

LIVRET DE RÈGLES SOLO · PROTOTYPE

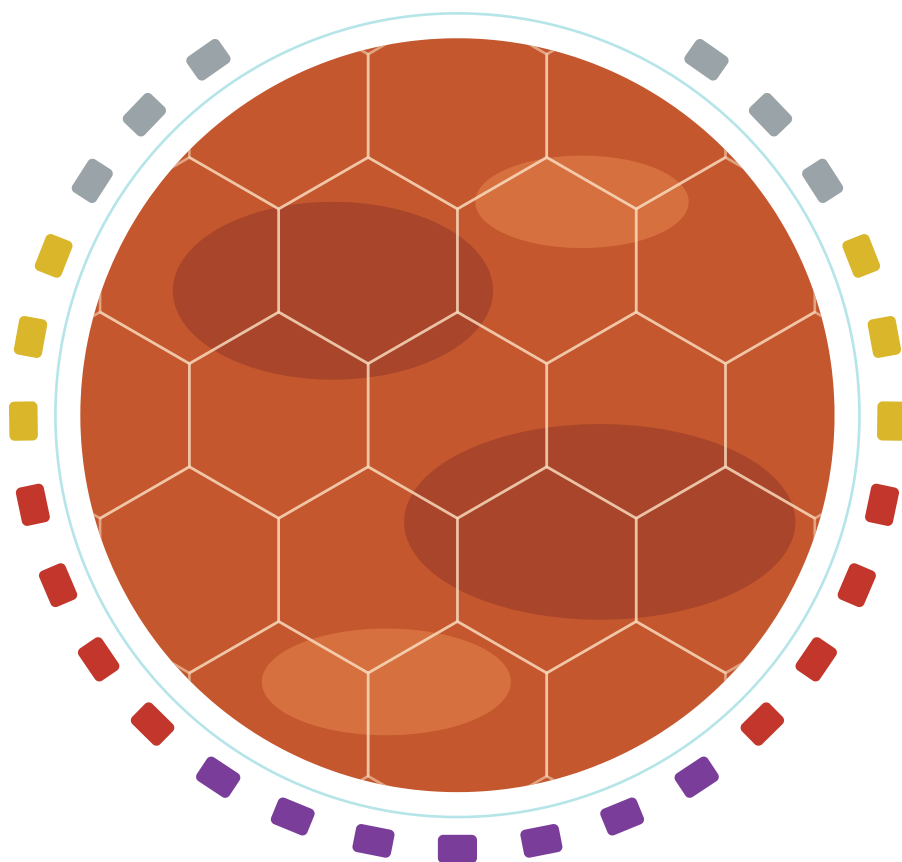
AUTOMA

HYBRIDE

Un adversaire qui joue presque comme un joueur

15 CARTES AUTOMA

VERSION 0.6



CRÉATION ORIGINALE

Prototype v0.6 · octobre 2026

01 PRESQUE UN JOUEUR

L'automa joue presque comme un joueur : il fait monter son moteur, terraforme Mars et marque des points. Mais ses règles tiennent sur une carte, il ne demande presque aucune décision au joueur, et son tour se joue **sans aucun calcul**.

Tout passe par des **cubes** : il gagne un cuivre à chaque phase, 5 cuivres font un argent, et un argent paie un cran de terraformation ou de son **moteur**, qui lui en rapporte de plus en plus. Chaque tour, une carte automa lui donne une **phase** et une **cible** (oxygène, température ou océan) sur laquelle il dépense ses cubes.

CE QU'IL A

- ✓ Un plateau et un marqueur de NT
- ✓ Un **moteur** : sa production des MC
- ✓ Une **réserve** de cuivres et d'argents
- ✓ Un **compteur** de PV

02 FACE AU SOLO OFFICIEL

	SOLO OFFICIEL	AUTOMA HYBRIDE
LE BUT	Terraformer Mars seul en 25 tours.	Battre un rival qui marque des points.
LA 2E PHASE	Pioche neutre de 5 phases.	15 cartes, dont 3 réactives.
TERRAFORMATION	Coup de pouce, sans points.	Il terraforme pour lui.
DURÉE	25 tours, toujours.	Plus courte s'il est fort.
CHOIX DE PHASE	Ne sert qu'au joueur.	Les phases du joueur le nourrissent.

03 MATÉRIEL

15 CARTES AUTOMA

12 simples et 3 réactives.

3 AIDES-MÉMOIRE

Format carte, facultatifs.

1 PLATEAU JOUEUR

Et des cubes cuivre et argent.

PROTOTYPE V0.6

Les valeurs (5 cuivres pour 1 argent, moteur de départ) sont en test.

