

# AutoMartin

Automa pour Londres, par Jan Van Regenmortel  
v1.35

## L'Automa

AutoMartin, nommé ainsi en référence à l'auteur original du jeu Londres, a été conçu pour offrir une expérience solo stimulante aux joueurs novices et expérimentés.

Voici quelques clés importantes à retenir pour faciliter l'utilisation de l'automa :

- L'automa n'a pas de main de cartes
- L'automa ne possède qu'une pile de construction dont les cartes sont face visible (+ *deck de cartes automa*)

Bien qu'AutoMartin ait été développé dans l'esprit d'une expérience solo, il pourrait tout aussi bien être utilisé en tant que joueur supplémentaire dans une partie multi-joueurs. Les actions et décisions d'AutoMartin devraient en toute logique être plus rapides que celles d'un joueur humain.

## Les cartes Automa

Une carte automa est constitué de 4 sections :

1. Niveau de difficulté
2. Ressources
3. Filtre automatique
4. Action de la carte automa

## Setup

AutoMartin reçoit la même quantité d'argent que le(s) joueur(s), mais ne reçoit aucune carte en main.

Mélangez le deck de cartes automa et placez-le (*face cachée*) près de la zone de jeu d'AutoMartin.

La difficulté est ajustable : ajoutez aux cartes du niveau de difficulté choisi toutes les cartes de niveau inférieur. Ainsi, un jeu de difficulté III devrait contenir les cartes de niveau I, II et III.

C'est au joueur de décider qui commence la partie ; AutoMartin s'en fiche d'être dernier joueur.



## Le tour d'AutoMartin

A chaque fois que vient le tour d'AutoMartin, une carte automa est retournée et placée sur le dessus de la pile de défausse de l'automa. Les effets de cette carte sont résolus dans l'ordre suivant :

- Collectez les ressources
- Piochez :
  - en fonction du filtre à appliquer, piochez une carte ville ou district.
  - résolvez la carte piochée
- Résolvez de l'action de la carte automa.

Dans le cas où le deck automa serait épuisé, remélangez-en la défausse avant de piocher la prochaine carte.

### Collecter les ressources

AutoMartin reçoit les ressources indiquées depuis la réserve. (*cf. section 2 de la carte automa*)

### Piocher une carte ville ou district

La section Filtre automatique (*cf. section 3*) contient plusieurs critères indiquant quelle carte AutoMartin va piocher. *De ligne en ligne*, continuez à appliquer le critère suivant jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule possibilité : AutoMartin pioche alors cette carte. Si à un moment quelconque un critère ne renvoie aucun résultat, cessez d'appliquer le filtre : aucune carte n'est piochée.

Lorsque vous passez d'un critère à l'autre, le critère de la ligne suivante s'applique au résultat du critère précédent. Par exemple, lorsque vous devez prioriser le critère « argent » et que vous avez 2 cartes ayant une valeur d'argent identique, le critère suivant s'applique à ces 2 cartes. La seule exception à ceci est le critère « Pile de cartes Ville ».

Les critères possibles sont :

- Plateau développement : piochez depuis le plateau de développement ; s'il y a plus d'une carte sur le plateau, appliquez le critère suivant. S'il n'y a aucune carte sur le plateau, cessez d'appliquer le filtre.
- Carte District : piochez une carte District *parmi les 3 cartes disponibles* ; appliquez le critère suivant jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule option.
- Argent : priorisez le gain net en argent *le plus grand* ; gain net = gain (*en argent*) - coût (d'activation, de fonctionnement, ou de construction).
- Pauvreté : priorisez la perte nette de pauvreté *la plus grande* ; tenir compte des éventuels frais de fonctionnement des villes.
- *Prestige : priorisez la valeur de prestige la plus grande*
- Dernier / premier : piochez la dernière / première carte remplissant le critère précédent.
- Pile de cartes Ville : ignorez tous les *résultats obtenus des* critères précédents et piochez une carte de la pile de cartes Ville. Si à un moment quelconque un critère ne renvoie aucun résultat, ne piochez pas de carte Ville.

Lors de l'application des critères, veuillez noter que s'il n'y a aucune mention d'argent, de pauvreté, *ou de prestige* sur une carte, sa valeur est de 0 mais compte comme une valeur tout de même. *Par exemple*, s'il y a plusieurs cartes sans valeur d'argent, elles comptent comme ayant une valeur de 0 et restent toutes dans la course *pour le critère suivant* (sauf si une carte avec un gain net en argent plus élevé se trouvait sur le plateau de développement).

*AutoMartin pioche des cartes même s'il n'est pas en mesure de payer l'intégralité de leur coût.*

### Cartes Essentielles

Certaines cartes contiennent le terme « Cartes Essentielles » ; ce terme se réfère à quelques cartes spécifiques (voir le chapitre « Scoring »). Ces cartes doivent être piochées depuis le plateau de développement avant et en supplément de l'application du filtre. Résolez-les immédiatement. Si plusieurs cartes peuvent être piochées faites-le, puis résolez-les de haut en bas et de gauche à droite\*. AutoMartin gagne immédiatement 5 prestiges pour chaque carte essentielle gagnée.

