SCYTHE
AUTOMA

CONCEPTEUR : MORTEN MONRAD PEDERSEN
CO-CONCEPTEUR : DAVID STUDLEY
CONSEILLER : LINES J.HUTTER

Lorsque vous n'avez pas le temps, l'opportunité ou l'envie de réunir un groupe de joueurs, il existe une solution, nous y avons veillé. Ce livret de règles vous fera découvrir un adversaire artificiel appelé l'Automate afin que vous puissiez jouer à Scythe en solo.

MATÉRIEL DE JEU

19 cartes Automate

4 cartes Étoiles de l'Automate

8 cartes de référence Automate

NOTE DE L'AUTEUR: *L'origine de cette variante solo remonte à Tuscany, l'extension pour le jeu Viticulture, un jeu prenant place dans l'Italie prémoderne. Lorsque nous avons créé cette variante, nous voulions lui donner un nom décrivant un adversaire artificiel. "Automa", l'équivalent italien d'"Automate" le décrivait parfaitement et nous l'avons conservé pour Scythe.*

NOTE DE L'AUTEUR: *Des règles expérimentales pour jouer avec l'Automate quel que soit le nombre de joueurs (5 maximum au total) peuvent être trouvées ici: https://boardgamegeek.com/thread/1469589*

L'AUTOMATE

En tant que joueur, vous êtes soumis aux mêmes règles que lorsque vous affrontez d'autres joueurs humains. L'Automate suivra de son côté un ensemble de règles volontairement simplifiées afin d'alléger au maximum sa gestion.

L'Automate

- Ne possède pas de recrue, bâtiment, amélioration ou carte Objectif,
- Ne change jamais de Popularité,
- Ne produit pas de ressource,
- Ne paye aucun coût pour effectuer ses actions,
- N'utilise pas les tunnels,
- N'utilise aucune des capacités spéciales de sa faction ou de ses mechs,
- Ne possède pas de plateau Joueur,
- Considère les lacs comme des territoires normaux (hexagones) et peut traverser n'importe quelle rivière une fois franchie une étape particulière du jeu,
- Fait battre en retraite ses unités sur son Plateau Faction,
- Place ses étoiles différemment.

Vous n'avez pas à mémoriser ces différences, elles seront répétées dans les sections concernées de ce livret de règles.

MISE EN PLACE

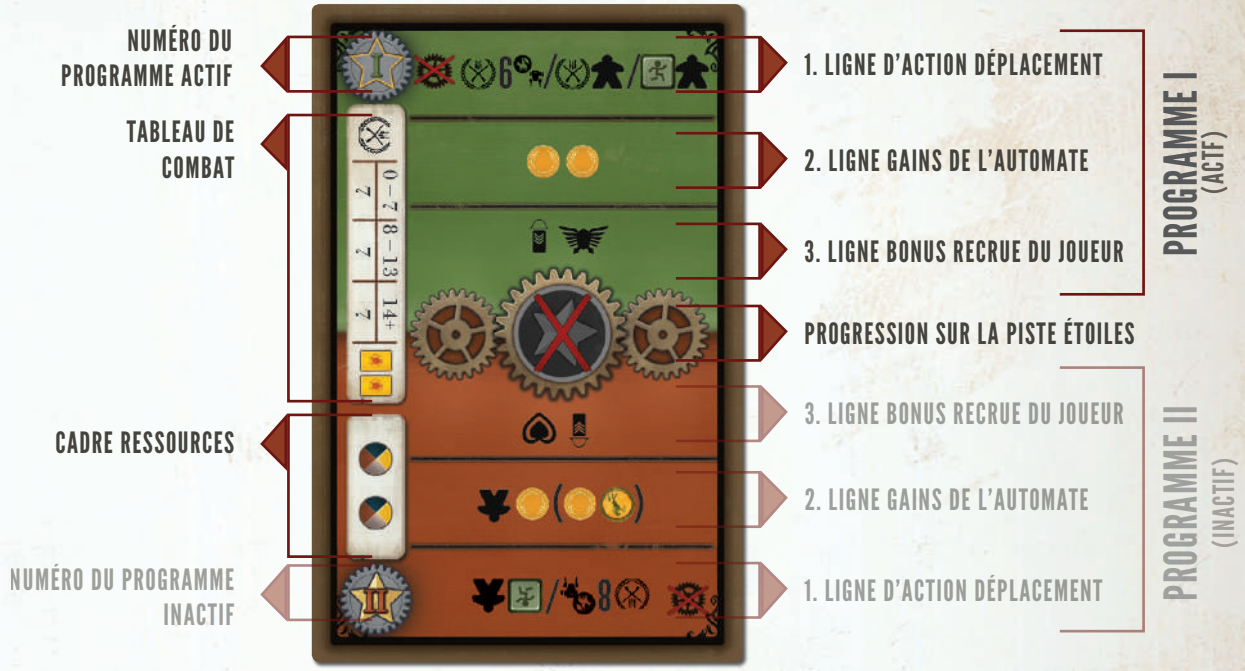
Votre mise en place est inchangée. Le plateau de jeu et les cartes sont installés comme pour une partie à deux joueurs (utilisez 3 cartes Usine). Pour l'Automate, effectuez les étapes suivantes:

