

## 1. Introduction

Il s'agit d'un mode solo pour Brass : Birmingham, contre un adversaire (« L'Automa ») qui entreprend des actions entraînées par un jeu de cartes.

## 2. Composants

- Jeu de base Brass Birmingham
- Carte Automa : 22 cartes recto verso. Voir la section 7 pour une description des actions et des icônes.



Face avant

Face arrière

## 3. Notes Générales

Les actions Automa sont définies par les cartes Automa. L'Automa suit des règles simples, pour améliorer la fluidité.

- **Pendant le jeu, l'Automa est toujours le deuxième joueur ; l'ordre du tour est fixe.**
- **L'Automa n'utilise pas d'argent ;** il est toujours considéré comme autosuffisant pour ses actions.
- **L'Automa ne prend jamais l'action PRÊT ou PROSPECTION.**
- **L'Automa suit toutes les autres règles standard comme un joueur normal.** En particulier:
  - o Pour consommer du charbon, il a besoin d'une connexion à une source de charbon.
  - o Pour consommer votre bière, il faut une connexion à vos brasseries.
  - o Lorsque vous placez des tuiles Lien, il construit à côté d'un emplacement qui fait partie de son réseau.
  - o Pendant l'ère du canal, il est limité à 1 bâtiment par ville.
  - o Quand il prend l'action CONSTRUCTION, il ne paie pas d'argent, mais consomme du charbon et du fer comme d'habitude.
  - o Pendant l'ère du rail, il consomme 1 charbon chaque fois qu'il place une seule tuile LIAISON et 2 charbons + 1 bière chaque fois qu'il place 2 LIAISONS.

o Pour effectuer l'action VENDRE, ses bâtiments ont besoin d'une connexion à une tuile Marchand et il doit consommer de la bière, si nécessaire.

## 4. Présentation des cartes AUTOMA

Le deck Automa comprend 22 cartes recto-verso. Au tour de l'Automa, piochez une carte Automa. Le devant de la carte a deux ou trois emplacements d'action. Automa effectue les actions dans le premier emplacement applicable.

L'Automa effectue toujours une ou deux actions pendant son tour. Il ne passe jamais sans effectuer aucune action.

Le recto de la carte que vous avez tirée détermine la première action, puis le verso de la carte suivante sur le jeu détermine la deuxième action. Dans certains cas, la face avant de la carte peut entraîner deux actions ; si c'est le cas, ignorez le dos de la carte suivante, car l'Automa a déjà exécuté deux actions.

Si vous piochez une carte sans action autorisée, défaussez-la et piochez-en une autre.

## 5. Installation

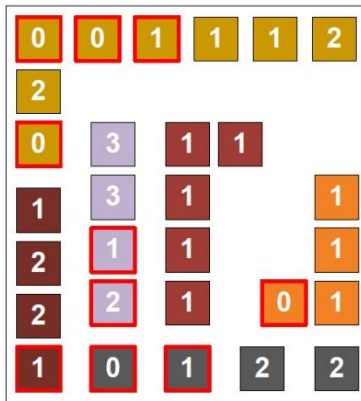
- o Préparation pour une partie à deux joueurs. Vous n'avez pas besoin de donner de l'argent à l'Automa, ni de placer son marqueur de revenu.
- o Choisissez le niveau de difficulté que vous préférez. Placez les tuiles Industrie sur le plateau du joueur de l'Automa en conséquence. (Voir section 5.1.)
- o Mélangez les 40 cartes de jeu. Distribuez les 19 premières cartes dans un paquet. Mettez le reste de côté ; ils ne sont pas utilisés à l'époque des canaux. Notez que les cartes réservées incluent la seule carte que vous auriez retirée du jeu au début d'une partie normale, vous n'avez donc pas besoin de recommencer.
- o Préparez le jeu de cartes Automa. (Voir section 5.2.)

### 5.1 Réglez le niveau de difficulté

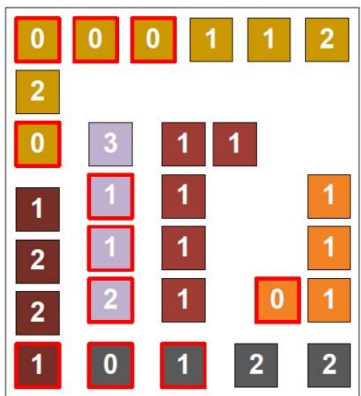
**NIVEAU FACILE :** Automa commence avec ces tuiles Industrie sur son plateau.

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

**NIVEAU MOYEN:** Automa commence avec ces tuiles Industrie sur son plateau.



**NIVEAU DIFICILE :** Automa commence avec ces tuiles Industrie sur son plateau.



Ce sont des niveaux suggérés. Vous pouvez régler la difficulté en modifiant le nombre initial de tuiles sur le plateau d'Automa.

