

Paris, 4 décembre 1922

Nikola Tesla franchit le seuil de son bureau, peut-être un peu dans le but de se réchauffer, mais certainement pour essayer de s'extirper de ses sombres pensées. Il n'en dort plus.

Il n'a jamais été un optimiste, mais l'âge le rend désormais paranoïaque. La Guerre de l'Eau vient tout juste d'éclater, les Montagnes ont été creusées comme des fourmilières, toute l'Europe, et peut-être bien le monde entier, est impatient de découvrir le résultat de ses Travaux.

Les attentes sont à leur paroxysme, mais pour l'heure, Nikola Tesla craint d'avoir fait une erreur. Il n'aurait jamais dû divulguer sa découverte si hâtivement. Personne ne peut comprendre l'étendue de son génie, tout ça ne peut que mal se terminer. L'humanité va sans doute rater sa dernière chance et, pire que tout, il en sera tenu pour responsable.

Soudainement, la flamme de sa vieille lampe à huile qui éclaire la pièce vacille avant de s'éteindre dans une volute de fumée. Tesla se penche en direction du mur et tire sur un levier. Il peut ressentir l'énergie circuler dans les veines du vieux manoir et, après quelques secondes, le chandelier se rallume

d'une chaude lumière à la fois blanche et violacée. Quelle extraordinaire technologie!

Il existe bien une solution, naturellement : développer tout le réseau du système de production lui-même. Ou, pourquoi pas, par une forme plus efficace de lui-même? Un automate, naturellement, possédant les connaissances scientifiques de Nikola, mais non entravé d'émotions ou de quelconques pensées irrationnelles : un génie mécanique incorruptible qui guidera l'humanité vers une nouvelle ère.

Le superordinateur est prêt, enterré sous des tonnes de roches, son cerveau électromécanique s'étendant à travers des kilomètres et des kilomètres de tunnels souterrains, ses millions de relais attendant patiemment un flot intarissable d'informations. Le gestionnaire de ressources ultime, un dieu fait de verre, de cuivre et de caoutchouc.

Mais que se passerait-il si l'automate était trop bon? De quoi serait capable cet esprit mécanique?

Eh bien, se dit Tesla, il n'y a pas de meilleur moyen de le découvrir que de l'essayer.



Cratio
CREATIONS

BARRAGE

✧ TOMMASO BATTISTA ✧ SIMONE LUCIANI ✧ ANTONIO DE LUCA

LIVRET DE RÈGLES DE L'AUTOMAT

INTRODUCTION

L'Automa de Tesla est un module supplémentaire pour Barrage. Vous aurez besoin du jeu de base pour jouer, mais ce module est également pleinement compatible avec l'extension le Projet de Leeghwater.

Ce module ne fonctionne qu'avec les règles complètes décrites dans le jeu de base, toutes les règles avancées doivent être utilisées. Toutes les sections de ce livret de règles en lien avec l'extension le Projet de Leeghwater sont présentées dans un cadre violet. Si vous jouez sans cette extension, ignorez simplement ces parties dans ce livret de règles.

Ce module offre la possibilité de jouer avec un ou plusieurs joueurs Automa, incarnant chacun le rôle de l'un de vos adversaires. Ainsi, vous pouvez jouer seul contre un ou plusieurs Automa, ou jouer des parties multijoueurs avec à la fois des joueurs humains et des Automas, jusqu'à un maximum de quatre joueurs au total.

Un Automa joue comme un joueur humain, en suivant les règles standards, mais avec quelques ajustements présentés dans ce livret.

Les décisions de l'Automa sont générées par des tuiles Automa (les joueurs humains sont en charge de la manipulation de ces tuiles). Si vous jouez avec plus d'un Automa, tous les joueurs Automa utilisent les mêmes tuiles.

Vous pouvez régler les capacités des joueurs Automa en ajustant le niveau de difficulté : facile, modéré, difficile ou très difficile (voir Annexe en page 12). Les règles de ce livret correspondent au niveau de difficulté Modéré. Le niveau Facile nécessite moins de manipulation de la part des joueurs. Les niveaux Difficile et Très Difficile sont particulièrement corsés, mais nécessitent également plus de manipulations de la part des joueurs : ils ne sont donc recommandés qu'aux joueurs expérimentés.

MATÉRIEL DE JEU



Recto
Actions



Verso
Critères

20 Tuiles Automa
(recto verso)

APERÇU GÉNÉRAL DES RÈGLES DE L'AUTOMA

Certaines des règles de base du jeu sont modifiées pour les joueurs Automa.



L'Automa n'utilise pas de Crédits

Chaque fois que l'Automa doit payer ou recevoir des Crédits, il paye ou gagne un nombre équivalent de Points de Victoire (PVs). Par exemple, si un Automa construit une structure sur un emplacement encadré en rouge, il perd 3 PVs. Les points de victoire de l'Automa peuvent descendre en dessous de zéro.



L'Automa n'emploie pas de Directeur (à l'exception du niveau de difficulté Très Difficile, voir page 14).

L'Automa n'utilise pas non plus les capacités spéciales des sociétés, activées par la construction de sa 3^e Centrale Électrique. Néanmoins, l'Automa utilise les bonus de production activés par la construction de la 2^e et de la 4^e Centrale Électrique.



L'Automa ne prend pas de tuile Contrat.

Les joueurs Automa remplissent directement les Contrats face visible dans le Bureau des Contrats.



L'Automa peut acheter des tuiles Technologie Avancée, mais il n'utilise que leurs effets de base (comme la construction d'une structure), sans utiliser l'effet spécial correspondant.



Si un joueur Automa possède le plus d'éléments correspondants à la condition d'une **tuile Objectif**, il marque 20 PVs, s'il est deuxième, il marque 15 PVs et s'il est troisième, il marque 10 PVs.



