

IV PRODUCTION

AUTOMA

01 / 15

+1 . Puis il gagne **autant de** 
que son moteur.

CIBLE  **OXYGÈNE** 1 

JOUEUR produit :  production + NT, 
chaleur,  plantes,  cartes.

IV PRODUCTION

AUTOMA

02 / 15

+1 . Puis il gagne **autant de** 
que son moteur.

CIBLE  **TEMPÉRATURE** 1 

JOUEUR produit :  production + NT, 
chaleur,  plantes,  cartes.

IV PRODUCTION

AUTOMA

03 / 15

+1 . Puis il gagne **autant de** 
que son moteur.

CIBLE  **OCÉAN** 1 

JOUEUR produit :  production + NT, 
chaleur,  plantes,  cartes.

III ACTION

AUTOMA

04 / 15

+1 . Puis il dépense **tous ses** 
sur sa cible : 1 cran par .

CIBLE  **OXYGÈNE** 1 

JOUEUR active ses « Action : » et les actions
standard de son choix.

III ACTION

AUTOMA

05 / 15

+1 . Puis il dépense **tous ses** 
sur sa cible : 1 cran par .

CIBLE  **TEMPÉRATURE** 1 

JOUEUR active ses « Action : » et les actions
standard de son choix.

III ACTION

AUTOMA

06 / 15

+1 . Puis il dépense **tous ses** 
sur sa cible : 1 cran par .

CIBLE  **OCÉAN** 1 

JOUEUR active ses « Action : » et les actions
standard de son choix.

I DÉVELOPPEMENT

AUTOMA

07 / 15

+1 . Puis, s'il a 1 , il le dépense :
moteur +1.

CIBLE  **OXYGÈNE** 1 

JOUEUR peut jouer 1  carte verte.

I DÉVELOPPEMENT

AUTOMA

08 / 15

+1 . Puis, s'il a 1 , il le dépense :
moteur +1.

CIBLE  **TEMPÉRATURE** 1 

JOUEUR peut jouer 1  carte verte.

I DÉVELOPPEMENT

AUTOMA

09 / 15

+1 . Puis, s'il a 1 , il le dépense :
moteur +1.

CIBLE  **OCÉAN** 1 

JOUEUR peut jouer 1  carte verte.

II CONSTRUCTION

AUTOMA

10 / 15

+1 . Puis il pose 1  sur son **compteur de PV**.

CIBLE  **OXYGÈNE** 1 

JOUEUR peut jouer 1  carte bleue ou 1  rouge.

? RIPOSTE

AUTOMA · CARTE RÉACTIVE

13 / 15

Il joue la **phase choisie par le joueur au tour précédent**. Premier tour : *Production*.

AUTOMA : +1  , PUIS

- I** 1  → moteur +1
- II** 1  sur le compteur de PV
- III** tous ses  sur sa cible
- IV** autant de  que son moteur
- V** rien de plus

CIBLE  **OXYGÈNE** 1 

JOUEUR refait la phase de sa carte du tour précédent : elle vient de revenir dans sa main.

i TOUR DE L'AUTOMA

AUTOMA · AIDE-MÉMOIRE

1. Retourner une carte : elle donne sa **phase** et sa **cible**.
2. La même phase peut revenir deux tours de suite.
3. À chaque phase résolue : +1  , puis l'effet de sa carte. Jamais de bonus.
4. 5  = 1  , échangés aussitôt.
5. Cible au maximum : Oxygène → Température → Océan → Oxygène.

MOTEUR DE DÉPART

Très facile	1
Facile	2
Normal	3
Difficile	4
Très difficile	5

II CONSTRUCTION

AUTOMA

11 / 15

+1 . Puis il pose 1  sur son **compteur de PV**.

CIBLE  **TEMPÉRATURE** 1 

JOUEUR peut jouer 1  carte bleue ou 1  rouge.

? OPPORTUNISTE

AUTOMA · CARTE RÉACTIVE

14 / 15

1  OU PLUS

III ACTION

+1  , puis tous ses  sur sa cible

SINON

IV PRODUCTION

+1  , puis autant de  que son moteur

CIBLE  **TEMPÉRATURE** 1 

JOUEUR **III** active ses « Action : » et les actions standard de son choix.
IV produit :  production + NT,  chaleur,  plantes,  cartes.

i SON PLATEAU

AUTOMA · AIDE-MÉMOIRE

1. **Réserve** : ses  cuivres et  argents, dans la zone de stockage des .
2. **Moteur** : le marqueur de la piste de production des .
3. **Compteur de PV** : une pile de  , dans la zone de stockage des  plantes.
4. Il n'a ni  , ni  , ni  , ni cartes en main.

Fin de partie : NT + 1 PV par  du compteur.
Pas de forêt.

