

Clans of Caledonia

INDUSTRIA



Contenu

Éléments en carton



4 Modules de Terrain



1 Plateau Réseau Ferroviaire



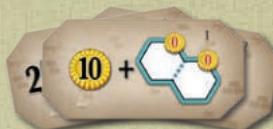
16 Tuiles Jalon



9 Tuiles Clan



39 Tuiles Demande



24 Tuiles Bonus de Livraison



7 Tuiles de Départ



1 Tuile de recouvrement Bonus "Passer"



9 Tuiles Bonus Port



2 Tuiles de recouvrement Port



9 Tuiles de Score



9 Tuiles Récompense



9 Tuiles Marché de Producteurs



1 Plateau des Futurs Contrats d'Exportation



12 Pièces de £20



6 tuiles Marchandises

Jetons en bois

Jetons Marchandises :



6 Lait



6 Laine



6 Fromage



6 Céréale



6 Pain



6 Whisky

Matériel des Clans dans chacune des 4 couleurs de joueurs :



4 Trains



4 Mini-Trains



16 Jalons



4 Gares

Divers



Bloc de feuilles de score



4 Aides de Jeu



Livre de règles



Matériel de l'Automat (listé dans le livret de règles Automat)



Autres Langues



Tutoriel Vidéo



1. Contenu	1
2. Introduction	2
3. Mise en Place	2
4. Nouveaux Concepts	3
4.1 Case Chute d'Eau	3
4.2 Avoir 2 Unités sur la même Case	3
4.3 Unités déclenchant des Bonus de Déploiement	3
4.4 Déplacer des Unités sur le Plateau de Jeu	3
4.5 Ordre des Bonus	3
4.6 Ouvriers Déployés	3
4.7 Reprendre des Marchands	3
5. Modules	4
5.1 Plateau des Futurs Contrats d'Exportation	4
5.2 Tuiles Récompense	4
5.3 Marchés de Producteurs	4
5.4 Module Train	5
6. Jeu Solo	7
6.1 Score des Récompenses	7
6.2 Plateau Réseau Ferroviaire	7
7. Variantes	8
8. Annexe	9
8.1 Récompenses	9
8.2 Jalons	9
8.3 Bonus de Livraison	10
8.4 Tuiles Bonus Port	11
8.5 Tuiles de Score	11
8.6 Clans	12

Introduction

Clans of Caledonia : Industria se déroule à une époque d'industrialisation rapide et de transformation économique dans l'Écosse du XIX^e siècle. Cette période d'effervescence a vu l'Écosse passer d'une société agricole à une puissance industrielle et commerciale. Les chemins de fer sillonnent le pays, reliant les régions isolées et facilitant la circulation rapide des marchandises et des personnes. Des usines voient le jour un peu partout, alimentées par des machines à vapeur et poussées par une quête incessante d'innovation.

Dans cette croissance, les joueurs naviguent dans les complexités de la révolution industrielle, tirant parti de nouvelles technologies pour stimuler la production et étendre leur influence. Des industries clés telles que le textile et l'acier occupent le devant de la scène, reflétant le changement économique radical de l'époque. Les clans historiques doivent s'adapter à l'évolution du paysage, en saisissant les opportunités d'industrialiser leurs activités tout en continuant à produire et à commercialiser des produits agricoles traditionnels, notamment leur célèbre whisky.

Clans of Caledonia : Industria est la première extension du jeu **Clans of Caledonia**. Le jeu de base est nécessaire pour jouer avec Industria.

Tous les nouveaux modules, variantes et tuiles rajoutées sont indépendamment compatibles avec le jeu de base. Choisissez vos préférés ou jouez avec l'ensemble pour vivre l'expérience Industria ultime ! Le module Train ajoute le plus de complexité, tandis que les Marchés de Producteurs introduisent une complexité modérée. Les autres modules n'ajoutent qu'une complexité minimale. Tout le matériel d'extension qui ajoute de la variété au jeu de base, tel que les tuiles Clan, les tuiles de Score et les tuiles Port, inclut un filigrane. 

Mise en Place

Chaque module et variante explique en détail les changements qu'il apporte à la mise en place. Le verso des aides de jeu de l'extension sert d'aide-mémoire pour les étapes générales de la mise en place, en supposant que vous jouez avec tous les modules. Voici un résumé de ces étapes.

- ① Paires de tuiles Clan & tuiles de Départ (nombre de joueurs + 1)
- ② 5 Tuiles de Score
- ③ 4 Tuiles Bonus Port
- ④ 1 Tuile Récompense (module d'extension)
- ⑤ Remplir le Plateau des Futurs Contrats d'Exportation (module d'extension)
- ⑥ Préparer les Contrats d'Exportation
- ⑦ Placez les Tuiles Bonus Port aux 4 coins de la carte
- ⑧ Placez la Tuile de recouvrement Bonus "Passer" pour les Marchés de Producteurs (module d'extension)
- ⑨ Préparer le Plateau Réseau Ferroviaire, y compris les tuiles Bonus de Livraison, les tuiles Demande, les tuiles Jalon, les marqueurs Jalon et les jetons Gare (module d'extension)
- ⑩ Ajuster les prix du Marché (variante d'extension)
- ⑪ Distribuer un Marché de Producteurs à chaque joueur et les placer dans l'ordre inverse du tour (module d'extension)
- ⑫ Sélection d'un Clan
- ⑬ Premiers Ouvriers
- ⑭ Placement des Trains (module d'extension)



Mentions légales

Auteur : Juma Al-JouJou

Éditeur : Karma Games

Illustrateur : Klemens Franz | atelier198

Mise en page : Aleksandr Kähar | Dina Said So Studio

Traduction : Ludovic Thomaré

© 2025 Karma Games GmbH

Rosenthalerstr. 72 A

10119 Berlin

Germany

www.karma-games.com



Nouveaux Concepts

Un grand nombre des nouveaux Clans, tuiles de Score, tuiles Bonus Port et autres tuiles introduisent des bonus complètement nouveaux. Certains de ces nouveaux bonus font référence à de nouveaux concepts décrits ci-après.

4.1 Case Chute d'Eau

Certaines cases des nouveaux modules de Terrain ont des rivières qui partent d'une chute d'eau dans une montagne plutôt que d'un loch comme dans le jeu de base. La rivière prend sa source à l'intersection des bordures des trois cases.



Exemple : La case A (montagne avec chute d'eau) est considérée comme voisine des deux autres cases à tous points de vue, mais la case A n'est pas le long de la rivière. Les cases B et C sont toutes deux le long de la rivière et adjacentes (mais pas voisines) l'une de l'autre comme d'habitude. Si un joueur a des unités sur les 3 cases, celles-ci font partie de la même Colonie.

4.2 Avoir 2 Unités sur la même Case

Plusieurs effets d'Industria vous permettent de déployer 1 unité sur une case qui en contient déjà une.

Règles générales :

- Lorsque vous déployez 1 unité sur une case contenant une autre unité, ne payez pas le coût du terrain.
- Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 unités sur une même case.
- 2 unités sur la même case sont considérées comme voisines.
- Chaque unité compte individuellement pour les Tuiles de Score et les Jalons.
- 1 unité peut être retirée (par abattage, bonus de Livraison, etc.) sans que l'autre ne soit retirée.
- Sinon, traitez ces unités supplémentaires comme vous le feriez dans le jeu de base pour les bonus de Production et de Voisinage.

4.3 Unités déclenchant des Bonus de Déploiement

Il existe de nombreuses nouvelles manières de déployer des unités sur le Plateau de Jeu dans cette extension.

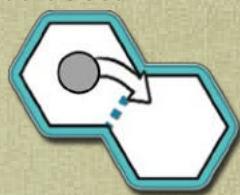
Lorsque vous déployez une unité **de votre Plateau Joueur** sur le plateau de jeu pendant votre tour **lors de la Phase d'Action**, cette unité peut déclencher un bonus de Voisinage/Marché de Producteurs et un bonus Bâtiment, quelle que soit la manière dont elle a été déployée (c'est-à-dire : action Se Développer, bonus de Contrat d'Exportation, bonus de Port, bonus de Livraison, etc.).

Errata : En tant que changement permanent au jeu de base, la règle ci-dessus permet à la **tuile Bonus Port n°7** de déclencher également un bonus de Voisinage/Marché de Producteurs.



4.4 Déplacer des Unités sur le Plateau de Jeu

Plusieurs effets d'Industria permettent de déplacer une unité d'une case à une autre sur la carte. Le terrain de la nouvelle case doit correspondre au terrain requis par l'unité déplacée. Les Ouvriers sont considérés comme étant du même type et peuvent être déplacés vers n'importe quelle case contenant des forêts ou des montagnes (de même, les Ouvriers du Clan MacDonald peuvent être déplacés vers et depuis des cases loch).



Rappel : Les revenus des Ouvriers sont basés sur votre Plateau Joueur, quel que soit l'endroit où les Ouvriers sont actuellement placés sur la carte.

Lors d'un déplacement, vous ne payez pas pour la nouvelle case. Vous ne déclenchez pas le bonus de Voisinage, le Marché de Producteurs, ni le bonus Bâtiment. Si vous vous déplacez à travers des rivières ou des lochs, vous devez avoir le niveau d'Expédition correspondant.

4.5 Ordre des Bonus

Le bonus Bâtiment, le bonus de Voisinage et le Marché de Producteurs peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre au cours d'un tour. Cependant, tous ces bonus ne peuvent être utilisés qu'après la résolution complète de l'action Se Développer. Une action Se Développer est entièrement résolue lorsque l'unité a été déployée sur la carte et que son coût ainsi que celui du terrain ont été payés. S'il y a des bonus spéciaux liés à l'action Se Développer (par exemple l'Action bonus Amélioration du Clan Sinclair), ils doivent être pris ou abandonnés avant d'utiliser le bonus Bâtiment, le bonus Voisinage et/ou le Marché de Producteurs.

4.6 Ouvriers Déployés

Une fois que les Ouvriers sont déployés, ils sont considérés comme identiques pour toutes les tuiles de Score, les Jalons, les tuiles bonus de Port et bonus de Livraison.

4.7 Reprendre des Marchands

Lorsque vous gagnez une Action bonus Amélioration par n'importe quel moyen, vous pouvez reprendre un de vos Marchands du Marché au lieu d'en engager un nouveau. Cette règle existe déjà dans le jeu de base, et il s'agit d'un rappel car l'extension offre beaucoup plus de façons de gagner des Actions bonus Amélioration.

5.1 Plateau des Futurs Contrats d'Exportation



Le Plateau des Futurs Contrats d'Exportation permet aux joueurs de savoir quels contrats d'Exportation viendront ensuite, ce qui les aide à planifier plus efficacement.

Lors de la mise en place, placez le Plateau des Futurs Contrats d'Exportation à côté du Plateau des Exportations et remplissez chaque emplacement avec un Contrat d'Exportation face visible de la pioche.

Pendant la Phase de Préparation, lorsque vous remplissez le Plateau des Exportations, prenez les Contrats d'Exportation de gauche à droite sur le Plateau des Futurs Contrats d'Exportation au lieu de la pioche des Contrats d'Exportation.



Si un joueur gagne un Bonus Bâtiment, il prend les 3 (ou 6 pour le Clan Buchanan) Contrats d'Exportation les plus à gauche sur le Plateau des Futurs Contrats d'Exportation au lieu de piocher dans la pioche des Contrats d'Exportation.

Chaque fois que des Contrats d'Exportation sont pris sur le Plateau des Futurs Contrats d'Exportation, faites glisser tous les Contrats d'Exportation restants vers la gauche et remplissez les cases vides avec des Contrats d'Exportation de la pioche.

