

## MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

- ▶ 1 x dé à 6 faces
- ▶ 8 x jetons Stratagème

Il vous faudra également une tasse pour stocker les jetons Stratagème de l'Automa.

## MISE EN PLACE

- ▶ Vous jouez dans le camp des Alliés. Il n'est pas nécessaire d'utiliser de paravent pour jouer en solo.
- ▶ Piochez, dans le sac, 3 Unités pour vous-même puis 5 pour l'Automa que vous placez en ligne, face visible, de façon aléatoire.
- ▶ Prenez les 8 jetons Stratagème et mettez-les tous, sauf le « Rouleau compresseur », dans la tasse.

Choisissez un niveau de difficulté et faites ce qui suit : Lancez le dé, autant de fois qu'indiqué par le niveau choisi, pour désigner un Théâtre d'Opérations (1 = Front de l'Ouest ; 2 = Guerre du Pacifique ; 3 = Front de l'Est ; 4 = Afrique du Nord ; 5 = Asie du Sud-Est ; 6 = relancer) et avancez sur sa piste d'Affrontement, du nombre de cases indiqué par le niveau choisi, en faveur de l'Automa :

- ▶ **Facile** : Faites cela trois fois et avancez d'une case sur chacune des pistes.
- ▶ **Moyen** : Faites cela trois fois et avancez de deux cases sur chacune des pistes.
- ▶ **Difficile** : Faites cela quatre fois et avancez de deux cases sur chacune des pistes.

Si vous tombez plusieurs fois sur le même Théâtre d'Opérations, avancez *tout de même* sur sa piste d'Affrontement.

### Crédits

**Conception du mode solo** :

Dávid Turczy

**Développement et tests** :

Nick Shaw

**Graphismes** :

Nick Avallone & Florentyna Butler

**Adaptation** : Yann Uhart

**Traduction** : Cédric Basso

**Relecture** : Ambre Poilvé

# TOUR DE L'AUTOMA

- A. Piochez un jeton Stratagème et défaussez le Stratagème précédent dans la tasse. *Remarque : Lors du premier tour, cela revient à remettre le « Rouleau compresseur » dans la tasse.*
- B. Procédez au **Choix de l'Automa** pour déterminer quelle Unité placer et où (voir ci-dessous). Cela peut être modifié par les jetons Stratagème.
- C. Piochez une Unité pour l'Automa et placez-la à la fin de sa rangée d'Unités. Faites glisser toutes les Unités vers la droite pour combler les espaces vides.

## Renversement

---

Certaines des règles suivantes feront référence au **Renversement**.  
Voici les Renversements possibles par ordre de priorité décroissante :

- ▶ Un Renversement qui échange la position du joueur en tête avec celle de l'Automa sur un Théâtre d'Opérations ;
- ▶ Un Renversement qui place l'Automa en tête lorsqu'il y a égalité sur un Théâtre d'Opérations ;
- ▶ Un Renversement qui place le joueur, initialement en tête, à égalité avec l'Automa sur un Théâtre d'Opérations ;
- ▶ Un Renversement qui augmente l'écart entre l'Automa, en tête, et le joueur sur une piste ;
- ▶ Un Renversement qui réduit l'écart entre le joueur, en tête, et l'Automa sur une piste ;
- ▶ Tous les autres Renversements qui ne permettent pas au joueur de remporter une Campagne/un Théâtre ;
- ▶ Tous les autres Renversements.

## Choix de l'Automa

---

Analysez chaque étape ci-dessous jusqu'à ce qu'une seule case Combat d'un Théâtre soit sélectionnée et qu'une seule Unité soit désignée pour y être placée.

### 1. Sélectionnez un Théâtre d'Opérations :

- ▶ Y a-t-il un Théâtre que l'Automa peut fermer et remporter en un seul placement dans ce Théâtre ? Si oui, sélectionnez-le.

- ▶ Y a-t-il une Campagne qu'il peut clôturer et remporter en un seul placement dans le Théâtre concerné ? Si oui, sélectionnez-le.
- ▶ Ignorez les Campagnes sur lesquelles l'Automa ne peut pas placer d'Unités.
- ▶ Le jeton Stratagème indique-t-il une Priorité de Théâtre (voir page 5) ? Si oui, appliquez-le maintenant, si possible.
- ▶ Si plusieurs Théâtres répondent à ces critères, sélectionnez-en un selon cet ordre de priorité :
  - ▼ Le Théâtre qui possède le plus de cases Combat disponibles dans sa Campagne active ;
  - ▼ Celui dont la Campagne active offre le plus de Points de Victoire.
  - ▼ Si vous ne pouvez toujours pas sélectionner de Théâtre, prenez le 1<sup>er</sup> Théâtre disponible en partant du haut.