INSPIRATIONS

Cet automa s'inspire du paquet House Hagal (Dune: Imperium), de l'automa solo de Peter Thomas pour Ares Expedition, d'ARNO (Ark Nova) et de Greg, le rival solo de First Rat.

04

MISE EN PLACE

1

PLATEAU

Donner à l'automa un plateau joueur d'une couleur non utilisée et un marqueur sur le 5 de la piste de NT. Placer le marqueur de sa piste de production des MC sur son **moteur de départ**, selon le niveau (tableau ci-contre).

2

DES CUBES, PAS DE MAIN

Prévoir des cubes cuivre et argent (au besoin, de l'or pour faire la monnaie). Sa réserve (zone de stockage des MC) et son compteur de PV (zone de stockage des plantes) commencent vides. Il ne reçoit ni corporation, ni carte projet.

3

PAQUET AUTOMA

Mélanger les 15 cartes automa en une pioche face cachée. Garder les 3 aides-mémoire à portée de main.

NIVEAU

MOTEUR

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

05

LE TOUR DE JEU

PLANIFICATION

Le joueur choisit sa carte de phase comme d'habitude, puis l'automa retourne la carte du dessus de son paquet. Elle reste visible tout le tour et donne sa **phase** et sa **cible**.

I

DÉVELOPPEMENT

II

CONSTRUCTION

III

ACTION

IV

PRODUCTION

V

RECHERCHE

RÉSOLUTION

Chacun joue toutes les phases révélées, de I à V. À chaque phase, l'automa gagne d'abord 1 **cuivre**, puis applique l'effet de la phase (page 8). **Jamais de bonus.**

MÊME PHASE PERMISE

Contrairement au joueur, l'automa peut tirer la même phase deux tours de suite.
Fin de tour : la carte va dans sa défausse.
Paquet vide : la remélanger.

CARTES DE PHASE JOUEUR · FACULTATIVES

Elles peuvent remplacer les cartes de phase du jeu : même compétence et même bonus, plus ce que fait l'automa dans la phase. On peut s'en passer : ses cartes, les aides-mémoire ou l'appli le disent aussi.

06

LIRE UNE CARTE AUTOMA

1

ACTION

2

AUTOMA

05 / 15

3

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

4

CIBLE



TEMPÉRATURE

1

5

JOUEUR

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

1

PHASE

La phase que l'automa choisit ce tour.

2

NUMÉRO

Sa place dans le paquet de 15 cartes.

3

EFFET

Ce qu'il fait quand cette phase est résolue : toujours 1 cuivre d'abord, puis l'effet. Il n'a jamais de bonus.

4

CIBLE

Le paramètre qu'il monte en phase action, 1 argent par cran.

5

JOUEUR

Ce que fait le joueur pendant cette phase, sans son bonus. Sur toutes les cartes.

07

LE PAQUET

12 cartes simples, qui donnent une phase et une cible, et 3 cartes réactives, qui tiennent compte de la partie. Production et Action dominent : l'une lui rapporte des cubes, l'autre les transforme en terraformation.

x3

PRODUCTION

x3

ACTION

x3

DÉVELOPPEMENT

x2

CONSTRUCTION

x1

RECHERCHE

RIPOSTE

Il joue la phase choisie par le joueur au tour précédent. Premier tour : Production. Le joueur refait la phase de sa carte du tour précédent.

OPPORTUNISTE

Action s'il a au moins 1 argent, sinon Production.

COURSE

Action, avec pour cible le paramètre le moins avancé : la plus petite part de piste parcourue (oxygène sur 14, océans sur 9, température sur 19 crans).

CIBLE AU MAXIMUM

OXYGÈNE → TEMPÉRATURE → OCÉAN → OXYGÈNE...

Si le paramètre de sa cible est au maximum, il prend le suivant dans cet ordre, y compris en cours de phase action.

I**DÉVELOPPEMENT**

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

Il monte le marqueur de sa piste de production des  d'un cran. S'il n'a pas d'argent, il ne fait rien de plus.

II**CONSTRUCTION**

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

Le cube du compteur vient de la provision, pas de sa réserve. En fin de partie, chaque cube du compteur vaut 1 PV.

08**LES CUBES****1****IL EN GAGNE**

+1  dans sa réserve à chaque phase révélée, avant l'effet de la phase. En Production, autant de plus que son moteur.

2**5 CUIVRES = 1 ARGENT**

Dès qu'il a 5 , on les échange contre 1 . 1  paie un cran de sa cible en Action, ou un cran de moteur en Développement.

3**IL GARDE LE RESTE**

Ce qu'il ne dépense pas reste dans sa réserve.