- Donnez à l'Automate le Plateau Faction de votre choix, selon l'expérience de jeu désirée. Pour une première partie, nous vous recommandons de lui choisir une faction dont la base principale se situe loin de la vôtre.
- Attribuez à l'Automate la Puissance et le nombre de cartes Combat indiqués sur son plateau (placez ces dernières face cachée sans en prendre connaissance).
- Donnez à l'Automate 5 pièces.
- Placez le pion Popularité de l'Automate sur la case 10 de cette piste. Il ne changera jamais de place.
- Placez 2 ouvriers et son personnage sur le plateau, de la même façon que pour un joueur humain.
- Placez ses mechs, étoiles et ouvriers restants sur son Plateau Faction.
- Choisissez une des quatre cartes Étoiles de l'Automate en fonction du niveau de difficulté que vous désirez. Placez un cube Technologie sur la case de la piste Étoiles marquée d'un "I". Il est fortement recommandé d'utiliser la carte Étoiles "Autometta" tant que vous n'avez pas battu l'Automate au moins une fois à ce niveau. Notez que les cartes Étoiles portent des noms différents mais il sera toujours fait référence à votre adversaire sous le nom d'Automate dans ce livret de règles, quel que soit le niveau de difficulté choisi.
- Mélangez les 19 cartes Automate et placez-les face cachée en laissant suffisamment de place pour deux piles de défausse en dessous d'elles (la principale et celle pour les cartes Combat). Organisez les cartes afin que les symboles "I" pointent tous dans la même direction.

TOUR DE L'AUTOMATE

Vous jouez le premier tour, l'Automate joue ensuite. Vous continuerez d'alterner les tours tout au long de la partie, jusqu'à ce que l'un de vous place sa 6ème étoile. Chacun des tours de l'Automate est régi par une carte Automate.

CARTES AUTOMATE



DESCRIPTION D'UNE CARTE AUTOMATE

- La partie verte est appelée Programme I et ce programme est utilisé en début de partie. Après un évènement particulier, la pile de cartes est retournée de 180 degrés et l'Automate utilise la partie rouge, appelée Programme II, pour le reste de la partie (ce moment est décrit en détails dans "Étoiles et Changement de Programme"). Le programme actuellement en haut est le programme actif et détermine les actions que l'Automate prépare ce tour-ci.
- L'étoile grise barrée d'une croix rouge au milieu de la carte indique que vous ne devez pas faire progresser le pion Étoile sur la carte Étoiles de l'Automate.
- Si vous tournez de côté la carte, vous verrez le Tableau de Combat en bas à gauche qui sert à résoudre les combats.
- Le Cadre Ressources près du bas, à gauche, détermine le nombre de ressources à placer sur un territoire de l'Automate si vous en prenez possession.
- Le Tableau de Combat et le Cadre Ressources sont à utiliser indépendamment du Programme actif, et la couleur de fond n'a aucun effet sur eux.

Si vous devez piocher une carte et que la pioche de cartes Automate est épuisée, mélangez les 19 cartes des deux piles de défausse et piochez.

ÉTAPES D'UN TOUR DE L'AUTOMATE

Un tour de l'Automate consiste en trois étapes:

1. **PIOCHEZ UNE CARTE AUTOMATE** et placez-la face visible sur la pile de défausse principale avec le programme actif en haut. Si vous jouez en niveau de difficulté "Autometta" et que le symbole se trouve sur le programme actif, sautez le tour de l'Automate.
2. **SUIVEZ LA SÉQUENCE DU PROGRAMME** de haut en bas:
   - A. **Action Déplacement** Automate.
   - B. **Gains** de l'Automate.
   - C. Éventuel **Bonus Recrue** pour le/les joueur(s).
3. **METTEZ À JOUR LA PISTE ÉTOILES** comme indiqué pour représenter la progression de l'Automate vers une nouvelle étoile.

NOTE: L'action Déplacement est effectuée avant celle des gains. Ainsi, les unités ne peuvent être déplacées le tour où elles arrivent en jeu.

NOTE: Comme lors d'une partie à plusieurs joueurs, la partie se termine immédiatement une fois que quelqu'un place sa 6ème étoile. Ainsi, si une action sur une carte Automate fait placer une 6ème étoile, les actions restantes de la carte ne sont pas effectuées.

EFFECTUER DES ACTIONS DÉPLACEMENT (ÉTAPE 2A)

Les symboles de la première ligne du programme vous indiquent quelle action Déplacement effectuer (au mieux, une seule sera effectuée). Faites ce qui suit:

- En partant du symbole le plus à gauche, évaluez si le symbole intime à l'Automate d'effectuer une action Déplacement valide. Si l'action Déplacement n'est pas valide, passez au symbole suivant sur la ligne. **NOTE:** Laisser une unité se "déplacer" sur un territoire qu'elle occupe déjà peut être un déplacement jugé comme valide.
- Dès qu'un déplacement valide est effectué, **n'effectuez plus aucune action de cette ligne**.
- Si aucun symbole de la ligne ne permet d'effectuer un Déplacement valide, l'Automate n'effectue aucun Déplacement ce tour-ci.
- Les actions entre parenthèses avec une icône Faction **ne sont à considérer que si l'Automate joue cette faction.**

Une fois que le pion sur la piste Étoiles a quitté la case contenant le symbole (voir "Progression sur la Piste Étoiles"), toutes les unités de l'Automate (dont les ouvriers) considèrent les lacs comme des territoires normaux et peuvent traverser toutes les rivières. Jusqu'à cet instant, les unités de l'Automate sont confinées sur leur péninsule de départ.

