NORIA

Solo

Dans les profondeurs des grottes de Noria, d'anciennes machines recouvertes d'étranges symboles ont été retrouvées. Les scientifiques ont hâte de les faire travailler. Ils pensent que ces machines peuvent les aider dans les 4 grands projets de la ville. Peut-être même qu'elles seront être plus efficace que les hommes, mais cela semble dur à croire !



Lisez les règles du jeu de base avant de lire les changements de la version solo.

But du jeu

Dans la version solo, vous aurez un opposant automatique (appelé Robot). Vous battez le Robot si vous avez plus de Points de Victoire que lui à la fin de la partie.

Mise en place

Mettez le jeu en place comme pour une version expert avec ces modifications :

- La version solo dure 16 tours. Placez les marqueurs rond sur la piste correspondante.
- Choisissez votre couleur et prenez les composants correspondant.
- Choisissez la couleur du Robot. Le Robot n'a besoin que des Entrepôts et des Représentants.
- Placez 4 Disques de chaque type sur le Marché. Placez les Disques Energie, Mycelium et Obsidienne sur les espaces gratuits. Placez aléatoirement les diques Cité, Voyage, Outils et Bonus sur les espaces restant du Marché.
- Mélangez les Îles face cachées, piochez-en 5 et placez les face visible en cercle. Placez les Bâteaux sur les Îles dans cet ordre : place 1 Bâteau de la ressource correspondante sur les espaces avec ⬇ et ⬇⬇ et 2 Bâteaux sur les ⬆. Placez l'Ambassadeur-Robot sur une Île au hasard.
- Placez 1 Représentant-Robot sur le premier Niveau d'une Voie au hasard.
- Assemblez la roue-Robot avec les Disques Lettres comme sur le côté (recommandé pour votre première partie) ou en suivant la Règles Experte. **Tous** les Disques Lettre commence avec le face normale (sombre) visible.
- Assemblez votre propre roue en suivant la Règle Experte.
- Placez 1 Représentant sur le premier Niveau de la Voie de votre choix.
- Vous ne recevez **ni** Resources, **ni** Connaissance. Prenez 1 exemplaire de chaque Bâteau (Energie, Mycelium, Obsidienne).



Principe du jeu

Vous êtes le premier joueur, le Robot jouera ensuite. Vous jouerez 16 tours. Pendant votre tour, récupérez le Marqueur de Tour le plus bas et placez le au milieu de la Roue-Robot.

Au début du tour du Robot, enlevez le Marqueur de tour et tournez les 3 anneaux dans le sens des aiguilles d'une montre d'un cran. Activez les Disques qui viennent d'entrer dans la moitié active de la Roue-Robot dans **l'ordre alphabétique** et utilisez leur action. Les Disques Lettre on un face normale et améliorée, si vous activez un Disque amélioré, utilisez l'action 2 fois. Utilisez **TOUS** les Disques améliorés actifs deux fois. Si aucun Disque ne rentre dans la moitié active de la Roue-Robot, le Robot n'a aucune action.

Les actions du Robot sont décrites en détail à la page suivante.

Scoring

Après 16 tour, calculez normalement vos Point de Victoire et ceux du Robot. Si vous avez plus de Point de Victoire que le Robot vous avez gagnez.

Vous trouverez 2 autres Roue-Robot afin d'augmentez la difficulté ci-dessous. Nous vous expliquerons comment interpréter ces informations dans le prochain chapitre.

Robot 2: 2C - 1B 2E - 1A 3D 4F Robot 3: 1E - 2F 3A - 1C 3B 6D

Système de notation

Si vous souhaitez rejouez une partie ou partagez vos mises en place, notez les conditions de départ. Le système de notation utilisent les abbréviations (en anglais) pour les Disques Action.

Bonus = B | Energie = E | Mycelium = M | Obsidienne = O | Voyage = J | Cité = C | Outils = T

Marché

Notez les lettre des Disques suivi de leur prix.

Exemple : J1, C2, T3, B4

Îles

En commençant par l'Île en haut au centre, notez le numéro des 5 Îles en jeu. Indiquez l'Île de départ de l'ambassadeur-Robot ajoutez un (x) à côté du numéro

Eexemple : 7, 4(x), 2, 8, 9



Roue-Robot

Pour la mise en place, commencez par le petit anneau et notez la position ainsi que la lettre de chaque Disque sur la Roue. Notez également sur quelle Voie est placé le Représentant-Robot.

Exemple: 1A - 1E 2B - 3C 4F 5D - Voie du Raffinage



Votre Roue

Comme décrit au-dessus pour la Roue-Robot, notez la position de chaque Disque Action. Utilisez les abbréviations comme pour la Roue-Robot. Notez également sur quelle voie vous avez commencez.

Exemple: 1J - 1T 3O - 1C 3M 4E - Voie de la Colonisation



Vous pouvez résumer les conditions de départ en 4 lignes :

Marché: J1, C2, T3, B4
Îles: 7, 4(x), 2, 8, 9
Robot: 1A - 1E 2B - 3C 4F 5D - Voie du Raffinage
Joueur: 1J - 1T 3O - 1C 3M 4E - Voie de la Colonisation

Actions du Robot

A Ce Disque possède 2 actions différentes en fonction du tour.