5.2 Tuiles Récompense

Lors de la mise en place, tirez une tuile Récompense au hasard et placez-la face visible (avec les icônes correspondant à votre nombre de joueurs) sous la 5^e tuile de Score.



À la fin de la partie, le joueur qui répond le mieux aux critères de la récompense marque 12 PV (8 PV dans une partie à 2 joueurs), et le deuxième meilleur joueur marque 6 PV (0 PV dans une partie à 2 joueurs). Les joueurs à égalité se partagent les points comme lors du décompte des exportations.

5.3 Marchés de Producteurs

Les Marchés de Producteurs modifient le Plateau de Jeu en bloquant des cases et en offrant aux joueurs la possibilité de vendre des Marchandises à un prix plus élevé. Ce bonus de Prix est équivalent au bonus de Voisinage.



Recto Verso

Il y a 9 tuiles Marché de Producteurs : 1 pour chaque paire Produit de base et Produit transformé.

Le verso des tuiles rappelle que vous pouvez échanger jusqu'à 4 Marchandises pour gagner +£2 / +£3 par marchandise échangée (voir 5.3.3 Fonctionnement).

5.3.1 Mise en Place

Lors de la mise en place, avant de sélectionner les Clans, distribuez 1 Marché de Producteurs à chaque joueur.

Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur place son Marché de Producteurs en respectant les restrictions suivantes :

- Il doit être placé sur une case terrestre.
- Cette case doit avoir au moins **3 cases terrestres voisines**.
- Il doit y avoir au moins **2 cases** entre lui et tout autre Marché de Producteurs.

Notes : Si vous utilisez la variante **Enchères** des Clans, placez les Marchés de Producteurs dans l'ordre inverse des enchères.

Nous vous recommandons de ne pas trop réfléchir à cette décision lors de vos premières parties et de placer les tuiles dans des zones accessibles avec de nombreuses cases voisines.



5.3.2 Tuile de recouvrement Bonus "Passer"

Lorsque vous jouez avec les Marchés de Producteurs, placez la tuile de recouvrement Bonus "Passer" sur le Plateau des Exportations, face visible (avec le nombre de joueurs correspondant), de façon à ce qu'elle recouvre la zone correspondante. Ses **bonus "Passer"** sont **4 £ plus bas que d'habitude**.



5.3.3 Fonctionnement

Vous **ne pouvez pas déployer** d'unités sur les cases contenant un Marché de Producteurs.

Lorsque vous développez sur une case **voisine** d'un Marché de Producteurs, vous pouvez immédiatement vendre jusqu'à **4 Marchandises** d'un **seul type** indiqué sur la tuile Marché de Producteurs qui n'est pas déjà couvert :

1. Payez le coût de développement de la case et de l'unité avant d'utiliser le Marché de Producteurs.
2. Placez jusqu'à 4 Marchands sur le Plateau Marché pour la Marchandise que vous souhaitez vendre.
3. Gagnez la valeur au Marché de cette Marchandise plus £2 pour chaque Produit de base vendu, ou plus £3 pour chaque Produit transformé vendu. Déplacez ensuite le marqueur de prix comme d'habitude.



4. Placez l'une des Marchandises vendues sur l'icône correspondante de la tuile Marché de Producteurs.
5. Lorsque les deux icônes sur un Marché de Producteurs sont couvertes, la tuile est immédiatement **retirée** et remise dans la boîte (les Marchandises utilisées pour couvrir les icônes de la tuile sont défaussées). Les joueurs peuvent maintenant se développer sur cette case normalement.

Notes : Les Marchés de Producteurs ne peuvent être utilisés que pendant votre tour lors de la Phase d'action (pas, par exemple, lors du placement des premiers ouvriers). Les placements d'unités spéciales qui ne déclenchent pas de bonus de Voisinage ne déclenchent pas non plus les Marchés de Producteurs.

5.4 Module Train

Ce module introduit une nouvelle carte sur laquelle les joueurs déplacent leur Train pour livrer des Marchandises aux Villes et Métropoles, gagnant ainsi des bonus uniques.

Les joueurs s'affrontent également pour atteindre des Jalons qui donnent des PV et déverrouillent de nouvelles zones de la carte.

5.4.1 Mise en Place

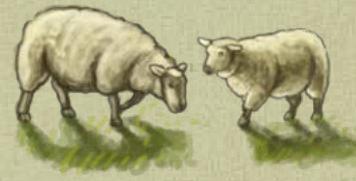
Plateau Réseau Ferroviaire

La carte contient 12 lieux (10 Villes et 2 Métropoles) et 2 Tunnels.

Vue d'ensemble



- | | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| ① Zone des Futures tuiles Demande | ⑥ Train |
| ② Tunnel | ⑦ Tuile Demande |
| ③ Tuile Jalon | ⑧ Ville |
| ④ Métropole | ⑨ Tuile bonus de Livraison |
| ⑤ Marqueur Jalon | ⑩ Piste de Livraison |



Procédure de Mise en Place (Jeu à 3 et 4 joueurs)

La mise en place pour une partie à 2 joueurs est expliquée plus loin dans la section 5.4.6 Ajustements pour une partie à 2 joueurs.

Lors de la mise en place, avant la sélection des Clans :

1. Utilisez le côté de la carte sur lequel figure l'icône 3/4 joueurs dans le coin inférieur gauche.
2. Mélangez chaque type de tuile et placez-les face cachée dans des piles séparées.
 - a. Piochez et placez 1 **Tuile bonus de Livraison** ⑨ sur son emplacement (1 pour chaque Ville et 1 pour chaque Métropole).
 - b. Piochez et placez 1 **Tuile Jalon** ③ sur son emplacement (1 pour chaque Métropole et 1 pour chaque Tunnel).
 - c. Piochez et placez 1 **Tuile Demande** ⑦ sur son emplacement (1 pour chaque Métropole et 1 pour chaque paire de Villes).
 - d. Mélangez et créez une pile de tuiles Demande face cachée et placez la à côté de la **Zone des futures tuiles Demande** ①.
 - e. Piochez et placez 4 (pour une partie à 4 joueurs) ou 3 (pour une partie à 3 joueurs) tuiles Demande face visible sur la Zone des futures tuiles Demande ①, à côté de la pile de tuiles Demande.

3. Chaque joueur place ses 4 marqueurs Jalon sur les 4 premiers emplacements de la piste de Livraison et sa Gare **sur le dernier emplacement** ⑩.

À la fin de la mise en place, après avoir placé les premiers Ouvriers, dans l'ordre inverse du tour, **chaque joueur place son Train** sur une **Ville** de son choix. Vous ne pouvez pas placer votre Train dans la même Ville qu'un autre joueur lors de ce placement initial.

Note : Comme vous devez déplacer votre Train avant de livrer, vous ne devriez pas placer votre Train à l'endroit où vous souhaitez effectuer votre première livraison !

5.4.2 Action Train

Une fois par manche, vous pouvez déplacer votre Train sur le Plateau Réseau Ferroviaire et livrer des Marchandises pour un bonus.



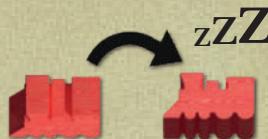
Comme action, déplacez votre Train de **1 ou 2 lieux (Métropoles et/ou Villes)**. Votre Train se déplace en utilisant les voies ferrées d'un lieu à un lieu adjacent. Vous ne pouvez pas passer par des voies ferrées verrouillées, sauf si vous les avez déverrouillées en réclamant le Jalon correspondant. Vous **ne pouvez pas** terminer votre mouvement sur le lieu où vous l'avez commencé.



Si vous traversez un lieu où se trouvent des Trains d'autres joueurs ou si vous y terminez votre mouvement, vous devez payer €3 à ces joueurs. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous ne pouvez pas traverser ces lieux ou y terminer votre mouvement.

Vous devez livrer des Marchandises sur le lieu où vous avez terminé votre mouvement. En d'autres termes, vous n'êtes pas autorisé à vous déplacer vers un lieu où vous ne pouvez pas livrer de Marchandises.

Une fois que vous avez effectué une livraison, inclinez votre Train sur le côté de façon à ce qu'il soit à plat sur le Plateau Réseau Ferroviaire. Ce Train est maintenant utilisé et ne peut plus être utilisé à nouveau lors de cette manche.



Bonus de Livraison

Lorsque vous **livrez des Marchandises** à un lieu, payez les Marchandises correspondant à toutes celles présentes sur la tuile Demande de ce lieu. Gagnez ou perdez immédiatement le **Bonus de Livraison** de ce lieu. Vous pouvez gagner ce bonus intégralement, en partie ou pas du tout comme vous le souhaitez ; cependant, si un bonus indique un coût supplémentaire, vous devez payer ce coût pour gagner le bonus. Enfin, prenez votre marqueur le plus à gauche de la piste de Livraison (soit un marqueur Jalon, soit une Gare) et placez-le à côté de votre Plateau Joueur pour le moment.

Gare

Après avoir effectué votre 5^e livraison de la partie, vous devez immédiatement placer votre Gare avant ou après avoir résolu la tuile Bonus de Livraison. Votre Gare peut être placée sur n'importe quelle case du Plateau de Jeu qui remplit toutes les conditions suivantes :

- Elle est à votre portée.
- Elle contient au moins 1 unité d'un autre joueur.
- Elle ne contient pas encore de Gare.
- Elle n'est pas adjacente à une autre case avec une Gare.

Note : Dans le cas improbable où aucune case du plateau ne remplit les 4 conditions, défaussez votre Gare en la renvoyant dans la boîte.

Placer une Gare ne coûte rien et ne déclenche ni le bonus de Voisinage ni le Marché de Producteurs.

Si votre Gare est placée sur le Plateau de Jeu, elle compte comme une de vos unités à tous points de vue.

Si l'unité de l'autre joueur est retirée de la case de la Gare, votre Gare reste à sa place et la case est considérée comme étant la vôtre uniquement.

5.4.3 Action Jalon

Chaque fois que vous effectuez une livraison, vous déverrouillez l'un de vos marqueurs Jalon. Si vous avez un marqueur Jalon déverrouillé dans votre réserve, vous pouvez utiliser une action pour **réclamer un Jalon**.



Vous ne pouvez réclamer un Jalon que si vous remplissez ses conditions et que vous ne l'avez pas encore réclamé.

Placez votre marqueur Jalon sur l'emplacement indiquant le plus de points encore disponibles.

Ce Tunnel ou cette Métropole est maintenant **déverrouillé** pour vous. Si vous déverrouillez un Tunnel, cela signifie que vous pouvez désormais le traverser. Si vous déverrouillez une Métropole, cela signifie que vous pouvez désormais la traverser ou y terminer votre déplacement.



5.4.6 Ajustements pour une partie à 2 joueurs



Plateau Réseau Ferroviaire

Utiliser le côté du Plateau Réseau Ferroviaire montrant l'icône 2 joueurs dans le coin inférieur gauche. Il n'y a que 2 emplacements dans les zones de Jalon, accordant 6/2 PV pour le 1er/2e.

Mini-Train

Chaque joueur utilise le pion Mini-Train de sa couleur en plus de son pion Train (normal).



Lorsque les joueurs placent leurs pions Train pendant la mise en place, le 2e joueur dans l'ordre du tour commence et place son pion Train ou son pion Mini-Train sur une Ville. Ensuite, le 1er joueur dans l'ordre du tour place son pion Train ou son pion Mini-Train sur une Ville. Ensuite, le 2e joueur peut placer son Train restant. Enfin, le 1er joueur place son Train restant. Aucun pion Train ne peut être placé sur la même ville qu'un autre Train.



