

BETWEEN TWO CITIES

CAPITALES : AUTOMA

Auteur : Morten Monrad Pedersen | Assistant : David Studley
Conseiller Spécial : Lines J. Hutter

INTRODUCTION

Ce livret de règles vous aide à accroître l'expérience Between Two Cities Automa grâce à son extension.

Toute règle qui n'est pas explicitement modifiée dans ce livret de règles fonctionne normalement.

PLATEAU AUTOMAVILLE & MISE EN PLACE

Un plateau, nommé Automaville, est inclus avec cette extension. Il sert à indiquer les points marqués grâce aux tuiles Civiques. Trois emplacements sont présents à l'extrême droite de ce plateau, chacun correspondant aux trois scores possibles (1, 3 et 6). Vous y placerez les tuiles pour Automaville.

Ce plateau indique également la nouvelle position des tuiles pour briser les égalités pour le Mode Complet, ainsi que le Décompte de Quartier pour Automaville.

Assignez aléatoirement un plateau Paysage à Gaucheville et Droitebourg. Automaville n'en reçoit pas.

QUELS MODULES UTILISER

Lors des premières parties, les tuiles Civiques vous donneront du fil à retordre. C'est pour cette raison qu'il est fortement recommandé de ne pas inclure les tuiles Civiques tant que vous ne maîtrisez pas les plateaux Paysage et les Quartiers.

Si vous préférez, vous pouvez continuer à jouer sans les tuiles Civiques. Ne pas inclure cet élément, n'altérera pas votre plaisir de jeu. Lorsque vous jouez sans les tuiles Civiques, retirez la carte Quartier avec l'icône Civique.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Comme nous avons constaté de grands écarts de score avec l'utilisation de Capitales, le système de difficulté a été remplacé.

La difficulté est désormais ajustée par l'ajout de tuiles à Automaville avant de débiter la partie. Toute tuile Civique piochée est renvoyée dans la réserve de tuiles et une autre est piochée à sa place. Continuez de piocher des tuiles jusqu'à en avoir le nombre requis. Cette phase de pioche ne s'applique uniquement qu'aux bâtiments civiques piochés durant la mise en place.

NIVEAU	NOMBRE DE TUILES DE DÉPART A AUTOMAVILLE
0	0
1	1 (difficulté normale en Mode Débutant)
2	2
3	3
4	4 (difficulté normale en Mode Complet)
5	5
etc.	etc.

TUILES CIVIQUES DANS AUTOMAVILLE

Lorsque vous évaluez qu'une tuile Civique doit être placée dans Automaville, commencez par la placer temporairement sur le symbole  x1 du plateau Automaville.

1. Examinez le type le plus haut des deux positifs indiqués sur la tuile Civique.
2. Si, dans Automaville, le nombre de tuiles de ce type positif est strictement supérieur au nombre de tuiles du type négatif (même si c'est zéro), alors déplacez la tuile Civique d'un symbole  vers le bas.
3. Répétez l'étape 2 pour le plus bas des deux positifs indiqués sur la tuile Civique.

Exemple : La tuile Civique illustrée ci-dessous a été évaluée pour être assignée à Automaville

Automaville a déjà les tuiles suivantes.



Si, après avoir évalué toutes les tuiles, une tuile Civique doit être assignée à Automaville, déplacez cette tuile, à droite, sur l'emplacement  correspondant. Retournez toute tuile Civique non assignée dans la main d'Automaville.

REMARQUE : Les tuiles placées sur l'extrémité droite du plateau Automaville font parties d'Automaville, elles sont donc prises en compte lors des décisions futures et du Décompte de Quartier.

Dans un premier temps, la tuile Civique est placée sur le symbole  x1 du plateau Automaville.

Puis, comme il y a moins de commerces (le type positif le plus haut) que de résidences (le type négatif), cette tuile Civique reste sur le symbole  x1.

Enfin, Automaville a plus d'usines (le type positif le plus bas) que de résidences (le type négatif). La tuile Civique est donc déplacée sur le symbole  x3. Si cette tuile Civique est assignée à Automaville, elle est déplacée sur l'extrémité droite du plateau Automaville, face au symbole  x3.