Les Ingénieurs restés dans la réserve : Les joueurs Automa jouent un tour s'ils ont au moins 1 Ingénieur dans leur réserve.

Si un joueur Automa n'a plus le nombre requis d'Ingénieurs pour effectuer sa dernière action (il lui reste 1 Ingénieur et l'action en nécessite 2), il l'effectue quand même en n'utilisant que son dernier Ingénieur.

Emplacements Action Construction de l'Automa :

Contrairement aux joueurs humains, lorsqu'un joueur Automa effectue une action Construction, il place le nombre d'Ingénieurs indiqué par les tuiles Actions de l'Automa sur son plateau Société, indépendamment de la disponibilité des emplacements Action. Il n'y a pas de limite au nombre de structures que l'Automa peut construire lors d'une même manche.



La première action Construction de l'Automa rouge de la manche en cours nécessite 2 Ingénieurs (1) : il doit placer 2 Ingénieurs sur son plateau Société, en ignorant les prérequis de l'emplacement Action (2). La deuxième action nécessite 2 Ingénieurs également (3) : l'Automa les place alors sur son plateau en ignorant les prérequis de l'emplacement (4).

Emplacements Action Administration de l'Automa :

Contrairement aux joueurs humains, lorsqu'un joueur Automa effectue une action Administration, l'Automa place, dans la section correspondante, le nombre d'Ingénieurs indiqué sur la tuile Actions de l'Automa, sans tenir compte de la disponibilité des emplacements Action. Les Ingénieurs indiqués sur les tuiles Automa doivent toujours être placés sur le premier emplacement Action libre (*sans Ingénieur*) de la section correspondante du plateau Administration, Bureau des Brevets ou Administration Étendue, du haut vers le bas de la colonne de gauche puis du haut vers le bas de la colonne de droite, en ne tenant pas compte du nombre d'Ingénieurs requis sur les emplacements Action pleins. Attention, un emplacement Action occupé ne définit pas l'action effectivement effectuée par l'Automa. Elle est en réalité indiquée par le symbole sur la tuile Automa.

S'il n'y a aucun emplacement Action disponible dans la section correspondante et que l'Automa est capable d'effectuer l'action indiquée sur sa tuile Automa, placez simplement les Ingénieurs requis à côté de la section correspondante.



Dans l'exemple ci-dessus, l'action Atelier nécessite 2 Ingénieurs (1). L'Automa rouge place donc 2 Ingénieurs sur le premier emplacement Action libre de la section Atelier (2).



Dans cet exemple d'une partie à 4 joueurs avec 1 Automa, la même action est effectuée plus tard dans la manche, alors que plusieurs emplacements Action dans l'Atelier sont occupés. L'Automa rouge place ses Ingénieurs sur le premier emplacement Action libre, en ignorant les prérequis et le coût supplémentaire.

MISE EN PLACE

Suivez les indications ci-dessous pour une mise en place standard, en fonction du nombre de joueurs désiré.

- 1 Choisissez les sociétés comme à l'accoutumée et assignez aléatoirement les plateaux Société restants, ainsi que tous les éléments correspondant, aux joueurs Automa.

N'assignez pas de Directeur ni de Contrats de départ aux joueurs Automa.

- 2 L'Automa est déclaré Premier Joueur en début de partie. Si vous jouez avec plus d'un Automa, choisissez aléatoirement quel Automa sera le premier / deuxième / troisième joueur. Les joueurs Automa jouent toujours en premier en début de partie.
- 3 L'Automa commence la partie avec 16 Points de Victoire.
- 4 Mélangez les tuiles Automa et placez-les en une pile, face Actions visible, sur la table.

LA PARTIE

La phase Revenus et Sources se joue normalement. Les Automas reçoivent les revenus activés par leurs plateaux Société.

Lors de la phase Actions, les joueurs Automa jouent leur tour comme des joueurs humains.

Au début du tour de chaque Automa, retournez la première tuile Automa de la pile et placez-la dans sa défausse, révélant ainsi une nouvelle tuile.

Ainsi, il y a toujours une paire de tuiles visibles, une montrant sa face Actions et l'autre sa face Critères. Si la pile est épuisée, reprenez toutes les tuiles et mélangez-les afin de former une nouvelle pile.



L'Automa retourne une nouvelle tuile Automa. Le dos de la tuile Actions du dernier tour devient la face Critères du nouveau tour.

La phase d'Actions permet de déterminer quelle action effectue l'Automa. En commençant par la première colonne (à gauche) et du haut vers le bas de la colonne, l'Automa essaye d'effectuer les actions illustrées.

Si l'action est effectuée (*sauf mention contraire*), le tour de l'Automa se termine. Si l'action n'est pas effectuée et que l'Automa a encore au moins 1 Ingénieur, il essaye d'effectuer l'action illustrée suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il effectue une action (*la dernière action illustrée en bas de la colonne de droite peut toujours être effectuée*).

Le nombre d'Ingénieurs requis, le nombre de Points de Victoire devant être payé et l'effet de l'action sont toujours indiqués sur la tuile.



L'Automa essaye d'effectuer les actions dans l'ordre illustré ci-dessus. Les actions illustrées dans le cadre en pointillé sont les seules qui ne mettent pas un terme au tour de l'Automa.

Les actions apparaissent généralement sur la tuile dans l'ordre suivant : les actions liées à la production dans la colonne de gauche, les actions liées aux structures dans la colonne centrale, puis les autres actions dans celle de droite.

Action Production

L'Automa produit de l'Énergie en utilisant son système de production disponible le plus efficace, mais uniquement si les conditions ci-dessous sont toutes satisfaites.

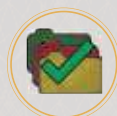
Vérifiez toutes les conditions suivantes dans l'ordre indiqué : si l'une d'entre elles n'est pas satisfaite, l'Automa ne produit pas.