Cette section se réfère à la variante solo ("Obtenir le Score le plus élevé possible") incluse dans le jeu de base. Les règles du jeu solo incluses dans le jeu de base sont conçues pour une manipulation minimale et un temps de jeu réduit, ce qui est idéal pour apprendre le jeu.

En revanche, l'Automa simule un vrai joueur, ce qui crée une expérience interactive plus similaire au multijoueur. Cependant, il implique des règles supplémentaires et nécessite une plus grande gestion de la part du joueur. Pour les règles détaillées de l'Automa, veuillez vous référer au livret de règles séparé.

6.1 Score des Récompenses

La façon dont vous comptabilisez les Récompenses dans le jeu solo est modifiée. Lors de la mise en place, vous tirez une carte Récompense provenant du matériel de l'Automa (au lieu d'une tuile Récompense) et vous la placez sous la 5e tuile de Score.



Les objectifs indiqués sur les cartes sont identiques à ceux des tuiles Récompense en multijoueur (voir l'annexe pour plus de détails). Au lieu d'un adversaire, vous comparez la proportion de l'objectif que vous avez atteint par rapport à la carte pour marquer 4 PV, 0 PV ou même perdre 4 PV.

Action Train

Chaque fois que vous effectuez une action Train, vous devez également déplacer votre Mini-Train. Vous pouvez déplacer votre Train et votre Mini-Train dans n'importe quel ordre. Le Mini-Train n'effectue pas de livraisons, et seul le pion Train le plus grand est incliné pour indiquer qu'il a été utilisé.

Règles d'interaction lors du déplacement de votre propre Train ou Mini-Train :

- Votre Train et votre Mini-Train ne peuvent pas terminer leur mouvement sur l'emplacement de votre autre Train.
- Vous n'avez pas à payer lorsque vos propres Trains se rencontrent.
- Lorsque l'un de vos Trains se déplace, vous devez payer à votre adversaire £3 pour chacun de ses Trains que votre Train rencontre lors de son déplacement. Vous devez payer votre adversaire avant de résoudre une éventuelle livraison. Si vous ne pouvez pas payer la totalité du coût à votre adversaire, vous ne pouvez pas traverser ces lieux ou y terminer votre déplacement.



6.2 Plateau Réseau Ferroviaire

Le Plateau Réseau Ferroviaire peut être utilisé pour la variante solo du jeu de base.

Mise en Place

Utilisez le côté du Plateau Réseau Ferroviaire pour 2 joueurs. Prenez les 4 cartes Jalon provenant du matériel de l'Automa et placez-les sur les zones de Jalon correspondantes du Plateau Réseau Ferroviaire pour couvrir les PV Jalon qui y sont représentés.



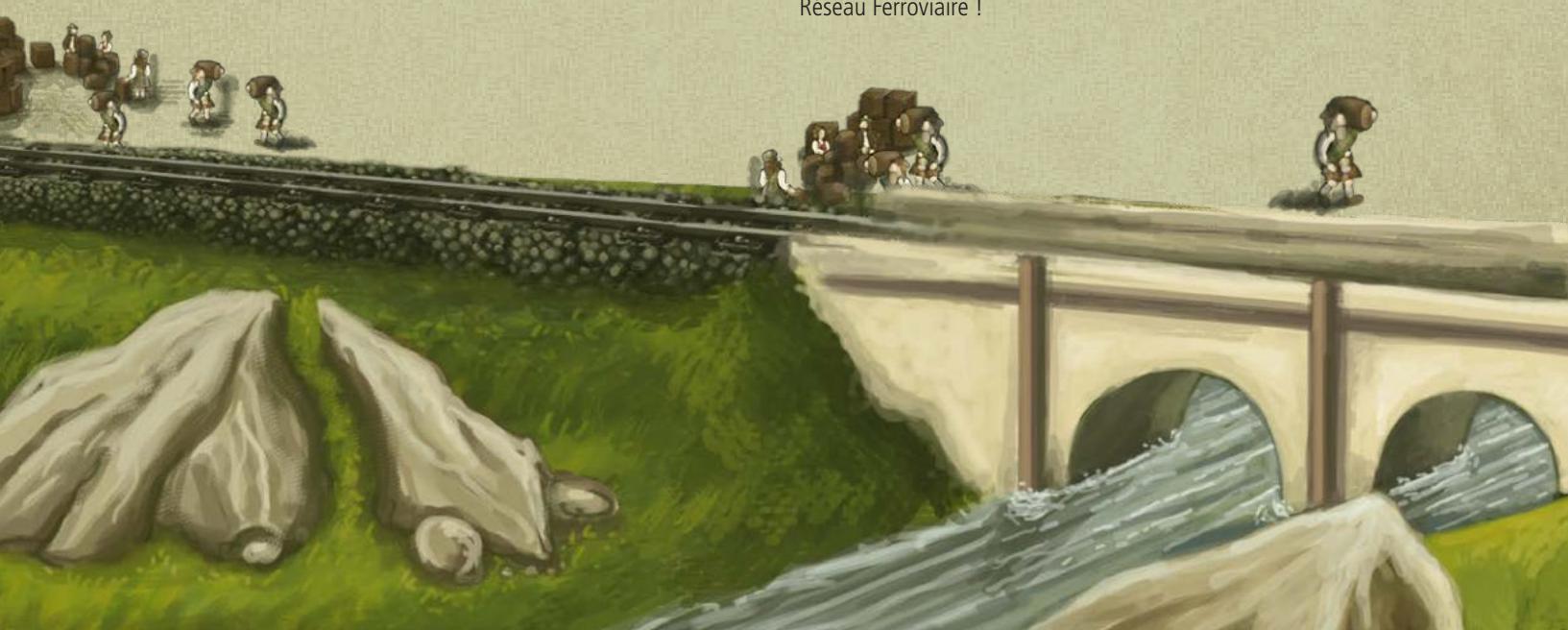
Livraison

Après avoir livré un lieu (et gagné son bonus de Livraison), défaussez sa tuile bonus de Livraison. Par conséquent, vous ne pouvez livrer chaque lieu qu'une seule fois par partie.

Vous marquez 10/8/6/4/2 PV pour avoir réclamé un Jalon lors des manches 1/2/3/4/5. De cette façon, vous êtes récompensé pour avoir réclamé un Jalon le plus tôt possible dans la partie sans vraiment être en compétition avec qui que ce soit pour les Jalons.

Décompte final des Points

Déduisez 30 PV de votre score final si vous avez joué avec le Plateau Réseau Ferroviaire !



Variantes

7.1 Prix de Départ du Marché Aléatoires

Cette variante fait débuter les prix du Marché à différentes valeurs.

Lors de la mise en place, après avoir placé les marqueurs de Prix sur le Plateau Marché, lancez le dé de Prix pour chaque type de Marchandise. En fonction du résultat :

- +1 ou -1, laissez le marqueur de Prix à son emplacement habituel
- +2 ou +3, montez le marqueur de Prix d'une case
- -2 ou -3, descendez le marqueur de Prix d'une case

1-3	-2/-3	+1	+2/+3
4-6	1↓	0	1↑

7.2 Autres méthodes de décompte des points pour l'Exportation et les Colonies dans une partie à 2 joueurs

Les 2 méthodes de décompte des points suivantes encouragent la compétition en permettant aux joueurs de rester compétitifs dans le décompte des Exportations et des Colonies même si un joueur a une avance significative.

7.2.1 Décompte des points des Exportations

Le joueur qui a rempli le plus de contrats d'Exportation gagne 8 PV normalement.

Le second joueur gagne **4 PV** s'il a rempli exactement **un Contrat d'Exportation de moins**, et 0 PV sinon. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent 4 PV normalement.

7.2.2 Décompte des points pour les Colonies

Le joueur ayant le plus de Colonies à portée d'Expédition gagne 12 PV normalement.

Le second joueur gagne **6 PV** s'il a **1 ou 2 Colonies à portée d'Expédition en moins**, et 0 PV sinon. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent 6 PV normalement.

7.3 Utilisation des Jalons sans le Module Train complet

Ces variantes permettent aux joueurs d'ajouter une compétition pour les points des Jalons sans ajouter toute la complexité du module Train.

Comme d'habitude, placer 4 tuiles Jalon sur le Plateau Réseau Ferroviaire pendant la mise en place et en faire le décompte en fin de partie (voir 5.4.5 Décompte final des Points).

Dans les deux variantes suivantes, les tuiles bonus de Livraison, les Trains et les Gares sont retirés du jeu.

7.3.1 Utilisation des Jalons sans le module Train

- Chaque joueur place ses 4 marqueurs Jalon à côté de son Plateau Joueur.
- Les joueurs paient £5 pour réclamer un Jalon.

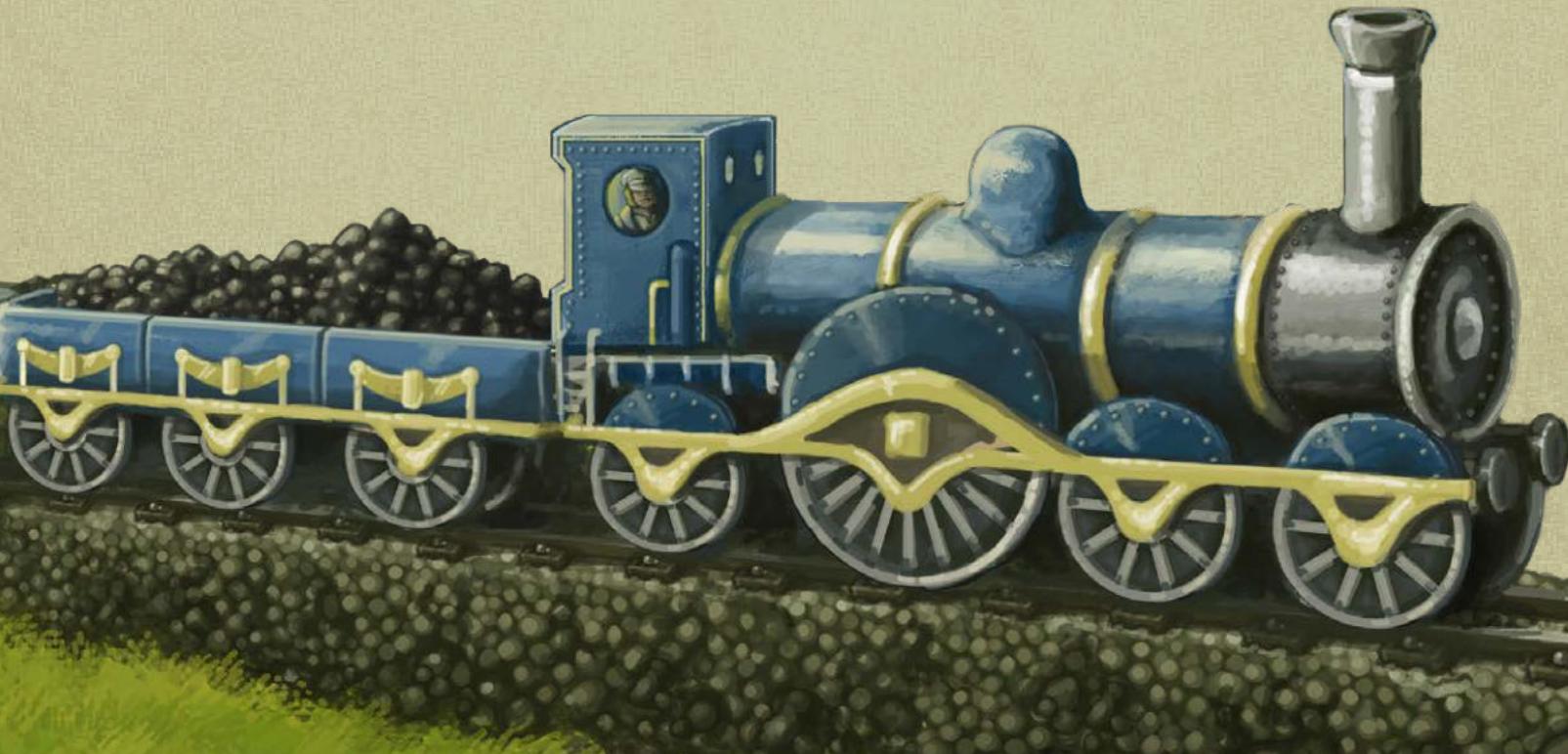
7.3.2 Utilisation des Jalons avec un Module Train simplifié