## 5.2 Préparation du jeu de carte d'Automa

Triez les cartes en groupes en fonction de la lettre en haut à droite (A, B ou C). Mélangez chaque groupe.

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

Prenez 1 carte de chaque groupe. Mélangez-les ensemble et placez-les sur le haut de ce paquet.

Mélangez les 9 cartes restantes et placez-les sur le dessus du paquet. Retournez le paquet, de sorte que la face arrière soit visible. Maintenant, le jeu de carte Automa est prêt !

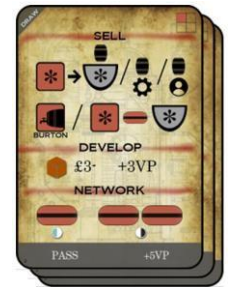
## 6. Comment jouer

Prenez votre tour comme d'habitude. Au tour de l'Automa :

- 1- Piochez la première carte du paquet Automa.
- 2- Recherchez le créneau d'action le plus élevé dans lequel une action valide doit être effectué par Automa. L'Automa fait cette action.
- 3- Si aucune des actions n'est légale, défaussez la carte, piochez à nouveau et revenez à l'étape 2.
- 4- Si l'Automa a effectué deux actions, son tour se termine maintenant. S'il n'y en a qu'une, regardez au dos de la prochaine carte. L'Automa prend la plus haute action valide. S'il ne peut en faire aucune, il passe et obtient 5 PV, et son tour se termine.



Carte tirée

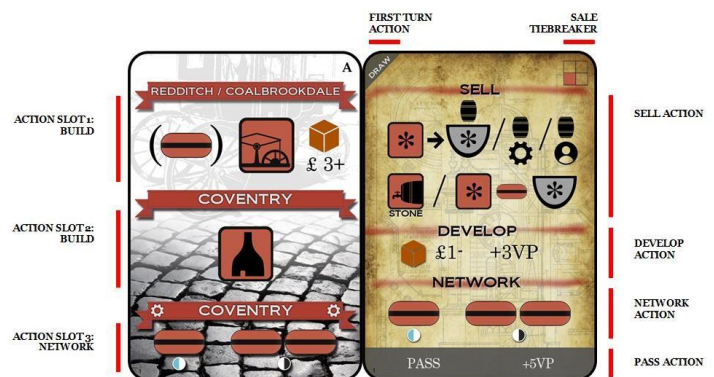


Paquet Automa

## 7. Description des actions et icônes de la carte

En général, la face avant de la carte Automa a deux ou trois emplacements d'action, chacun déclenchant une ou deux actions.

La face arrière des cartes Automa a une liste d'actions standard.



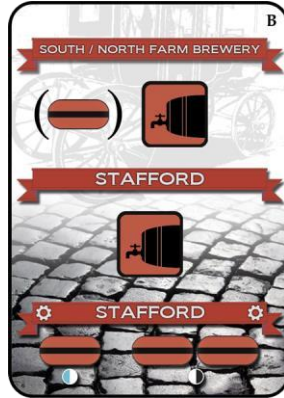
### 7.1 Recto emplacement d'action : CONSTRUCTION

Un emplacement d'action avec l'icône d'une industrie particulière (par exemple « Filature de coton ») et un nom de ville dans la bannière signifie que l'Automa y construit cette industrie.

#### NOTE :

- Si la bannière a plus d'une ville, l'Automa choisit la première ville ou la construction est autorisé. Ainsi, la carte ci-dessus indique que l'Automa sera construit à Redditch si possible, sinon à Coalbrookdale.
- Un cube de fer avec un prix signifie qu'Automa ne construit que si le fer est à ce prix ou plus. (Si le prix est inférieur, passez à l'emplacement suivant.)
- Une tuile Lien entre parenthèses signifie qu'Automa peut placer une tuile Lien avant la construction, afin d'atteindre une source de charbon. Dans ce cas, le tour de l'Automa se termine immédiatement, car il a déjà effectué deux actions.
- Si l'emplacement d'action affiche une icône de mine de charbon suivie de tuiles Lien, Automa construit d'abord une mine de charbon puis place une tuile Lien (jusqu'à deux tuiles Lien à l'époque ferroviaire). Il s'agit également de deux actions et met fin au tour d'Automa.