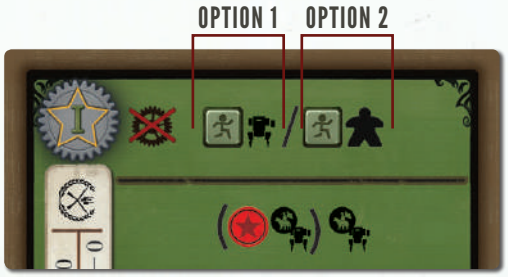
Lors de la sélection d'une unité à déplacer, l'Automate prend celle se trouvant le plus près de sa base principale. Lors du placement d'une unité, si plusieurs territoires sont des choix équivalents, l'Automate choisit le territoire le plus proche de l'Usine: l'Automate veut s'éloigner de sa base principale et concentrer ses unités autour de l'Usine.

Au cas où les égalités ne peuvent être résolues par la proximité de la base principale ou de l'Usine, choisissez l'unité ou le territoire en parcourant le plateau comme si vous lisiez un livre, de gauche à droite et de haut en bas. Ainsi, partez du territoire le plus à gauche de la première rangée et poursuivez sur la droite, puis faites de même avec la rangée inférieure, etc. (Voir "Déplacer un ouvrier" pour un exemple de ce point de règle).

Toutes les actions Déplacement suivent les cinq mêmes étapes et impliquent un concept appelé Voisinage.

NOTE: Dans Scythe, les actions offensives sont également considérées comme des Déplacements.

Exemple d'une carte Automate avec deux actions Déplacement possibles. Le symbole le plus à gauche indique que l'Automate doit sauter son tour si vous jouez au niveau Autometta.



NOTE DE L'AUTEUR: *Le système de déplacement possède une courbe d'apprentissage et la première fois que vous jouerez, cela vous prendra un certain temps. Avec l'expérience, vous mettrez de moins en moins de temps car il n'y a pas besoin de parcourir tous les territoires possibles. Vous apprendrez à reconnaître quels territoires sont dignes d'intérêt. Par exemple, pour l'action Déplacer un Ouvrier, vous vous concentrerez uniquement sur les zones où l'Automate a déjà plusieurs unités et pour déplacer un mech/personnage, vous vous concentrerez uniquement sur les territoires proches des unités combattantes appartenant au(x) joueur(s) humain(s). Dans la plupart des cas, vous serez capable d'identifier 1 à 4 territoires dignes d'intérêt, les autres pouvant être ignorés.*

VOISINAGE

Le *voisinage* d'une unité comprend le territoire sur lequel elle se trouve ainsi que les territoires qu'elle peut atteindre grâce à un déplacement d'un territoire. À quelques exceptions près, cela correspond simplement au territoire où elle se trouve et les six territoires l'entourant.

Les unités sur les bases principales n'ont pas de voisinage. Cela dit, la base principale de l'Automate possède un voisinage comprenant les deux territoires adjacents de sa péninsule de départ.

ILLUSTRATION DE L'EXEMPLE 1: voisinage du mech Criméen contrôlé par un **joueur humain.**

ILLUSTRATION DE L'EXEMPLE 2: voisinage d'une unité de **l'Automate** une fois qu'il a acquis la capacité de se déplacer sur l'eau.

EXEMPLE 1: L'illustration ci-dessus représente le voisinage d'un mech Criméen contrôlé par un joueur humain. Ce joueur a déployé le mech lui donnant la capacité Traversée (la faction Crimée peut traverser les rivières vers les fermes ( ) et la toundra ( )). Voici la justification pour chaque territoire s'il fait partie ou non du voisinage du mech:

A: Directement connecté par la terre.

B: Le territoire sur lequel se trouve l'unité fait partie de son voisinage.

C: Les unités d'un joueur humain jouant la faction Crimée ne peuvent pas se déplacer sur les lacs.

D: Ces territoires sont séparés par une rivière que la faction Crimée ne peut pas traverser.

E: La faction Crimée peut traverser les rivières pour se rendre dans la toundra ( ).

EXEMPLE 2: Si le même mech que dans l'exemple précédent appartenait à l'Automate et qu'il avait obtenu la capacité de se déplacer sur l'eau (voir "Progression sur la carte Étoiles"), son voisinage correspondrait au territoire sur lequel il se trouve ainsi que les six territoires l'entourant.

