

Rajas of the Ganges: Automa mode

Author: Mauro Gibertoni

Rev. 1.0 - 4 Dec 2017

Ceci est une variante solo pour le jeux Rajas of the Ganges.

Vous jouerez un adversaire virtuel :the Automa.

Tandis que vous jouez en suivant toutes les règles standard, l'Automa en brise certaines, donc pour vous, il sera très facile de faire son action .

Installation

Préparez une configuration standard pour 2 joueurs , mais considérez que l'Automa n'a pas besoin de tous les composants, donc vous pouvez laisser dans la boîte les composants suivants:

- le plateau province;
- les quatre marqueurs pour l'amélioration des palais;
- le marqueur des points de karma;
- les dés personnels et la statue de Kali;
- Si vous jouez avec la version Navaratnas, sélectionnez une tuile brune pour vous puis retirez 2 tuiles jaunes par couleur.

Mélangez les carte Automa et placez-les près du plateau avec le côté bleu vers le haut.

Sélectionnez au hasard qui sera le premier joueur.

Placez aléatoirement les tuiles de province dans une grille de 4 x3 .

Présentation d'Automa

A chaque tour, alternez vos actions avec les actions Automa comme dans un jeu normal.

Quand l'Automa doit effectuer une action, vous piochez une carte du deck Automa et exécutez l'action décrite.

En général:

- L'Automa place ses ouvriers sur le plateau principal , mais il ne dépense aucun dé pour faire l'action;
- L'Automa peut gagner de nouveaux ouvriers comme un joueur normal
- La renommée de l'Automa et les marqueurs d'argent ne sont déplacés qu'une seule fois par tour juste après que l'Automa ait placé son dernier ouvrier. (uniquement les valeurs de la dernière carte)

Description du tour

Quand c'est le tour de l'Automa, piochez une carte du deck Automa, regardez le côté rouge et effectuez l'action indiquée:

***Construire** : placez le ouvrier de l'Automa puis regardez le côté bleu de la première carte Automa qui est resté sur le dessus du jeu d'Automa, et défaussé la tuile province surlignée sur la carte. (Automa ne gagne pas de gloire pour le moment)

***Market** : regardez le côté bleu de la première carte Automa qui est restée sur le dessus de l'Automa et placez l'ouvrier de l'Automa sur le marché indiqué sur la carte. (Automa ne gagne pas d'argent pour le moment)

***River** : placez l ouvrier de l'Automa puis regardez le côté bleu de la première carte Automa qui est resté sur le dessus du deck Automa, et avancer le navire le nombre d'espaces indiqué sur la carte. (Automa ne gagne aucun bonus)

***Action au palais :** regardez le côté bleu de la première carte Automa qui est restée sur le dessus du deck Automa et placez l'ouvrier de l'Automa sur la salle du palais indiquée sur la carte.

Cas spéciaux:

-Si la salle est le numéro 5 (maître d'œuvre), supprimez une mosaïque de province comme dans l'action de construction.

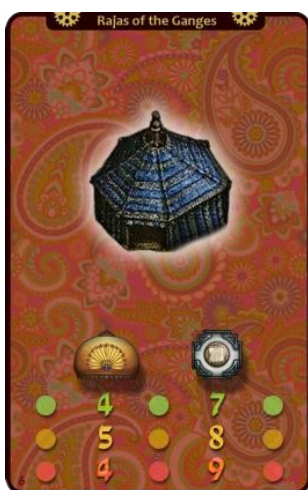
-Si la pièce est le numéro 6 (Portugais), avancez le navire 6 espaces.

***Balcons :** regardez le côté bleu de la première carte Automa qui est restée sur le dessus de l'Automa et placez l'ouvrier de l'Automa sur l'espace du balcon indiqué sur la carte.

Remarque: si l'Automa ne peut pas placer son ouvrier parce que la zone est occupée , défaussez la carte sur le deck Automa et regardez la carte suivante jusqu'à ce que l'Automa puisse placer son ouvrier.

Chaque fois que le deck Automa est terminé, remélangez-le .

Exemple :



carte tirer : action marché



carte du dessus du deck:
mettre l'ouvrier sur le marché de soie,

Fin d'un tour

Une fois que le dernier ouvrier d'Automa est placé, regardez sur le côté rouge de la carte d'Automa courante et avancez la renommée et le marqueur d'argent d'Automa du nombre d'espaces indiqués sur la carte. Il y a trois niveaux de difficulté disponible. Appliquez le niveau que vous voulez: facile (vert), moyen (orange), dur (rouge).

Pendant le jeu l'Automa gagne de nouveaux ouvriers et les avancements sur la rivière, toutes les autres récompenses montrées sur la renommée et les pistes d'argent sont ignorés.

Si l'Automa gagne un nouvel ouvrier pendant les avancements des marqueurs à la fin de son tour, le nouvel ouvrier ne sera disponibles que dans le prochain tour.

Fin de jeu

Si vous êtes le premier à déclencher la condition de victoire, piochez une carte et appliquez le point de renommée et d'argent au niveau de difficulté sélectionné pour la dernière fois. Puis déclarez le gagnant avec les règles standard.

Si l'Automa est la première à déclencher la condition de victoire (cela ne se produit qu'après que l'Automa ait placé son dernier travailleur) et que vous êtes le deuxième joueur vous pouvez placer votre dernier travailleur, puis déclarer le gagnant avec les règles standard.