MODE SOLO

Dans le mode Solo, vous affrontez un joueur fictif appelé l'Automa. Votre but est d'obtenir plus de PV que l'Automa à la fin de la partie. Vous pourrez nuancer la difficulté du jeu en sélectionnant des cartes Actions de niveaux différents et en passant en mode Expert.

ZONE COMMUNE

Ⓐ Déployez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs classique.

Certaines cartes Défi ne peuvent pas être jouées lors d'une partie en Solo : *Commonwealth, Ingénierie Génétique, Réchauffement Climatique, Epuisement des ressources, Croisades, Réforme* et *Endoctrinement religieux.*

ZONE INDIVIDUELLE DU JOUEUR

Ⓑ Ne déployez le jeu que pour un seul joueur et jouez avec la Civilisation de votre choix.

ZONE INDIVIDUELLE DE L'AUTOMA

Ⓒ Placez le plateau Automa sur la table

① Emplacement de la Civilisation
② Emplacement des jetons Envie
③ Emplacement des Cartes Actions

Placez sur l'emplacement dédié une carte Civilisation, sur sa face normale (A), différente de votre Civilisation et piochée au hasard.

Les cartes Civilisation ont 2 faces, une normale (A) et une experte (B).

Veuillez consulter les règles expertes à la fin de ce livret pour plus d'explication.



Sur une carte Civilisation vous trouverez ses priorités ④. Les priorités ne changent jamais.

A côté de la carte, placez les 5 jetons d'Envie sur leur piste ②. Respectez le même ordre que celui des priorités ④. Les envies de la Civilisation changeront en cours de partie. Le jeton le plus à gauche représente le type de carte qu'il recherche le plus à ce moment, et le jeton le plus à droite celui qu'il recherche le moins.

⑤ Choisissez ensuite le niveau de difficulté de l'Automa que vous voulez affronter. Le tableau en bas du plateau Automa vous indique le nombre et le niveau des cartes Actions que vous devez utiliser selon la difficulté selectionnée. Les trois niveaux sont Faible, Intermédiaire et Fort.



Il y a 4 catégories de cartes Actions, celles gérant les Batailles, la Philosophie, Les Leaders et Les Merveilles.

Prenez une carte de chacune de ces catégories tout en respectant les contraintes indiquées par le niveau de difficulté de l'Automa.
Placez ces cartes sur le plateau Automa.

Exemple : Si vous voulez jouer au niveau de difficulté 2 vous devez prendre 1 carte de chacune des 4 catégories mais 1 Forte, 2 Intermédiaires et 1 Faible.

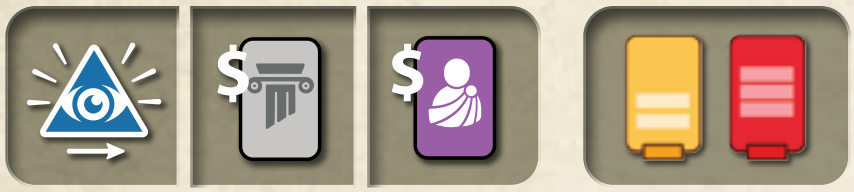




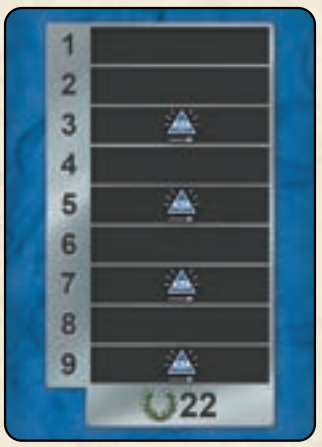
DÉROULEMENT

La partie se déroule de manière classique à l'exception des 3 étapes de Phase d'évolution et d'achat (Phase C) et lors des Batailles de la Phase d'événement de fin de tour (Phase F).

Lors de ces phases il faudra tenir compte de l'Automa. Les cartes Actions indiquent à quel tour l'Automa agît.



PHASE C1. PROGRESSION DE LA PHILOSOPHIE



Lors de cette phase, la carte Actions indique à quel tour l'Automa progresse sur la piste de Philosophie.

S'il progresse avant vous sur un niveau qui n'était pas encore atteint, retournez au hasard un des deux Bienfaits et laissez l'autre face cachée. Si vous progressez jusqu'à ce niveau vous obtiendrez ce Bienfait.

Si vous progressez au même moment sur le même niveau, dévoilez les deux Bienfaits et sélectionnez l'effet que vous désirez. S'il progresse sur un niveau que vous avez déjà atteint, rien ne se passe.

PHASE C2. ACQUISITION DES MERVEILLES



Lors de cette phase, la carte Actions indique à quel tour l'Automa achète une carte Merveille. Le niveau de la Merveille achetée est indiqué par la carte.

Pour savoir avec précision quelle Merveille il va acheter, il faut se référer à sa piste d'envie. Il achète la Merveille qui correspond au type le plus à gauche.

Si aucune Merveille de ce type n'est disponible, alors il recherche une Merveille correspondant au deuxième type indiqué par la piste d'Envies, jusqu'à ce qu'il trouve quelque chose qui correspond à ce qu'il souhaite.