TÉLÉPORTATION DE L'AUTOMATE

Extrait de l'Automa Encyclopedia: c'est un fait avéré que toutes les unités de l'Automate savent manipuler ce que les érudits appellent communément les Portails de téléportation. Ils permettent à n'importe laquelle de ses unités de se téléporter instantanément sur l'emplacement de n'importe quelle autre de ses unités, après quoi elles peuvent continuer leur déplacement de manière conventionnelle. Personne ne sait vraiment comment elles accomplissent cette prouesse. Plusieurs théories s'affrontent: tunnels quantiques, trous de vers ou voyage spatio-temporel.

En termes de jeu, ceci signifie que toutes les unités de l'Automate peuvent se déplacer sur n'importe quel territoire appartenant au voisinage de n'importe laquelle de ses unités, en utilisant une unique action de Déplacement.

EXPLICATION DES SYMBOLES DE L'ACTION DÉPLACEMENT

La section ci-dessous explique chacun des symboles liés à l'action Déplacement.

Rappelez-vous que les symboles d'action entre parenthèses avec une icône Faction associée ne sont à considérer que si l'Automate joue cette faction. Par exemple, ( ) ferait déplacer un ouvrier si l'Automate joue la faction Nordique. S'il joue une autre faction, l'action est ignorée.

Si l'action de faction peut être effectuée, les autres actions Déplacement sont ignorées.

DÉPLACEMENT D'UN OUVRIER

1. **SÉLECTIONNER UNE UNITÉ:** L'ouvrier de l'Automate se situant au plus près de sa base principale.

   EN CAS D'ÉGALITÉ: Sens de lecture.

2. **DÉTERMINER LES TERRITOIRES VALIDES:** Les territoires dans le voisinage de n'importe quelle unité appartenant à l'Automate ou de sa base principale, qui ne contiennent ni unité adverse ni un ouvrier de l'Automate autre que celui sélectionné à l'étape 1.

3. **PRENDRE L'OUVRIER SÉLECTIONNÉ.**

4. **CHOISIR LE TERRITOIRE DE DESTINATION:** Le territoire valide qui se trouve dans le voisinage du plus grand nombre d'unités de l'Automate et qui ne se trouve pas dans le voisinage d'unités adverses combattantes.

   EN CAS D'ÉGALITÉ 1: Le territoire le plus proche de l'Usine.

   EN CAS D'ÉGALITÉ 2: Sens de lecture.

5. **PLACER L'OUVRIER SÉLECTIONNÉ** sur le territoire de destination.

ILLUSTRATION DE L'EXEMPLE 3: Action Déplacement d'un ouvrier.

EXEMPLE 3: L'illustration ci-dessus représente l'action Déplacement d'un ouvrier.

La première étape consiste à sélectionner une unité. Ce doit être l'ouvrier le plus proche de la base principale de l'Automate, mais, dans le cas présent, deux ouvriers lui sont aussi proches l'un que l'autre (entourés par un cadre sur l'illustration ci-dessus).

Puisqu'il y a deux unités valides, appliquez ce qui suit: le sens de lecture (comme dans une livre), soit le balayage de chaque rangée de territoires en commençant par le territoire le plus en haut à gauche. Le premier ouvrier que nous rencontrons est celui dans le cadre vert et c'est donc celui-ci que nous sélectionnons pour cette action.

La prochaine étape consiste à déterminer les territoires valides. Pour l'action Déplacement des ouvriers, les territoires valides sont ceux dans le voisinage de n'importe quelle unité de l'Automate (dont celui de l'unité sélectionnée), qui ne contiennent aucun autre ouvrier lui appartenant ou unité adverse. Tous les territoires valides sont identifiés sur l'illustration par un chiffre.

Nous prenons désormais l'ouvrier du plateau (il sert à déterminer les territoires valides mais n'influence pas lequel sera sélectionné comme destination).

Pour l'action Déplacement des ouvriers, la règle permettant de choisir la destination est "le territoire valide qui se trouve dans le voisinage du plus grand nombre d'unités appartenant à l'Automate et qui ne se trouve pas dans le voisinage d'unités adverses combattantes".

Pour chaque territoire valide, nous comptons le nombre d'autres unités de l'Automate qui peuvent se rendre sur ce territoire en se déplaçant d'un seul territoire, soit le nombre d'unités qui comptent ce territoire dans leur voisinage.

Les chiffres sur les territoires valides de l'illustration indiquent le nombre de voisinages pour chaque territoire valide.

Cinq est le chiffre maximal d'unités dans le voisinage d'un territoire valide. L'ouvrier sélectionné sera donc placé sur le territoire marqué d'un "5", comme indiqué par la flèche.

Note: Les territoires marqués par une * ne peuvent être choisis car ils se trouvent dans le voisinage d'unités adverses combattantes. Nous partons ici du principe que le joueur humain a débloqué sa capacité Traversée.

DÉPLACEMENT NON-OFFENSIF DE MECH OU DE PERSONNAGE

1. **SÉLECTIONNER UNE UNITÉ:** Le personnage ou le mech (comme indiqué par l'icône sur la carte Automate) le plus proche de la base principale de l'Automate.

   EN CAS D'ÉGALITÉ: Sens de lecture.