- Chaque joueur place 1 de ses marqueurs Jalon à côté des tuiles de Score des manches 1 à 4.
- Utiliser le côté 3/4 joueurs du Plateau Réseau Ferroviaire.
- Placer 1 tuile Demande à côté de chaque Jalon pendant la mise en place et placer 4 tuiles Demande face visible sur la Zone des futures tuiles Demande.
- Pour réclamer un Jalon, vous devez livrer les Marchandises indiquées sur la tuile Demande située à côté. Vous gagnez alors £15, prenez votre marqueur Jalon à côté de la tuile de Score de la manche en cours (ou d'une manche précédente) et placez le sur le Jalon réclamé. À la fin de chaque manche, remplacez toutes les tuiles Demande à côté des Jalons par des tuiles de la Zone des futures tuiles Demande et réapprovisionnez-la normalement.

7.4 Variantes Enchère des Clans

En plus de l'Enchère des Clans proposée dans le jeu de base, vous pouvez explorer d'autres variantes sur :

karma-games.com/clans-variants



8.1 Récompenses



1. Le plus grand nombre d'unités sur le Plateau de Jeu
2. Le plus grand nombre de Marchandises d'importation d'un même type
3. Le plus de Gloire
4. Le plus d'argent en réserve

5. Le plus grand nombre d'unités dans une même Colonie
6. Le plus grand nombre de Marchandises de base en stock
7. Le plus grand nombre de Produits transformés en stock
8. Le plus grand nombre d'unités le long des rivières
9. Le plus grand nombre d'unités adjacentes à des lochs (les unités sur les cases lochs comptent également pour cet objectif)

8.2 Jalons

Note : Toutes les conditions mentionnées sont des conditions minimales.



1. 6 Marchandises importées rares d'un même type sur les contrats d'Exportation remplis
2. 3 tuiles Port réclamées
3. Toute combinaison de 5 fabriques déployées (Fromageries, Boulangeries et/ou Distilleries)
4. 7 Marchandises de base en stock
5. Tous les Ouvriers déployés
6. 7 Améliorations

Rappel : Les Améliorations de technologie comptent chacune pour 1.

8. 2 types d'unités non-Ouvriers, avec trois unités de chaque type déployées
9. Une unité de chaque type déployée (tous les Ouvriers déployés sont considérés comme d'un seul type, voir 4.6)
10. 15 unités déployées
11. Une Colonie avec 6 unités
12. 8 unités le long des rivières
13. 5 cases avec vos unités en ligne droite
14. 2 Contrats d'Exportation remplis avec au moins 3 houblons chacun
15. 5 types de Marchandises et/ou Viandes exportées sur des Contrats d'Exportation remplis
16. 2 Contrats d'Exportation remplis sans bonus direct d'exportation

7. 2 triangles de 3 cases avec vos unités dans 2 Colonies différentes

8.3 Bonus de Livraison



- Gagnez £10 et jusqu'à 2 cases gratuites adjacentes.
- Développez-vous en plaçant 1 Champ sans payer le coût de l'unité (ne payer que pour la case).
- Gagnez £15, une Action bonus, et placez une tuile Ville sur une case vide à votre portée, qui est maintenant bloquée pour le reste de la partie. Utilisez le verso d'une tuile Bonus Port inutilisée comme tuile Ville.
- Sauvez 2 cases pour vous Développer en plaçant une unité qui ne soit pas un Champ sans en payer le coût (ne payez que la case). Gagnez une Amélioration. Ceci ne peut pas être combiné avec une portée d'Expédition.
- Annulez 3 Améliorations pour gagner 2 Produits transformés et 2 Marchandises de base (vous ne pouvez pas renvoyer un Marchand du Marché). Le retournement d'une Amélioration de technologie compte pour 1 annulation, mais ne rapporte pas d'argent.
- Déplacez 2 marqueurs de Prix différents d'une case chacun et gagnez £15.
- Renvoyez une Distillerie vers votre Plateau Joueur et payez £5 pour gagner une Marchandise de chaque type.
- Défaussez le Contrat d'Exportation du dessus de votre Caisse Exportation pour en prendre un du Plateau des Exportations sans payer/gagner d'argent. Gagnez 1 Produit transformé et 1 Marchandise de base.
- Renvoyez une Fromagerie, une Boulangerie ou une Distillerie vers votre Plateau Joueur pour gagner 2 de chaque Marchandise de base.
- Transformez immédiatement jusqu'à 4 Marchandises de base (aucune fabrique n'est nécessaire). * Le Clan Fraser peut transformer de la Laine en Kilts s'il y a de la place sur sa tuile.
- Gagnez 1 Produit transformé et une Action bonus. Pendant celle-ci, vous pouvez placer votre marqueur Bonus Port sur n'importe quelle tuile Bonus Port non utilisée (même hors de portée) et gagner son Bonus.
- Renvoyez 1 animal vers votre Plateau Joueur et gagnez £25.
- Défaussez 2 Whiskys pour gagner £40.
- Gagnez £10 et déplacez deux fois une de vos unités sur une case adjacente (même unité ou unités différentes). Voir 4.4 Déplacer des Unités sur le Plateau de Jeu.
- Gagnez 1 Produit transformé, 1 case gratuite et une Action bonus.
- Gagnez £15 et vous pouvez prendre un Contrat d'Exportation (au coût normal). Si vous en avez déjà un ou plusieurs, placez le nouveau

Contrat d'Exportation par-dessus. Vous devez d'abord remplir le Contrat d'Exportation du dessus. Le Clan Buchanan peut placer 1 Contrat d'Exportation sur chacune de ses 2 Caisse d'Exportation en utilisant ce bonus.

- Gagnez £15 et un bonus Bâtiment.
- Gagnez 2 Améliorations et £5.
- Placez un Marchand disponible sur n'importe quelle case vide (même hors de portée), payez le coût de la case pour la réserver et gagnez £15. Le Marchand n'est pas une unité, et vous ne possédez pas la case pour le décompte des tuiles de Score, les Jalons, ou le Développement. Lorsque vous y déployez plus tard une unité (qui doit être à portée), ne payez pas le coût du terrain et récupérez le Marchand dans votre stock.

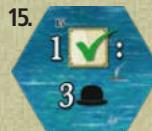
Les bonus de Livraison 20, 21 et 22 comptent comme des actions Commerce normales. Les Clans Stewart et Douglas bénéficient de leurs avantages habituels, et la tuile Bonus Port n°6 fonctionne.

- Effectuez une action Commerce pour vendre jusqu'à 4 unités d'un type de Marchandise et gagnez £6 supplémentaires par unité vendue.
- Placez 3 Marchands dans une même zone d'achat ou de vente sur le Plateau Marché sans acheter ni vendre de Marchandises pour gagner £20. Déplacez le marqueur de Prix en conséquence.
- Placez 2 Marchands sur le Plateau Marché pour "acheter" gratuitement 2 Marchandises (identiques ou différentes) et utiliser immédiatement ces 2 Marchandises pour remplir un Contrat d'Exportation. Déplacez les marqueurs de Prix en conséquence.

Les bonus de Livraison 22, 23 et 24 comptent comme des actions Remplir un Contrat d'Exportation. Le Clan Buchanan peut remplir 2 Contrats d'Exportation normalement, mais ne peut appliquer le bonus de Livraison qu'à 1 seul.

- Remplissez un Contrat d'Exportation (en payant les Marchandises normalement) et gagnez £6 par Coton, Tabac et Sucre de canne sur ce Contrat d'Exportation.
- Renvoyez 1 Champ vers votre Plateau Joueur pour remplir un Contrat d'Exportation dans votre Caisse d'Exportation sans payer les Marchandises ou la Viande nécessaires.

8.4 Tuiles Bonus Port



10. Ignorez 1 Produit transformé requis lorsque vous remplissez un Contrat d'Exportation.
11. Déployez gratuitement un animal sur la même case qu'un autre de vos animaux.
12. Échangez gratuitement 1 de vos Fromageries, Boulangeries ou Distilleries du Plateau de Jeu avec 1 de vos Champs de votre Plateau Joueur.
13. Soit vous payez £10 pour gagner 2 Améliorations de Technologie, soit vous gagnez 4 points de Gloire.
14. Défaissez 4 Produits transformés pour gagner £50.
15. Si vous avez rempli au moins 1 Contrat d'Exportation, gagnez 3 Améliorations Engager un Marchand. Comme pour l'Action bonus Amélioration, vous pouvez reprendre un Marchand sur le Marché au lieu d'en engager un nouveau.

Note : Les tuiles Bonus Port 16 et 17 offrent chacune des options alternatives selon que l'on joue avec le module Train ou non. Utilisez le bonus du bas lorsque vous jouez avec le module Train ; sinon utilisez le bonus du haut. Utilisez une Tuile de recouvrement Port pour cacher la moitié qui ne correspond pas à votre partie.

16. **Sans Train** : 2x : Déplacer n'importe laquelle de vos unités sur une case adjacente (même unité ou unités différentes). Voir 4.4 Déplacer des Unités sur le Plateau de Jeu. **Avec Train** : Payez 1 Produit transformé ou 2 Marchandises de bases en moins lors d'une livraison par Train.
17. **Sans Train** : Déplacez une Fromagerie, une Boulangerie ou une Distillerie gratuitement (ne payez que la case). **Avec Train** : Prenez votre marqueur le plus à gauche de la piste de Livraison. Si c'est votre Gare, vous devez la placer immédiatement (voir Gare à la page 6).
18. Payez £25 pour remplir un Contrat d'Exportation sans payer de Marchandises ou de Viande.

8.5 Tuiles de Score



10. Gagnez 4 points de Gloire par paire de vos animaux sur des cases voisines (ou sur la même case). Les animaux peuvent être de types différents.
11. Gagnez 2 points de Gloire pour chacun de vos Marchands sur le Plateau Marché.
12. Gagnez 3 points de Gloire par type de Marchandises différent que vous avez en stock.
13. Gagnez 3 points de Gloire par paire d'unités voisines formant une chaîne de production (c'est-à-dire : Vache + Fromagerie, Champ + Boulangerie, Champ + Distillerie, ou Mouton + Fabricant de Kilts). 1 Champ produit 2 Céréales, il peut donc être utilisé pour 2 paires (voire 3 paires pour le Clan Gordon).

14. Gagnez 3 points de Gloire pour chaque lot de 2 de vos unités sur des cases du loch central ou qui lui sont adjacentes. Les unités elles-mêmes n'ont pas besoin d'être adjacentes les unes aux autres.
15. Gagnez 2 points de Gloire pour chacune de vos unités sur une case terrestre qui n'est pas adjacente à une case loch.
16. Gagnez 3 points de Gloire pour chaque type d'unité différent que vous avez dans une même Colonie.
17. Gagnez 4 points de Gloire pour chaque paire de vos unités adjacentes du même type sur des cases séparées par une rivière.
18. Gagnez 3 points de Gloire pour chaque Colonie d'exactement 2 unités.

