

### 1. Introduction

Ce livret de règles concerne une variante solo pour Le Bien & le Malt où vous affronterez un adversaire virtuel : l'Automa.

Les actions de l'Automa sont définies par un deck de cartes (deck Automa). Ce mode de jeu a été conçu pour simuler une partie à 2 joueurs en solo, sans dépenser trop d'énergie à déplacer votre adversaire afin de vous concentrer exclusivement sur votre stratégie.

### 2. Composants

- Jeu de base
- Deck Automa de 12 cartes
- 1 carte « Disque »

Vous pouvez télécharger toutes les cartes nécessaires sur [www.mautoma.com](http://www.mautoma.com)



### 3. Mise en place

Mettez en place une partie standard pour 2 joueurs aux exceptions près :

- L'Automa ne reçoit que sa figurine et la carte « Disque ».
- Mélangez le deck Automa en prenant soin de bien orienter toutes les cartes avec la partie marron vers le bas.
- Choisissez aléatoirement le premier joueur.

### 4. Règles générales de l'Automa

Lors du tour de l'Automa, piochez une carte du deck Automa et réalisez l'action de la partie supérieure de la carte. **Une fois que l'Automa a atteint ou dépassé le premier espace baril, tournez le deck Automa** (de sorte à ce que la partie marron de la carte soit en partie supérieure) et réalisez l'action de la partie marron **jusqu'à la fin de la manche**.

L'Automa avance simplement sur la piste et collecte les ressources, les moines et les disques d'activation. Formez une réserve avec tous les composants que l'Automa récupère.

L'Automa n'utilise pas de ducats.

Si le deck Automa est vide avant la fin de la manche, remélangez-le.


Dans le rare cas où aucune action n'est réalisable, défaussez la carte et piochez-en une nouvelle.


### 5. Description des cartes

L'Automa ne réalise que la partie supérieure de la carte.

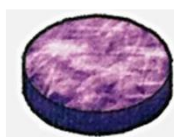
Avant déplacer la figurine de l'Automa, vérifiez sa position : si elle est devant la vôtre, il réalise la première action. Si elle est derrière la vôtre ou sur le même espace, il réalise la deuxième action.

Lorsque l'Automa avance de X espaces, ne prenez en compte que les espaces qui contiennent des ressources, des moines ou des disques d'activation. Les espaces vides doivent être ignorés.

 L'Automa avance de 2 espaces et collecte tout ce qui se trouve sur l'espace d'arrivée : toutes les ressources, tous les moines ou 1 disque d'activation. S'il y a 2 disques, l'Automa n'en prend qu'un seul.

 L'Automa avance de 2 espaces, puis s'il y a au moins une ressource, il s'arrête et les collecte. Si l'espace n'est pas un espace ressource, il poursuit jusqu'au prochain espace ressource avec au moins une ressource et les collecte toutes.

A chaque fois que l'Automa collecte des ressources, stockez-les dans une pile. Lorsque l'Automa a une pile de 5 tuiles, retournez-la immédiatement face cachée et placez-la dans le prochain espace baril en partant de la figurine de l'Automa. Cette pile permet de vous souvenir que l'Automa est prêt à collecter un baril.

 L'Automa avance jusqu'au prochain espace qui a au moins un disque d'activation et en collecte 1 seul (même s'il y en a plusieurs). Placez-le sur la carte « Disque » (il y a 12 emplacements). Lorsque tous les emplacements sont remplis, l'Automa ne peut plus collecter de disques d'activation, dans ce cas tous les espaces d'activation sont considérés comme vides. **Remarque :** il y a un emplacement spécial sur la carte, il est réservé au disque qui se trouve sur l'espace d'activation A. L'Automa ne peut prendre un disque de cet emplacement qu'une seule fois durant toute la partie. Placez le disque sur cet emplacement pour vous en souvenir. Tous les autres disques d'activation peuvent être collectés depuis n'importe quel espace et placés normalement sur la carte.



L'Automa avance sur le premier espace contenant au moins un moine et les collectent tous.

## 6. Collecter un baril

L'Automa ne collecte aucun baril lors de la première manche.

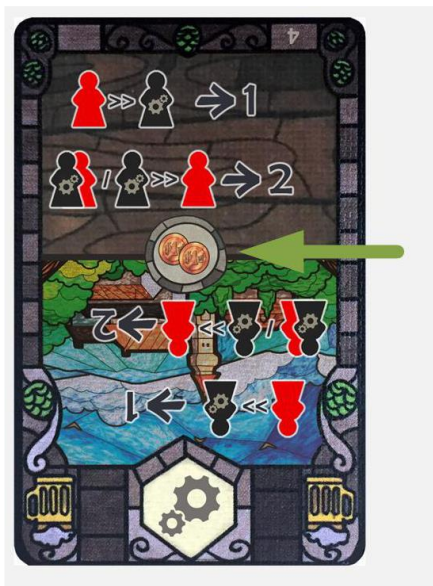
A partir de la 2<sup>ème</sup> manche, lorsque l'Automa passe sur un espace baril qui contient au moins une pile de ressources, il s'arrête sur cet espace et ignore l'action de la carte. Pour chaque pile de ressources présente sur l'espace, l'Automa prend un baril. Additionnez les valeurs des tuiles ressources de la pile, le résultat indique quel baril l'Automa collecte (en partant du premier baril). Par exemple, s'il y a deux piles ; la première a une valeur de 9 et la seconde une valeur de 13, l'Automa collecte donc le 9<sup>ème</sup> et le 13<sup>ème</sup> baril en partant du premier baril du plateau.

L'Automa ne peut pas collecter deux barils du même type. Si la valeur de la pile indique un baril que l'Automa possède déjà, il collecte le prochain baril qu'il ne possède pas.

Ensuite, mettez de côté les piles, elles seront utiles pour le scoring final.

## 7. Fin de la manche

Si l'Automa atteint la zone de départ en premier, il choisit le bonus indiqué au centre de la carte. Ensuite remélangez toutes les cartes Automa.



## 8. Scoring final

**Niveau de difficulté 1 :** Le score de l'Automa est la somme des valeurs de toutes les ressources qu'il a collectées durant la partie. Ne prenez pas en compte les barils.

**Niveau de difficulté 2 :** Le score de l'Automa est la somme des valeurs de toutes les ressources et de tous les barils qu'il a collectés durant la partie.

**Niveau de difficulté 3 :** Le score de l'Automa est la somme des valeurs de toutes les ressources et de tous les barils qu'il a collectés durant la partie. Il gagne également 5 points de victoire par disque d'activation présent sur sa carte « Disque ».

Vous pouvez également changer le niveau de difficulté en modifiant le nombre de tuiles ressources nécessaires à l'Automa pour collecter un baril. Plus ce nombre est faible, plus la difficulté est élevée.