

UFOBOT

RÈGLES DU MODE SOLO POUR ORIGINS : FIRST BUILDERS

Dans ces règles «vous» désigne le joueur humain.
«Ufobot» ou «il» désigne l'adversaire solo automatisé.

MISE EN PLACE



Plateau Ufobot

1. Mettez le jeu en place pour une partie à 2 joueurs avec les changements suivants :
 - Ufobot n'utilise aucune pièce ou tuile joueur (pas d'Agora, pas de Palais). Il ne gagne pas de ressources.
 - Placez les disques d'une couleur non utilisée sur la

piste Militaire, en bas des trois pistes de Temple pour marquer la position de l'Ufobot sur ces pistes et la piste de score (même si l'Ufobot ne marque des points que lors du décompte final).

- Prenez un dé Citoyen de chaque couleur et placez-les dans la zone Active du plateau Ufobot.
 - Au lieu de les placer sur un Palais, placez un disque de chaque couleur dans la zone Exploration du plateau Ufobot.
 - Jouez avec 4 cartes District, comme pour une partie à 2 joueurs, mais placez-les en ligne de manière à pouvoir déterminer à tout moment la « plus à gauche » d'entre elles.
 - En lieu et place des étapes 21 à 23, lancez un dé Citoyen de chaque couleur (de la réserve), en relançant les 6. Mettez de côté les deux dés de plus fortes valeurs (au choix en cas d'égalité) et choisissez deux des trois dés restants pour vos dés de départ.
2. Placez l'Archevêque de l'Ufobot sur un emplacement aléatoire de la piste Action du plateau de l'Ufobot.
 3. Vous débutez avec 15 PV au lieu de 0.
 4. Vous êtes toujours le premier joueur. Le marqueur Bastion ne se déplace jamais.

À VOTRE TOUR

Vous jouez toutes les actions normalement. Cependant, si à la **fin de votre tour** vous avez zéro (ou moins) points de victoire, vous perdez immédiatement la partie.

AU TOUR DE L'UFOBOT

Ufobot ignore les gains de ressources, les coûts et effets des bâtiments et cartes Zodiaque, ainsi que les cartes District. Il ne place jamais physiquement de dés sur les Lieux de Rencontre.

1. Lancez chaque dé de la zone Active du plateau Ufobot. Choisissez le dé de plus petite valeur. En cas d'égalité : orange > rouge > bleu > mauve > jaune > blanc.

2. Avancez l'Archon en sens horaire sur le plateau Ufobot d'un nombre de cases égal à la valeur du dé choisi. Résolvez **l'effet Archon** (voir liste ci-après) indiqué par la position actuelle de l'Archon.
3. Choisissez le lieu de Rencontre correspondant à la couleur du dé choisi. Dans le cas du dé blanc, choisissez le Lieu de Rencontre de plus petite valeur (en cas d'égalité, le Lieu le plus à gauche).
4. Ajoutez 1 à la valeur du Lieu de Rencontre choisi.
5. Si le dé choisi n'est pas blanc résolvez **l'effet Bonus** du Lieu de Rencontre (voir liste ci-après).
6. Placez le dé choisi dans la zone Épuisé du plateau Ufobot.

UFOBOT PASSE SON TOUR

Si vous avez déjà passé votre tour et que l'Ufobot a 2 dés ou moins dans la zone active de son plateau au début de son tour, il passe. Si l'Ufobot n'a aucun dé dans la zone Active de son plateau au début de son tour, il passe, peu importe que vous ayez passé votre tour ou non.

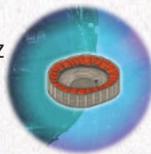
BÂTIMENTS ET DÉS APPARIÉS ET NON APPARIÉS

Nombre des effets se réfèrent à des bâtiments et dés **appariés** ou **non**. Lorsque l'Ufobot a un dé et un bâtiment de la même couleur dans sa zone Exploration, placez le dé sur le bâtiment. Ceux-ci sont désormais appariés. Les dés et bâtiments que vous ne pouvez pas mettre par paires de cette manière sont non appariés : ainsi il a naturellement des dés non appariés s'il a plus de dés que de bâtiments d'une même couleur et vice versa.

EFFETS ARCHON UFOBOT



- CONSTRUIRE** : L'Ufobot prend un bâtiment du Marché et le place dans sa zone Exploration. Pour déterminer quelle couleur prendre, procédez comme suit :
- Si possible choisissez une couleur avec au moins un dé non apparié,
 - S'il reste plusieurs options, choisissez la couleur qui a le plus de d'étages de Tour,
 - En cas d'égalité entre les options restantes, prenez le bâtiment le plus haut du Marché.



