



1. Introduction

Ceci est un mode solo pour Brass Lancashire, contre un opposant (l'Automa) qui réalise des actions déterminées par un deck de cartes. Cet Automa est jouable sur les deux plateaux (standard ou 2 joueurs).

Cette version 2.0 présente un deck entièrement revu et quelques ajustements de règles qui rendent cette version très proche de celle de Brass Birmingham, les joueurs peuvent donc facilement passer d'un jeu à l'autre.

2. Composants

- Jeu de base Brass Lancashire
- Deck Automa : 42 cartes recto-verso. Voir §7 pour une description des actions et icônes.



Carte Recto - Carte Verso

Les cartes peuvent être téléchargées sur le site www.mautoma.com

3. Notes générales

Les actions de l'Automa sont définies par les cartes Automa. L'Automa suit des règles simplifiées pour accélérer le jeu :

- Pendant le jeu, **l'Automa est toujours deuxième joueur**, l'ordre du tour est fixe.
- **L'Automa n'utilise pas d'argent** : on considère qu'il en a toujours assez pour réaliser ses actions.
- **L'Automa n'effectue jamais l'action Emprunter.**
- **L'Automa suit les autres règles standards comme un joueur normal**, en particulier :
 - Pour utiliser du charbon, il a besoin d'être relié à une mine, ou à défaut au Marché Intérieur.
 - Lorsqu'il place des Liaisons, il les place adjacentes à un Lieu faisant partie de son réseau.
 - Pendant la période des Canaux, il est limité à 1 bâtiment par Lieu.
 - Lorsqu'il construit, il ne dépense pas d'argent mais consomme du fer et du charbon normalement.
 - Pendant la période des Chemins de Fer, il consomme 1 charbon pour placer un seul rail et 2 charbons pour placer deux rails.

- Pour réaliser l'action Vente, ses Industries ont besoin d'une connexion à un Port ou au Marché Extérieur.

4. Vue d'ensemble du deck Automa

Le deck Automa comporte 42 cartes recto-verso. Ne sont utilisées que les cartes correspondantes au plateau choisi. Lors du tour de l'Automa, piocher une carte du deck. Le recto possède 2 ou 3 actions distinctes : l'Automa joue la première action qu'il peut réaliser.

L'Automa réalise toujours une ou deux actions pendant son tour. Il ne passe jamais son tour s'il n'a pas réalisé au moins une action.

Le recto de la carte que vous avez piochée définit la première action, le verso de la prochaine carte à piocher définit la seconde action. Dans certains cas, le recto peut définir deux actions à réaliser : dans ce cas, ignorez le verso de la prochaine carte, l'Automa ayant déjà réalisé deux actions.

Si vous piochez une carte avec aucune action réalisable, défaussez-la et piochez-en une nouvelle.

5. Mise en place

- La mise en place est identique que celle pour deux joueurs, avec les exceptions suivantes :
 - Vous ne donnez pas d'argent à l'Automa et ne placez pas son marqueur de Revenus.
 - Choisissez la difficulté et placez les tuiles Industrie sur le plateau de l'Automa en fonction de votre choix (voir §5.1).
 - Prenez les 40 cartes de jeu correspondantes au plateau de jeu choisi. Mélangez-les et gardez les 19 premières : les restantes sont mises de côté, elles ne seront pas utilisées pendant la Période des Canaux. A noter que les cartes mises de côté incluent la carte que vous devez retirer au début du jeu (premier tour), donc vous n'avez pas besoin de le faire.
- Préparer le deck Automa (voir §5.2)

5.1 Définition de la difficulté

L'Automa commence avec ces tuiles Industrie sur son plateau

3	2	1	2
3	2	1	2
2	2	1	2
3	1	0	1

FACILE

3	2	1	2	
3	2	2	1	2
2	2	1	1	2
2	1	0	0	0


NORMAL


3	2	1	2	
1	2	2	1	2
2	1	1	1	2
2	0	0	0	0


DIFFICILE

Ces configurations sont des niveaux proposés : vous pouvez ajuster la difficulté en changeant la quantité initiale de tuiles sur le plateau de l'Automa.

5.2 Préparation du deck Automa

Si vous jouez sur le plateau basique, retirez toutes les cartes comportant le symbole  dans le coin inférieur droit.

Si vous jouez sur le plateau réduit (2 joueurs), retirez toutes les cartes comportant le symbole  dans le coin inférieur droit.

Ensuite mettez de côté toutes les cartes restantes et comportant le symbole  dans le coin inférieur droit, elles seront utilisées seulement pendant la Période des Chemins de Fer.

Triez les cartes par groupe en fonction de la lettre (A, B, ou C) située dans le coin supérieur droit. Mélangez chaque groupe.

Prenez **4 cartes** du groupe **A**, **3 cartes** du groupe **B** et **3 cartes** du groupe **C**. Mélangez-les ensemble pour former un deck.