Système de Production Opérationnel : Il y a au moins une connexion de structures (*c.-à-d.* un Barrage contenant au moins 1 Goutte d'eau + 1 Conduite + Centrale Électrique) qui permette à l'Automa de produire.



Piste Énergie : L'Automa ne se trouve pas déjà dans la section correspondant au numéro de la manche en cours qui lui permet de recevoir la récompense complète de la piste Énergie OU l'Automa n'est pas en tête sur la piste Énergie (*au moins l'une de ces deux conditions*).



Prérequis de Contrat : Le maximum d'énergie productible (*incluant les bonus / malus de production indiqués sur la tuile*) est supérieur ou égal au prérequis d'Énergie d'au moins l'un des Contrats disponibles du type indiqué par la tuile (*vert, jaune ou rouge*).

L'Automa produit de l'Énergie en utilisant son meilleur système de production disponible (*celui produisant le plus d'Unités d'Énergie*) et applique les bonus / malus indiqués sur la tuile Automa (*et éventuellement le bonus activé sur la piste Énergie*). Déplacez les Gouttes d'eau et ajustez normalement la piste d'Énergie. Ensuite, l'Automa remplit immédiatement le Contrat de plus grande valeur disponible dans le Bureau des Contrats et pas seulement parmi ceux faisant partie de la condition (*en cas d'égalité, le Contrat sur l'emplacement de droite*) et reçoit la récompense correspondante. Le Contrat rempli est retiré et remplacé par un nouveau. L'Automa peut remplir les Contrats Nationaux comme tout joueur humain (*en cas d'égalité, celui le plus à droite*).



Dans cet exemple, l'Automa doit remplir toutes les conditions pour pouvoir produire.



L'Automa rouge a un système opérationnel lui permettant de produire : une Centrale Électrique connectée via une Conduite à un Barrage de niveau 3 retenant 2 Gouttes d'eau (1). L'Automa n'est pas en tête sur la piste Énergie (2). Avec le bonus de +2 indiqué sur sa tuile Actions, ce système produit 8 Unités d'Énergie, assez pour remplir au moins l'un des Contrats verts disponibles (3). L'Automa produit donc et remplit le Contrat rouge de droite de valeur 8.



Si l'Automa effectue une action Production, son tour prend fin immédiatement. Dans le cas contraire, vérifiez la prochaine action de la tuile.

Action de Contrôle de l'Eau

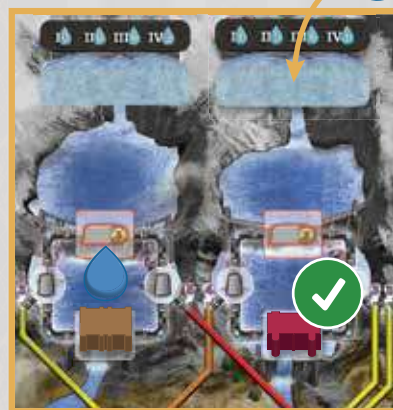


L'Automa place la quantité de Gouttes d'eau indiquée sur une ou plusieurs tuiles Source, selon les règles standards.



L'Automa réalisera cette action uniquement si au moins l'une des Gouttes d'eau placées peut atteindre - immédiatement ou lors de la prochaine phase Écoulement de l'Eau, selon la configuration actuelle du plateau - l'un des ses Barrages. Le ou les Barrages doivent être capable de retenir les Gouttes d'eau:

toute Goutte d'eau en excès ne sera pas placée. Si cette action lui a permis de placer au moins une Goutte d'eau, l'Automa doit placer un Ingénieur sur l'emplacement Action Contrôle de l'Eau.

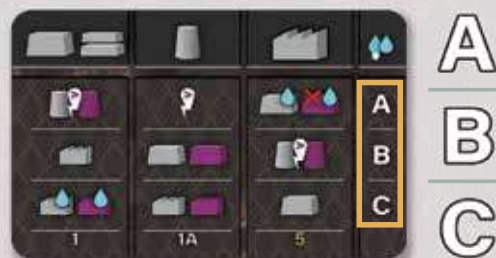


Ce Barrage de l'Automa rouge pourrait retenir 1 Goutte d'eau. L'Automa doit en placer 1 sur la source correspondante.



Dans la situation illustrée ci-dessus, le Barrage de l'Automa rouge dans les Collines pourrait être rempli avec 1 Goutte d'eau, une fois 1 Goutte d'eau retenue par le Barrage blanc dans les Montagnes. Si l'Automa doit placer jusqu'à 2 Gouttes d'eau, il doit le faire dans la source la plus à droite.

L'Automa essaiera toujours de placer un maximum de Gouttes d'Eau. S'il y a deux sources ou plus d'éligibles, utilisez la face Critères pour départager les égalités - voir le plateau principal de référence à la fin de ce livret. Si la première lettre se réfère à l'une des sources possibles, placez-y les Gouttes d'eau, et ainsi de suite.



Entre les différentes sources où les Gouttes d'eau peuvent être placées, la source A est choisie en premier, puis la B et enfin la C.

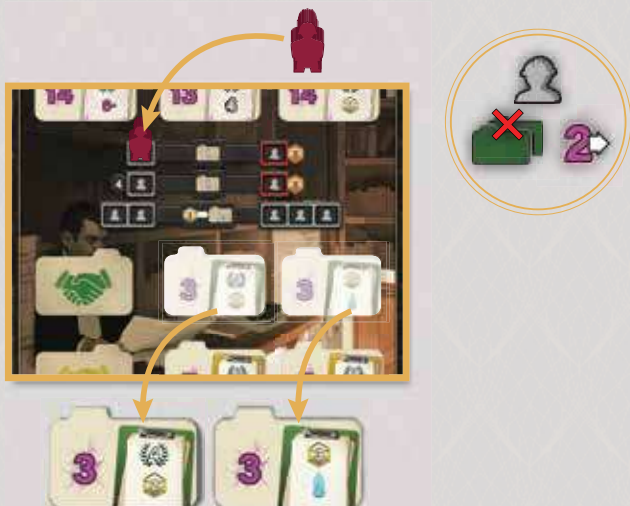


Que l'Automa ait fait ou non une action Contrôle de l'Eau, et s'il lui reste au moins 1 Ingénieur, son tour continue. Vérifiez la prochaine action de la tuile.