MILITAIRE : avancez le marqueur Force Militaire de l'Ufobot d'une case. Si sa Force Militaire est supérieure à la vôtre, vous perdez 3 PV. L'Ufobot ne reçoit pas de jetons Supériorité.



CITOYEN : l'Ufobot prend un dé de la zone Recrutement et le place dans sa zone Exploration (en conservant la valeur du dé). Pour déterminer quelle couleur prendre, procédez comme suit :

- Si possible choisissez une couleur avec au moins un bâtiment non apparié,
- S'il reste plusieurs options, choisissez la couleur qui a le plus d'étages de Tour,
- S'il reste plusieurs options, choisissez le dé de plus haute valeur,
- En cas d'égalité entre les options restantes, prenez le dé le plus à gauche.

L'effet Archon Citoyen est présent deux fois sur le plateau Ufobot dont une avec l'icône "+" à côté. En résolvant cet effet, **augmentez** de 1 la valeur du dé lorsque vous le placez dans la zone Exploration.



ZODIAQUE : l'Ufobot avance de deux cases un de ses marqueurs sur une piste de Temple :

- Avancez le marqueur de l'Ufobot **le plus bas**,
- En cas d'égalité pour le plus bas, avancez son marqueur où votre position est la plus basse,
- Si l'égalité persiste, choisissez la piste de Temple la plus à gauche.

Ensuite, placez la carte Zodiacque correspondante à côté du plateau de l'Ufobot. Si l'Ufobot détient déjà la carte correspondante, vous perdez 5 PV à la place.

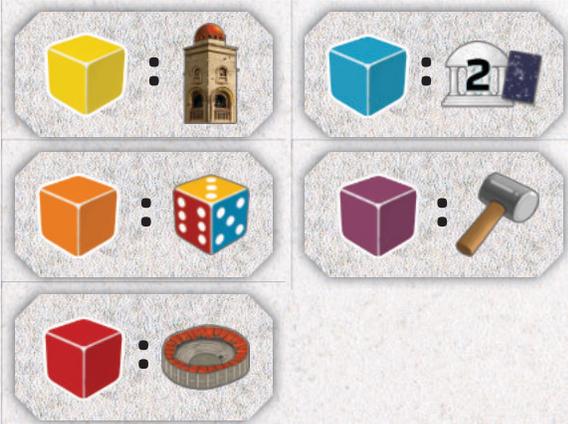


TOUR : l'Ufobot prend un étage de Tour et le place dans sa zone Exploration. Pour déterminer quelle couleur prendre, procédez comme suit :

- Prenez la couleur avec le plus de dés **appariés** dans sa zone Exploration,
- Parmi les options à égalité, prenez la couleur qui comptabilise le plus de **points au total** sur les dés appariés dans sa zone Exploration,
- Parmi les options à égalité, prenez la couleur qui a le moins d'étages de Tour restants disponibles,
- En cas d'égalité, choisissez celle la plus proche du haut de la réserve d'étages de Tour.



FOCUS : résolvez un des 5 effets ci-dessus, en fonction de la **couleur** du dé choisi à ce tour. Si la couleur était blanche, résolvez l'effet du Lieu de Rencontre de plus petite valeur (en cas d'égalité, celui le plus à gauche).



Choisissez l'effet en fonction de la couleur du dé choisi

EFFETS BONUS UFOBOT



JAUNE : vous perdez 2 PV.



ORANGE : prenez le dé Orateur de plus haute valeur (si possible) et placez-le dans la réserve de dés disponibles de l'Ufobot. S'il n'y a aucun dé Orateur disponible, rien ne se passe.



ROUGE : si sa Force Militaire est supérieure à la vôtre, vous perdez 3 PV. Sinon, faites progresser le marqueur Force Militaire de l'Ufobot d'une case. L'Ufobot ne reçoit pas de jetons Supériorité.



BLEU : l'Ufobot avance d'une case un de ses disques sur la piste de Temple :

- Avancez le marqueur de l'Ufobot le **plus avancé** des pistes de Temple où il est déjà en tête (il gagne les égalités donc en cas d'égalité, il est considéré comme étant en tête),
- En cas d'égalité pour le plus avancé, faites progresser le marqueur le plus à gauche de ceux à égalité,
- Si l'Ufobot est déjà en tête sur les trois pistes de Temple, avancez son marqueur le plus bas à la place (les égalités suivantes sont résolues de gauche à droite).