- Automa suit les règles standard pour placer des bâtiments et des tuiles Lien : il doit consommer du charbon, du fer et de la bière comme un joueur normal. S'il existe plusieurs façons de placer un lien, suivez les règles de départage à la page 3. N'oubliez pas que les liens doivent commencer à partir d'un emplacement faisant partie du réseau d'Automa.
- Il y a une carte qui indique que l'Automa construit une brasserie agricole. Comme avec un joueur humain, l'Automa doit d'abord créer un lien vers la brasserie de la ferme, qui est indiqué par une icône de lien entre parenthèses sur la carte. Si l'Automa fait cela, c'est bien sûr ses deux actions pour le tour.



### 7.2 Recto emplacement d'action : RESEAUX

L'Automa place une ou deux tuiles Lien à partir de la ville indiquée dans la bannière. La ville indiquée par la carte doit faire partie du réseau d'Automa. Il s'agit d'une règle spéciale pour l'Automa, et les icônes d'engrenage proches du nom de la ville en sont un rappel.

À l'époque des canaux, l'Automa ne place qu'une seule tuile Canal à partir de la ville indiquée.

Dans l'ère du rail, l'Automa essaie de placer jusqu'à deux tuiles de liaison ferroviaire. La première commence à partir de la ville sur la carte, puis la deuxième tuile Lien est placée à partir de la ville atteinte par le premier chemin de fer.

L'Automa suit les règles standard pour placer des tuiles Liens : dans l'ère du rail, il doit consommer du charbon et de la bière comme d'habitude. S'il existe plusieurs façons de placer un lien, suivez les règles de départage Dans le tableau ci-dessous.

### 7.3 Verso action : VENDRE

Si l'Automa a au moins un bâtiment connecté à son marchand et a accès à des tonneaux de bière, il prend l'action VENDRE.

- L'Automa retourne toutes les tuiles Industrie qu'il peut et consomme tous les barils de bière requis.
- L'Automa consomme d'abord la bière marchande, puis sa bière, et enfin la bière du joueur (si elle peut l'atteindre). Dans la carte ci-dessus, vous pouvez voir des icônes qui rappellent cette commande.
- S'il y a plus d'un bâtiment prêt à vendre, mais qu'ils ne peuvent pas tous être retournés, utilisez les règles de sélection des bâtiments ci-dessous.
- Ensuite, le tour de l'Automa se termine.

Si l'Automa n'a pas de bâtiment prêt à vendre, vérifiez les conditions suivantes pour tous ses bâtiments, en utilisant les règles de départage de la commande :

- a) Si le bâtiment est connecté à son marchand, mais que l'Automa n'a pas accès aux barils de bière, il construit une brasserie dans la ville indiquée au verso de la carte. (Ainsi, par exemple, dans la carte à la page 4, elle se construit dans Stone.). Ensuite, le tour de l'Automa se termine.
- b) Si le bâtiment n'est pas connecté à son marchand, mais qu'une seule tuile de lien est manquante pour terminer la connexion, l'Automa place cette tuile de lien. Ensuite, le tour de l'Automa se termine.
- c) L'Automa gagne la récompense du marchand s'il y a des PV.

### Choix pour placer une tuile LIEN

Si l'Automa est invité à placer une tuile Lien à partir d'une ville particulière et qu'il existe plusieurs connexions possibles, utilisez ces priorités :

- S'il s'agit du deuxième lien ferroviaire et qu'il n'y a pas de bière disponible actuellement, mais qu'une connexion à la bière peut être établie, connectez-vous à celle-ci.
- Lien vers une ville qui fait déjà partie du réseau d'Automa.
- Lien vers la ville avec les tuiles Industrie les plus construites (peu importe le propriétaire, le recto ou le verso).
- Lien vers la ville avec les espaces les plus libres.
- (Ère du Rail) Lien vers la ville qui entraîne le retrait du charbon de l'une des mines d'Automa.
- Si aucune de ces règles ne détermine un lien unique à construire, commencez au-dessus de la ville, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre et établissez la première connexion éligible que vous atteignez.

NOTE : l'Automa ne se connectera à des marchands externes après que tous les autres chemins auront été occupés ou lorsque la carte le demandera spécifiquement.

### Choix pour sélectionner le bâtiment en CONSTRUCTION

S'il y a plus d'un bâtiment possible pour l'action VENDRE, ou plus d'une brasserie pour y prendre de la bière, utilisez ces priorités :

- Pour tous les bâtiments concernés, comptez le nombre de liens d'Automa qui s'y connectent et soustrayez le nombre de liens du joueur. L'Automa vend les bâtiments avec le score le plus élevé.
- En cas d'égalité, l'Automa vend les bâtiments de la ville qui dans l'ordre alphabétique.
- S'il y a plus d'un bâtiment dans la même ville, vérifiez l'icône du choix en cas d'égalité à l'arrière de la carte déclenchant l'action. Le bâtiment dans cet emplacement remporte l'égalité. S'il n'y a pas de bâtiment dans cet emplacement, vérifiez celui à sa droite, puis le premier sur la ligne suivante (en remontant vers le haut si nécessaire).