Tour 1-10 Bateau: Déplacez l'Ambassadeur-Robot et défaussez un Bateau.

L'ambassadeur-Robot se déplace d'une Île dans le sens des aiguilles d'une montre puis remettez dans la boite 1 Bateau de la ressource la plus rare. En cas d'égalité, prenez le Bateau de droite et mettez le dans la boite. S'il n'y a plus de Bateau sur l'Île l'action est annulée.



Tour 11-16 Boost d'énergie: Tournez le grand et le médian anneau.

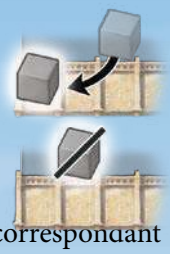
Tournez le grand et le médian anneau d'un cran. Activez les Disques qui sont entrés dans la moitié active grâce au Boost d'énergie (en plus de ceux qui ont été activé au début du tour). Activez les Disques dans l'ordre alphabétique. Si le Disque est amélioré, ne tournez la roue que d'un cran.

B **Usine:** Déplacez l'Ambassadeur-Robot et construisez une Usine.



L'ambassadeur-Robot se déplace d'une Île dans le sens des aiguilles d'une montre et placez une Usine-Robot. Placez toujours l'Usine-Robot sur un espace avec 2 Entrepôts. En cas d'égalité, placez-la sur l'espace le plus à droite. S'il n'y a plus d'espace libre sur l'Île ou si **toutes** les Usine-Robot ont été placées, l'action est annulée.

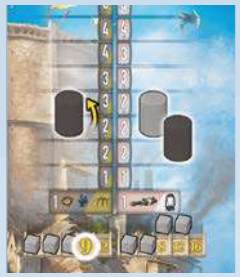
C **Intrigue-Robot:** Déplacez et enlevez un Politicien



Descendez un Politicien lié à la voie sur lequel le Robot a son Représentant le plus haut. Défaussez un Politicien lié à la voie sur lequel **votre** Représentant est le plus haut. En cas d'égalité, choisissez la Chambre la plus à droite. Les 2 actions peuvent éventuellement se faire sur la même Chambre.

Si vous ne pouvez pas déplacez un Politicien sur la Chambre correspondant à la voie où le Représentant est présent, déplacez 1 Politicien sur la Chambre de la Spécialisation. Si vous ne pouvez pas défaussez 1 Politicien sur la Chambre correspondant à la voie où votre Représentant est présent, défaussez 1 Politicien sur la Chambre de la Division. Si tous les politiciens sont placés l'action est annulée.

D **Investissement:** Déplacez un Représentant



Déplacez un Représentat-Robot d'un niveau sur le voie la plus intéressante sur laquelle le Robot n'a pas atteint le niveau 9. En cas d'égalité, choisissez la Voie la plus à droite. S'il n'y a pas de Représentant-Robot sur la Voie, prenez en un de la Grotte et positionnez le au premier niveau.

E **Suivre:** Déplacez un Représentat sur votre Voie



Déplacez un Représentat-Robot d'un niveau sur la voie de **votre** plus haut Représentant. Si le Robot-Représentant a déjà atteint le niveau 9, choisissez votre second meilleur Représentant.S'il n'y a pas de Représentant-Robot sur la Voie, prenez en un de la Grotte et positionnez le au premier niveau. En cas d'égalité, choisissez la Voie la plus à droite. S'il n'y a pas d'autre Voie avec votre Représentant l'action est annulée.

F **Amélioration:** Disques



Un Disque est amélioré le positionnant de sa face normal (sombre) vers sa face améliorée (clair). Améliorez un Disque qui sera activé au prochain tour en étant amené sur la moitié active de la Robot-Roue. Si plusieurs Disques seront activés au prochain tour, améliorez le Disque sur l'anneau le plus Haut (petit, médian, grand). Si aucun Disque ne sera activé au prochain tour, améliorez la prochain Disque qui sera activé. Si **tous les** Disques Lettre ont été améliorés l'action est annulée.

Action de Remplacement pour le petit Anneau

Si l'action sur le Disque du petit anneau de la Robot-Roue est annulée, utilisez l'action **Investissement** à la place. Si le Disque dont l'action a été annulée est amélioré, utilisez l'action **Investissement** 2 fois. L'action **Boost d'énergie** n'est jamais annulée.

Credits

Autrice: Sophia Wagner
Illustrateur: Michael Menzel
Mise en page: atelier198
Développement & Réalisation: Roman Rybiczka, Julian Steindorfer
Traduction: BLAM !
Distribution France: Blackrock Games

© 2018
Edition Spielwiese
Kopernikusstr. 24
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

BLAM ! :
140 route des crêts, Arzy
74330, Sillingy
France
www.blam-edition.com

Tous droits réservés. Impression et publication des règles, des éléments de jeux ou des illustrations sans autorisation interdite.