

AGE of INNOVATION

RÈGLES AUTOMA SOLO

INTRODUCTION

Vous pouvez jouer à *Age of Innovation* en solo contre un joueur artificiel, appelé Automa. Vous pouvez aussi ajouter un Automa à vos parties à 2 joueurs pour une expérience de jeu plus serrée. Référez-vous dans ce cas aux cadres bleu ciel comme celui-ci :



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.

Cet Automa est inspiré de celui qui a été conçu pour le jeu *Terra Mystica* original et son grand plateau. Le petit côté du plateau *Age of Innovation* ajoute de la tension au jeu, mais vous pouvez aussi jouer avec le grand côté du plateau pour une expérience de jeu différente.

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.

Crédits

Conception du jeu : David Studley, Lines J. Hutter, Morten Monrad Pedersen, Mike Martins

Variante 2 joueurs + Automa : Feuerland Spiele

Illustrations : Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon

Conception graphique : Christof Tisch, Dennis Lohausen

Rédaction : Inga Keutmann

Relecture originale : Ralph H. Anderson, Nathan Morse

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture française : Ambre Poilvé

Testeurs : Stephen Clark, Alex Peters, Nicolas Papat, Lieve Teugels, Issy Waldrom, Frank Wolf.

Super Meeple
193 rue du Faubourg Saint Denis
75010 Paris, France
www.supermeeple.com

© 2023 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de

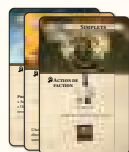


Version 1.0

MATÉRIEL



14 cartes Décision Automa



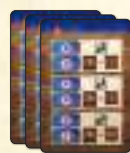
12 cartes Faction Automa



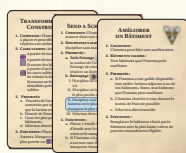
2 cartes Exploit pour la faction des Gnomes



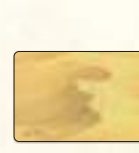
6 jetons Exploit pour la faction des Gnomes



3 cartes Niveau de difficulté Automa (2 recto-verso)



3 cartes Aide de jeu (recto verso)



7 cartes Priorité de Terrain Automa (PTA)



1 carte Mise en place des ateliers de l'Automa (recto verso)



12 tuiles Pointage Automa (recto verso)



4 tuiles Pointage final Automa



verso

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 simplifiées.

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. Les règles spécifiques du mode 2 joueurs (p.19 du livret de règles) **ne s'appliquent pas**.

L'Automa marque des points de manière simplifiée, et uniquement pour :

- les valeurs fixes ou variables indiquées sur les **cartes Décision Automa** à chaque tour,
- les valeurs fixes indiquées sur les **tuiles Pointage** à la fin de chaque manche (l'Automa ne marque pas de points pour les conditions en elles-mêmes),
- le décompte d'agglomérations et du plateau Recherche à la fin de la partie,

- enfin, l'Automa ne marque jamais de points grâce à sa tuile Bonus de manche.

L'Automa ne dispose pas des éléments suivants : plateau Joueur, pièces, outils, pouvoir, pont, tuiles Ville, tuiles Compétence, capacités de palais. Il ne gagne donc jamais ces éléments, là où un humain les gagnerait.

Autrement dit, l'Automa n'aura jamais rien d'autre que les bâtiments et érudits avec lesquels il commence la partie, les innovations qu'il gagne en cours de jeu et les tuiles Bonus de manche.

De plus, l'Automa **ne paie jamais le coût de l'action qu'il effectue** et n'a pas besoin de pelles pour transformer le terrain. Il n'a pas non plus besoin de clé pour atteindre la case 8 d'une discipline.

En cours de jeu, l'Automa utilise plusieurs types de cartes pour déterminer ses actions, notamment ses cartes Décision Automa (voir cadre p.3).

