WINGSPAN
À TIRE D'AILES
AUTOMA

Automate créé par David J. Studley

avec Morten Monrad Pedersen, Lines J. Hutter, Jan Schröder & Nick Shaw

Introduction

Lorsque vous n'avez pas le temps ou la possibilité de réunir un groupe de joueurs, n'ayez pas d'inquiétude, on s'occupe de vous. Les règles ci-dessous vous permettent de jouer à *Wingspan* contre un adversaire artificiel, appelé Automa.

NOTE DES AUTEURS : *Le nom de notre adversaire artificiel provient du mot italien signifiant « automate », car le premier que nous avons créé fut pour le jeu* Viticulture, *qui se passe en Italie.*

L'Automa

Nous vous conseillons de vous familiariser avec les règles de *Wingspan* avant de lire les règles de l'automate. Lorsque vous utilisez l'automate, les règles standards s'appliquent. L'automate, lui, utilise ses propres règles :

- L'automate ne prend pas de plateau Joueur.
- L'automate ne reçoit pas de jetons Nourriture.
- L'automate reçoit des oiseaux et des œufs, mais ils ne serviront que pour le décompte de fin de partie.
- L'automate n'a pas besoin de « payer » quoi que ce soit.
- L'automate ne bénéficie d'aucun pouvoir d'oiseau.

Matériel

- 11 cartes Automa (dont 1 carte niveau expert, Société Protectrice des Automates)



- 2 cartes d'aide de jeu



- 2 cartes de décompte d'objectifs de fin de manche



- 1 carte de suivi de manche



WS_AutomaRules_r5_FR.indd 1 15/10/2018 17:54

Mise en Place

Lorsque vous jouez contre l'automate, nous vous conseillons d'utiliser la face verte du plateau d'Objectifs.

NOTE DES AUTEURS : *Nous préférons la face verte du plateau d'Objectifs, car il favorise une interaction forte avec l'automate. Cependant, la face bleue peut être utilisée avec les mêmes règles.*

Donnez à l'automate 8 cubes Action d'une couleur. Si vous n'utilisez pas la carte de niveau expert, la SPA, remettez-la dans la boite. Mélangez les cartes Automa et placez-les face cachée à votre portée. C'est la pioche Automa. Placez la Piste de suivi de manche à sa gauche, orientée de façon à ce que « Manche 1 » soit lisible, et que sa flèche pointe vers la droite.

NOTE DES AUTEURS : *La carte de suivi de manche sert simplement à vous rappeler quelle section de la carte Automa prendre en compte. Son utilisation est optionnelle.*

Avant de piocher vos cartes Bonus, piochez-en une pour l'automate et révélez-la. Si cette carte est *Directeur d'Élevage* ou *Ornithologue de Basse-Cour*, ou si elle n'indique pas un pourcentage de cartes (X % des cartes) en bas, remettez-la dans la pioche et tirez-en une nouvelle. Répétez autant de fois que nécessaire, puis mélangez à nouveau le paquet de cartes Bonus.

Placez la carte de Décompte d'Objectif de fin de manche, avec Manche 1 visible, à côté de la tuile Objectif de la Manche 1 sur le plateau d'Objectifs.
Choisissez votre niveau de difficulté, comme décrit au chapitre Niveau de Difficulté, page 4.

Vous commencez toujours la partie.









Cartes Automa

Chaque carte Automa est divisée en 4 sections, une pour chaque manche. Seule la section correspondant à la manche en cours sera utilisée. Les autres sections sont ignorées.

Chaque section contient une ou plusieurs icônes (décrites à la page suivante) représentant la ou les actions entreprises par l'automate à son tour.



WS_AutomaRules_r5_FR.indd 2 15/10/2018 17:54

Tour de l'Automa

Au tour de l'automate, piochez une seule carte de la pioche Automa et placez-la face visible par dessus toute carte Automa précédemment révélée, alignée avec la flèche de la Piste de suivi de manche. Comparez chaque icône de la section indiquée aux règles de cette page et résolvez l'action. Les 3 autres sections sont ignorées.



Dans cet exemple, l'automate va effectuer l'action Piocher des cartes puis va retirer un cube Action de la tuile Objectif de la manche 3, s'il y en a un.

NOTE DES AUTEURS : *Les 2 premières actions décrites ci-dessous, Piocher des cartes et Jouer un Oiseau, font que l'automate prend une carte et en défausse d'autres. Chaque action utilise cependant une méthode de sélection différente.*

Piocher des Cartes : Défaussez les 3 cartes visibles sur le plateau Oiseaux.Piochez la première carte de la pioche et placez-la face cachée dans la réserve de l'automate. Les cartes Oiseau face cachée rapportent 3, 4, ou 5 points en fin de partie, selon le niveau de difficulté choisi (4 points en difficulté normale).

Jouer un Oiseau : Parmi les 3 cartes visibles sur le plateau Oiseaux, prenez TOUTES les cartes répondant au critère de la carte Bonus de l'Automate.

L'automate gardera 1 seule de ces cartes, celle de plus haute valeur. Si plusieurs ont la même valeur, l'automate en garde une au hasard. Placez-la face visible dans sa réserve et défaussez les autres. Les oiseaux face visible rapportent leur valeur en points en fin de partie.

Par exemple, si la carte Bonus de l'automate est Cartographe (oiseaux contenant un terme géographique dans leur nom), il prend toutes les cartes remplissant ce critère, place celle de plus haute valeur face visible dans sa réserve, et défausse les autres.

Si AUCUN oiseau ne remplit le critère, piochez 1 carte face cachée et placez-la face cachée dans la réserve de l'automate. Les cartes Oiseau face cachée rapportent 3, 4, ou 5 points en fin de partie, selon le niveau de difficulté choisi.

