

ENDEAVOR

L'ÂGE DE LA VOILE

AUTOMA POUR MODE SOLO

Création : Natham Mason
Traduction : Board & Gamer

Cette Automa expérimentale offre un « Mode Solo » au jeu Endeavor créé par Carl de Visser et Jarrat Gray.
Les règles de cette Automa ont été créées par Nathan Mason et mises à disposition sur BoardGameGeek en mai 2020.
Ceci est une première version qui pourra être améliorée grâce aux retours des joueurs : n'hésitez pas à commenter la publication originale !

MATERIEL & MISE EN PLACE

MATERIEL

Pour jouer avec cette Automa, vous aurez besoin de 2 dés :

- 1 dé à 6 faces
- 1 dé à 4 faces

MISE EN PLACE

- Mettez le jeu en place selon les règles d'une partie à 2 joueurs
- L'Automa commence toujours avec le Bâtiment « *Maison Coloniale* »
- Vous êtes **toujours** le premier joueur

PRINCIPE DE JEU

Jouez vos tours de jeu normalement, selon les règles de base.

TOUR DE L'AUTOMA

- Phase de **Construction** : l'Automa prend un bâtiment avant vous, suivant un lancer de dé (voir ci-dessous).
- Phase de **Croissance** : aucun changement
- Phase d'**Action** : l'Automa dispose d'une liste de 8 « objectifs » qu'elle essaiera de réaliser dans l'ordre pendant la phase d'Action (voir page 2).
- Phase de **Défausse** : l'Automa ne défausse pas de cartes jusqu'à la fin de partie.

PHASE DE CONSTRUCTION DE L'AUTOMA

- **Manche 1** — Prendre le *Marché* pour un résultat pair et le *Chantier Naval* pour un résultat impair
- **Manche 2** — Prendre le bâtiment qui n'a pas été pris à la Manche 1 (*Marché* ou *Chantier Naval*)
- **Manche 3** — Lancez 1 dé à 4 faces : 1 = *Marché*, 2 = *Chantier Naval*, 3 = *Caserne*, 4 = *Maison des Corporations*
- **Manche 4** — Prendre *Atelier*, *Banque* ou *Théâtre* en fonction de la Caractéristique la plus basse de l'Automa
- **Manche 5** — Lancez 1 dé à 4 faces : 1 = *Caserne*, 2 = *Maison des Corporations*, 3 = *Forteresse*, 4 = *Quais*
- **Manche 6** — Lancez 1 dé à 4 faces : 1 = *Forteresse*, 2 = *Quais*, 3 = *Bureau du Commerce*, 4 = *Cartographe*
- **Manche 7** — Lancez 1 dé à 6 faces : 1 = *Université*, 2 = *Bureau du Commerce*, 3 = *Cartographe*, 4-6 = Bâtiment de niveau 5.

OBJECTIFS DE L'AUTOMA

Lors de son Tour et pendant la phase d'Action, l'Automa parcourt ces objectifs dans l'ordre (de 1 à 8) jusqu'à en trouver un qu'elle peut réaliser. Dans le cas où plusieurs choix seraient possibles et sans mention contraire, utilisez la *Résolution d'égalité — Priorité des jetons*.

❶ PISTE GOUVERNEUR (Naviguer)

- Obtenir une carte Gouverneur si possible
- Prendre la tête sur une Piste à égalité
- Revenir à égalité sur une Piste
- Si l'Automa a le premier et seul disque sur une Piste

❷ CONTROLE DE LIAISON (Occuper ou Naviguer)

- Une liaison avec un jeton Commerce
- Une liaison sans jeton Commerce

❸ SECURISATION DE JETON DANS UNE REGION OUVERTE (Occuper ou Naviguer)

- Jeton Attaquer > Jeton Occuper > Jeton Naviguer
- Si plusieurs jetons du type ciblé sont disponibles : Vous bloquer > case Ville > case Flotte

❹ OUVERTURE D'UNE RÉGION (Naviguer)

L'action est réalisée en plaçant un disque sur la dernière case, si possible.