8.6 Clans



En tant que l'un des clans médiévaux les plus puissants d'Écosse, le Clan Douglas était profondément impliqué dans le commerce, le négoce et la distribution de Marchandises. Vous êtes spécialisé dans le commerce de gros.

Au début de la partie, remettez 1 de vos Marchands de départ dans la boîte.

Commerce de Gros : Chacun de vos Marchands peut échanger jusqu'à 2 Marchandises du même type en une seule transaction. Lorsque vous placez un Marchand, ajustez le marqueur de Prix en fonction du nombre de Marchands placés, et non du nombre de Marchandises échangées. Lorsque vous achetez ou vendez un type de Marchandise, vous gagnez £2 par paire de Marchandises échangées (lors de l'achat, vous recevez l'argent après avoir payé les Marchandises).

Exemple : Vous souhaitez acheter 3 unités de Whisky au prix de £10. Vous placez 2 Marchands sur le Plateau Marché. Ensuite, vous payez £30 pour les 3 unités comme d'habitude, mais vous ne montez le marqueur de prix que de 2 cases (un par Marchand utilisé). Vous gagnez maintenant £2 pour une paire de Whisky que vous avez achetée.

Bonus de Voisinage : Vous pouvez acheter jusqu'à 4 Marchandises grâce au bonus de Voisinage, quel que soit le nombre de joueurs.

Stratégie : Exploitez le bonus de Voisinage et les Marchés de Producteurs pour maximiser vos profits.



Les territoires du Clan Fraser offraient un accès à la laine et aux voies navigables, soutenant ainsi la production textile et l'activité économique dans le nord-est de l'Écosse. À mesure que la production textile mécanisée progresse, le coton importé commence à remplacer la laine et le lin traditionnels dans la production de tissus, ce qui entraîne un excès de laine.

Fabricants de Kilts : Traitez jusqu'à 2 de vos Ouvriers (chacun voisin d'un Mouton différent) comme des Fabricants de Kilts.

Phase de Production : Chaque Fabricant de Kilts peut transformer 1 Laine en 1 Kilt en plus de générer de l'argent normalement. Pour cela, placez une Laine de votre stock sur votre tuile Clan - elle compte désormais comme un Kilt et n'est plus considérée comme de la Laine. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 Kilts à la fois.

Produits Transformés Polyvalents : Pendant la Phase d'action, vous pouvez défausser un Kilt comme s'il s'agissait de n'importe quel type de Produit transformé (par exemple : Fromage, Whisky ou Pain). Lorsque vous défaussez un Kilt, renvoyez la Laine de votre tuile Clan vers la réserve commune (et non dans votre réserve personnelle).

Avantages en termes de décompte de points : Les Kilts comptent comme un Produit transformé unique à toutes fins de décompte (tuiles de Score, Jalons, Récompenses, etc.). Un Fabricant de Kilts et son Mouton voisin forment une chaîne de production, ce qui les rend éligibles à la tuile de Score n°13. Les Fabricants de Kilts comptent toujours comme des Ouvriers, et non comme des fabriques, pour tous les effets du jeu.

Bonus d'importation de Coton : Chaque fois que votre total de Coton importé atteint ou dépasse un multiple de 4, gagnez 2 Laines.



Stratégie : Pour vos premiers Contrats d'Exportation, donnez la priorité à ceux contenant du Coton de manière à déclencher des bonus de Laine.





Les terres ancestrales du Clan Gordon, dans le comté d'Aberdeen, ont été au cœur des progrès de l'agriculture pendant la révolution industrielle. Des innovations telles que la batteuse et la moissonneuse-lieuse combinée de James F. Gordon ont révolutionné la production céréalière, améliorant l'efficacité et la productivité.

Vos Champs ont un coût de £15 au lieu de £18 et produisent 1 Céréale supplémentaire pendant la phase de Production.

Silos : Sur votre tuile Clan, vous disposez de 3 emplacements pour les Céréales, appelés Silos. Chaque Silo peut contenir jusqu'à 1 Céréale. Pendant la phase de Production, vous pouvez placer des Céréales que vous venez de produire sur n'importe lequel de vos Silos vides. Comme action, vous pouvez défausser 1 Céréale d'un de vos Silos pour gagner les bonus suivants :

- Silo 1 : gagnez une Case gratuite.
- Silo 2 : gagnez une Action bonus Amélioration.
- Silo 3 : gagnez 1 Laine ou 1 Lait.

Les Céréales dans vos Silos comptent comme étant dans votre réserve. Vous pouvez retirer une Céréale d'un de vos Silos à tout moment et la remettre dans votre réserve habituelle comme action gratuite.

Stratégie : Privilégiez la production de Céréales pour alimenter vos Silos et investissez dans des fabriques.



Les terres du Clan MacFarlane près du Loch Lomond sont reliées au canal de Forth et Clyde, ce qui facilite le commerce et l'industrie dans les Highlands occidentales.

Vous commencez avec la Traversée de Rivière et 2 Améliorations Marchand.

Canaux (un type spécial de portée) : Toutes les cases le long d'une rivière à laquelle vous avez une unité adjacente sont considérées comme étant à votre Portée (pour se Développer et relier les Colonies).

Lorsque vous déployez une unité le long d'une rivière, vous pouvez déclencher le bonus de Voisinage et/ou le Marché de Producteurs respectivement pour chaque unité d'un autre joueur/tuile le long de la même rivière.

Votre portée spéciale le long des rivières ne s'étend pas aux cases de Chute d'Eau (où la rivière prend sa source dans une montagne).

Vos capacités Canaux requièrent que votre Expédition soit au moins au niveau Traversée de Rivière (la Tuile bonus de Livraison n°5 peut réduire votre nombre d'Améliorations).

Note : Votre portée Canaux ne se combine pas avec votre portée d'Expédition à travers les lochs.

Exemple : Vous avez une Vache (A) le long de la rivière. Vous pouvez déployer une Boulangerie (B) grâce à votre portée Canaux. De plus, le déploiement de la Boulangerie déclenche un bonus de Voisinage avec la Fromagerie (C) de votre adversaire et le Marché des Producteurs (D), car ils sont tous deux situés le long de la même rivière. Vous pouvez profiter de ces deux bonus de Commerce dans l'ordre que vous souhaitez !

Stratégie : Déployez vos Ouvriers de départ le long des plus longues rivières et profitez des bonus de Voisinage et des Marchés de Producteurs aussi souvent que possible.





Avec une forte présence historique dans les régions de pâturage, le Clan MacGregor s'est appuyé sur l'agriculture et l'élevage dans les Highlands Écossais.

Vous commencez avec la Traversée de Rivière.

Troupeaux : Un Troupeau est constitué de 2 ou plus de vos Moutons sur des cases adjacentes. Cependant, 2 Moutons sur la même case ne forment pas un Troupeau.

Action Pâturage (un type spécial d'action se Développer) :

- Déployer une unité :** Déployez n'importe quelle unité non animale sur la même case qu'un Mouton faisant partie d'un Troupeau. Vous ne payez pas le coût du terrain. Vous ne pouvez pas déployer d'unité sur une case Mouton si cette case contient déjà 2 unités.
- Déplacer le Mouton :** Déplacez ce Mouton vers n'importe quelle case de prairie inoccupée adjacente à un autre Mouton du même troupeau. Vous ne payez pas le coût du terrain pour ce déplacement. Vous pouvez traverser les rivières si votre Expédition est au moins au niveau Traversée de Rivière (la Tuile bonus de Livraison n°5 peut réduire votre nombre d'Améliorations).

Note : Le bonus de Voisinage/Marché de Producteurs n'est déclenché que par l'unité déployée, pas par les unités déplacées.

Restriction : Si vous ne pouvez pas déplacer le Mouton vers une case légale lors de l'étape 2, vous ne pouvez pas effectuer l'action Pâturage.

Bonus de vente de Moutons : À la fin de la phase de Production (après avoir produit de la Laine), vous pouvez remettre 1 Mouton sur votre Plateau Joueur pour gagner £15.

Stratégie : Votre Troupeau a besoin d'espace, privilégiez donc les zones avec peu ou pas de lochs.



Charles Macintosh, du Clan Mackintosh, a participé à la mise au point du **Haut Fourneau**, une avancée importante dans l'industrie du fer.

Hauts Fourneaux : Chacun de vos Ouvriers fait thématiquement également fonctionner un Haut Fourneau. Lorsque de nouvelles fabriques apparaissent à proximité, elles créent une demande pour des matériaux transformés, ce qui augmente vos revenus.

Chaque fois que vous ou un autre joueur déployez un Ouvrier ou une fabrique (Fromagerie, Boulangerie ou Distillerie), vous gagnez £3 si au moins un de vos Ouvriers est adjacent à cette unité. Ceci s'applique également à vos Ouvriers de départ. Vous recevez ce bonus **après** avoir payé pour l'action se Développer.

Stratégie : Privilégiez le déploiement de vos Ouvriers.



Basé dans les Hébrides Extérieures, le Clan MacLeod a des liens étroits avec le commerce maritime et la construction navale, des industries essentielles pour leurs territoires côtiers.

Vous commencez avec la Traversée de Rivière.

Chantiers Navals Privés : Lors de la mise en place, en plus de votre tuile de Départ, vous recevez quatre tuiles Bonus Port aléatoires et inutilisées, placées face visible. Elles représentent vos Chantiers Navals Privés. Lors de votre tour, vous pouvez activer un Chantier Naval Privé en tant qu'action gratuite. Lorsque vous le faites, gagnez son Bonus Port et retournez la tuile face cachée pour indiquer que le Chantier Naval Privé ne peut plus être utilisé. Enfin, gagnez un bonus Bâtiment.

Vos Chantiers Navals Privés ne sont pas considérés comme des tuiles Bonus Port pour les effets (par exemple, Jalon n°2).

Limite d'utilisation : Le nombre de Chantiers Navals Privés utilisés ne peut pas dépasser le nombre de tuiles bonus Port utilisées (c'est-à-dire avec un marqueur Bonus Port placé dessus).

Tuile Bonus Port n°9 : Si vous activez la **Tuile Bonus Port n°9** (du jeu de base) en tant que l'un de vos Chantiers Navals Privés, elle vous permet de gagner le bonus de **tout autre Chantier Naval Privé que vous possédez** même si vous l'avez déjà utilisé.

Stratégie: Obtenez rapidement de précieux Ports en début de partie pour déverrouiller vos Chantiers Navals Privés dès que possible.





Connu pour son expertise en matière d'élevage, le Clan MacPherson a joué un rôle clé dans la reproduction de bovin Highland et d'autres types de bétail dans les Highlands Écossais.

Reproduction : Après avoir produit des Marchandises à la fin de la phase de Production, vos animaux peuvent se Reproduire.

Pour chaque type d'animal (Vaches et Moutons), si vous en avez 2 ou plus du même type sur des cases voisines, vous pouvez prendre un animal supplémentaire de ce type (s'il est disponible sur votre Plateau Joueur) et le déployer gratuitement sur la case de l'un des animaux parents.

Ce nouvel animal ne produit pas de Marchandises ce tour-ci puisqu'il s'agit encore d'un veau ou d'un agneau, mais il produira lors des prochaines manches.

