent aux deux joueurs humains.
- Les règles données dans un cadre bleu ciel remplacent celles qui les précèdent.

Mise en place :

- * L'Automa doit jouer les Simples.
- * Les joueurs humains choisissent normalement qui commence à jouer. L'Automa joue en 3^e.
- * Comme dans une partie à 3 joueurs, utilisez 6 cartes Bonus au lieu de 5 (règles classiques).
- **Amélioration** : “L'Automa cherche à vous donner le moins de Pouvoir possible” : c.à.d. le moins de Pouvoir total cumulé sur les deux joueurs.
- **Priorités** : lorsque l'Automa résout une priorité qui implique les joueurs humains (distance, pouvoir accordé, etc.), il prend en compte les deux joueurs pour faire son choix.

MAGICIENS DU CHAOS

Comme dans une partie normale, vous placez votre unique habitation après tous les autres, donc après que l'Automa a placé ses deux habitations.

GÉANTS

Les géants ne peuvent pas être joués contre la faction Automa *Les Flétris*.



MÉTAMORPHES

Si vous jouez les Métamorphes et que vous construisez à côté d'une infrastructure Automa, vous gagnez 1 Pouvoir et non un jeton Pouvoir.

CRÉDITS

Auteurs : Lines J. Hutter, David Studley, Morten Monrad Pedersen, assistés de Mike Martins

Variante 2 joueurs + Automa : Feuerland Spiele

Illustrations : Dennis Lohausen

Rédaction : Rick Scholes et Inga Keutmann

Relecture originale : Bastian Winkelhaus

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Testeurs principaux : Oliver Baettig, Ben L. Montgomery, Alex Peters, Kimberly Stout, Lieve Teugels, Israel Waldrom

Testeurs : John Agre, Marc Baron, Michael Bauland, Nathan Berry, Jean Brodeur, Steve Clark, Grant DeBruyn, Cristian Didyk, Kevin Eastwood, Guilherme Felga, Mike Hatke, Johnny Hollander, Mathieu Lavertu, Roland May, Dirk Nickisch, Mikkel Øberg, Giorgio Pariani, Adhil Patel, Jo Purves, Ilaria Saetti, Rick Scholes, Bradley Smith, Andre Thomale, Scott Wilbur, Frank Wolf

Super Meeple remercie les relecteurs Yaël Beaufort, Alain Fondrille, Thierry Guquet, Florent Imhoff, Vincent Kohut et Augustin Werkoff.



Version 1.0



© 2021 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37 65817
Eppstein-Bremthal Germany
www.feuerland-spiele.de



© 2021 Supermeeple
193, rue du faubourg
Saint Denis 75010 Paris
France
www.supermeeple.com