- Ouvrir une région où l'Automa peut s'étendre et créer une liaison
- Résoudre les égalités par la Priorité des jetons

❺ PIOCHE DE CARTE (Piocher)

- Ne pas utiliser un Bâtiment ou jeton avec un « / » si elle a déjà pioché une carte ce tour-ci
- Rappelez-vous que l'Automa conserve toutes les cartes piochées jusqu'à la fin de la partie
- Piocher une carte avec : Le plus de points de liaison > Le plus d'avantage pour la Caractéristique la plus basse > hors Esclavage > Dans le sens horaire en partant de l'Europe en cas d'égalité persistante

❻ ATTAQUE (Attaquer)

- Essayer de contrôler une liaison avec un jeton Commerce (Résolution d'égalité par la Priorité des jetons)
- Contrôler une liaison sans jeton Commerce (Résolution d'égalité — Priorité des jetons)
- Attaquer une Ville à 2 PV (dans le sens anti-horaire en partant de l'Europe)
- Attaquer une Ville pour empêcher une expansion future (Résolution d'égalité par la Priorité des jetons)
- Attaquer une case Flotte « isolée » (dans le sens horaire en partant de l'Europe, le plus au Nord en cas d'égalité)

❼ OCCUPATION (Occuper)

- Une Ville à 2 PV (si égalité après la Priorité des jetons : dans le sens anti-horaire en partant de l'Europe)
- N'importe quelle autre Ville (si égalité après la Priorité des jetons : dans le sens horaire en partant de l'Europe)

❽ NAVIGATION (Naviguer)

- Sur une Piste d'expédition déjà commencée
- Sur une case Flotte pour bloquer votre expansion
- Commencer une nouvelle Piste d'expédition dans une région que l'Automa a besoin d'ouvrir pour s'étendre afin de contrôler des liaisons

RESOLUTION D'EGALITE — PRIORITE DES JETONS

Ces étapes déterminent l'ordre de priorité dans lequel l'Automa procède à la récupération de jetons Commerce sur le plateau de jeu.

- Jetons Action (Attaquer > Occuper > Naviguer) > Jetons Commerce (Caractéristique la plus basse > Culture > Richesse > Influence > Industrie)
- Jetons sur les cases Ville > Flotte
- En cas d'égalité persistante : l'Automa cherche à vous bloquer. Elle place son disque sur une case pour vous empêcher d'étendre vos liaisons **ou** vous empêcher d'ouvrir une région où vous pouvez créer des liaisons **ou** elle essaie de se déplacer vers vous de manière à vous bloquer plus tard.



AJUSTEMENT DE LA DIFFICULTE

AUGMENTER LA DIFFICULTE

Pour relever le niveau de challenge, choisissez une (ou plusieurs ?) des options suivantes :

- Faites commencer l'Automa avec 1 disque supplémentaire à la **Manche 1**.
- Faites retirer/récupérer tous ses disques à l'Automa pendant la phase de Salaire.
- Faites en sorte que l'Automa ait toujours assez de disques pour réaliser sa dernière action (*ex : si l'Automa devait « Naviguer » mais ne dispose que d'un disque, faites-la Naviguer en prenant le disque requis dans sa réserve puis passez*).
- N'infligez pas de victimes à l'Automa lorsqu'elle vous attaque.
- Lorsque vous défaussez les cartes de fin de partie, conservez toutes les cartes de niveau 2 et plus.
- Faites défausser les cartes de l'Automa lorsque l'esclavage est aboli et marquez les points négatifs comme si c'était un joueur.
- **TRÈS DIFFICILE** : l'Automa a toujours des disques disponibles pour réaliser chaque action, à chaque manche (c'est à dire que l'Automa n'est pas limité par le Salaire ou son niveau de Croissance).

REDUIRE LA DIFFICULTE

Pour rendre le mode solo plus accessible, procédez à un (ou plusieurs ?) des ajustements suivants :

- Choisissez votre bâtiment en premier, avant que l'Automa ne lance le dé pour son bâtiment.
 - Lors de l'activation d'un bâtiment à 2 actions (Quais), l'Automa ne réalise que l'action requise pour son objectif.
 - Appliquez la règle de limite de main à l'Automa
 - L'Automa n'utilise JAMAIS les jetons Action bonus (bleus).
- Octroyez 1 PV par jeton à l'Automa en fin de partie.
- Lorsque vous attaquez l'Automa, elle perd également un disque de sa réserve.