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place pour 2 joueurs, en tenant compte des exceptions suivantes :

1. Choisissez un **niveau de difficulté** pour l'Automa (voir p.4) 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. Lors de l'étape 2 de la mise en place, utilisez les tuiles recto verso **Pointage Automa** à la place de celles du jeu multijoueurs. Placez-les face visible sur le côté du plateau, une par une, sur les emplacements de manche appropriés. Comme dans le jeu de base, la tuile Pointage avec la pelle sur sa moitié gauche ne peut pas être placée sur la 5^e ou 6^e manche.
3. Lors de l'étape 3 de la mise en place, utilisez les **tuiles Pointage final Automa** à la place de celles du jeu. Placez une tuile au hasard comme dans le jeu de base.
4. Lors de l'étape 11 de la mise en place, ne placez que 2 **tuiles Palais** au hasard à proximité du plateau. Placez la tuile Palais n°17 (à dos rouge) à côté.
5. Vous êtes le premier joueur. Placez votre **marqueur Ordre du tour** tout en haut de la colonne de gauche du panneau Ordre du tour.



Remplacez les étapes d'attribution des factions par les 4 étapes suivantes (6 à 9) :

6. Choisissez votre **faction** comme suit :
 - I. Piochez 3 cartes Terrain au hasard.
 - II. Ajoutez 2 tuiles Faction sur chacune de ces cartes.
 - III. Choisissez un ensemble, prenez le plateau Joueur correspondant à la carte Terrain et choisissez l'une des deux factions.
 - IV. Rangez les autres cartes Terrain et les tuiles Faction que vous n'avez pas choisies.
7. Choisissez une **faction Automa**. Définissez la zone de jeu de l'Automa et placez-y la ou les cartes Faction Automa qui y correspondent. Pour vos premières parties, donnez-lui les *Simplets*.

8. Choisissez un **type de terrain natal pour l'Automa** (une couleur de terrain différente de la vôtre) et donnez-lui la carte Priorité de Terrain Automa correspondante (voir p.4). Le type de terrain de chaque carte PTA est indiqué par les bandeaux qui l'encadrent et les cercles les plus à gauche. Rangez les autres cartes PTA.

Variante : vous pouvez utiliser les cartes PTA pour déterminer de manière aléatoire le type de terrain natal de l'Automa. Retirez la carte PTA de votre terrain natal, mélangez les autres et piochez une carte au hasard. Placez cette carte dans la zone de jeu de l'Automa : ce sera son terrain natal. Rangez les autres cartes PTA.

9. Mélangez 5 **tuiles Bonus de manche** au hasard et placez-les face visible pour former une rangée. Donnez la première à l'Automa. Choisissez votre propre tuile Bonus. Placez ensuite 1 pièce de la réserve sur chacune des 3 tuiles restantes.
10. Ignorez la procédure habituelle de mise en place de faction pour l'Automa. Donnez-lui les éléments de la couleur associée à son terrain natal et procédez comme suit :
 - I. Placez tous ses **bâtiments** dans sa zone de jeu.
 - II. Placez tous ses **érudits** dans sa zone de jeu.
 - III. Placez ses **marqueurs** sur les cases 0 du **plateau Recherche**. Pour chaque icône Discipline en haut à gauche de sa carte Faction, avancez le marqueur correspondant d'un niveau.
 - IV. Suivez toute étape de mise en place supplémentaire indiquée sur la **carte Faction Automa** et prenez le temps d'étudier les règles spécifiques à sa faction.
 - V. Placez un **marqueur** de la couleur de l'Automa sur la case 20 de la **piste de score** (comme d'habitude).
 - VI. Placez le **marqueur Ordre du tour** de l'Automa sur la deuxième case de la colonne de gauche du panneau Ordre de tour.
11. Procédez au **placement initial des ateliers** comme indiqué p.3.
12. Préparez la **pioche Automa** comme indiqué p.4.