2. **DÉTERMINER LES TERRITOIRES VALIDES:** Les territoires dans le voisinage de n'importe quelles unités de l'Automate ou de sa base principale, qui ne contiennent aucune unité adverse ou unité combattante de l'Automate autre que celle sélectionnée à l'étape 1.

3. **PRENDRE LE MECH OU LE PERSONNAGE SÉLECTIONNÉ.**

4. **CHOISIR LE TERRITOIRE DE DESTINATION:** Le territoire valide le plus proche d'une unité combattante adverse (les unités combattantes adverses sur une base principale sont ignorées, sauf si aucune unité combattante adverse n'est présente sur le plateau).

   EN CAS D'ÉGALITÉ 1: Le territoire le plus proche de l'Usine.

   EN CAS D'ÉGALITÉ 2: Sens de lecture.

5. **PLACER LE MECH OU LE PERSONNAGE SÉLECTIONNÉ** sur le territoire de destination.

RENCONTRE/USINE

1. **SÉLECTIONNER L'UNITÉ:** Le personnage de l'Automate.

2. **DÉTERMINER LES TERRITOIRES VALIDES:** Les territoires qui sont dans le voisinage de n'importe quelle unité de l'Automate et qui comportent l'Usine (si l'Automate n'a pas de carte Usine) ou un jeton Rencontre.

3. **PRENDRE LE PERSONNAGE.**

4. **CHOISIR LE TERRITOIRE DE DESTINATION:** N'importe quel territoire valide sans unité adverse ou mech de l'Automate.

   EN CAS D'ÉGALITÉ 1: Le territoire le plus proche de l'Usine.

   EN CAS D'ÉGALITÉ 2: Sens de lecture.

5. **PLACER LE PERSONNAGE** sur le territoire de destination.

Si jamais le personnage termine son action Déplacement sur un territoire contenant un jeton Rencontre (qu'il ait effectué l'action Rencontre/Usine ou non), retirez le jeton rencontre. Si le personnage termine son tour sur l'Usine, piochez-en une aléatoirement et placez-la face cachée à côté du Plateau Faction de l'Automate.

ILLUSTRATION DE L'EXEMPLE 4: Déplacement non-offensif de mech.

EXEMPLE 4: L'illustration ci-dessus présente un déplacement non-offensif de mech. Le mech dans le cadre vert est sélectionné car il s'agit du mech le plus proche de la base principale de l'Automate.

Les territoires valides sont marqués d'un chiffre indiquant leur plus courte distance à une unité adverse. Le chiffre vert indique que l'Usine sera sélectionnée. Parmi les territoires à la distance minimale (1) des unités combattantes du joueur humain, le plus proche est celui de l'Usine.

X DÉPLACEMENT OFFENSIF CONTRE UNE UNITÉ COMBATTANTE

CONDITION: L'Automate n'attaquera que si sa Puissance est au moins égale à X (le nombre indiqué à proximité de l'icône combat dans le symbole action).

1. **SÉLECTIONNER L'UNITÉ:** L'unité combattante de l'Automate la plus proche de sa base principale.

   EN CAS D'ÉGALITÉ: Sens de lecture.

2. **DÉTERMINER LES TERRITOIRES VALIDES:** Les territoires dans le voisinage de n'importe quelle unité de l'Automate ou de sa base principale qui contiennent une unité combattante adverse.

3. **PRENDRE L'UNITÉ COMBATTANTE SÉLECTIONNÉE.**

4. **CHOISIR LE TERRITOIRE DE DESTINATION:** Le territoire valide contenant le moins d'unités combattantes adverses.

   EN CAS D'ÉGALITÉ 1: Le territoire le plus proche de l'Usine.

   EN CAS D'ÉGALITÉ 2: Sens de lecture.

5. **PLACER L'UNITÉ SÉLECTIONNÉE** sur le territoire de destination.

Voir "Combats" (page 10) pour plus d'explications sur la résolution des combats contre l'Automate.

DÉPLACEMENT OFFENSIF CONTRE UN OUVRIER

1. **SÉLECTIONNER L'UNITÉ:** L'unité combattante de l'Automate la plus proche de sa base principale.

   EN CAS D'ÉGALITÉ: Sens de lecture.

2. **DÉTERMINER LES TERRITOIRES VALIDES:** Les territoires dans le voisinage de n'importe quelle unité de l'Automate ou de sa base principale qui contiennent un ouvrier adverse mais aucune unité combattante.

3. **PRENDRE L'UNITÉ COMBATTANTE SÉLECTIONNÉE.**

4. **CHOISIR LE TERRITOIRE DE DESTINATION:** Le territoire valide contenant le plus de ressources (un territoire contenant zéro ressource peut être accepté si aucun territoire valide ne possède de ressource).

   EN CAS D'ÉGALITÉ 1: Le territoire le plus proche de l'Usine.

   EN CAS D'ÉGALITÉ 2: Sens de lecture.

5. **PLACER L'UNITÉ SÉLECTIONNÉE** sur le territoire de destination.

Retirez toutes les ressources sur le territoire concerné et remettez votre ou vos ouvriers sur votre base principale.