RENDRE L'AUTOMA IMPREVISIBLE

- Premièrement : si l'Automa peut devenir Gouverneur, elle le devient.
- Sinon, lancez un dé à 6 faces et réalisez l'objectif déterminé par le résultat du dé :
 - Réalisez l'objectif #1 : « Piste Gouverneur » (ouvrez une région s'il ne manque qu'un jeton)
 - Réalisez l'objectif #2 : « Contrôle de liaison »
 - ◐ Réalisez l'objectif #3 : « Sécurisation de jeton Action bleu »
 - ◑ Réalisez l'objectif #5 : « Pioche de carte »
 - ◒ Réalisez l'objectif #6 : « Attaque »
 - ◓ Réalisez l'objectif #7 : « Occupation » (si possible) sinon « Navigation »



EXEMPLES & CLARIFICATIONS

OBJECTIF & ACTION LIEE

Chaque objectif est précisément lié à une action spécifique. Par exemple, devenir Gouverneur nécessiterait d'avoir accès à l'action « Naviguer » (soit avec un Bâtiment soit en possédant un jeton Action bleu) :

- Si l'Automa n'a pas de Bâtiments/Jetons disponibles pour l'action requise, ignorez cet objectif
- L'Automa préfère utiliser les Bâtiments (de gauche à droite), avant d'utiliser les jetons Action bleus.

Chaque objectif dispose d'une liste de cibles privilégiées. Par exemple, regardons le premier objectif « Piste Gouverneur » sur la feuille d'objectifs :

- L'Automa va débiter chaque tour en vérifiant si elle peut devenir Gouverneur. *S'il y a plusieurs cases possibles où elle pourrait réaliser l'objectif en plaçant le dernier disque (étape 1a), elle choisira en fonction de la Priorité des jetons.*
- Si il n'y a aucune possibilité de devenir Gouverneur, elle va essayer de prendre la tête sur une piste où il y a une égalité (étape 1b).
- Si elle ne peut pas prendre la tête, elle va essayer de revenir à égalité sur une piste (étape 1c).
- Enfin, si l'Automa ne peut pas revenir à égalité sur une piste et qu'il y a une piste où elle a le premier et seul disque de la piste, elle va ajouter un second disque (étape 1d).

Si aucune de ces alternatives n'est possible, alors l'Automa ignore l'objectif #1 et essaie de réaliser l'objectif #2.

PRIORITE DES JETONS

L'Automa aura souvent de nombreuses possibilités où placer un disque. L'emplacement pour placer le disque est défini par la Résolution d'égalité par la Priorité des jetons :

- Elle va essayer d'obtenir en priorité une action bonus (en choisissant Attaquer, avant Occuper, avant Naviguer).
- Elle va ensuite essayer d'obtenir un jeton pour augmenter sa Caractéristique la plus basse. *Si plusieurs Caractéristiques sont les plus basses, elle choisit la Culture, puis la Richesse, puis l'Influence, puis l'Industrie.*
- S'il y a plusieurs emplacements possibles, elle essaie de bloquer votre expansion pour le contrôle de liaisons.

ACTIONS DOUBLES ET BÂTIMENTS AVEC UN « / »

Si l'Automa doit « Naviguer » elle essaiera d'utiliser en priorité :

- un Bâtiment à action unique (Chantier Naval),
- puis un Bâtiment avec un « / » (Maison des Corporations),
- puis une double action (Quais),
- et enfin un jeton Action bleu.

Les Bâtiments devraient être dans cet ordre, de gauche à droite.

S'il reste une autre action disponible (comme Occuper restant après avoir navigué avec les Quais), alors l'Automa revient à sa feuille d'objectifs jusqu'à trouver quelque chose à faire avec l'action restante.

Les Bâtiments de Salaire (comme le Parlement) ne seront utilisés que si nécessaire pour libérer un Bâtiment afin de réaliser un objectif.



Traduction
française par
boardandgamer.com