NOTE DES AUTEURS : *Ne vous inquiétez pas si l'automate accumule oiseaux et œufs bien plus vite que vous. Ses œufs s'équilibreront avec les œufs, cartes et nourriture stockées que vous accumulerez. Ses oiseaux compenseront aussi les points additionnels que vous obtiendrez grâce aux cartes Bonus.*

Pondre des Œufs : Pour chaque icône Œuf dans la section de la manche en cours, donnez 1 œuf à l'automate.

Gagner de la Nourriture : Si tous les dés de la mangeoire indiquent la même face, retirez les dés restants et relancez les 5 dés dans la mangeoire.

Utilisez la séquence dans la section de la manche en cours. En partant de la gauche, choisissez la première face de dé apparaissant dans la mangeoire. Retirez TOUS les dés de la mangeoire qui indiquent cette face. (Rappelez-vous que l'automate ne prend pas de jeton Nourriture de la réserve.)

Placez un Cube de Fin de Manche : Placez 1 des cubes Action de l'automate sur la tuile Objectif de la manche en cours sur le plateau Objectifs.

Retirez un Cube de Fin de Manche : Retirez 1 des cubes Action de l'automate de la tuile Objectif de la manche en cours et remettez-le dans la réserve de l'automate. S'il n'y a pas de cube sur la tuile, ignorez cette action.

Activez les Pouvoirs Roses : Activez TOUS les pouvoirs roses des oiseaux sur votre plateau Joueur (l'automate ne fait rien).

WS_AutomaRules_r5_FR.indd 3 15/10/2018 17:55

Tour du Joueur

Pouvoirs Marron

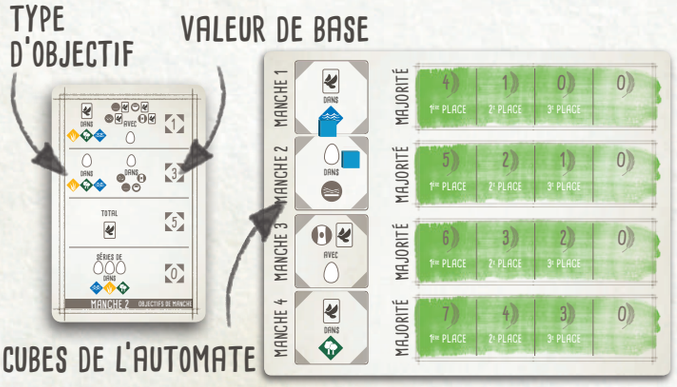
L'automate ne prend part à aucun pouvoir marron que vous déclenchez durant votre tour. Ainsi, si un pouvoir vous demande de vous comparer à un autre joueur, l'automate perd automatiquement. Si les autres joueurs doivent recevoir un gain, l'automate ne reçoit rien.

Fin de la Manche

Décompte des Objectifs de Fin de Manche

Le nombre d'Objectifs remplis par l'Automate pour la manche en cours est calculé à partir d'une valeur de base (montré sur la carte de décompte d'objectifs de fin de manche) à laquelle on ajoute le nombre de cubes présents sur la tuile Objectif de la manche. La valeur de base représente le nombre minimum d'objectifs remplis par l'automate.

Retrouvez l'icône de l'Objectif de la manche en cours sur la carte de décompte d'objectifs afin de trouver la valeur de base. Ajoutez à cette valeur le nombre de cubes Action de l'automate présents sur la tuile Objectif. Comme vous, l'automate doit remplir un objectif au moins une fois pour pouvoir marquer des points. *Note : l'automate ne peut jamais dépasser 5 pour l'objectif « Oiseaux dans un habitat spécifique ».*



Utilisez un cube dAction de l'automate pour noter son niveau sur le plateau Objectifs (ou pour noter son score si vous utilisez la face bleue du plateau Objectifs). Remettez tout cube présent sur la tuile Objectif dans la réserve de l'automate.

Si vous avez fini le décompte de la manche 4, passez au décompte de fin de partie.

Ajustez la pioche Automa

Retournez la carte de suivi de manche afin que la prochaine manche apparaisse, la flèche pointant vers la droite.

Retirez (et remettez dans la boite) la carte Automa qui précise « Retirez après la Manche » pour la manche que vous venez de terminer. Puis mélangez la pioche Automa et placez-la à côté de la carte de suivi de manche.

Placez la carte de décompte d'objectif

Placez la carte de décompte d'objectifs de fin de manche de la prochaine manche à côté de la tuile Objectif correspondante.

Décompte de Fin de Partie

Pour calculer le score final de l'automate, ajoutez :

- Les points des Objectifs de fin de manche montrés sur le plateau Objectifs.
- Les points imprimés sur chaque carte Oiseau face visible.
- 3, 4 ou 5 points pour chaque carte Oiseau face cachée, selon le niveau de difficulté choisi.
- 1 point pour chaque œuf qu'il a collecté.

Note : La carte Bonus de l'automate ne lui rapporte aucun point.

En cas d'égalité, l'automate est considéré comme ayant 2 jetons Nourriture.

Niveau de Difficulté

Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté de l'automate en changeant les points rapportés par les cartes Oiseau face cachée.

Aiglon :	3 points
Aigle :	4 points (Normal)
Aigle Royal :	5 points

De plus, vous avez la possibilité d'ajouter la carte « Société Protectrice des Automates » dans la pioche Automa afin d'augmenter sa compétitivité sur les Objectifs de fin de manche.

Automa Factory

STONEMAIER GAMES

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan est une marque déposée de Stonemaier LLC. Tous droits réservés.

WS_AutomaRules_r5_FR.indd 4 15/10/2018 17:55