Si plusieurs Merveilles du même niveau et du même type sont disponibles, il prend celle qui se trouve le plus à gauche sur le Marché.

Si aucune Merveille du niveau indiqué n'est disponible, il prend une Merveille d'un niveau inférieur toujours en suivant son envie. L'Automa a automatiquement de quoi acheter ce qu'il désire. Il n'y a pas de gestion de cube pour lui.

Si vous désirez tous les deux acheter la même carte, vos pistes de priorité déterminent qui prend la carte. Si vous remportez cette priorité, l'Automa achète une autre carte en respectant la piste d'Envies.



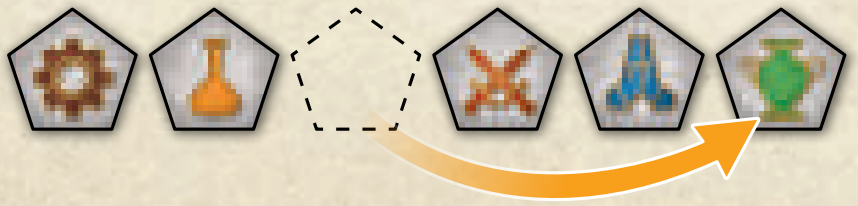
PHASE C3. ACQUISITION DES LEADERS

Les mêmes règles que la Phase C.2 Acquisition des Merveilles s'appliquent pour cette phase, si ce n'est que cela concerne l'achat d'un Leader.

CHANGEMENT DES ENVIES DE L'AUTOMA :

APRÈS UN DÉFI

Après chaque Défi, le jeton Envie du type du Défi recule de 2 crans vers la droite.



APRÈS UNE BATAILLE

Après chaque Défi, Immédiatement après chaque Bataille comparez la Puissance de l'Automa avec la vôtre :

① Si l'Automa a une Puissance inférieure, avancez le jeton Envie de type Militaire de 1 cran vers la gauche.
② Si vous êtes à égalité, le jeton Envie de type Militaire reste là où il se trouve.
③ Si l'Automa a une Puissance supérieure, reculez le jeton Envie de type Militaire de 1 cran vers la droite.



PHASE F. ÉVÉNEMENT DE FIN DE TOUR

DÉFIS

L'Automa ne participe à aucun Défi. Il ne gagne donc aucun Bonus ou PV.
Les défis comparant les statistiques des joueurs ne doivent pas être intégrés dans la mise en place. (cf. Mise en place - Zone Commune)

BATAILLES



L'Automa participe systématiquement aux Batailles. Sa Puissance est calculée sur base de la Puissance de la Force Extérieure modifiée par le bonus ou le malus indiqué sur la carte Actions des Batailles.

Il ne gagne pas les bonus ni les PV. Il est juste là pour créer un classement pour le joueur humain. Le classement se fait entre 3 protagonistes : l'Automa, le joueur et la Force Extérieure.

Pour représenter la Puissance de l'Automa, utilisez un cube d'une autre couleur que la vôtre.

FIN DE PARTIE

La partie se termine normalement à la fin du tour 9. Votre calcul de PV est identique à celui d'une partie classique.

Comparez votre score à celui de la somme des PV présents au bas des 4 cartes actions de l'Automa. Si vous dépassez le score de l'Automa, vous remportez la partie.



MODE EXPERT

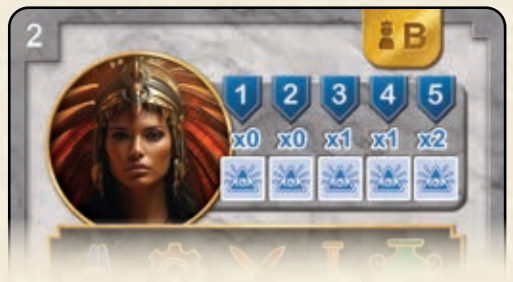
Si vous maîtrisez le mode Solo et que vous désirez augmenter la difficulté des parties Solo, placez la carte Civilisation sur sa face experte (B) au lieu de sa face normale (A).

Chaque Civilisation dispose d'un pouvoir qui vous gênera durant la partie.



EGYPTE

Lorsque votre progression sur la piste Population vous accorde un Ambassadeur, ne le prenez pas.



MAYA

Les multiplicateurs des Bienfaits de la piste Philosophie sont diminués de 1. Les nouveaux multiplicateurs de Bienfaits deviennent donc **x0** / **x0** / **x1** / **x1** / **x2**.



ROME

Pour chaque Bataille, en plus de son modificateur normal, la puissance de l'Automa est augmentée de 1.



CHINE

Le coût d'achat de toutes les Merveilles est augmenté de 1 Bâtisseur.



ASSYRIE

Lors du tour 6, en plus de ce que les cartes Actions indiquent, l'Automa bâtit une Merveille, recrute un Leader de niveau 2 et progresse d'un niveau sur la piste de Philosophie.

MISE EN PLACE

BUT DU JEU

Afin de l'emporter vous devez obtenir plus de PV que la somme des PV indiqués en bas de chacune des 4 cartes Actions sélectionnées.



A



B

C