V RECHERCHE

AUTOMA

12 / 15

+1 . Rien de plus.

CIBLE  **Océan** 1 

JOUEUR pioche 2  cartes et en garde 1.

? COURSE

AUTOMA · CARTE RÉACTIVE

15 / 15

TOUJOURS

III ACTION

Cible : le paramètre le moins avancé (part de piste parcourue la plus faible).

+1 . Puis il dépense **tous ses**  sur sa cible : 1 cran par .

CIBLE    **LE MOINS AVANCÉ**

JOUEUR active ses « Action : » et les actions standard de son choix.

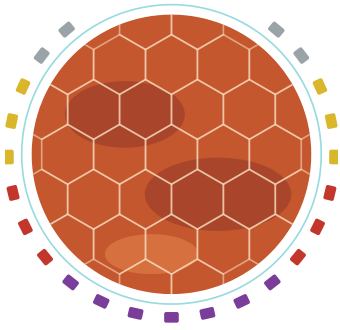
i PHASE ACTION

AUTOMA · AIDE-MÉMOIRE

1. +1 .
2. **Sa cible**, 1  par cran, tant qu'il a des  :
 1   1   1 
3. Cible au maximum en cours de route : la suivante.
4. Il garde ses .

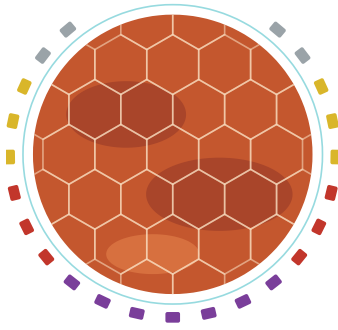
Bonus d'une tuile océan : +1  , quel qu'il soit.

Dernier tour : chaque  restant = 1 PV.



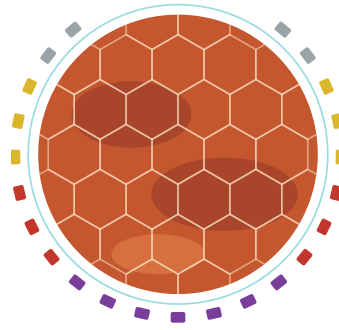
AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO



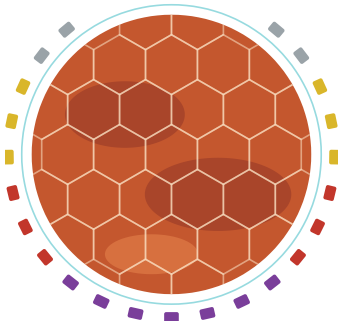
AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO



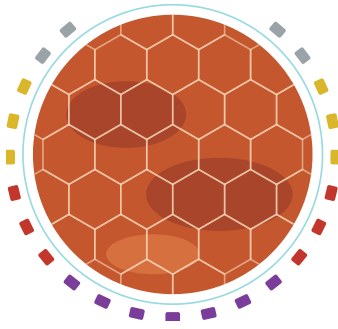
AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO



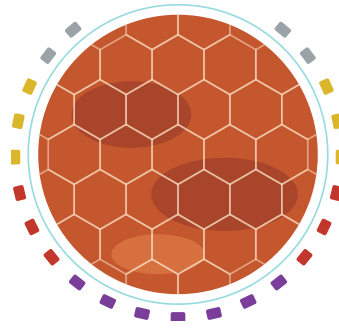
AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO



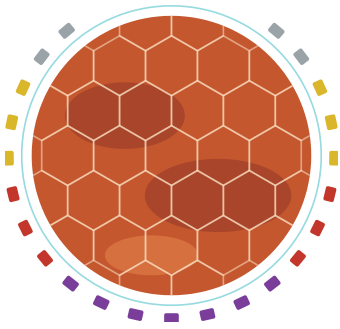
AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO



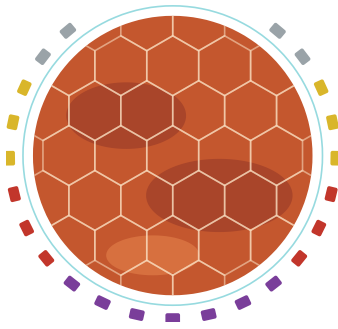
AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO



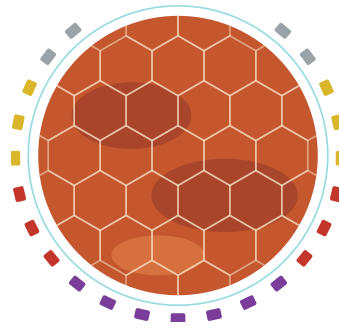
AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO



AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO



AUTOMA

EXPÉDITION ARÈS · SOLO