LES GAINS DE L'AUTOMATE (ÉTAPE 2B)

Après avoir effectué l'action Déplacement, résolvez la seconde ligne du programme : pour **chaque** symbole présent, effectuez l'action concernée décrite ci-dessous.

Les actions entre parenthèses avec une icône Faction ne sont à considérer que si l'Automate joue cette faction. Par exemple, pour ( ), l'Automate ne bénéficie d'une action Déploiement de mech/personnage supplémentaire que s'il joue la faction Rusviet.

: Déployez un ouvrier présent sur le Plateau Faction de l'Automate (s'il en reste) sur sa base principale.
NOTE: Il n'arrive pas en jeu sur un village comme il le ferait pour un joueur humain.

: Si le personnage de l'Automate se trouve sur son Plateau Faction, déployez-le alors sur la base principale de l'Automate. Si ce n'est pas le cas, déployez un mech provenant de son Plateau Faction (s'il en reste un) sur sa base principale.

: Donnez à l'Automate une pièce.

: Augmentez de 1 point la Puissance de l'Automate.

: Donnez à l'Automate une carte Combat face cachée.

BONUS RECRUE (ÉTAPE 2C)

Après avoir résolu les deux premières lignes du programme, passez à la troisième, le Bonus Recrue. Lorsqu'il s'y trouve une icône Recrue ( ), celle-ci sera suivie par une icône Puissance, Pièce, Popularité ou carte Combat. Si vous avez enrôlé la recrue avec le Bonus Recrue Permanent correspondant, vous recevez alors ce bonus. C'est-à-dire que si un symbole Puissance est indiqué et que vous avez le Bonus Recrue Permanent vous faisant gagner de la Puissance qui est actif, vous recevez un point de Puissance.

Le Bonus Recrue n'offre aucun bénéfice à l'Automate, puisqu'il ne dispose pas de recrue.

PROGRESSION SUR LA PISTE ÉTOILES (ETAPE 3)

À l'étape "Progression sur la piste Étoiles" du tour de l'Automate, s'il y a un symbole au centre de la carte, déplacez le pion sur la piste Étoiles d'une case vers la droite. S'il se trouve déjà sur la case la plus à droite, déplacez alors le pion sur la case la plus à gauche de la ligne immédiatement inférieure.

S'il y a un symbole , le pion n'est pas déplacé.

Tant que le pion se trouve sur une case comportant le symbole , les unités de l'Automate **ne peuvent pas se déplacer sur les lacs ni traverser les rivières**. Une fois que le pion a dépassé ces cases, les unités de l'Automate peuvent:

- Traiter les lacs comme des territoires normaux.
- Traverser n'importe quelle rivière.

ÉTOILES ET CHANGEMENT DE PROGRAMME

Si le pion sur la carte Étoiles est placé sur une étoile complète, ( ), prenez une étoile du Plateau Faction de l'Automate et placez-la à côté de la Piste des Triomphes.

La première fois que l'Automate gagne ainsi une étoile ( ) faites ce qui suit:

- Mélangez les deux piles de défausse pour former une nouvelle pile. Retournez-la de 180° afin que ce soit le Programme II qui soit en haut lors des prochaines pioches de cartes.
- Utilisez dorénavant le Programme II des cartes Automate jusqu'à la fin de la partie.

NOTE DE L'AUTEUR: *Le choix concernant les étoiles que l'Automate place comme un joueur humain, a dépendu de l'impact que vous, en tant que joueur humain, pouvez avoir sur leur obtention ou non. Les éléments sur lesquels vous ne pouvez pas influer ont été synthétisés dans la piste Étoiles afin d'alléger l'utilisation de l'Automate.*

L'Automate peut placer des étoiles par deux autres méthodes:

- Jusqu'à deux étoiles peuvent être placées sur la Piste des Triomphes pour avoir remporté un combat.
  NOTE: Même si l'Automate joue les Saxons, il ne peut placer ainsi que deux étoiles car il ne bénéficie pas des capacités des factions.
- Une étoile est placée sur la Piste des Triomphes la première fois que l'Automate atteint la fin de la piste Puissance.
  NOTE: Une étoile posée suite à un combat ou pour avoir atteint la fin de la piste Puissance ne déclenche pas le passage au Programme II.

Il n'y a que de ces façons que l'Automate peut placer des étoiles.

COMBAT

Les attaques sont gérées de manière similaire à une partie entre joueurs humains à l'exception de la quantité de Puissance et du nombre de cartes Combat qu'utilise l'Automate. Chaque règle qui n'est pas explicitement remplacée ci-dessous est considérée comme étant toujours valide.

Si vous déplacez une de vos unités combattantes sur un territoire contenant uniquement un ouvrier de l'Automate, placez-le sur sa base principale et réduisez votre Popularité comme lors d'une partie normale. Ensuite, vous devez vérifier si vous pouvez vous emparer des ressources présentes sur ce territoire comme décrit ci-après dans "Evaluer les Ressources Présentes".