#### 7.4 Verso action : DÉVELOPPEMENT

L'Automa ne prend l'action DÉVELOPPER que si le prix du fer est celui indiqué sur la carte ou moins. (Donc, sur la carte ci-dessous uniquement si le fer coûte £ 1.) L'Automa consomme deux cubes de fer, si possible. S'il n'y a qu'un seul cube à ce prix, ne supprimez que celui-ci. Cependant, il ne défausse pas les tuiles de son plateau. Lorsque l'Automa se développe, il obtient 3 points de victoire.

#### 7.5 Verso action : RESEAUX

L'Automa place une tuile Lien (dans l'ère du Canal) ou jusqu'à deux tuiles (dans l'ère du Rail), à partir de la ville dans laquelle il a agi le plus récemment. Pendant l'ère du Rail, l'Automa placera si possible un deuxième chemin de fer Lien depuis la ville dans laquelle il vient d'être construit. (Souvenez-vous bien sûr que les deux tuiles Link doivent être fournies avec du charbon et la seconde avec de la bière.) S'il y a plus d'une option de placement, utilisez la liste de priorité donnée à la page 3

#### 7.6 Verso action : PASSER

L'Automa n'effectue pas la deuxième action de son tour, mais il gagne immédiatement 5 points de victoire.

#### 8. Le 1<sup>er</sup> tour de jeu :

Au premier tour de jeu, les joueurs n'effectuent qu'une seule action. Pour la première action d'Automa, ne piochez pas une carte comme d'habitude : regardez plutôt le coin supérieur gauche de la face arrière de la carte la plus haute.

Si la carte indique DÉVELOPPER, retirez simplement 2 cubes de fer du marché et donnez à l'Automa 3VP. Vous piocherez cette carte et effectuerez l'action ou les actions sur la face lors du prochain tour de l'Automa.

Si la carte indique TIRER, piochez la première carte Automa et exécutez l'action CONSTRUIRE qui y est indiquée. Si l'action CONSTRUCTION n'est pas possible, l'Automa placera une tuile de lien à partir de la ville indiquée dans le dernier emplacement d'action, même si cette ville ne fait pas encore partie du réseau d'Automa. (Ainsi, par exemple, en utilisant la carte ci-dessous,

#### 9. Fin de l'ère du CANAL

À la fin de l'ère du canal, l'Automa marque VP en tant que joueur normal, et ses liens de canal et ses tuiles Industrie de niveau 1 quittent le plateau.

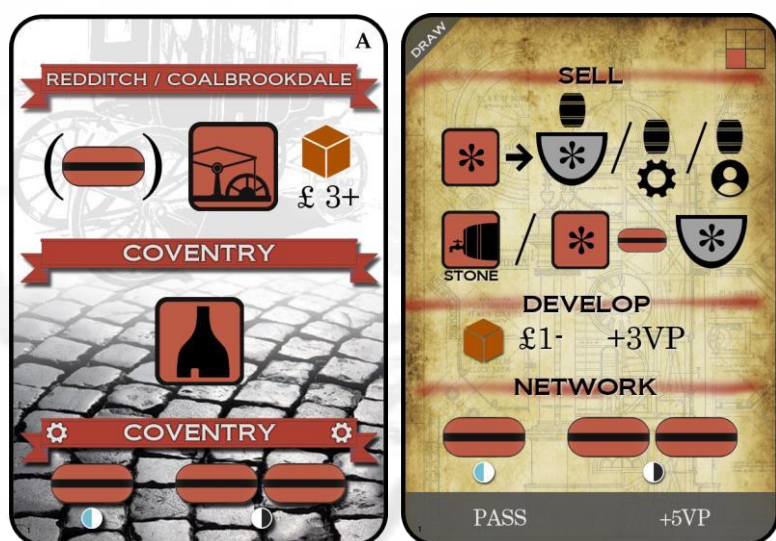
#### 10. Préparation pour l'ère du rail

Préparez le deck Automa comme précédemment. (Voir la section 5.2.)

S'il y a des tuiles Industrie sur le plateau du joueur d'Automa qui ne peuvent pas être construites dans l'ère du rail, retirez-les. Mélangez les 40 cartes de jeu. Distribuez 20 cartes dans votre pioche et mettez les 20 autres de côté.

#### 11. Fin de l'ère du rail

À la fin de l'ère du rail, l'Automa marque des PV en tant que joueur normal.



Author: Mauro Gibertoni

Rulebook revised by David Goldfarb

Playtest: Daniele Paci, Mauro Gibertoni

Contacts: maurogibertoni@gmail.com