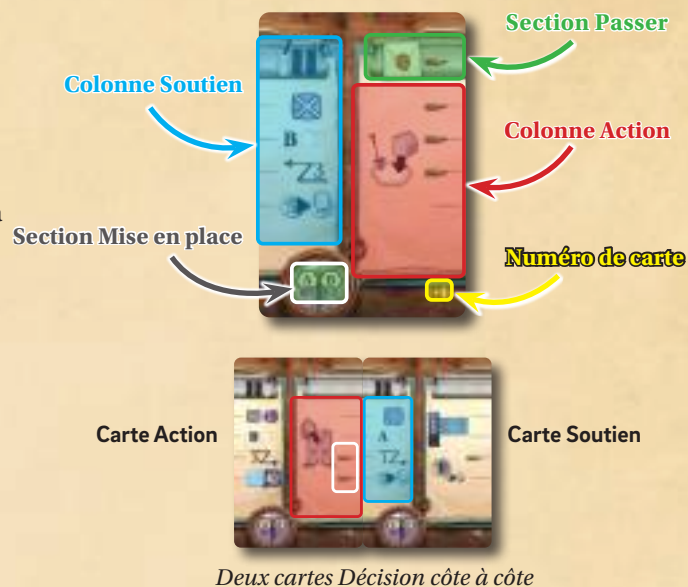
Cartes Décision Automa

Les **cartes Décision Automa** (appelées cartes Décision dans la suite de ces règles) indiquent ce que va faire l'Automa lors de son tour. Elles sont divisées en plusieurs sections, comme indiqué ci-contre. 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 icône est détaillée plus loin.

Lorsque l'Automa joue son tour, il dispose toujours de 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 icônes de **crayon** de la **colonne Action** indiquent la ou les parties dont vous pouvez avoir besoin dans la **colonne Soutien** pour résoudre l'action.



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 Joueur et indiquent les règles spécifiques à la 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. Les actions individuelles sont séparées par des lignes.
- **Capacité permanente** : règle spéciale active en permanence.
- **Décompte final** : règle de décompte final supplémentaire.

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



Placement initial des ateliers

L'Automa place ses ateliers de départ après que vous avez placé votre premier atelier. Utilisez pour cela le côté de la **carte Mise en place des ateliers de l'Automa** présentant le bon côté du plateau.

1. Placez votre premier atelier.
2. Piochez une **carte Décision** au hasard et consultez les lettres et icônes de placement des ateliers indiquées dans la **section Mise en place** (en bas à gauche).
3. Retrouvez ces lettres sur la **carte Mise en place des ateliers** et placez les ateliers Automa sur les emplacements correspondants sur le plateau (dans les cases de son terrain natal).
4. L'une des deux lettres se trouve au-dessus d'un **jeton Pouvoir**. Placez-en un sur la case correspondante, aux côtés de l'atelier Automa qui s'y trouve.

Note : l'Automa s'étend en général autour de ses deux ateliers de départ, comme un joueur le ferait pour fonder une ville. Pour identifier chacune de ses deux zones d'expansion, marquez systématiquement les ateliers de la première d'un jeton Pouvoir et laissez la seconde telle quelle.

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

Exemple : le terrain natal de l'Automa est la friche (rouge). La **section Mise en place** affiche les lettres A (bâtiment marqué) et B (bâtiment non marqué).

Vous devez donc placer les ateliers de départ de l'Automa sur les emplacements correspondants du plateau et placer un jeton Pouvoir sur l'atelier A.



Bâtiments de l'Automa

- Les bâtiments avec un jeton Pouvoir sont les **bâtiments marqués**.
- Les bâtiments sans jeton Pouvoir sont les **bâtiments non marqués**.

MISE EN PLACE (SUITE)

Préparer la pioche Automa

1. Isolez les **cartes Décision 1 à 6** pour construire la **pioche de départ** de l'Automa (numéros de cartes marqués d'un *). Repérez aussi la carte Décision *13 si vous jouez en mode Invincible .
2. Mélangez les cartes Décision Automa restantes et placez-les face cachée 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 ci-dessous).
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 2 cartes face cachée depuis le paquet de réserve.
Invincible 	Ajoutez 1 carte face cachée depuis le paquet de réserve et la carte Décision *13.

Niveau de difficulté de l'Automa

Le niveau de difficulté de l'Automa n'affecte pas uniquement sa pioche de départ. En fonction de la manche, il détermine aussi sa **valeur de navigation** et le nombre de points qu'il marque avec son action *Marquer des points* (p. 6).

En mode *Normal* , ses valeurs de navigation sont :

- Manche 1-2 : Val. de navigation 0
- Manche 3-4 : Val. de navigation 1
- Manche 5-6 : Val. de navigation 2



PRIORITÉS

De nombreuses actions imposent à l'Automa de choisir un type de terrain ou une case parmi plusieurs valides. Pour cela, il utilise un système de priorités. Puisqu'il y a souvent plusieurs options disponibles, chaque action indique la liste des priorités que l'Automa doit appliquer dans l'ordre. L'Automa applique toujours l'ordre de priorité indiqué pour déterminer une option parmi les options valides qui lui sont proposées.