Prenez 1 carte de chaque groupe, mélangez-les ensemble et placez-les au-dessus du deck.

Mélangez toutes les cartes restantes ensemble et placez-les sur le dessus du deck. Retournez le deck pour avoir la face verso visible. Le deck de l'Automa est prêt !

6. Comment jouer ?

Jouez votre tour normalement. Pour le tour de l'Automa :

1. Tirez la première carte du deck de l'Automa ;
2. En partant du haut de la carte (côté recto), réalisez la première action que l'Automa peut effectuer ;

3. Si aucune action n'est réalisable, défaussez la carte, piochez-en une nouvelle et réitérez l'étape précédente ;

4. Si l'Automa a effectué deux actions, son tour prend fin. S'il en a effectué une seule, l'Automa réalise la première action qu'il peut du verso de la prochaine carte (dessus du deck). S'il ne peut en réaliser aucune, il passe et gagne 5 PV, son tour prend fin.



Carte piochée à gauche - Deck de l'Automa à droite

7. Description des cartes actions et des icones

Globalement, le recto des cartes possède deux ou trois emplacements, chaque emplacement proposant une ou deux actions.

Le verso des cartes possède une liste d'actions standard.



7.1 Recto : Action Construire

Un emplacement action avec le symbole d'un bâtiment en particulier (par exemple Filature de Coton) et le nom d'un Lieu dans la bannière, détermine le lieu et le type de bâtiment que doit construire l'Automa.

NOTE :

- S'il y a plusieurs lieux dans la bannière, l'Automa choisit le premier dans lequel la construction est possible. La carte ci-dessus indique que l'Automa doit construire à Barrow si possible, sinon à Blackburn, sinon à Rochdale.
- Un cube d'acier avec un prix signifie que l'Automa construit seulement si le prix de l'acier est supérieur ou égal à ce prix. Si le prix de l'acier est inférieur, passez à l'emplacement action suivant.
- Une liaison entre parenthèse signifie que l'Automa peut placer une liaison avant de construire, dans le but d'atteindre une source de charbon. Dans ce cas, le tour de l'Automa se termine directement après son action construction, puisqu'il a réalisé ses deux actions. La liaison est placée seulement si elle est nécessaire à la construction.

○ Si l'emplacement montre une mine de charbon suivie d'une liaison, l'Automa construit d'abord une mine de charbon et place ensuite une liaison (voire 2 dans la période des Chemins de Fer). L'Automa a alors joué ses deux actions et son tour prend fin.

○ L'Automa suit les règles standard pour Construire et Etendre son réseau : il doit consommer du charbon et de l'acier comme le ferait un joueur humain. S'il y a plusieurs possibilités pour placer une Liaison, suivez les règles de priorité ci-dessous. Souvenez-vous que ces Liaisons doivent partir d'un Lieu qui fait partie du réseau de l'Automa.

7.2 Recto : Action Etendre son réseau (Liaison)

L'Automa place une ou deux Liaisons en partant du Lieu indiqué dans la bannière. Le Lieu doit faire partie du réseau de l'Automa. C'est une règle spéciale pour l'Automa, l'icône engrenage à côté du nom du Lieu permet de s'en souvenir.

Pendant la Période des Canaux, l'Automa place seulement une Liaison en partant du Lieu indiqué.

Pendant la Période des Chemins de Fer, l'Automa essaye de placer jusqu'à deux Liaisons. La première Liaison part du Lieu indiqué sur la carte, et la seconde part du Lieu atteint par la première Liaison.

L'Automa suit les règles standard pour placer des Liaisons : pendant la Période des Chemins de Fer, il doit consommer du charbon. S'il y a plusieurs possibilités pour placer une Liaison, suivez les règles de priorité ci-dessous.

Règles de Priorité pour le placement des Liaisons

Si l'Automa a plusieurs possibilités pour placer une Liaison en partant du Lieu indiqué, il suit les règles de priorité suivante :

- Connecter un Lieu qui fait déjà parti du réseau de l'Automa.
- Connecter le Lieu qui possède le plus de tuiles Industrie (peu importe leur propriétaire, et si elles sont retournées ou non).
- Connecter le Lieu avec le plus d'emplacements libres.
- (Période des Chemins de Fer) Connecter le Lieu qui permet à l'Automa d'utiliser le charbon de ses propres mines.
- Si aucune de ces règles ne permet de définir un unique emplacement pour placer la Liaison, connectez-le premier Lieu possible dans le sens horaire.

NOTE : L'Automa relie les Lieux externes (ex Scotland) seulement si toutes les autres connexions sont occupées ou si la carte le demande spécifiquement.