## Résoudre une carte Ville ou District

### Payer le coût

Lorsqu'AutoMartin pioche une carte, il doit payer la totalité du coût de cette carte. Ce coût comprend et est limité à :

- Le coût additionnel des cartes Ville
- Le coût d'activation des cartes Ville
- Le coût d'achat des cartes District
- Le coût de fonctionnement des cartes District (coût de capacité active, si applicable)

*AutoMartin n'a jamais à se défaire d'une carte supplémentaire de la même couleur lorsqu'il ajoute une carte à sa pile de construction !*

Si AutoMartin n'est pas en mesure de payer la totalité du coût, la carte Ville est défaussée sur le plateau de développement selon les règles habituelles. Cette carte n'est pas remplacée. Si AutoMartin n'est pas en mesure de payer la totalité du coût d'une carte District, défaussez cette carte sous la pile de cartes District et remplissez l'espace vide par une nouvelle carte *pour qu'il y en ait toujours 3 disponibles*.

*Même s'il ne peut pas en payer le coût, il est important qu'AutoMartin pioche la carte pour ensuite la défausser.*

Les cartes District résolues sont placées dans la zone de jeu d'AutoMartin selon les règles habituelles. Les cartes Ville résolues sont placées sur la pile construction, face visible.

Les coûts doivent être payés, même si la carte n'a pas d'effet immédiat pour l'automa.

### Résoudre les effets

Les symboles suivants sont résolus ainsi par l'automa :

-  Piochez et résolez les cartes de la pioche cartes Ville (une par une).
-  Gagnez immédiatement des points de prestige.
-  Gagnez du prestige à la fin de la partie (scoring).
-  Payez le coût à la réserve.
-  Gagnez de l'argent de la réserve.
-  Gagnez de la pauvreté de la réserve.
-  Défaussez de la pauvreté vers la réserve.

Tout autre texte ou symbole doit être ignoré.

Tous les symboles doivent être résolus de haut en bas, y compris ceux se trouvant dans la zone représentant le coût d'activation de la carte Ville. Comme pour les joueurs humains, AutoMartin doit être en mesure de payer la totalité du coût avant de récolter les récompenses d'une carte.

## Actions des cartes automa

Certaines cartes automa comportent des actions (*cf. section 4*). Cela inclut :

- Défaussez une carte de la pile de cartes Ville : *piochez une carte de la pile de cartes Ville et* défaussez-la sur le plateau de développement sans la résoudre.
- Sauter la prochaine carte automa : défaussez face visible *sur la pile construction* la prochaine carte automa sans en résoudre les effets.
- Piochez une nouvelle carte automa : piochez et résolvez une nouvelle carte automa.

## Prêts

AutoMartin ne souscrit jamais de prêts ; s'il doit payer d'autres joueurs en raison d'effets de cartes mais n'a pas assez de fonds pour cela, le montant dû est prélevé sur la réserve.

## Scoring

AutoMartin score selon les règles habituelles.

En complément des règles normales de scoring, AutoMartin gagne immédiatement 5 points de prestige en cours de partie pour chaque carte Essentielle qu'il aura pioché (*quelle que soit l'action ou critère de filtre qui lui aura permis de la piocher*) :

- Métro
- Gares Nord / Sud
- Omnibus
- Prisons de *Millbank* / Brixton
- Whitehall
- Hôpital

Certaines cartes automa demanderont à AutoMartin de s'occuper spécifiquement de ces cartes Essentielles.

*Traduit par J. Fargeaud avec l'autorisation de Jan Van Regenmortel*

*Les parties en **bleu italique** sont des ajouts / compléments d'infos issus des différentes discussions avec JVR sur BGG à propos du fonctionnement de cet automa. J'espère qu'elles éclairciront certains points et rendront votre expérience de jeu aussi fluide que possible :)*

*Autre info sympa, vous trouverez ici une petite app (en anglais) qui vous permettra de tirer les cartes automa de manière aléatoire pour jouer sans avoir à les imprimer :) <https://philrange.github.io/london-automata/>*

*\*de haut en bas & de gauche à droite = 1<sup>ère</sup> ligne de gauche à droite puis 2<sup>ème</sup> ligne de gauche à droite*



Borough  
 Prestige  
 Poverty  
 Last Card

Borough  
 Poverty  
 Prestige  
 First Card

City Deck

Skip the next automa card.



Crucial Cards

+

City Deck

City Deck

Development Board

Prestige

Coins

First Card

Discard a card from the city deck.

Draw another automa card.

Discard a card from the city deck.



Development Board

Poverty

Prestige

Last Card

Development Board

Prestige

Poverty

City Deck

Development Board

Coins

Prestige

City Deck

Draw another automa card.

Skip the next automa card.

Draw another automa card.



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA

I

II

II



Development Board  
Prestige  
Poverty  
City Deck

Borough  
Prestige  
Poverty  
Last Card

Borough  
Prestige  
Poverty  
First Card

Discard a card from the city deck.

II

II

II



Crucial Cards

+  
Development Board  
Prestige  
Coins  
City Deck

Crucial Cards

+  
Development Board  
Poverty  
Prestige  
City Deck

Crucial Cards

+  
Development Board  
Prestige  
Coins  
Last Card

Draw another automa card.

Draw another automa card.

Skip the next automa card.

III

III

III



Borough  
Prestige  
Poverty  
First Card

Borough  
Poverty  
Prestige  
Last Card

Crucial Cards

+  
Development Board  
Coins  
Prestige  
City Deck

Draw another automa card.



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



AUTOMARTIN

A LONDON AUTOMA



Crucial Cards

+

City Deck

Crucial Cards

+

City Deck

Draw another automa card.

Discard a card from the city deck.



A LONDON AUTOMA



A LONDON AUTOMA