En voici une liste :

Le plus proche / le plus court

Certaines actions de l'Automa se rapportent aux cases *les plus proches* ou à la distance *la plus courte* (les deux sont utilisées indifféremment). La distance la plus courte est le plus court chemin, donc avec le moins de cases possible, permettant de relier un point à un autre.

Ce chemin :

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

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

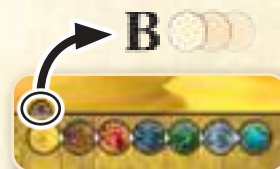


Exemple : distance la plus courte entre des bâtiments marqués et non marqués.

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).

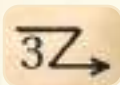
Lisez le bandeau de la carte PTA de gauche à droite et cherchez un terrain valide pour l'action entreprise par l'Automa. Dès que vous l'avez trouvé, l'Automa choisit ce terrain.



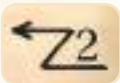
Sélection directionnelle

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 dans laquelle choisir (*Bloquer une action de pouvoir et de livre, Envoyer un érudit*). Dans ce cas, le sens de la flèche vous indique seulement si vous devez lire de gauche à droite ou l'inverse.

Exemple : 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 revenir sur la première action disponible (✓), qu'il effectue.



3

2

1

4

Exemple : L'Automa cherche un désert pour son action Transformer et construire. Les déserts bordés de rouge ne sont pas valides car déjà occupés par un bâtiment. 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 atelier. 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 **bleue**).



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 (2 lors du premier tour de chaque manche).
2. L'Automa résout les actions de la **carte Action** de haut en bas, ou passe (voir ci-dessous).

Piocher une carte Décision

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

Au début des autres tours de l'Automa :

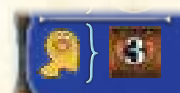
1. Décalez la carte Action du tour précédent vers la droite, **sur** la carte Soutien. La carte Action **devient** la carte Soutien de ce nouveau tour.
2. Si la pioche Automa est vide, l'Automa passe. Allez directement à *Passer*. Sinon :
3. Prenez une carte depuis la pioche Automa et placez-la à **gauche** de la nouvelle carte Soutien pour former une nouvelle 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 (inclinées 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 et allez à *Passer*. L'Automa ne fait aucune action.

- b. Sinon, l'Automa effectue les actions comme indiqué sur la carte Action (voir *Effectuer les actions de la carte Action* p.6).

Passer

Lorsque l'Automa passe, procédez comme suit :

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



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



TOUR DE L'AUTOMA (SUITE)

3. Posez l'ancienne tuile Bonus de manche de l'Automa à la **place** de celle qu'il vient de prendre.
4. Récupérez toutes les cartes Décision 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.
6. Faites pivoter les deux dernières cartes (tout en bas du paquet) de 90°.
7. Déplacez le marqueur Ordre du tour de l'Automa sur la première case libre de la colonne de la prochaine manche sur le panneau Ordre du tour.

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

Au lieu de retourner les tuiles Pointage face cachée lors de la phase III, 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 suivantes.

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

Exemple : la paire de cartes Décision du tour propose 2 actions : Améliorer et Marquer des points. L'icône de crayon indique les icônes de la carte Soutien qui peuvent être utilisées pour résoudre ces actions (ici, sélection directionnelle inversée 1).



ACTIONS DE L'AUTOMA

Les actions de l'Automa doivent être résolues comme suit :

1. **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.
2. **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).
3. **Priorités :** cette étape donne la liste des priorités à appliquer dans l'ordre lorsque l'Automa dispose de plusieurs options valides. Appliquez la première priorité pour réduire les options valides et poursuivez jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une seule. Pour les actions de faction, utilisez les priorités spécifiques à la faction indiquées sur la carte Faction de l'Automa avant d'avoir recours aux priorités générales.
4. **Exécution :** indique ce que fait l'Automa.



ACTION DE FACTION

L'Automa effectue toutes les actions de sa carte Faction, l'une après l'autre.

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 icônes de crayon sur le côté droit de la carte Action vous le rappellent.

PRENDRE UNE INNOVATION



L'Automa prend une innovation mais n'en retire aucun avantage.

1. **Condition :** uniquement de la 3^e à la 6^e manche, si l'Automa a 0, 1 ou 2 innovations.
2. **Options valides :** toute innovation du plateau Innovation.
3. **Priorités :** sélection directionnelle.
4. **Exécution :** donnez l'innovation choisie à l'Automa.