Action Bureau des Contrats

L'Automa retire les Contrats indiqués du Bureau des Contrats. Il avance ensuite son marqueur Énergie de 2 cases sur la piste Énergie.

Placez les Ingénieurs sur le Bureau des Contrats. Placez ensuite 2 nouvelles tuiles Contrat de la pile correspondante sur l'emplacement libre.



Sur l'action illustrée, l'Automa doit défausser (et ensuite replacer) 2 Contrats verts disponibles dans le Bureau des Contrats. Le marqueur Énergie rouge est ensuite avancé de 2 cases.

NB Une fois que l'Automa a effectué une action Bureau des Contrats, s'il dispose d'au moins 1 Ingénieur, son tour continue. Vérifiez la prochaine action de la tuile.

Action Construction

L'Automa construit la structure indiquée si toutes les conditions suivantes sont satisfaites.

Vérifiez toutes les conditions suivantes, dans l'ordre indiqué (si une condition n'est pas satisfaite, inutile de vérifier les suivantes).

- **Structure disponible** - L'Automa dispose du type de structure sur son plateau Société.
- **Tuile Technologie disponible** - L'Automa a au moins une tuile Technologie (de Base ou Avancée) lui permettant de construire la structure indiquée.
- **Machines disponibles** - L'Automa a le nombre de machines minimum requis (Excavatrices ou Bétonnières) pour la construction de la structure indiquée. Certaines tuiles présentent également un type de structure spécifique (comme une Base à construire dans la zone de Montagnes - 5 Excavatrices requises - ou une Conduite de valeur 3 ou plus - au moins 6 Excavatrices requises, et ainsi de suite).

- **Emplacement de Construction disponible** - Il y a au moins un emplacement de Construction de disponible sur le plateau principal pour la structure indiquée.



L'Automa doit construire une Base. Il lui reste une Base (1), une tuile Technologie correspondante (2) et 5 Excavatrices (3). Il y a également un emplacement de construction de disponible pour une Base sur le plateau principal (4). L'Automa pourra bien construire.

Si toutes les conditions ci-dessus sont satisfaites, l'Automa construit la structure indiquée sur la tuile Automa, en plaçant ses Ingénieurs sur son plateau Société et en utilisant sa Roue de Construction de façon habituelle (rappelez-vous que l'Automa ne suit pas les règles standards des emplacements Action Construction, voir page 3).

S'il n'y a qu'un seul emplacement sur le plateau principal pour y placer la structure, l'Automa y place sa structure.

S'il y a plusieurs emplacements possibles, suivez les règles décrites dans "Procédure de placement de structures" en page 9 pour déterminer son emplacement.

Tout comme un joueur humain, si des revenus sont découverts sur le plateau Société de l'Automa, l'Automa reçoit immédiatement ces revenus.

Si vous jouez sans l'extension Projet de Leeghwater, sautez toutes les actions Construction de Bâtiment.

Bâtiments

 L'Automa construit le bâtiment connecté au premier bâtiment privé (en partant du haut) pour lequel il dispose du nombre de machines nécessaire.

 Avec ce symbole, l'Automa construit le bâtiment connecté au premier bâtiment privé disponible (en partant du bas) pour lequel il dispose du nombre de machines nécessaire.

L'Automa n'utilise jamais l'action spéciale des Bâtiments Privés. Néanmoins, lorsqu'un bâtiment privé a été activé par un Automa, l'emplacement Action correspondant de gauche (le moins cher) n'est plus disponible pour les autres joueurs pour le restant de la partie.



Action Usine de Machines



Si la manche en cours n'est pas la 5^e (la dernière), l'Automa paye le nombre de PVs indiqué pour prendre le nombre de machines indiqué.

Placez le nombre d'Ingénieurs indiqué sur le premier emplacement Action Usine de Machines et payez le nombre de points de victoire indiqué sur la tuile Actions pour prendre le nombre de machines indiqué.



L'Automa rouge paye 5 PV pour prendre 2 machines différentes. Comme toujours, l'Automa effectue l'action indiquée sur la tuile, mais pas celle correspondant à l'emplacement Action occupé.

NB

Si l'Automa a effectué une action Construction, son tour prend fin immédiatement. Dans le cas contraire, vérifiez l'action suivante de la tuile.

Action Atelier



L'Automa fait pivoter sa Roue de Construction du nombre de secteurs indiqué, uniquement si elle n'est pas complètement vide.

Si la Roue de Construction de l'Automa a sur elle des machines et / ou des tuiles Technologie, effectuez l'action. L'Automa doit placer le nombre d'Ingénieurs indiqué par la tuile Automa sur les emplacements Action Atelier et payer le nombre de PVs indiqué sur la tuile. Comme toujours, l'Automa doit immédiatement reprendre toutes les machines et / ou tuiles Technologie qui reviennent sur le secteur ouvert, après chaque rotation individuelle.



La Roue de Construction de l'Automa a des machines et des tuiles Technologie investies sur plusieurs secteurs. Il peut effectuer l'action Atelier.

NB

Si l'Automa a effectué une action Atelier, son tour prend fin immédiatement. Dans le cas contraire, vérifiez l'action suivante de la tuile.

Action Bureau des Brevets

L'Automa paye 2 points de victoire pour prendre la tuile Technologie Avancée indiquée, si elle est disponible dans le Bureau des Brevets (ou une tuile Technologie Avancée Joker, si disponible).