Lorsqu'un combat a lieu entre des unités combattantes, suivez cette procédure:

1. Choisissez votre Puissance ainsi que vos cartes Combat.
2. Piochez une carte Automate et placez-la de côté sur la défausse de cartes Combat. Seul le tableau combat en bas à gauche est utilisé. Ignorez toutes les autres informations de la carte.
3. Trouvez dans le tableau dans quel intervalle se situe la Puissance actuelle de l'Automate.
4. Le chiffre sous cet intervalle correspond à la Puissance qu'il utilisera lors de ce combat. S'il dispose de moins de Puissance qu'indiqué, il en utilisera autant qu'il en a de disponible.
5. En plus de cette Puissance, l'Automate ajoutera un nombre aléatoire de cartes Combat provenant de sa propre pioche, comme indiqué par le nombre de symboles de cartes Combat dans la section combat de la carte (entre 0 et 3). S'il dispose de moins de cartes qu'indiqué, il en utilise autant que possible.
6. Si l'Automate perd le combat, il fait battre en retraite ses unités combattantes (personnage/mechs) sur son **Plateau Faction au lieu de sa base principale.**

À la suite d'un combat, vous devez vérifier si vous pouvez vous emparer des ressources présentes sur ce territoire comme décrit ci-après dans "Évaluer les Ressources Présentes".

Toutes les autres étapes, dont déterminer le vainqueur, réduire la Puissance, faire battre en retraite les ouvriers sur leur base principale et laisser le vaincu piocher une carte Combat sont effectuées selon la procédure de combat ordinaire.

EXEMPLE 5: L'Automate a une Puissance de 12 et pioche une carte comportant la section combat suivante:

Puisque l'Automate a une Puissance de 12, il utilise 5 points de Puissance et 2 cartes Combat.

Dans le cas où il n'aurait eu qu'une Puissance de 1, il n'aurait utilisé que 1 point de Puissance et 2 cartes.

Le tableau ci-dessous indique la répartition du nombre de cartes Combat à utiliser parmi les 19 cartes Automate.

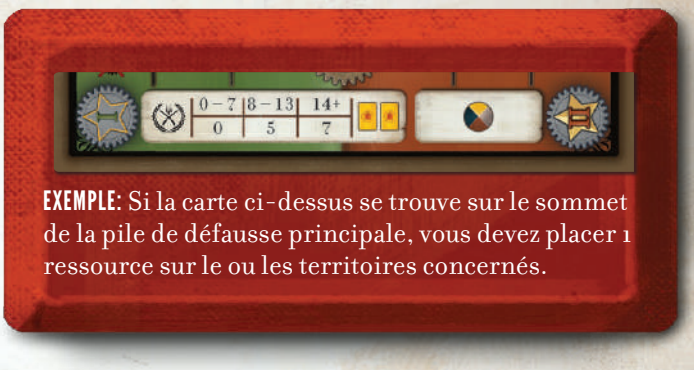
CARTES COMBAT UTILISÉES	NOMBRE DE CARTES AUTOMATE AYANT CE NOMBRE DE SYMBOLES DE CARTES COMBAT
0 CARTE	4
1 CARTE	9
2 CARTES	5
3 CARTES	1

NOTE DE L'AUTEUR: *Il peut arriver que les joueurs oublient s'ils ont déjà déplacé le pion sur la piste Étoiles. Placer les cartes Automate utilisées lors des combats dans une pile de défausse séparée permet de vérifier si le marqueur sur la piste Étoiles se trouve sur la bonne case en comptant le nombre de symboles ★ sur les cartes de la pile de défausse principale.*

ÉVALUER LES RESSOURCES PRÉSENTES

Puisque l'Automate n'utilise pas de ressource, une étape supplémentaire a lieu après chaque combat pour simuler sur le plateau les ressources appartenant à l'Automate.

Si vous avez gagné en tant qu'attaquant (ou si vous vous êtes déplacé sur un territoire ne comportant qu'un ouvrier de l'Automate), prenez la dernière carte Automate défaussée qui n'a pas été utilisée pour le combat (c'est à dire la carte se trouvant sur le sommet de la pile de défausse principale) et lisez le nombre de ressources indiqué dans le Cadre Ressources. Placez sur le territoire concerné autant de ressources du même type que celles qui peuvent y être produites. Si le territoire conquis est un lac, un village ou l'Usine, aucune ressource n'est placée puisque ces territoires ne produisent pas de ressource. Si plusieurs combats ont eu lieu sur plusieurs territoires lors d'un même tour, la même carte est utilisée pour évaluer les ressources présentes sur tous ces territoires.



EXEMPLE: Si la carte ci-dessus se trouve sur le sommet de la pile de défausse principale, vous devez placer 1 ressource sur le ou les territoires concernés.

Si vous êtes contraint de remélanger la défausse de cartes Automate pour piocher, cela peut être une bonne idée de placer la ressource que vous pourriez récupérer sur le territoire avant de remélanger afin de vous rappeler combien de ressources sont en jeu.

Si l'Automate a gagné en tant qu'attaquant, ou s'il s'est déplacé sur un territoire ne comportant que des ouvriers ou juste des ressources, retirez toutes les ressources de ce territoire.