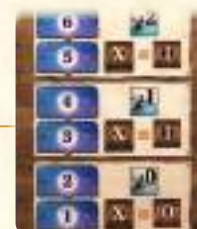
MARQUER DES POINTS

L'Automa marque des points.

L'Automa gagne le nombre de points indiqué sur l'icône.

Si l'icône affiche un **X**, consultez la carte Niveau de difficulté qui indique par quel chiffre remplacer X en fonction de la manche en cours.

Exemple : ici, la valeur de X est de 0 point à la 1^{re} et à la 2^e manche et de 1 point à la 3^e et à la 4^e manche.





TRANSFORMER ET CONSTRUIRE

L'Automa va chercher à construire un atelier à proximité de l'un de ses deux groupes de bâtiments marqués ou non marqués. 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 mettant à portée l'un de l'autre au sein d'une même agglomération, ceci afin de maximiser son score.

1. **Condition** : l'Automa a au moins un atelier à placer. Sinon, résolvez une action *Améliorer un bâtiment*.
2. **Options valides** : selon les icônes marquées/non marquées de la carte Soutien, toutes les cases Terrain vides :
 - à portée d'un bâtiment **marqué** ou
 - à portée d'un bâtiment **non marqué**.
 Cette icône indique que les cases valides peuvent être limitées par le **Rapprochement**.

Rapprochement – si aucun des bâtiments marqués n'est à portée d'un bâtiment non marqué, seules les cases qui permettent de *réduire la distance la plus courte* entre les bâtiments *marqués et non marqués* sont considérées comme valides. Si **aucune** case ne répond à ce critère, alors le critère du Rapprochement ne s'applique plus et toutes les cases précédemment admises comme valides le redeviennent.

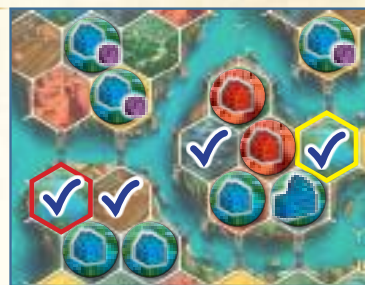
3. **Priorités** :
 - a. Priorités de l'action de faction, si la construction a été faite grâce à une action de faction et que cette faction en a.
 - b. Priorité de Terrain Automa.
 - c. Cases **les plus proches** de l'un de vos bâtiments.
 - d. Sélection directionnelle.
4. **Exécution** :
 - a. Placez une tuile Terrain natal Automa si une transformation était nécessaire.
 - b. Placez un atelier Automa disponible sur la case Terrain sélectionnée.
 - c. Si le bâtiment Automa le plus **proche** (hors égalité) de celui que vous venez de placer est un **bâtiment marqué**, marquez le nouvel atelier en plaçant un jeton Pouvoir dans sa case.

Si l'action *Transformer et construire* ne peut être effectuée, résolvez une action *Améliorer un bâtiment* à la place.

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



Exemple : 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 bâtiments marqués et non marqués .



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 jaune qui se trouve le plus proche de vos bâtiments. C'est donc sur cette case que l'Automa place un atelier. Il n'y place cependant pas de jeton Pouvoir, car le bâtiment Automa le plus proche est non marqué.



AMÉLIORER UN BÂTIMENT

S'il le peut, l'Automa améliorera toujours un atelier proche de vous. Sinon, il essaie d'éviter de vous donner du pouvoir.

1. **Condition** : l'Automa peut faire une amélioration.
2. **Options valides** : tout bâtiment que l'Automa peut améliorer.
3. **Priorités** :
 - a. Si l'Automa a une guilde disponible : tout atelier Automa adjacent à l'un de vos bâtiments. Sinon, tout bâtiment que l'Automa peut améliorer.
 - b. L'Automa cherche à vous donner le moins de pouvoir possible.
 - c. Sélection directionnelle.
4. **Exécution** : remplacez le bâtiment choisi par le bâtiment avec la plus haute valeur de pouvoir normalement éligible.

Note : cela signifie que l'Automa va améliorer une guilde en palais avant d'améliorer une guilde en école.

Note : l'Automa **ne gagne pas** de tuile Compétence lorsqu'il améliore un bâtiment en école ou en université.