L'Automa place 1 Ingénieur sur l'emplacement Action Bureau des Brevets et paye 2 PVs au lieu de 2 Ingénieurs et 5 PV. Dans le cas où deux tuiles de la même structure sont disponibles, l'Automa prend celle de niveau le plus élevé. Si, ni la tuile Technologie indiquée, ni une tuile Technologie Joker n'est disponible, l'Automa n'effectue pas cette action. Si vous jouez sans l'extension Projet de Leeghwater, ignorez toutes les actions Bureau des Brevets en rapport avec les tuiles Technologie Bâtiment.



La tuile Automa indique une tuile Technologie Avancée permettant de construire des Bases. Cette tuile est disponible dans le Bureau des Brevets et l'Automa peut donc la prendre.



Si l'Automa effectue une action Bureau de Brevets, son tour prend fin immédiatement. Dans le cas contraire, vérifiez l'action suivante de la tuile.

Action Travaux Externalisés

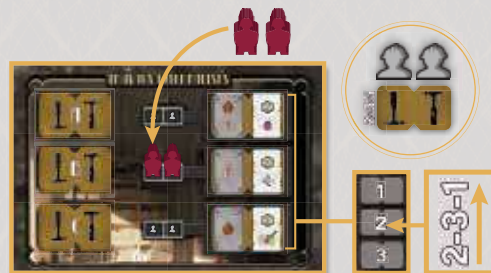
L'Automa effectue un Travail Externalisé disponible.

Vérifiez si l'Automa possède assez de machines pour effectuer au moins un Travail Externalisé disponible. S'il peut en effectuer plus d'un, il choisit selon la liste de préférence de la tuile Actions : le chiffre fait référence à la position des tuiles sur le plateau Administration, comme indiqué dans l'exemple ci-dessous.

L'Automa place le nombre d'Ingénieurs indiqué sur l'emplacement Action correspondant et défause le nombre de machines requis.



Effet particulier : Si l'Automa doit remplir un Contrat en tant qu'effet d'un Travail Externalisé, il doit remplir le Contrat privé disponible le plus élevé du Bureau des Contrats (en cas d'égalité, celui de droite). Si l'effet est un Contrat de valeur 4, le plus élevé entre ceux de valeur 4 ou moins).



Tous les Travaux Externalisés sont disponibles et l'Automa rouge a assez de machines pour les remplir tous. Il choisit le numéro 2 (deuxième en partant du haut).



Si l'Automa effectue un Travail Externalisé, son tour prend fin immédiatement. Dans le cas contraire, vérifiez l'action suivante de la tuile.

Action Simple Maintenance / Banque

L'Automa effectue l'une des deux actions suivantes :



Si la Roue de Construction de l'Automa n'est pas vide (sans aucune machine et / ou tuile Technologie), l'Automa place 1 Ingénieur dans l'atelier pour la faire pivoter d'un secteur.



Dans le cas contraire, l'Automa marque 1 PV en plaçant 1 Ingénieur dans la Banque.

Action Usine de Machines Joker / Banque

L'Automa effectue l'une des deux actions suivantes :



Si la manche en cours n'est pas la 5^e, l'Automa place 1 Ingénieur sur l'Usine de Machines et paye 3 PVs pour prendre une machine. L'Automa prend une machine du type dont il a le moins dans sa réserve (c'est-à-dire, en dehors de sa Roue de Construction). En cas d'égalité, l'Automa prend 1 Excavatrice.



Dans le cas contraire, l'Automa marque 1 PV en plaçant 1 Ingénieur sur la Banque.

PROCEDURE DE PLACEMENT DES STRUCTURES

S'il y a plus d'un emplacement éligible pour le placement d'une structure construite par l'Automa, suivez cette procédure afin de déterminer celle à choisir.

Troisième structure d'un système : En premier lieu, s'il a la possibilité de compléter un unique système potentiel (*un ensemble incluant un Barrage, neutre ou lui appartenant, une Conduite et une Centrale Électrique lui appartenant*) en plaçant la structure, vous devez choisir l'emplacement complétant le système.



L'Automa rouge doit construire une Conduite.
Il possède déjà une Base de Barrage et une Centrale Électrique qui peuvent être connectées par une Conduite. Dans ce cas, il doit automatiquement construire une Conduite ici.

Dans le cas contraire, si aucun système (*ou plus d'un système*) ne peut être complété, poursuivez la procédure.

Critères de structure : Consultez la colonne de la structure concernée (*Bases et Élévations / Conduite / Centrale Électrique*) sur la tuile Critères et appliquez le premier critère indiqué pour choisir parmi les emplacements éligibles (*les emplacements éligibles selon la structure indiquée par la tuile Actions et les machines disponibles de l'Automa*).

Les situations suivantes peuvent se présenter :

- ◆ Si le critère appliqué détermine un unique emplacement éligible, cet emplacement est choisi.
- ◆ Si le critère appliqué détermine deux emplacements éligibles ou plus, utilisez le prochain critère pour les départager.
- ◆ Si le critère appliqué ne permet de déterminer aucun emplacement, ignorez le critère et utilisez le suivant que vous appliquez aux positions éligibles.

Les détails concernant les illustrations des critères sur les tuiles Automa sont présentés page 11.

Si, après l'application progressive des trois critères présents sur la tuile, plusieurs emplacements restent éligibles, utilisez le plateau principal de référence en dernière page pour déterminer celui à choisir parmi eux.

En bas de la colonne concernée se trouve un code indiquant un bassin spécifique du plateau principal. Ce code est également indiqué sur le plateau principal de référence.

Les codes des Bases et Élévations vont de 1 à 10 selon le numéro du bassin auquel elles sont associées : 1-4 dans les Montagnes, 5-7 dans les Collines et 8-10 dans les Plaines.