Stratégie : Donnez la priorité aux Contrats d'Exportation de Viande le plus tôt possible afin de pouvoir renvoyer des animaux sur votre Plateau Joueur, ce qui vous permettra de continuer à utiliser votre capacité de Reproduction à chaque manche.



Les territoires historiques du Clan Sinclair se sont croisés avec les lignes de chemin de fer du XIX^e siècle, et des personnages comme Robert Sinclair ont contribué au développement du chemin de fer. Vous excellez dans le développement ferroviaire, qui vous permet de vous déplacer efficacement à travers le paysage.

Vous commencez avec la Traversée de Rivière mais **ne pouvez pas améliorer** (ou réduire) votre niveau d'Expédition.

Portée Ferroviaire : Lorsque vous vous développez, vous pouvez sauter des cases qui sont soit vides, soit occupées par des unités d'autres joueurs :

1. Sauter des Cases Terrestres

- Payez £2 pour sauter exactement une case terrestre (il n'est pas nécessaire que ce soit en ligne droite). Vous pouvez traverser une rivière en faisant cela.
- Après avoir sauté, gagnez un bonus d'Amélioration.
- Cette capacité ne peut pas être utilisée pour se Développer sur une case qui est déjà à votre portée normale.

2. Sauter des cases Loch

- Sautez n'importe quel nombre de cases loch, en payant £2 par case loch sautée.
- Vous pouvez également vous servir de cette capacité pour utiliser un Bonus Port (comme une action gratuite normale).

Exemple : Le Clan Sinclair (rouge) peut utiliser sa portée Ferroviaire pour sauter 1 case terrestre afin de déployer une unité en A1 ou A2 en dépensant £2, puis bénéficier de son bonus d'Amélioration. Alternativement, il peut dépenser £4 pour sauter deux cases loch et déployer une unité en A3.

Restrictions : Vous ne pouvez pas combiner les deux capacités (en sautant des terres et des lochs) pour augmenter votre portée ou pour déployer une unité.

Décompte des points pour les Colonies : Toutes vos unités situées à moins de 2 cases les unes des autres (pas nécessairement en ligne droite) sont considérées comme étant connectées pour le décompte des points.

Rappel sur le bonus Amélioration : L'Action bonus Amélioration peut être utilisée pour récupérer un Marchand sur le Marché au lieu d'en engager un nouveau. Le bonus Amélioration provenant de la capacité de ce Clan fait partie de l'action se Développer- vous devez prendre ou abandonner le bonus Amélioration avant d'utiliser le bonus Bâtiment, le bonus de Voisinage ou le Marché de Producteurs.

Stratégie : Perturbez les plans de vos adversaires sur le Plateau de Jeu et profitez du bonus de Voisinage et du Marché de Producteurs.



Iconographie

Unités

	Unité personnelle / Unité quelconque / Unité adverse
	Unité personnelle gratuite
	Vous / Adversaire
	Mêmes unités sur la carte
	Différentes unités sur la carte

Icones du Plateau de Jeu

	Case inéligible
	Case loch
	Loch central
	Rivière
	Case gratuite - Le joueur peut effectuer une action se Développer sans payer le coût de la case.
	Adjacentes - Les cases sont adjacentes et peuvent être séparées par des rivières.
	Voisines - Les cases sont adjacentes et il ne peut y avoir de rivières entre elles.
	Une ou plusieurs cases
	Une Colonie
	Forme spécifique - Les cases doivent avoir la forme indiquée par la ligne.
	Portée d'Expédition - Les unités des joueurs sont atteignables grâce à leur niveau d'Expédition.
	Bonus de Voisinage / Marché de Producteurs

Déploiement d'Unité

	Déplacer l'unité
	Déployer l'unité
	Retirer l'unité - Renvoyez l'unité sur votre Plateau Joueur.
	Sauter une case - Sauter des cases qui sont vides ou occupées (pas nécessairement en ligne droite).

Icones Génériques

	Action
	Production
	Transformation de Marchandises
	Amélioration
	Expédition

Icones Numériques

	Montant à payer / à recevoir
	Montant exact

Plateau Réseau Ferroviaire

	Train Disponible
	Train Utilisé
	Utilisé
	Manipuler les prix du Marché
	Tuile Bonus Port inutilisée
	Tuile Bonus Port utilisée

Décompte des Points

	Point de Gloire
	Décompte final des Points
	Décompte des Jalons et des Livraisons
	Renvoyez dans la boîte
	Ne pas/ignorer

-A B Défaussez A pour obtenir B

Juma Al-Joujou

Clans of Caledonia INDUSTRIA



Livret de Règles de l'Automa

Contenu



22 Cartes
Action Automa



10 Cartes Aide
de Jeu Automa



4 Cartes
Jalon



9 Cartes Récompense



1 Livret de Règles
de l'Automa

1. Contenu

2. Mise en Place

3. Phase de Préparation

4. Phase d'Action

4.1 Utiliser un Bonus Port

4.2 Cartes Action et Cartes de Soutien

4.3 Icônes d'Action

5. Phase de Production

6. Phase de Score

7. Décompte final des Points

7.1 Décompte des points de Gloire, de l'Argent et des Marchandises

7.2 Décompte des points des Exportations

7.3 Décompte des points pour les Colonies

8. Modules d'Extension

8.1 Récompenses

8.2 Plateau Réseau Ferroviaire

9. Iconographie

9.1 Icônes

9.2 Aperçu du tour de l'Automa

Introduction

Clans of Caledonia: Industria Automa a été conçu pour compléter la variante solo "Obtenir le Score le plus élevé possible" du jeu de base. Son objectif est de fournir au joueur une expérience similaire à celle d'une partie en multijoueur. Nous nous sommes donc attachés à reproduire toutes les interactions intéressantes et avons supprimé tout ce qui, selon nous, rendrait l'Automa inutilement complexe sans enrichir l'expérience. Les Cartes Aide de Jeu Automa vous rappellent la mise en place et les principales règles de l'Automa.

L'Automa peut être utilisé avec n'importe quelle combinaison de modules d'extension. Certains modules requièrent des règles modifiées pour l'Automa, qui sont décrites dans ce livret de règles. Tous les autres modules peuvent être utilisés sans modifications.

Les règles suivantes considèrent que l'Automa est en compétition avec un seul joueur humain. Cependant, il peut également être utilisé dans des parties avec 2 ou 3 joueurs humains. Dans ce cas, des ajustements mineurs sont nécessaires pour les modules Récompense et Train.

Les changements majeurs pour l'Automa sont :

- L'Automa gère l'argent, mais n'a jamais de Marchandises dans sa réserve.
- Il peut remplir des contrats, mais utilise pour cela de l'argent au lieu de Marchandises.
- Il gagne toujours un bonus monétaire fixe lorsqu'il effectue l'action Commerce, qu'il utilise le bonus de Voisinage ou le Marché de Producteurs.
- Lors de la phase de Production, il reçoit de l'argent supplémentaire au lieu de Marchandises.
- L'Automa ne participe pas à la phase de Score, mais gagne un montant fixe de points de Gloire par niveau de difficulté à la fin de la partie.



L'Automa gagne généralement beaucoup plus d'argent que le joueur, ce dont il a besoin pour remplir des contrats.



Autres Langues



Tutoriel Vidéo



Application Aide Solo



Mise en Place

L'Automa utilise un Plateau Joueur avec les mêmes unités et jetons que d'habitude.

Suivez la mise en place habituelle selon le nombre de joueurs (1 Automa compte pour 1 joueur), avec les modifications suivantes :

1. Sélection des Clans : l'Automa n'a pas de Clan. Vous choisissez entre deux paires de tuiles Clan et de tuiles de Départ.



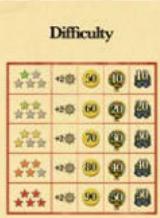
2. Plateau Joueur de l'Automa : Lancez le **Dé Marchandises** et placez le **Jeton Gloire de l'Automa** au-dessus de la colonne du Plateau Joueur où se trouve l'unité qui produit cette Marchandise.



3. Préparez le paquet de cartes Automa :

- Triez toutes les cartes Action Automa selon le **chiffre romain** représenté dans leur coin supérieur gauche en 5 paquets de cartes face visible. Ce chiffre indique la manche au cours de laquelle ces cartes sont ajoutées au **paquet de cartes Automa**.
- Mélangez le **paquet avec le chiffre romain I** et placez-le face cachée à côté du Plateau Joueur de l'Automa.
- Placez une pièce de £10 sur chaque paquet portant les chiffres romains II à V.

4. Niveau de difficulté : Choisissez votre niveau de difficulté en plaçant un marqueur Jalon Automa sur la ligne correspondante de la carte de Difficulté Automa. L'Automa gagne l'argent indiqué pour le niveau de difficulté choisi et +2 Expédition (niveau 1-loch). Placez la carte de Difficulté Automa avec le marqueur Jalon à côté du Plateau des Exportations.



5. Marchés de Producteurs : Si vous souhaitez jouer avec les Marchés de Producteurs, vous choisissez où placer 2 Marchés de Producteurs sur les modules de Terrain A & C ou B & D. Lorsque vous déployez vos propres Ouvriers de départ, il doit y avoir au moins 2 cases entre votre Ouvrier de départ et n'importe quel Marché de Producteurs. Cette règle ne s'applique pas aux Ouvriers de départ de l'Automa.

6. Ouvriers de départ de l'Automa : Avant que vous ne déployiez vos Ouvriers, l'Automa déploie **1 Ouvrier dans chacun des 4 modules de Terrain (A-D)**. Il paie le coût de déploiement de ces Ouvriers en utilisant son argent de départ comme d'habitude (case plus coût des Ouvriers).

Pour chaque module de Terrain, lancez le **dé Prix**.



Un "+" déploie l'Ouvrier près du loch central ; un "-" déploie l'Ouvrier près du Port. Cependant, une fois qu'un "+" ou un "-" a été obtenu deux fois, les Ouvriers restants de l'Automa seront déployés de façon à ce qu'il déploie 2 Ouvriers près des **Ports** et 2 Ouvriers près du **loch central** (plus précisément, les cases contenant les roches montrant la lettre du module).



L'Automa choisit une case spécifique dans chaque module de Terrain avec les critères suivants par ordre d'importance :

- Un coût de case de maximum 2
- Le plus proche du Port ou du loch central, comme déterminé précédemment
- (uniquement pour les Ports) À portée d'Expédition du Port
- La case la moins chère
- Choisir au hasard

Note : Tout Ouvrier à portée d'un Port l'utilise immédiatement - placez le marqueur bonus Port de l'Automa sur la tuile bonus Port, et il reçoit £10 au lieu du bonus Port indiqué.

7. Ordre du tour : L'Automa est dernier au tour 1. Les manches suivantes se déroulent dans l'ordre du bonus "Passer" comme d'habitude.

Une fois la mise en place de l'Automa terminée, vous déployez vos 2 Ouvriers de départ.

Phase de Préparation

(Manches 2 à 5)

Pendant la Phase de Préparation des manches 2 à 5, ajoutez la pièce de £10 présente au-dessus des nouvelles cartes de l'Automa (avec le chiffre romain correspondant au numéro de la manche en cours) à sa réserve d'argent et mélangez les cartes dans le paquet de cartes Automa avec toutes les cartes restantes des manches précédentes.

Phase d'Action

4.1 Utiliser un Bonus Port

L'Automa utilise toujours un Port dès que sa portée lui permet de l'atteindre. Lorsqu'il le fait, il place son marqueur sur le Port et reçoit £10 au lieu du Bonus Port indiqué.

4.2 Cartes Action et Cartes de Soutien

Au début de chaque tour de l'Automa, piochez 1 carte du paquet de cartes Automa et placez-la face visible sur la table.