DÉCOMPTÉ DES TUILES CIVIQUES

Le chiffre situé près des trois emplacements  du plateau Automaville correspond au nombre de points que chaque tuile Civique placée dessus rapportera à Automaville.

DÉCOMPTÉ DES QUARTIERS

Pour comptabiliser un Quartier dans Automaville, comptez le nombre de tuiles Bâtiment de chacun des deux types du quartier. Prenez le plus grand des deux et ajoutez 1 pour établir la taille de ce quartier dans Automaville (vous pouvez hausser la difficulté en ajoutant plutôt 2).

REMARQUE : Pour le Quartier Civique, comptez toutes les tuiles à l'extrémité droite du plateau Automaville, pas uniquement celles à côté de l'emplacement  où il y en a le plus.

REMARQUE DE L'AUTEUR : Les quartiers ne sont pas pris en compte durant la phase de sélection de la tuile Automaville afin de limiter le nombre de facteurs.

MODE DÉBUTANT

Avec cette extension, la seule modification porte sur le nombre total de tuiles placées, à savoir 8 au lieu de 6, effectuées lors des étapes 5 et 7.

Un niveau de difficulté de 1 est considéré comme normal et le niveau 0 est très bien pour débuter.

MODE COMPLET

Quand Automartin et Automanon prennent des tuiles, ignorez tout décompte potentiel des quartiers.

REMARQUE : Etant donné qu'Automaville ne commence plus la partie avec des tuiles Bâtiment doubles n'a pas d'effet sur la Manche 2. Automaville ne recevra pas de tuiles Bâtiment doubles à cette étape.

Puisque les tuiles Civiques ne comptent pas lors du décompte des tuiles Résidences, elles sont ignorées lors de l'utilisation de la règle  > 0 <  .

MISE EN PLACE DU MODE COMPLET

Automaville n'obtient plus 2 tuiles Bâtiment doubles au début de la partie. A la place, il reçoit un nombre de tuiles correspondant au niveau de difficulté choisi (voir table page 1). Le niveau 4 est considéré comme la difficulté normale en Mode Complet.

Placez les tuiles en ligne horizontale devant chaque Automa (rappelez-vous que c'est 9 tuiles chacun maintenant, et non plus 7).

REMARQUE : A la fin de la Manche 3, vos deux villes devraient avoir 16 tuiles Bâtiment (au lieu de 12) et 2 tuiles Bâtiment doubles. Automaville n'aura pas de tuiles Bâtiment doubles et son nombre de tuiles dépendra du niveau de difficulté.

CHOIX ET PLACE DES TUILES POUR AUTOMAVILLE

Lorsqu'un Automa prend une tuile pour Automaville basée sur le score le plus haut (>), suivez les étapes décrites dans la section "Tuiles Civiques à Automaville" (page 2) pour établir le score de chaque tuile Civique.

ASTUCE : Placez chacune des trois cartes Nom du jeu de base à côté des trois lignes de tuiles, et lorsque vous devez passer la main, échangez les cartes Nom au lieu des tuiles.

CHOIX DES TUILES POUR UNE VILLE COMMUNE

Quand un Automa prend une tuile pour une ville commune, les tuiles Civiques sont manipulées comme les autres tuiles, c'est à dire, prendre en considération le meilleur placement possible, celui qui rapporterait le plus de points, dans la ville actuelle, en ignorant le Décompte de Quartier.

Lors de l'évaluation de la valeur d'une tuile, si le meilleur placement de la tuile diminue **potentiellement** le nombre de points qui pourraient être marqués par une tuile Civique déjà dans la ville, ignorez-le.

Le mot-clé est ici **potentiellement**. Ainsi, si le placement d'une tuile forcerait une autre tuile à marquer moins de points que prévu, alors ce sera pris en compte (ex. une usine placée à côté d'une résidence la force à marquer moins de point). Si le placement de la tuile empêche simplement une autre tuile de **potentiellement** marquer plus de points, ce sera ignoré.

Ceci s'applique lors d'un placement à côté de tous types de tuiles du jeu de base. Ce point de règle n'était pas très clair dans la version de base d'Automa.