7.3 Verso : Action Vente

Si l'Automa possède au moins une tuile Filature de Coton non retournée, il réalise l'action Vente. Cette icône indique les étapes à suivre :



- L'Automa retourne toutes les tuiles Filature de Coton qu'il peut et qui sont reliées à un de ses Ports non retournés. Ensuite, son tour prend fin.
- Si aucune tuile Filature de Coton n'est reliée à un de ses Ports non retournés, mais qu'il manque seulement une Liaison pour réaliser la connexion, l'Automa place cette Liaison. Ensuite, son tour prend fin.

S'il y a plusieurs possibilités pour placer la Liaison, suivez les règles de priorité précédentes. Si les possibilités concernent différents Lieux à relier, l'Automa relie les deux Lieux dont le nombre total de tuiles Industrie est le plus élevé (peu importe leur propriétaire, et si elles sont retournées ou non). Si l'égalité persiste il relie les deux Lieux dont le nombre total d'emplacements libres est le plus élevé.

Si la carte comporte cette icône, l'Automa suit les règles suivantes :



- Si au moins une tuile Filature de Coton est reliée au Marché Extérieur, l'Automa tente d'en vendre autant qu'il peut au Marché Extérieur. Retournez la première tuile du Marché Extérieur, puis vérifiez si l'Automa peut vendre ou s'il termine son action. A noter, si le marqueur de Marché Extérieur est sur le dernier ou l'avant-dernier emplacement, l'Automa passe cette étape et réalise la suivante.
- Si au moins une tuile Filature de Coton est reliée au Port d'un joueur, l'Automa retourne toutes les tuiles Filature de Coton qu'il peut, ainsi que les Ports des joueurs en commençant par les Ports de plus faible valeur.

Si seulement une partie des tuiles Filature de Coton ou Port peuvent être retournées, suivez les règles de priorité suivantes :

Règles de Priorité pour la sélection des tuiles Filature/Port

S'il y a plusieurs bâtiments éligibles pour l'action Vente, suivre les règles de priorité suivantes :

- Retourner la tuile avec le niveau le plus haut.
- Pour tous les bâtiments éligibles, comptez le nombre de Liaisons de l'Automa les reliant et soustrayez le nombre de Liaisons du joueur. L'Automa choisit le bâtiment avec le meilleur score.
- En cas d'égalité, l'Automa choisit le bâtiment dans la premier Lieu par ordre alphabétique.

7.4 Verso : Action Développer

L'Automa réalise l'action Développer seulement si le prix de l'acier est inférieur ou égal au prix indiqué sur la carte.

L'Automa consomme deux cubes d'acier, si possible. S'il n'y a qu'un seul cube à ce prix, l'Automa ne retire qu'un seul cube et ne développe donc qu'une seule tuile de son plateau.

Lorsque l'Automa se développe, il gagne 3 PV.

7.5 Verso : Action Etendre son réseau

L'Automa place une Liaison (période des Canaux) ou jusqu'à deux Liaisons (période des Chemins de Fer), en partant du dernier Lieu dans lequel il a réalisé une action. Pendant la période des Chemins de Fer, l'Automa placera si possible une seconde Liaison depuis le Lieu qu'il vient de relier avec la première Liaison (n'oubliez pas que les deux Liaisons doivent être ravitaillées en charbon).

S'il y a plusieurs possibilités de placement, utilisez les règles de priorité précédentes.

7.6 Verso : Action Passer

L'Automa ne réalise pas de deuxième action ce tour, il gagne immédiatement 5 PV.

8. Premier tour de jeu

Pour le premier tour de jeu, le joueur réalise une seule action.

Pour la première action de l'Automa, ne piochez pas de carte : à la place, il réalise l'action indiquée dans le coin supérieur gauche du verso de la carte au-dessus du deck.

Si c'est l'action Développer, retirez 2 cubes du Marché et donnez 3 PV à l'Automa. Vous piocherez cette carte et réaliserez les actions du recto au prochain tour de l'Automa.

Si l'action est Piocher, piochez la première carte Automa et réalisez la première action Construire possible.

9. Fin de la période des Canaux

A la fin de la période des Canaux, l'Automa score ses PV comme un joueur normal, ses Liaisons et ses tuiles Industrie de niveau I sont ensuite retirées du plateau central.

10. Mise en place pour la période des Chemins de Fer

- Préparer le deck de l'Automa comme indiqué §5.2.
- S'il reste des tuiles Industrie sur le plateau de l'Automa qui ne peuvent pas être construites pendant la période des Chemins de Fer, retirez-les.
- Mélangez les 40 cartes de jeu : prenez-en 20 dans votre deck et écartez les 20 autres.

11. Fin de la période des Chemins de Fer

A la fin de la période des Chemins de Fer, l'Automa score ses PV comme un joueur normal.

Author **Mauro Gibertoni**

Contacts **maurogibertoni@gmail.com**

Blind playtest **Daniele Paci**

Cards download **www.mautoma.com**

Rulebook revision **David Goldfarb**