## **2. Sélectionnez une case Combat :**

- ▶ Existe-t-il une case Combat spécifique qui permettra à l'Automa de fermer/clôturer et remporter un Théâtre/une Campagne ? Si oui, sélectionnez-la.
- ▶ Ignorez les cases sur lesquelles l'Automa ne peut pas placer d'Unités.
- ▶ Le jeton Stratagème indique-t-il une Priorité de Position ? Si oui, appliquez-le maintenant, si possible.
- ▶ Si plusieurs cases répondent à ces critères, sélectionnez-en une selon cet ordre de priorité :
  - ▼ Propagande (si l'Automa a  $\geq 20$  Points de Victoire) ;
  - ▼ Avantage stratégique ;
  - ▼ Propagande (si le joueur a une avance de  $\geq 3$  Points de Victoire) ;
  - ▼ Production industrielle (si l'Automa a  $\leq 4$  jetons Unité) ;
  - ▼ Recherche améliorée ;
  - ▼ Recherche ;
  - ▼ Bombardement ;
  - ▼ Avantage tactique ;
  - ▼ Production industrielle ;
  - ▼ Propagande ;
  - ▼ Si vous ne pouvez toujours pas sélectionner de case Combat, placez l'Unité sur la 1<sup>ère</sup> case Combat disponible en partant de la gauche.

### 3. Sélectionnez une Unité :

- ▶ Choisissez-en une parmi celles que l'Automa peut placer sur la case Combat choisie.
- ▶ Choisissez-en une parmi celles qui peuvent fermer/clôturer et remporter un Théâtre/une Campagne, si possible.
- ▶ Le jeton Stratagème indique-t-il une Priorité d'Unité ? Si oui, appliquez-le maintenant, si possible.
- ▶ Si la case Combat choisie est une case sans effet : Choisissez-en une parmi celles qui ont une valeur supérieure à 0, si possible.
- ▶ Si la case Combat choisie est la dernière case de la Campagne : Choisissez une Unité non **Blitz** (donc sans éclair), si possible.
- ▶ Si l'Automa a  $\geq 20$  Points de Victoire, choisissez-en une parmi les Unités de plus grande valeur.
- ▶ Si plusieurs Unités répondent à ces critères, sélectionnez-en une à l'aide du dé (1 = Unité la plus à gauche, 2 = Unité à droite de l'Unité la plus à gauche et ainsi de suite. Repassez par toutes ces étapes, si nécessaire).

## Remarque sur les effets

---

**L'Automa** joue sur une case **Production industrielle** : Placez le ou les jetons Unité à la fin de la rangée d'Unités de l'Automa.

**L'Automa** joue sur une case **Recherche** : Ajoutez 1 Unité Arme spéciale piochée au hasard dans le sac de l'Automa.

**L'Automa** joue sur une case **Recherche industrielle** : Piochez une Unité Arme spéciale dans la pile Recherche et ajoutez-la à la fin de la rangée d'Unités de l'Automa.

**L'Automa** joue sur une case **Avantage stratégique** : Appliquez l'effet du jeton là où cela pourrait provoquer un **Renversement**.

**L'Automa** joue sur une case **Avantage tactique** : Appliquez l'effet du jeton dans ce Théâtre comme indiqué sur les règles de base.

**L'Automa** joue sur une case **Propagande** : L'Automa gagne des Points de Victoire normalement.

**L'Automa** joue une Unité **Scientifique** : Considérez-la comme une Unité Aérienne de force 3.

**L'Automa** joue une Unité **Blitz** : Si l'Automa a encore au moins une Unité, effectuez de nouveau l'étape B du **Tour de l'Automa** (voir page 2) en gardant le même Stratagème et en utilisant le Théâtre sur lequel l'Unité Blitz vient d'être placée (si possible).

**Vous** déclenchez un effet **Bombardement** : Choisissez une Unité (qui n'est pas une Arme spéciale) dans la rangée d'Unités de l'Automa et défaussez-la dans le sac. Si toutes les Unités de l'Automa sont des Armes spéciales, choisissez-en une et défaussez-la.

## JETONS STRATAGÈME

Une fois que vous êtes à l'aise avec les règles de base, jouez avec les jetons Stratagème pour rendre l'Automa encore plus imprévisible.



### Artillerie lourde :

- ▶ *Priorité d'Unité* :
  - ▼ S'il y a des jetons Arme spéciale, ignorez les jetons Unité ;
  - ▼ Sinon, ignorez les Unités qui ne peuvent pas provoquer de **Renversement**.