EXEMPLE : Si choisir une usine la force à être près d'une résidence, alors le point perdu sera pris en compte. Si par contre, l'usine serait forcée d'être adjacente au seul bord libre d'un bureau qui n'est pas voisin à une taverne, alors c'est seulement une perte de point potentiel pour le bureau et sera donc ignoré.

ÉGALITÉ SUR LES TUILES CIVIQUES

Les tuiles Civiques ont une plus faible priorité par rapport aux autres tuiles pour briser les égalités. Ceci signifie qu'elles ne seront jamais sélectionnées si un autre type de tuile ajouterait le même nombre de points. Si deux tuiles Civiques ou plus ont le même nombre de points, prenez celle située la plus à gauche de la ligne de tuiles de l'Automa. Voilà pourquoi il est préférable de les mettre en ligne horizontalement.

JEU EN CAMPAGNE

Vous pouvez prolonger une campagne en jouant 5 parties au lieu de 3 (ou 10 au lieu de 6 pour une longue campagne). Ajoutez les tuiles Civiques et chacun des trois quartiers aux catégories sur lesquelles vous marquez double de PC.

VARIANTE 2 JOUEURS AVEC UN AUTOMA

Pour cette variante, les règles du Mode Complet sont utilisées avec les modifications décrites dans cette section.

REMARQUE : Cette variante a été développée pour le jeu de base et a seulement été testée dans ce sens. (Cependant, il n'y a aucun problème pour l'utiliser avec cette extension).

Un Automa prend la place d'un troisième joueur et partage une ville avec chaque joueur humain. Il n'y a pas d'Automaville avec ses règles de placement et de décompte. A la place, Les trois villes utilisent les règles normales.

Lors de la mise en place, assignez aléatoirement une tuile Bâtiment double à chaque ville de l'Automa. Ces tuiles ne seront pas placées dans les villes jusqu'à la Manche 2, quand les autres tuiles Bâtiment doubles arriveront en jeu. Elles seront, par contre, prises en compte par ces villes pour les objectifs de tuile indiqués sur les cartes Automa.

Suivez les règles d'assignation d'une tuile du Mode Complet Automa pour distribuer les tuiles à chaque ville de l'Automa. La colonne de gauche des cartes Automa sert à assigner les tuiles à la ville à gauche de l'Automa, et la colonne de droite, pour les tuiles pour la ville de droite.

Pendant la Manche 1, une tuile est d'abord assignée à la ville à gauche de l'Automa, alors que durant la Manche 3, ce sera à la ville à droite de l'Automa.

REMARQUE DE L'AUTEUR : Lors du développement du système Automa pour Between Two Cities, j'avais noté quelques règles simples qui permettaient à 2 joueurs humains de jouer une partie classique à 3 joueurs avec un Automa. Les règles n'étaient pas incluses dans le jeu, puisqu'il s'agissait d'une variante 2 joueurs.

Depuis, nous avons eu des requêtes de joueurs souhaitant cette variante, ce pourquoi nous l'avons finalement incluse ici.

Une fois que l'Automa a fait ses assignations, les joueurs humains répartissent également leurs tuiles dans les villes comme dans une partie classique. Puis ils insèrent les deux tuiles assignées dans leur ville commune avec l'Automa.

L'Automa joue toujours ses tuiles faces visibles alors que les humains les jouent faces cachées.

Pendant la Manche 2, L'Automa ne joue pas de tuiles Bâtiment doubles (il les a reçues lors de la mise en place) et chaque joueur humain réalise une seule fois, au lieu de deux, les étapes 1 à 3.

TESTEURS :

Vincent Darlage, Chris Dettmar, Alex Edgar, Steve Hecht, Zachary Homrighaus, Brian J Kendl, Tyler Martin, Stephen Miller, Raymond Mullen, Uriah Otting, Sgt.Maj.Pongsatorn Panburana, Gary Perrin, Jeff Rome, Michel Rowinski, David Skoog, David Sneddon, Kimberly Stout

RELECTEURS :

Cory Meade, Michel Rowinski, Ian Tyrrell

STONEMAIER
GAMES

Pièces de remplacement sur demande à stonemaiergames.com/remplacement-parts.

© 2017 Stonemaier LLC. Tous droits réservés. Between Two Cities est une marque déposée Stonemaier LLC.