MAUVE : prenez le bâtiment le plus haut du Marché et placez-le dans la zone Exploration de l'Ufobot.

FIN DE MANCHE

La manche se termine quand vous et l'Ufobot avez passé tous les deux :

1. Relancez et remettez en place tous les dés Orateur des zones Épuisé et disponibles de l'Ufobot.
2. Remettez les dés de la zone Épuisé de son plateau dans ses dés disponibles.
3. Si c'est la 3ème ou 4ème manche, retirez les deux Or de la carte District la plus à gauche qui a toujours de l'Or.
4. Reculez normalement votre marqueur Force Militaire jusqu'à la case adjacente au précédent palier mais NE reculez PAS le marqueur de l'Ufobot.
5. Assignez les cartes Zodiacque de la même manière que lors d'une partie multijoueurs mais l'Ufobot remporte toutes les égalités.
6. Vous demeurez le premier joueur dans tous les cas.

La partie se termine au terme de la **5ème manche** (aucune autre condition de fin de partie multijoueurs ne s'applique).

DÉCOMPTE FINAL

Calculez votre score normalement. Calculez le score final de l'Ufobot de la manière suivante :

- Chaque étage de Tour dans sa zone Exploration rapporte un nombre de points égal au **total des points** des dés de la couleur correspondante **appariés**.
- Chaque bâtiment (qu'il soit apparié ou non) rapporte un point par dé et étage de Tour de couleur correspondante.
- Il marque des points pour **les trois** pistes de Temple.



Exemple : Pour les bâtiments jaunes, l'Ufobot marque un total de 4 points. Pour la couleur bleue il marque 24 points des bâtiments et 39 points des étages de Tour. Pour la couleur orange, il marque 28 points des bâtiments et 33 points des étages de Tour. Pour la couleur Rouge, il marque 1 point pour son bâtiment et pour la mauve il marque 3 points pour les étages de Tour. Enfin, il marque 50 points pour ses pistes de Temple. Donc le score total de l'Ufobot est de 182 points, c'est la cible que vous devez battre.

Ensuite, pour ajuster les performances de votre adversaire vis-à-vis des combos du jeu, vérifiez les conditions suivantes :

- Tuile bonus rouge sur le premier Lieu de Rencontre.
- Tuile bonus mauve sur le second Lieu de Rencontre.
- Tuile bonus bleue sur le troisième Lieu de Rencontre.
- Tuile bonus orange sur le quatrième Lieu de Rencontre.

Si trois de ces conditions sont remplies, ajoutez **20 points** au score de l'Ufobot. Si quatre de ces conditions sont remplies, ajoutez **50 points** au score de l'Ufobot.

Si après cela vous avez plus de points que l'Ufobot, vous remportez la partie.

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

- Quand l'Ufobot augmente la valeur d'un Lieu de Rencontre, augmentez-le d'un cran supplémentaire sauf à ce que cela le fasse passer de 6 à 1.
- Quand l'Ufobot gagne un dé Citoyen, augmentez sa valeur d'un, même si c'est l'effet sans l'icône "+".
- Retirez l'Or des cartes District les plus à gauche également à la fin de la 2^{de} manche (en plus des 3^{ème} et 4^{ème} manches)
- Quand l'Ufobot augmente la valeur d'un Lieu de Rencontre et que cela fait passer sa valeur d'un 6 à un 1, vous perdez 3 PV.

RÉDUIRE LA DIFFICULTÉ

- Réinitialisez la progression Militaire de l'Ufobot à chaque manche (comme pour un joueur normal).
- L'Ufobot ne marque des points que pour ses 2 pistes de Temple les plus basses.
- Vous remportez les égalités sur les pistes de Temple.
- Ignorez les ajustements de score après le décompte final.

CRÉDITS

Origins - First Builders créé par Adam Kwapiński.

Solo mode conçu par Dávid Turczy.

Développement et tests complémentaires du mode solo par Konrad Sulżycki, Jonathan Bobal, Gary Perrin, David Digby, Kuba Polkowski.



Traduction française par
boardandgamer.com



EFFETS ARCHON UFOBOT

= ! = ↑

↑ + > :

= ! = ↓ : ↑

↑↑ < ↑↑ ↓↑↑ +

= = ↓ ↑

: : : : : : : : : :

EFFETS APRÈS ARCHON

: ↑ : ↓↑ ↑

EFFETS BONUS UFOBOT

> : ↑

↑

↑↑ ↓↑↑ ↓↑↑