DÉCOMPTE DES SCORES

L'Automate gagne des pièces comme s'il était un joueur humain:

- 4 pièces par étoile placée, dont celles en dehors de la Piste des Triomphes.
- 3 pièces par territoire contrôlé.

Puisqu'il ne produit pas de ressource ni ne construit de bâtiment, il ne gagne pas de pièce pour ceux-ci.

Vous calculez votre score de la même façon que lors d'une partie classique, à l'exception des ressources pour lesquels vous ne comptez qu'un maximum de 6 ressources par territoire.

Le vainqueur est déterminé de façon classique, hormis le fait que les ressources ne sont pas utilisées pour briser les égalités.

AJUSTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ ET LA PERSONNALITÉ DE L'AUTOMATE

NOTE DE L'AUTEUR: *Scythe autorise différents styles de jeu. Si les joueurs aiment développer leur jeu de façon pacifique, ils peuvent le faire avec un minimum de conflits. Si au contraire ils apprécient les confrontations, l'Automate de Scythe peut également se plier à ce style de jeu.*

L'automate a été pensé pour être modérément agressif, mais nous avons fait en sorte qu'il puisse s'accommoder de différents styles de jeu, comme lors d'une partie entre joueurs humains. Il existe plusieurs options pour modeler l'expérience de jeu selon vos envies. Nous vous recommandons fortement d'expérimenter et de trouver vos configurations préférées.

Choisir la distance entre les bases principales des factions a un impact sur le jeu, tout comme la carte Étoiles sélectionnée. Cette dernière détermine le niveau de difficulté de base:

AUTOMETTA s'adresse aux débutants et aux joueurs qui apprécient d'avoir beaucoup de temps pour construire leur jeu.

AUTOMA est le niveau de difficulté normal.

AUTOMASZYNA s'adresse aux vétérans.

ULTIMASZYNA (voir les règles spéciales ci-dessous) s'adresse à ceux qui sont meilleurs que l'équipe à l'origine de l'Automate.

De plus, vous pouvez ajuster selon vos désirs le niveau de difficulté et la personnalité de l'Automate en incluant n'importe lesquelles des règles suivantes:

- Sautez les tours de l'Automate comme pour le niveau de difficulté Autometta, mais utilisez les cartes Étoiles des niveaux Automa ou Automaszyna.
- À chaque fois que l'Automate gagne des pièces, donnez-lui une ou deux pièces en plus ou en moins que le chiffre indiqué sur la carte Automate. Ce chiffre ne peut jamais devenir négatif.
- À chaque fois que l'Automate gagne de la Puissance, donnez-lui un ou deux points en plus ou en moins que le chiffre indiqué sur la carte. Sa Puissance ne peut jamais baisser à cause d'une valeur négative.
- À chaque fois que l'Automate doit déplacer une unité, retournez une carte Combat de la pioche. S'il s'agit d'un 4 ou d'un 5, l'Automate n'effectue ce tour-ci aucune action Déplacement de la première ligne du programme.
- À chaque fois que l'Automate doit déployer une unité, retournez une carte Combat de la pioche. S'il s'agit d'un 4 ou d'un 5, l'Automate ne déploie pas l'unité.
- Au lieu de n'effectuer qu'une seule action Déplacement par carte, l'Automate effectue toutes les actions Déplacement du programme. Lorsque vous employez cette règle, l'Automate prend les jetons Rencontre et la carte Usine dès que son personnage pénètre dans le territoire plutôt qu'à la fin de son tour car il sortira souvent du territoire durant le même tour via une action Déplacement de son personnage.

NOTE DE L'AUTEUR: *Quelques-uns de nos testeurs ont réussi à dépasser notre niveau de jeu et c'est pour eux que nous avons créé le niveau Ultimaszyna.*

ULTIMASZYNA est un niveau de difficulté spécial, uniquement réservé aux joueurs de très haut niveau:

- Les unités de l'Ultimaszyna ne sont jamais gênées par l'eau et peuvent quitter leur péninsule dès le début de la partie.
- L'Ultimaszyna effectue toutes les actions Déplacement valides de la carte Automate plutôt que la première valide. Résolvez chaque action complètement avant d'effectuer la suivante. Lorsque vous employez cette règle, l'Automate prend les jetons Rencontre et la carte Usine dès que son personnage pénètre dans le territoire plutôt qu'à la fin de son tour car il sortira souvent du territoire durant le même tour via une action Déplacement de son personnage.
- Après avoir perdu un combat, les unités combattantes de L'Ultimaszyna sont déplacées sur la base principale de l'Ultimaszyna plutôt que sur son Plateau Faction.
- L'Ultimaszyna gagne une pièce supplémentaire à chaque fois qu'une carte Automate lui en donne une ou plus.
- L'Ultimaszyna gagne un point de Puissance supplémentaire à chaque fois qu'une carte Automate lui en donne un ou plus.

NOTE DE L'AUTEUR: *Si vous êtes intéressé par les jeux en solitaire, vous pouvez suivre mon blog sur www.automafactory.com*

Automa Factory

STONEMAIER GAMES

© 2015 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.