### Contre-attaque :

- ▶ *Priorité de Théâtre* : Choisissez les Théâtres sur lesquels le joueur est en tête ;
- ▶ *Priorité d'Unité* : Ignorez les Unités qui ne peuvent pas provoquer de **Renversement**.



### Guerre économique :

- ▶ *Priorité de Théâtre* : Priorisez les Théâtres ayant des cases Production industrielle et/ou Bombardement.
- ▶ *Priorité de Position* :
  - ▼ Si l'Automa a  $\leq 4$  Unités, priorisez les cases Production industrielle, puis les cases Bombardement ;
  - ▼ Sinon, priorisez les cases Bombardement, puis les cases Production industrielle.



### Pour la Gloire :

- ▶ *Priorité de Théâtre* : Priorisez les Campagnes offrant le plus de Points de Victoire, puis les Théâtres disposant de cases Points de Victoire ;
- ▶ *Priorité de Position* : Priorisez les cases Points de Victoire.



### Déploiement rapide :

- ▶ *Priorité d'Unité* : Choisissez l'Unité (disponible) la plus à gauche.



### Recherche et Développement :

- ▶ *Priorité de Théâtre* : Priorisez les Théâtres disposant de cases Combat Recherche disponibles ;
- ▶ *Priorité de Position* : Priorisez les cases Combat Recherche ;
- ▶ *Priorité d'Unité* : Si une case non consacrée à la Recherche a été sélectionnée, ignorez si possible les jetons Unité qui ne sont pas des Armes spéciales.



### Sécurité :

- ▶ *Priorité de Théâtre* : Choisissez les Théâtres sur lesquels l'Automa est en tête.



### Rouleau compresseur :

- ▶ Appliquez le même jeton Stratagème qu'au tour précédent.

## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Une fois que vous êtes à l'aise avec toutes ces règles et que vaincre l'Automa vous est vraiment facile, vous pouvez augmenter la difficulté en :

- ▶ Attribuant 5 Points de Victoire à l'Automa dès le début de la partie.

# EXEMPLES

**Exemple 1 :** Un jeton Stratagème **Recherche et Développement** a été pioché et mis en jeu dans la situation ci-dessous.

1. Une Campagne/un Théâtre ne peut en aucun cas être clôturée/ fermé en un seul placement.
  2. Le jeton Stratagème limite les choix à la Guerre du Pacifique, le Front de l'Est et l'Afrique du Nord.
  3. Parmi ces choix, l'Océan Pacifique a le plus de cases Combat vides et est donc sélectionné.
  4. En raison du jeton Stratagème, c'est la case Recherche qui est choisie par l'Automa.
  5. La cinquième Unité (Forces Terrestres) ne peut pas être placée sur cette case. Pour désigner l'une des 4 Unités restantes, un lancer de dé est effectué. L'Amiral sera placé si le dé a une valeur de 1 ou 5. Les Forces Aériennes seront placées si le dé a une valeur de 2 ou 6.
- Un 3 désignera la Force Navale de force 2 et un 4 celle de force 1.



**Exemple 2 :** Un jeton Stratagème **Pour la Gloire** a été pioché et mis en jeu dans la situation ci-dessous.

1. Une Campagne/un Théâtre ne peut en aucun cas être clôturée/ fermé en un seul placement.
2. Le jeton Stratagème exclut l'Asie du Sud-Est (car toutes les autres Campagnes sont des Campagnes à 3 PV). Parmi les Théâtres restants, l'Europe de l'Est est priorisée, car c'est le seul qui dispose d'une case Propagande disponible. *Remarque : Si la case Propagande avait été occupée, l'ordre de priorité aurait désigné l'Europe de l'Ouest (en haut à gauche).*
3. Deux Unités peuvent être placées (Forces Aériennes et Forces Terrestres). Un lancer de dé est donc effectué pour désigner laquelle placer.