Les codes des Conduites vont de 1 à 10 selon le numéro du bassin auquel elles sont associées : la lettre "A" indique la Conduite de gauche de chaque bassin tandis que la lettre "B" indique celle de droite.

Les codes des Centrales Électriques vont de 5 à 12 selon le numéro du bassin auquel elles sont associées : 5-7 pour les Collines, 8-10 pour la partie supérieure des Plaines et 11-12 pour la partie inférieure des Plaines.

En cas d'égalité entre plusieurs emplacements éligibles, commencez par la position indiquée par le code indiqué et procédez dans l'ordre des bassins jusqu'au premier emplacement éligible : c'est celui-ci qui est choisi. Si vous atteignez le dernier emplacement (*10 pour les Bases, Élévations et Conduites, 12 pour les Centrales Électriques*), recommencez depuis le premier emplacement (*1 pour les Bases, Élévations et Conduites, 5 pour les Centrales Électriques*) et poursuivez jusqu'au premier emplacement éligible.



Certains symboles d'action indiquent une restriction particulière qui s'applique à la structure à construire (comme une Base dans les Montagnes) : cette règle a préséance sur tous les moyens de départage d'égalité ci-après.



Vérifiez si la structure pourrait être la 3^e d'un système

Y a-t-il un seul emplacement sur le plateau principal où la structure à construire de l'Automa est la 3^e d'un système de production ?

Oui

Construisez sur cet emplacement

Non

Vérifiez le premier critère

Est-ce que le premier critère détermine un unique emplacement de construction sur le plateau principal pour cette structure ?

Oui

Construisez sur cet emplacement

Non

Vérifiez le deuxième critère

Est-ce que le deuxième critère détermine un unique emplacement de construction sur le plateau principal pour cette structure ?

Oui

Construisez sur cet emplacement

Non

Vérifiez le troisième critère

Est-ce que le troisième critère détermine un unique emplacement de construction sur le plateau principal pour cette structure ?

Oui

Construisez sur cet emplacement

Non

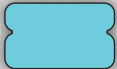
Vérifiez le code

10

Le code vous indique où construire. Suivez le plateau principal de référence et construisez dans le premier emplacement disponible.

Logigramme de placement d'une structure. L'Automa doit construire une Base. Suivez ce logigramme pour déterminer l'emplacement sur lequel construire la structure.

Critères de placement de structures : Priorité en cas d'égalité

Bases et Élévations de Barrages	Conduites	Centrales électriques
 Un Barrage connecté à la Conduite déjà construite ayant la plus grande valeur de production (par l'Automa ou un adversaire). Priorité : Conduite de l'Automa	 La Conduite ayant la plus grande valeur de production parmi celles éligibles	 Une Centrale Électrique connectée à la Conduite déjà construite et ayant la plus grande valeur de production (par l'Automa ou un adversaire). Priorité : Conduite de l'Automa
 Un Barrage connecté à une Centrale Électrique de l'Automa.	 La deuxième Conduite ayant la plus grande valeur de production parmi celles éligibles, s'il y en a. SINON celle ayant la plus grande valeur de production.	 Une Centrale Électrique connectée à un Barrage de l'Automa.
 Un Barrage capable de retenir le plus de Gouttes d'eau dans la configuration actuelle du plateau principal. Priorité : Ordre des sources.	 Une Conduite connectée à un Barrage de l'Automa, neutre ou d'un adversaire. Priorité : Automa, neutre, adverse.	 Une Centrale Électrique dans les Plaines.
 Un emplacement de construction de Barrage encadré en rouge.	 Une Conduite connectée à une Centrale Électrique de l'Automa ou d'un adversaire. Priorité : Automa, adverse.	5 / 6 / 7 Une Centrale Électrique dans les bassins des Collines indiqués (voir plateau principal de référence).
 Un Barrage connecté (via des bassins sans autre Barrage) à une Centrale Électrique en amont.	 Une Conduite connectée à un Barrage adverse, neutre ou de l'Automa. Priorité : adverse, neutre, Automa.	 Une Centrale Électrique alimentant un Barrage de l'Automa (via des bassins sans autre Barrage). SINON, une Centrale Électrique n'alimentant pas directement (via des bassins) un Barrage adverse.
 Un Barrage connecté (via une Conduite) à un bassin en aval ayant un Barrage de l'Automa. SINON, un Barrage non connecté (via une Conduite) à un bassin en aval ayant un Barrage adverse.	 Une Conduite connectée à une Centrale Électrique adverse ou de l'Automa. Priorité : adverse, Automa	 Une Centrale Électrique n'alimentant pas directement (via les rivières) un Barrage adverse. SINON, une Centrale Électrique alimentant directement un Barrage appartenant à l'Automa (via les rivières sans autre Barrage).

ANNEXES

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté des joueurs Automa. La règle générale décrite jusqu'à présent faisait référence à un niveau de difficulté Modéré.

Chaque niveau ci-dessous modifie certaines des règles générales décrites précédemment.



Annexe 1 : Automa "Basse tension" - Facile

Bonus de revenus et de production

Les joueurs Automa ne reçoivent jamais de revenus de leurs plateaux Société (*activés en construisant des Bases, des*

Élévations et des Conduites) et ne bénéficient pas des bonus de production (*activés en construisant des Centrales Électriques*).



Annexe 2 : Automa "Haute tension" - Difficile

Technologies Avancées

Les joueurs Automa peuvent utiliser les effets spéciaux des tuiles Technologie Avancée utilisées en suivant les adaptations de règles suivantes. Si l'Automa a plusieurs tuiles correspondant à la même structure (*incluant les*

Jokers), il utilise toujours la tuile ayant le niveau le plus élevé. En cas d'égalité, l'Automa utilise en priorité une tuile Structure spécifique plutôt qu'une tuile Joker.