Cette carte est appelée la **Carte Action**.

Ne regardez que la partie supérieure de cette carte ; elle représente de 1 à 4 **Icônes d'Action**.

L'Automa tente d'effectuer l'action la plus à gauche. Si cela n'est pas possible (par exemple : il n'a pas assez d'argent ou ne peut pas répondre aux exigences de cette action), il effectuera l'action représentée en deuxième position en partant de la gauche, et ainsi de suite. Si l'Automa **ne peut effectuer aucune action** indiquée sur la carte Action, il **Passé** et reçoit le bonus "Passer".

6 icônes d'action différentes peuvent être représentées sur une carte Automa : Passer son Tour, Amélioration de Technologie, Commerce, Contrat d'Exportation, Amélioration et Se Développer.



Lorsque l'Automa tente d'effectuer une action Amélioration ou Se Développer, piochez une nouvelle carte de la pioche de cartes Automa. Cette carte est appelée la **Carte de Soutien**. Placez-la à l'envers, en recouvrant la partie inférieure de la carte Action, de manière à ce que les deux cartes s'alignent comme indiqué. La Carte de Soutien donne des informations supplémentaires sur l'action que l'Automa tente d'effectuer.

Défaussez les cartes Automa une fois qu'elles ont été entièrement résolues.

Lorsque la pile de cartes Automa est épuisée avant la fin d'une manche, mélangez toutes les cartes de la pile de défausse et créez une nouvelle pile.

4.3 Icônes d'Action

4.3.1 Passer son Tour

L'Automa passe simplement ce tour et **ne fait rien**. C'est ensuite au tour du joueur suivant. L'Automa **ne Passe pas** pour autant.

Cependant, si l'Automa effectue l'action Passer son Tour sur une carte Action (pas une carte de Soutien) qui montre l'icône ci-contre, la carte est définitivement **retirée du jeu** et remise dans la boîte de jeu au lieu d'être défaussée.



4.3.2 Amélioration de Technologie

Si l'Automa a **3 Ouvriers ou plus du même type** déployés et non améliorés, alors il paiera £10 pour améliorer la technologie de ce type d'Ouvrier en retournant la tuile Technologie sur son Plateau Joueur.

Si les deux types d'Ouvriers répondent à ce critère, lancez le dé Prix. S'il montre un symbole "+", l'Automa améliore ses Bûcherons ; s'il montre un symbole "-", il améliore ses Mineurs.



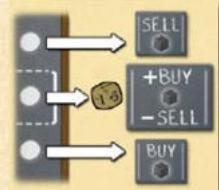
4.3.3 Commerce

L'Automa ne peut effectuer cette Action que s'il possède des **Marchands disponibles** et qu'il n'a pas déjà échangé tous les types de Marchandises.

Lancez les **dés Marchandises** et **Prix**. L'Automa **échange** la Marchandise indiquée sur le **dé Marchandises** dans la quantité indiquée sur le **dé Prix** (dans la limite de ses Marchands disponibles). Si l'Automa a **déjà échangé** la marchandise indiquée, il **relance alors le dé Marchandises** jusqu'à ce qu'il indique une Marchandise qu'il n'a pas encore échangée lors de ce tour.

Si la **fourchette de prix** de la Marchandise échangée se situe dans la :

- **Fourchette de prix supérieure** : l'Automa **vend** cette Marchandise
- **Fourchette de prix moyenne** : si le **symbole sur le dé Prix** est "+", l'Automa achète cette Marchandise ; s'il est "-", l'Automa vend cette Marchandise
- **Fourchette de prix inférieure** : l'Automa **achète** cette Marchandise



Lorsqu'il achète ou vend, l'Automa place des Marchands dans la zone correspondante du Plateau Marché, ajuste les marqueurs de Prix comme d'habitude, et gagne exactement **£1 par Marchand** placé. Il ne gagne ni ne paie l'argent réellement indiqué sur le Plateau Marché.



Rappel : L'Automa **n'a jamais de Marchandises** dans sa Réserve. Il ne se défausse donc pas de Marchandises de Base ou Transformées et n'en reçoit pas non plus lors de ses transactions sur le Marché.



4.3.4 Contrat d'Exportation

Si l'Automa a un Contrat d'Exportation dans sa tuile Caisse Exportation, il essaiera de le remplir. Sinon, il essaiera de prendre un nouveau Contrat d'Exportation du Plateau des Exportations.

Remplir un Contrat d'Exportation

L'Automa doit **payer £5** pour chaque Laine et **£10** pour chaque Produit Transformé et unité de Viande pour remplir son Contrat d'Exportation.



L'Automa gagne de **l'argent comme d'habitude** grâce aux Marchandises Importées (le bonus de £1 sur la piste de Score) et tout bonus d'argent indiqué sur le Contrat d'Exportation lui-même. Si le Contrat d'Exportation comporte des Bonus d'Amélioration ou un Bonus se Développer Case Gratuite, l'Automa gagne **£5** pour chacun d'entre eux au lieu de les recevoir.

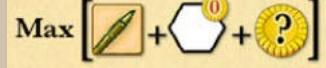


Prendre un Contrat d'Exportation

L'Automa reçoit ou doit payer de l'argent pour prendre un Contrat d'Exportation comme d'habitude, en fonction de la manche en cours.

Il choisit le Contrat d'Exportation qui correspond le mieux aux critères suivants dans cet ordre :

Manches 1, 2 et 3

1. Le Contrat d'Exportation **le moins cher** à remplir - chaque Laine compte pour £5, chaque Produit Transformé et unité de Viande comptent pour £10. 
2. En cas d'égalité, le Contrat d'Exportation présentant le **bonus monétaire total le plus élevé** - en plus de tout bonus monétaire indiqué, les bonus d'Amélioration et de Cases Gratuites valent chacun £5. 

Note : Vous pourriez trouver pratique de trier les Contrats d'Exportation selon les préférences de l'Automa.

3. Si l'égalité persiste, prenez au hasard (les égalités peuvent généralement être résolues en lançant le **dé Prix** - "+/-" pour les égalités de 2 ; "1/2/3" pour les égalités de 3 ; ou utilisez les symboles sur le Plateau des Exportations). 

Manches 4 et 5

1. Le Contrat d'Exportation dont la marchandise Importée est la **plus rare** sur la piste de Score - considérez tous les Contrats d'Exportation sur les Caisse Exportation de tous les joueurs humains comme remplis à cette fin. 

Note : En cas d'égalité le Coton est la plus rare, suivie du Tabac, puis de la Canne à Sucre.

2. En cas d'égalité, le Contrat d'Exportation le plus **cher** à remplir - chaque Laine compte pour £5, chaque Produit Transformé et unité de Viande compte pour £10. 
3. Si l'égalité persiste, prenez au hasard (comme ci-dessus). 

À la manche 5 seulement l'Automa remplit immédiatement un Contrat d'Exportation après l'avoir pris. Par conséquent, il ne prend en compte que les Contrats d'Exportation qu'il peut se permettre (£15 pour le prendre + coût du contrat en lui-même). Il choisit alors celui qu'il peut compléter et qui correspond le mieux aux critères ci-dessus.

4.3.5 Amélioration

Si l'Automa a **entièrement amélioré** les Marchands ou l'Expédition, il doit alors dépenser **£4** pour améliorer l'autre.

Sinon, piochez une carte du paquet de cartes Automa et retournez-la en tant que **carte de Soutien**. L'Automa doit dépenser **£4** pour améliorer l'**icône** représentée en haut au centre de la carte de Soutien.



4.3.6 Se Développer

Piocher une carte du paquet de cartes Automa et la retourner en tant que **carte de Soutien**.

Modules de Terrain

Les zones surlignées en vert indiquent sur quels modules de Terrain l'Automa va tenter de se Développer.



Exemple : Sur la carte Automa représentée, l'Automa essaiera de se Développer sur le module de Terrain A.

Exception pour la manche 5

À la manche 5, l'Automa prend toujours en compte les quatre modules de Terrain et ne se Développe que s'il peut augmenter son nombre total de colonies connectées d'au moins une colonie. Ainsi, "Le plus de Colonies" (voir ci-dessous) est le premier critère de Développement de l'Automa, quelle que soit l'indication de la carte de Soutien. Les autres critères de la carte de Soutien sont ensuite appliqués pour départager les égalités.



Critères de Développement

Important : Tout au long de cette section, l'Automa ne prendra en compte que les combinaisons de cases et d'unités qu'il peut se permettre et pour lesquelles il a les unités disponibles à déployer. Les cases sur lesquelles l'Automa ne peut pas se déployer pour quelque raison que ce soit sont ignorées. Les raisons peuvent être : la case est hors de portée, trop chère, ou aucune unité ne peut être déployée sur ce terrain.

L'Automa se développera sur la case qui répond au critère le plus en haut de la carte de Soutien. Si plusieurs cases correspondent à ce critère de manière égale, appliquez le deuxième critère **à ces cases**, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une seule case soit possible. Si **aucune case ne** correspond au critère, appliquez également le deuxième critère, et ainsi de suite.

Si plusieurs cases correspondent de manière égale aux 4 critères, utilisez le dé Prix pour déterminer au hasard l'une d'entre elles.

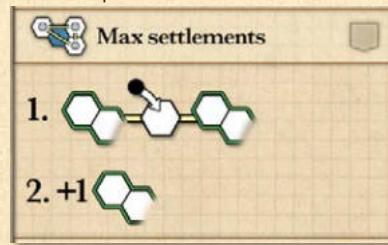
Les critères pouvant figurer sur une carte de Soutien sont les suivants :

• Le plus de Colonies



L'Automa choisit une case pour maximiser son nombre de Colonies. Voici les priorités de l'Automa par ordre décroissant :

1. Il essaie de relier deux groupes de Colonies qui sont Déconnectées.
2. Il essaie d'ajouter une nouvelle Colonie à un groupe de Colonies connectées.



Exemple : Dans cet exemple, l'Automa est censé se Développer dans le module de Terrain D (par une carte de Soutien) où il n'a actuellement que l'unité B. Les unités A et B de l'Automa ne sont pas connectées. Si l'Automa avait un niveau d'Expédition 1-loch, il déployerait l'unité C1 pour relier la Colonie de B à la Colonie de A, même si C1 n'ajoute pas de Colonie à B. Si l'Automa n'avait que le niveau Traversée de rivière, il ne se déployerait pas en C1 car cela ne relierait pas l'unité A à l'ensemble unité B & C1. À la place, il déployerait une unité en C2 puisque c'est la seule case libre dans ce module de Terrain qui ajouterait une Colonie à l'Automa.



• Coûts Minimaux



L'Automa choisit la case la moins chère où il peut déployer une Unité.

• Bonus de Voisinage /

Marchés de Producteurs Maximaux



L'Automa choisit une case où il pourrait échanger le plus de Marchandises grâce au bonus de Voisinage ou au Marché de Producteurs (si vous jouez avec ce module). Comme d'habitude, il ne peut échanger qu'à concurrence du nombre de ses Marchands disponibles.

(Voir ci-dessous la section *Bonus de Voisinage / Marché de Producteurs*)

• Tuile Bonus Port



L'Automa choisit une case qui lui permettrait d'être à portée de la tuile bonus Port qu'il n'a pas encore utilisée dans les modules de Terrain indiqués. Il utilise ensuite le bonus Port et gagne €10.



Si l'Automa a déjà utilisé ce bonus Port, il ne tient pas compte de ce critère de Développement.