## JOUER EN SOLO AVEC L'EXTENSION JAPON

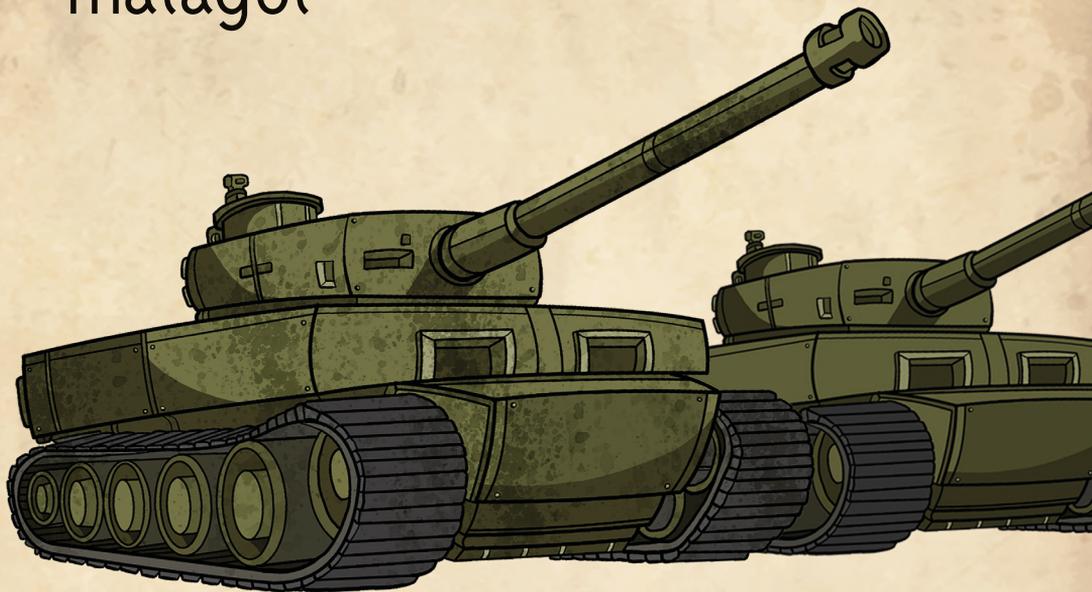
Il est possible de jouer en solo avec l'extension Japon. Vous jouez le camp de l'Axe et l'Automa joue en premier. Pendant la mise en place, sélectionnez au hasard deux des quatre Campagnes de départ et avancez le marqueur Affrontement de deux cases sur les pistes d'Affrontement de ces Campagnes en faveur de l'Automa.

Lorsqu'une Campagne est clôturée, sélectionnez la Campagne suivante. Si c'est l'Automa qui a clôturé la Campagne, après avoir appliqué l'effet d'une case rouge +1/+2/+3, avancez de 1 case en faveur de l'Automa sur la piste de la nouvelle Campagne.



Distribution exclusive de la version française par les  
Éditions Matagot

matagot



© 2019 Paolo Mori & The Plastic Soldier Company Ltd.  
Édition publiée en 2021.

# RAPPEL DES CHOIX DE L'AUTOMA

---

## 1. Sélectionnez un Théâtre :

- ▶ Un Théâtre que l'Automa peut fermer et remporter ;
- ▶ Une Campagne que l'Automa peut clôturer et remporter ;
- ▶ Ignorez les Campagnes sur lesquelles l'Automa ne peut pas placer d'Unités ;
- ▶ Priorité de Théâtre du jeton Stratagème ;
- ▶ Si plusieurs Théâtres répondent à ces critères :
  - ▼ Celui qui possède le plus de cases Combat disponibles dans sa Campagne active ;
  - ▼ Celui dont la Campagne active offre le plus de Points de Victoire ;
  - ▼ 1<sup>er</sup> Théâtre disponible en partant du haut.

## 2. Sélectionnez une case Combat :

- ▶ La case qui permettra à l'Automa de clôturer et remporter un Théâtre/une Campagne ;
- ▶ Ignorez les Cases sur lesquelles l'Automa ne peut pas placer d'Unités ;
- ▶ Priorité de Position du jeton Stratagème ;
- ▶ Si plusieurs cases Combat répondent à ces critères :
  - ▼ Propagande (si l'Automa a  $\geq 20$  Points de Victoire) ;
  - ▼ Avantage stratégique ;
  - ▼ Propagande (si le joueur a une avance de  $\geq 3$  Points de Victoire) ;
  - ▼ Production industrielle (si l'Automa a  $\leq 4$  jetons Unité) ;
  - ▼ Recherche améliorée ;
  - ▼ Recherche ;
  - ▼ Bombardement ;
  - ▼ Avantage tactique ;
  - ▼ Production industrielle ;
  - ▼ Propagande ;
  - ▼ 1<sup>ère</sup> case Combat disponible en partant de la gauche.

## 3. Sélectionnez une Unité :

- ▶ Unités que l'Automa peut placer ;
- ▶ Unités qui peuvent fermer/clôturer un Théâtre/une Campagne ;
- ▶ Priorité d'Unité du jeton Stratagème ;
- ▶ Si case Combat sans effet : Unités de valeur supérieure à 0 ;
- ▶ Si dernière case de la Campagne : Unités autre que Blitz ;
- ▶ Si l'Automa a  $\geq 20$  Points de Victoire : Unité de plus grande valeur ;
- ▶ Si plusieurs Unités répondent à ces critères, sélectionnez-en une à l'aide du dé (1 = Unité la plus à gauche, 2 = Unité à droite de l' Unité la plus à gauche et ainsi de suite. Repassez par toutes ces étapes, si nécessaire).