Illustration	Type de construction	Effet spécial
	Conduite Niveau 2	En cas d'égalité parmi les emplacements éligibles, l'Automa choisit toujours une Conduite de valeur 3 ou plus.
	Centrale électrique Niveau 2	L'Automa active la meilleure production disponible.
	Bâtiment Niveau 1	Au lieu de l'effet spécial indiqué (activation du Bâtiment Privé connecté), l'Automa marque immédiatement les PVs du Bâtiment Privé connecté.
	Bâtiment Niveau 2	L'Automa n'utilise que le type de machines dont il a le moins dans sa réserve. En cas d'égalité, l'Automa n'utilise que les Excavatrices.
	Auchoix Niveau 1	S'il construit une Base, après avoir vérifié tous les critères de placement de structures, l'Automa choisit l'emplacement de construction encadré en rouge.
	Au choix Niveau 1	L'Automa utilise les machines normalement requises pour la structure qu'il construit, avant d'utiliser l'autre type.

Capacités spéciales des Centrales Électriques

Les joueurs Automa peuvent utiliser les capacités spéciales de leur plateau Société, activées avec la

construction de la 3^e Centrale Électrique, en suivant les ajustements de règles suivants.



USA
Marguerite Grant
Rouge



Lorsqu'elle effectue une action Contrôle de l'Eau, en cas d'égalité parmi les sources éligibles, l'Automa choisit celle permettant la plus grande progression sur la piste Énergie.



Allemagne
Oberst Dassler
Noir



La deuxième production, si possible, est toujours la plus productive parmi celles éligibles.



Italie
Enrico Olivi
Vert



Aucun effet particulier.



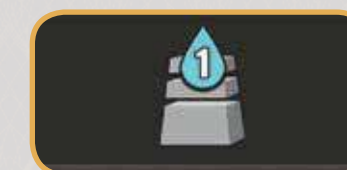
France
Joseph Fontaine
Blanc



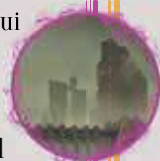
Appliquez les réductions à la fois lors de la vérification des conditions de l'action Production ET lorsqu'un Contrat est rempli.



Pays-Bas
Ellen Vos
Orange



La Goutte d'eau est placée sur le Barrage connecté au système le plus productif (à l'exception de celui venant d'être utilisé). S'il n'y a pas de Barrage éligible faisant partie d'un système de production complet ou qu'il y en a plus d'un, utilisez la première colonne de la tuile Critères pour déterminer quel Barrage est rempli.





Annexe 3 : Automa "Surpuissant" - Très difficile

Directeurs

Les joueurs Automa reçoivent une tuile Directeur lors de la mise en place et utilisent la capacité spéciale

correspondante durant la partie, avec les ajustements ci-dessous.



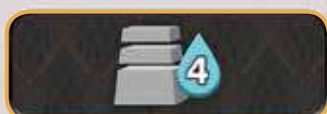
WILHELM ADLER



Lors de l'évaluation d'un critère de placement d'un Barrage, **les Barrages de Montagnes** (et ensuite ceux des Collines) sont toujours choisis en **priorité** parmi ceux éligibles.



GRAZIANO DEL MONTE



Lors de l'évaluation d'une action Construction de structure, si l'Automa peut construire une Élévation (c.-à-d., qu'il existe un Barrage pouvant être élevé avec les machines et les tuiles Technologie disponibles), **l'Automa effectue toujours une action Construction de structure et ignore les structures suggérées par les tuiles Automa.**



VIKTOR FIESLER



Lorsque l'Automa effectue une action Production avec une Conduite de valeur 1 ou 2, **l'Automa ne produit que 1 Goutte d'eau.**



JILL MCDOWELL



Lorsqu'il construit une Conduite, en cas d'égalité, l'Automa utilise préférentiellement les Bétonnières plutôt que les Excavatrices. Lorsqu'il peut prendre les machines de son choix, **l'Automa privilégie toujours les Bétonnières.**



SOLOMON P. JORDAN



L'Automa utilise seulement 3 PVs au lieu de machines, pas plus (l'utilisation de machines, s'il y en a de disponibles, sera toujours préférée à la dépense de PVs). Rappelez-vous cette capacité lorsque vous vérifiez les conditions liées aux machines disponibles pour effectuer une action Construction.



ANTON KRYLOV



La tuile Technologie Spéciale est toujours utilisée après les tuiles Avancées et de Base. Lorsqu'elle est utilisée, la tuile copie toujours la tuile Technologie de niveau le plus élevé (dans cet ordre : 3, 2, 1, de base). En cas d'égalité, l'Automa choisit en priorité une tuile Structure spécifique plutôt qu'une tuile Joker.



MAHIRI SEKISO



L'Automa n'utilise pas cette capacité spéciale. En revanche, **les joueurs humains doivent effectuer leur première action de chaque manche comme s'ils étaient un Automa.** Piochez une nouvelle tuile Automa et suivez ses instructions pour "décider" de l'action à effectuer.



SIMONE LUCIANI



Lorsqu'une production a lieu, **l'Automa remplit autant de Contrats que possible**, au lieu de choisir celui ayant la plus grande valeur parmi ceux disponibles. En cas d'égalité, les Contrats ayant la plus grande valeur sont choisis (si des Contrats de valeur 2, 3, 6, 6, 9, 10 sont disponibles, avec une production de 9 Unités d'Énergie, les Contrats de valeur 3 et 6 sont remplis. De même, avec une production de 12 Unités d'Énergie, les Contrats de valeur 2, 3 et 6 de droite sont remplis). Si un Contrat National peut être rempli, il est toujours choisi (éventuellement en combinaison avec un ou plusieurs Contrats privés).