Exemple : Lorsqu'il pioche cette carte de Soutien, l'Automa ne prend en compte que les cases du module de Terrain B. Il essaie d'abord d'atteindre une nouvelle tuile bonus Port. Si



plusieurs cases permettent à l'Automa d'atteindre une tuile bonus Port, il envisage alors d'aller chercher la case la moins chère parmi celles-ci. Si plusieurs cases sont les moins chères à égalité et permettent à l'Automa d'atteindre une tuile bonus Port, il passe alors aux Colonies. Si plusieurs cases sont encore à égalité, il choisit la case où il peut échanger le plus de Marchandises grâce au bonus de Voisinage/Marché de Producteurs.

Note : Au début, il est possible que vous souhaitiez suivre strictement la procédure décrite ci-dessus. Après un peu de pratique, vous pouvez raccourcir le processus en vérifiant sur quels types de cases l'Automa ne peut pas se déployer de toute façon. Par exemple, si l'Automa n'a pas de Bûcherons sur son Plateau Joueur, il ne peut pas se déployer sur des cases avec uniquement des forêts, vous pouvez donc ignorer ces cases.

Choisir une Unité

Si un seul type d'unité peut être déployé sur la case choisie, l'Automa paie le coût du terrain et de l'unité et déploie cette unité.

Si **plusieurs types d'unités** peuvent être déployés sur la case choisie, le nombre en haut à droite de la carte de Soutien est utilisé pour choisir. Déplacez le **jeton Gloire** de l'Automa d'autant de cases vers la droite que le nombre indiqué. Les Ouvriers comptent

pour un seul cran et sont immédiatement suivis dans l'ordre par les Moutons sur le côté gauche du plateau. Sautez tout type d'unité pour lequel toutes les unités sont déployées.

L'Automa choisit l'unité située sous le jeton Gloire. Si le jeton Gloire se trouve au-dessus d'un type d'unité qui ne peut pas être déployé sur la case choisie (à cause du terrain ou du coût), déplacez-le vers la droite jusqu'au prochain type d'unité qui peut être déployé.

Si l'Automa choisit des **Ouvriers** et qu'un **Bûcheron** ou un **Mineur** peuvent être déployés, il tente de déployer en premier un Ouvrier amélioré. En cas d'égalité, lancez le **dé Prix** ("+" pour **Bûcheron**, "-" pour **Mineur**).

L'Automa paie les coûts de terrain et d'unité et déploie l'unité choisie sur la case choisie.



Exemple : +4 dans cette Action se Développer signifie que l'Automa tente de déployer un Champ. +7 signifierait que l'Automa tente de déployer un Mouton.

Bonus de Voisinage / Marché de Producteurs

Contrairement à l'Action Commerce de l'Automa, l'Automa peut acheter/vendre une Marchandise d'un type qu'il a déjà acheté/vendu cette manche. Cependant, l'Automa ne peut toujours pas placer de Marchands à la fois sur "acheter" et "vendre" pour la même Marchandise. Ainsi, il ignorera le bonus de Voisinage et le Marché de Producteurs pour les Marchandises qu'il ne peut pas résoudre.



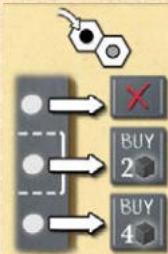
L'Automa gagne exactement **£3 par Marchand** (au lieu de £1 pour un échange normal) lorsqu'il fait du commerce via le **bonus de Voisinage** et les **Marchés de Producteurs**.



Exemple : L'Automa vend 2 unités de Whisky à un Marché de Producteurs et gagne ainsi $2 \times £3 = £6$. Il place deux Marchands sur le Plateau Marché et ajuste le prix normalement.

Bonus de Voisinage : Lorsque l'Automa se Développe sur une case où il pourrait utiliser le bonus de Voisinage pour acheter des Marchandises, il en achète un certain nombre en fonction des fourchettes de prix dans lesquelles se trouvent les Marchandises :

- **Fourchette de prix Supérieure** : l'Automa **n'achète pas**.
- **Fourchette de prix moyenne** : l'Automa **achète jusqu'à 2 unités** de cette Marchandise (en fonction du nombre de ses Marchands disponibles).
- **Fourchette de prix inférieure** : l'Automa **achète jusqu'à 4 unités** de cette Marchandise (en fonction du nombre de ses Marchands disponibles).



Si l'Automa peut acheter plusieurs types de Marchandises, il achète la Marchandise dont le marqueur de prix est le plus bas sur la piste Marché. Si plusieurs Marchandises peuvent encore être achetées, prenez au hasard.

Marché de Producteurs : Lorsque l'Automa se Développe sur une case où il pourrait utiliser le Marché de Producteurs pour vendre des Marchandises, il les vend selon la logique inversée du Bonus de Voisinage.

- **Fourchette de prix Supérieure** : l'Automa **vend jusqu'à 4 unités** de cette Marchandise (en fonction du nombre de ses Marchands disponibles).
- **Fourchette de prix Moyenne** : l'Automa **vend jusqu'à 2 unités** de cette Marchandise (en fonction du nombre de ses Marchands disponibles).
- **Fourchette de prix Inférieure** : l'Automa **ne vend pas**.



Si plusieurs Marchandises correspondent, utilisez le dé Prix pour choisir au hasard.

Phase de Production

Lors de la phase de Production, l'Automa reçoit de l'argent des Ouvriers comme d'habitude. L'Automa ne gagne jamais de Marchandises de Base ou de Produits Transformés, mais reçoit £5 par icône de revenu affichée. Il n'a pas besoin de Vaches ni de Champs pour obtenir des revenus des Fromageries, Boulangeries et Distilleries.



Exemple : Un Champ rapporte £10 à chaque phase de Production puisque sa capacité de production est de 2. Une Boulangerie rapporte £5 à chaque phase de Production, que l'Automa ait ou non des Champs.

Phase de Score

L'Automa ne marque pas de points de Gloire pour les tuiles de Score lors de la phase de Score.

Décompte final des Points

7.1 Décompte des points de Gloire, de l'Argent et des Marchandises

L'Automa marque entre 10 et 50 points de Gloire en fonction du niveau de difficulté choisi au début de la partie. L'Automa gagne des PV comme d'habitude pour les points de Gloire, les houblons et les Marchandises importées rares.

Pour l'argent, il marque 1 PV par lot de £5 en réserve (au lieu de 1 PV par lot de £10).

Automa Scoring	
1.    	1 VP
2.  5	1 VP
3.  	1 VP
4.    5 4 3	8 VP
5.   MAX - 1	4 VP
6.  MAX - 1  MAX - 1/2	12 VP
	6 VP

7.2 Décompte des points des Exportations

Le joueur/Automa qui a rempli le plus de Contrats d'Exportation gagne 8 PV comme d'habitude.

Le second gagne **4 PV** s'il a rempli exactement **un Contrat d'Exportation de moins**, et 0 PV sinon. En cas d'égalité, à la fois le joueur et l'Automa gagnent 4 PV comme d'habitude.

7.3 Décompte des points pour les Colonies

Le joueur/Automa ayant le plus de Colonies connectées gagne 12 PV comme d'habitude.

Le second gagne **6 PV** s'il a **1 ou 2 Colonies** connectées en moins, et 0 PV sinon. En cas d'égalité, à la fois le joueur et l'Automa gagnent 6 PV comme d'habitude.

Modules d'Extension

8.1 Récompenses

Mise en Place : Vous piochez une carte Récompense et la placez sous la 5e tuile de Score.

Les objectifs sur ces cartes sont identiques aux tuiles Récompense multijoueur (voir l'annexe dans le livret de règles principal d'Industria pour des précisions sur les Récompenses), mais ils sont décomptés différemment. Au lieu d'un adversaire, vous comparez la proportion de l'objectif que vous avez atteint par rapport à la carte pour marquer 4 PV, 0 PV ou même perdre 4 PV.

L'Automa ne marque pas de PV pour les Récompenses.

Variante : 2 joueurs humains ou plus contre 1 Automa

L'Automa marque toujours des PV en fonction du niveau de difficulté choisi (voir ci-dessus).

Utilisez uniquement les tuiles Récompense comme dans une partie multijoueur standard, sans tenir compte de l'Automa pour déterminer le nombre de joueurs. L'Automa ne participe pas au décompte des Récompenses.

MAX
≥27 : 4
≥24 : 0
<24 : -4

8.2 Plateau Réseau Ferroviaire

Mise en Place : Au lieu d'utiliser les tuiles Jalon standard, placer les cartes Jalon de l'Automa sur les zones de Jalon correspondantes du Plateau Réseau Ferroviaire.



Actions

L'Automa n'a pas de Train et n'effectue aucune Action liée au Plateau Réseau Ferroviaire.

Après avoir livré un lieu (et gagné son bonus de Livraison), défaussez sa tuile **bonus de Livraison**. Cela signifie que vous ne pouvez livrer qu'une seule fois chaque lieu.

Décompte final des Points

L'Automa marque des PV en fonction du niveau de difficulté choisi lors de l'utilisation du module Train, à savoir entre 10 et 50 PV.

Vous gagnez des PV en réclamant des Jalons en fonction des manches au cours desquelles vous les réclamez : 10/8/6/4/2 PV pour les manches 1/2/3/4/5.

10
20
30
40
50

Variante : 2 joueurs humains ou plus contre 1 Automa

Avec 2 joueurs humains, utilisez le côté 2 joueurs du Plateau Réseau Ferroviaire et jouez le module Train comme pour une partie standard à 2 joueurs. Avec 3 joueurs humains, utilisez le côté 3-4 joueurs du Plateau Réseau Ferroviaire et jouez le module Train pour une partie standard à 3 joueurs. L'Automa marque toujours des PV en fonction du niveau de difficulté choisi (voir ci-dessus).

9.1 Icônes

Icônes d'Action



L'Automa passe son tour.



Amélioration de Technologie si 3 Ouvriers ou + du même type sont déployés.



Commerce si des Marchands sont disponibles.



L'Automa prend ou remplit un Contrat d'Exportation. À la manche V, il prend un Contrat d'Exportation et le remplit immédiatement.



Améliorez l'Expédition ou engagez un Marchand.



Action se Développer.

Critères de Développement



L'Automa tente de se Développer dans le module de Terrain A ou D.



L'Automa se déploie sur une case qui augmente le plus le nombre de Colonies connectées à l'endroit où il se Développe.



L'Automa se déploie sur une case avec le coût le plus bas.



L'Automa maximise les revenus du bonus de Voisinage ou des Marchés de Producteurs.



L'Automa se déploie sur une case à portée d'une tuile bonus Port. S'il réussit, l'Automa place son marqueur bonus Port sur le Port et gagne immédiatement £10.

Autres Icônes

I, II, III, IV, V Indique à quelle manche la carte est ajoutée au paquet de cartes Automa.

Retirez définitivement cette carte du jeu après une utilisation réussie en tant que carte Action (pas en tant que carte de Soutien !) et remettez-la dans la boîte de jeu.



L'Automa paie £4 et avance son marqueur d'Expédition d'une case.



L'Automa paie £4 et engage 1 Marchand.



Au hasard ou en cas d'égalité.



Nombre de crans de déplacement du Jeton Gloire au-dessus du Plateau Joueur de l'Automa lorsque le type d'unité d'une action se Développer est à égalité.

9.2 Aperçu du tour de l'Automa



Mentions légales

Auteur : Juma Al-JouJou

Éditeur : Karma Games

Illustrateur : Klemens Franz | atelier198

Composition : Aleksandr Kähar | Dina Said So Studio

Traduction : Ludovic Thomaré

© 2025 Karma Games GmbH

Rosenthalerstr. 72 A

10119 Berlin

Germany

www.karma-games.com