BLOQUER UNE ACTION DE POUVOIR ET DE LIVRE



L'Automa place un jeton X sur une action de pouvoir et un second jeton X sur une action de livre.

1. **Condition** : il y a au moins une action de pouvoir sans jeton X.
2. **Options valides** : toute action de pouvoir du plateau non recouverte d'un jeton X.
3. **Priorités** : sélection directionnelle.
4. **Exécution** : placez un jeton X sur l'action de pouvoir sélectionnée. L'Automa ne gagne aucun bénéfice pour cela.
5. **Répétez les étapes 1 à 4**, en remplaçant le mot « pouvoir » par le mot « livre ».

ACTIONS DE L'AUTOMA (SUITE)



ENVOYER UN ÉRUDIT

L'Automa va placer des érudits et progresser sur le plateau Recherche pour rivaliser avec vous. La discipline qu'il choisit dépend soit de la discipline représentée sur la tuile Pointage de la manche en cours, soit de la piste où le marqueur Automa est le plus proche du vôtre.

1. **Condition** : l'Automa peut avancer dans une discipline.
2. **Options valides** : toute discipline sans marqueur sur la case 12.
Rappel : l'Automa n'a pas besoin de clé pour avancer sur la case 8 d'une piste.
3. **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 .
 - a. **Tuile Pointage** : la discipline qui correspond à la couleur de l'icône Automa de la tuile Pointage de cette manche. Si ce n'est pas une discipline valide, résolvez un Rattrapage (b).
 - b. **Rattrapage** :
 - a. La discipline où le marqueur Automa est à 0.
 - b. La discipline où le marqueur Automa est le plus proche du vôtre (devant, derrière ou au même niveau).

b. La discipline où le marqueur Automa est le plus proche du marqueur le plus élevé (devant, derrière ou au même niveau). 
 - c. Sélection directionnelle.

4. Exécution :

- a. Placez un érudit Automa disponible sur la case Érudit avec le numéro le plus élevé sous la discipline sélectionnée et avancez le marqueur Automa du nombre de cases correspondant.
- b. Si l'Automa n'a plus d'érudits à disposition ou s'il n'y a aucune case Érudit disponible sous la discipline sélectionnée, avancez le marqueur Automa d'une case dans cette discipline sans placer d'érudit.



AVANCER D'UN NIVEAU DANS UNE DISCIPLINE

L'Automa avance d'un niveau dans une discipline sans placer d'érudit.

1. **Condition** : l'Automa peut avancer dans une discipline.
2. **Options valides** : toute discipline sans marqueur sur la case 12.
Rappel : l'Automa n'a pas besoin de clé pour avancer sur la case 8 d'une piste.
3. **Priorités** :
 - a. La discipline où le marqueur Automa est à 0.
 - b. La discipline où le marqueur Automa est le plus proche du vôtre (devant, derrière ou au même niveau).

b. La discipline où le marqueur Automa est le plus proche du marqueur le plus élevé (devant, derrière ou au même niveau). 
 - c. Sélection directionnelle.
4. **Exécution** : avancez le marqueur Automa d'un niveau dans la discipline choisie.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, l'Automa marque des points grâce au plateau Recherche et aux agglomérations comme un joueur humain. Pour le décompte d'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 pour les ressources. L'Automa peut marquer des points grâce à la règle de Décompte final de sa carte Faction, le cas échéant.



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 il rend l'expérience de jeu différente.

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

Mise en place :

- L'Automa doit jouer les *Simplets*.
- Les joueurs humains choisissent le premier joueur normalement. L'Automa joue toujours en 3^e.
- Après avoir choisi vos factions, mélangez les tuiles Bonus de manche non sélectionnées et attribuez-en une au hasard à l'Automa. Il y a donc 6 tuiles Bonus pour la partie (comme dans une partie à 3 joueurs).

Règles génériques :

- Quand les règles indiquent « vous, votre, vos » ou toute autre référence similaire, considérez qu'elles se réfèrent aux deux joueurs humains.
- Les règles indiquées dans un cadre bleu ciel remplacent celles qui les précèdent.

Amélioration : « L'Automa cherche à vous donner le moins de Pouvoir possible » : c.à.d. le moins de pouvoir total donné aux deux joueurs humains combinés.

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.