LE MOTEUR

C'est ce qui le fait accélérer : plus son moteur est haut, plus la Production lui rapporte. Mais chaque cran coûte un argent qui ne va pas à la terraformation.

SUR SON PLATEAU

Réserve : zone des .

Moteur : production des .

Compteur de PV : zone des .

EXEMPLE · PHASES I ET IV**Avant**

4  · moteur 2

Phase I

+1  → 5  = 1 ,
dépensé : moteur 3

Phase IV

+1 , puis +3  (moteur) :
4 

Le joueur a choisi Développement, la carte automa donne Production. En phase I, l'automa gagne 1 cuivre : ses 5 cuivres font 1 argent, qu'il dépense, et son moteur passe à 3. En phase IV, il gagne 1 cuivre, puis 3 grâce à son moteur.

III

ACTION

+1 . Puis il dépense tous ses  sur sa cible.

1

+1 CUIVRE

Comme à chaque phase révélée, il gagne d'abord 1 .

2

SA CIBLE, 1 ARGENT PAR CRAN

La cible de sa carte du tour monte d'un cran par argent dépensé, autant de fois que possible.

**OXYGÈNE**1 

+1 oxygène, sans forêt

**TEMPÉRATURE**1 

+1 température

**OCÉAN**1 

retourne une tuile océan

3

LE RESTE

Il garde ses cuivres pour un prochain tour.

À NOTER

- Comme un joueur, il gagne 1 NT par paramètre augmenté.
- Si sa cible atteint le maximum en cours de route, il continue sur la cible suivante : oxygène → température → océan → oxygène.
- Le bonus d'une tuile océan lui rapporte 1 , quel que soit le bonus imprimé.
- Pas de bonus, même s'il a choisi la phase.

EXEMPLE

Cible du tour :  température. L'automa a 1  et 4 . Il gagne 1  : ses 5  font un 2e . Il dépense ses 2  : la température monte de 2 crans et il gagne 2 NT.

DERNIER TOUR

Quand tous les paramètres sont au maximum, chaque argent qu'il lui reste vaut 1 PV.

IV**PRODUCTION**

+1 . Puis autant de  que son moteur.

Il lit son moteur sur sa piste de production des  et reçoit autant de cuivres. Rien d'autre : ni , ni chaleur, ni plantes, ni cartes, ni bonus.

V**RECHERCHE**

+1 . Rien de plus.

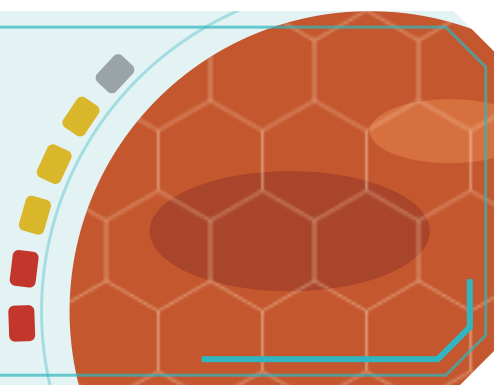
Sans main, il ne pioche aucune carte : il ne gagne que le cuivre de toute phase révélée.

09**FIN DE PARTIE**

La partie s'arrête comme d'habitude, quand l'oxygène, la température et les océans sont au maximum. L'automa peut déclencher la fin de partie, comme un joueur.

DÉCOMPTE FINAL

L'automa marque 1 PV par point de NT, 1 PV par cube de son compteur et 1 PV par argent restant au dernier tour. Il n'a pas de forêt. Le joueur compte comme d'habitude. Le plus haut score l'emporte.



AIDE-MÉMOIRE

Un tour de l'automa en un coup d'œil

PHASE	+1 CUIVRE, PUIS	SUR SON PLATEAU
I DÉVELOPPEMENT	S'il a 1  , il le dépense : moteur +1	-1 argent, moteur +1
II CONSTRUCTION	1  sur son compteur de PV	compteur +1
III ACTION	Tous ses  sur sa cible	-1 argent et +1 NT par cran
IV PRODUCTION	Autant de  que son moteur	+ moteur en cuivres
V RECHERCHE	Rien de plus	—

CIBLES EN PHASE ACTION

OXYGÈNE  1  par cran au maximum → 	TEMPÉRATURE  1  par cran au maximum → 	OCÉAN  1  par cran au maximum → 
--	--	--

RAPPELS

MÊME PHASE PERMISE

Il peut tirer la même phase deux tours de suite.

JAMAIS DE BONUS

Même quand il a choisi la phase.

SON PLATEAU

Réserve : zone des MC. Moteur : production des MC. Compteur de PV : zone des plantes.

DÉCOMPTE

NT + 1 PV par cube du compteur + 1 PV par argent restant au dernier tour.