TOMMASO BATTISTA



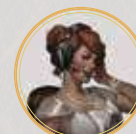
Si une action listée sur la tuile Automa qui termine son tour (les actions qui ne sont pas dans un cadre en pointillé) ne nécessite qu'un seul Ingénieur, l'Automa utilise **"l'Architecte"** (s'il est disponible) et après la résolution de l'action, il entame immédiatement un deuxième tour, en utilisant une nouvelle tuile.



LESLIE SPENCER



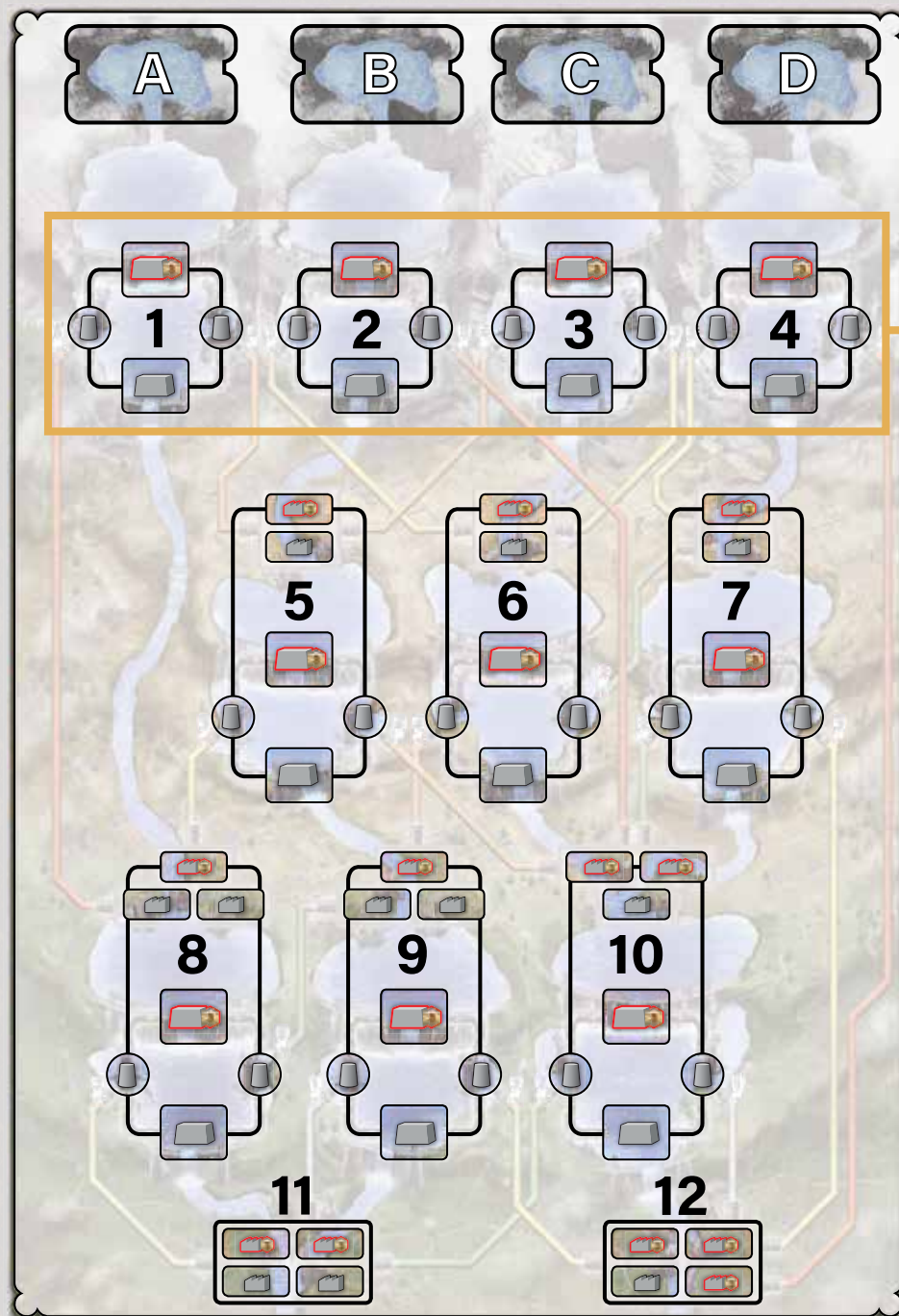
Si la tuile Technologie Spéciale est disponible lorsqu'il doit vérifier s'il peut effectuer une action Construction, vérifiez s'il est possible d'effectuer une action Travail Externalisé utilisant la tuile Technologie Spéciale comme action Construction nécessitant 1 Ingénieur : **effectuez pour cela le Travail Externalisé "Construction" et ignorez la structure indiquée sur la tuile Automa**. Sinon, résolvez l'action Construction comme à l'accoutumée.



MARGOT FOUCHÉ



L'Automa n'utilise pas cette capacité spéciale. En revanche, lorsqu'il vérifie s'il est possible d'effectuer une action Construction, s'il peut construire un Bâtiment (par exemple, s'il est possible de construire un Bâtiment Privé avec les machines et les tuiles Technologie disponibles), **l'Automa construit toujours un Bâtiment et ignore la structure indiquée sur la tuile Automa**. L'action Construction de Bâtiment nécessite 1 Ingénieur.



Plateau principal de référence. Chaque bassin est identifié par un numéro. Les emplacements de construction de Conduites sont précisés à l'aide d'une lettre supplémentaire.

CREDITS



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com



Intrafin NV - Delta park
Weihoek 3 - Unit 7
1930 Zaventem - Belgique
Email : info@intrafin.be

Auteurs : Tommaso Battista, Simone Luciani
Développement de l'Automa : Tommaso Battista
Illustrations : Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci
Graphisme : Ruslan Audia
Livret de règles : Elisabetta Micucci
Éditeurs : Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
Gestion KS : Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo
Traduction française : MeepleRules.fr
Adaptation graphique française : Jean-Paul Monnet