

# BETWEEN TWO CITIES: AUTOMAS

## BETWEEN TWO CITIES - RÈGLES POUR LE JEU EN SOLO

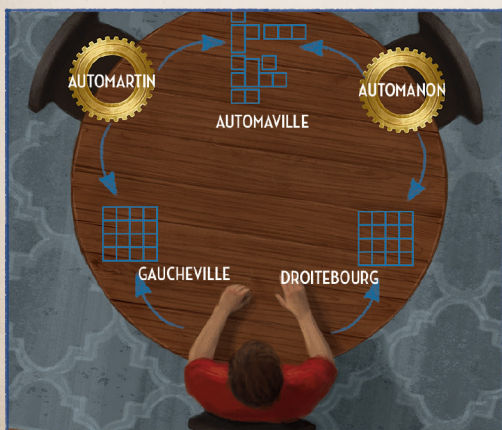
Variante de Morten Monrad Pedersen, avec l'aide de David Studley

Bien que Between Two Cities soit un jeu semi-coopératif pour deux joueurs ou plus, il peut également être joué en mode solitaire. Avant de commencer, il est nécessaire de lire les règles pour le jeu à plusieurs.

Il existe deux modes de jeu : le mode débutant, qui ne nécessite la lecture que de la moitié de ce livret pour commencer ; et le mode complet, dans lequel les règles introduisent deux joueurs fictifs, les Automas.

Dans chacun de ces modes de jeux, il y a un total de trois « joueurs » qui vont construire trois villes, comme dans une partie à trois joueurs. Cela signifie que les deux Automas, nommés Automartin et Automanon construisent une ville ensemble sans que vous ayez un rôle à jouer, et que vous construisez une ville avec chacun d'entre eux.

Comme d'habitude, il y aura trois manches : deux manches de construction avec les *tuiles bâtiment simples*, entrecoupées par une manche de construction avec les *tuiles bâtiment doubles*. Toutes les règles du jeu à trois joueurs sont conservées, à l'exception des suivantes.



### AUTOMAVILLE

La ville contrôlée par les Automas s'appelle Automaville et est régie par des règles spéciales. Les tuiles qui la composent ne sont pas disposées en carré de 4x4, mais simplement triées par type et rangées en lignes (la méthode de sélection des tuiles par les Automas est expliquée plus loin.) Les tuiles d'Automaville sont comptées de manière optimale :

- Les commerces sont considérés comme étant placés de manière optimale. S'il y a six *tuiles commerce*, elles valent  $16 + 5 = 21$  points.
- Les résidences ne sont pas à côté des usines.
- Tous les bureaux valent 1 point supplémentaire s'il y a au moins une auberge dans Automaville.
- Les auberges sont groupées de manière optimale, c'est-à-dire que si Automaville contient  $\heartsuit, \spadesuit$ , et  $2 \times \clubsuit$ , alors que les associations formées sont  $\heartsuit, \spadesuit, \clubsuit$  et  $\heartsuit, \clubsuit$  et valent  $9 + 1 = 10$  points, et non pas  $\heartsuit, \clubsuit$  et  $\spadesuit, \clubsuit$  pour  $4 + 4 = 8$  points.
- Les parcs sont considérés comme étant groupés par paires distinctes. Ils peuvent donc valoir moins que le maximum possible : par exemple, si Automaville contient trois parcs, ils valent 10 points (une paire plus un parc, soit  $8 + 2$  points) au lieu de 12 (un groupe de trois parcs).
- Les usines sont décomptées normalement.

Il est possible qu'Automaville vaille plus de points qu'elle ne pourrait valoir en plaçant les tuiles de manière optimale dans un carré de 4x4.

1 LIVRET DE RÈGLES

20 CARTES AUTOMA

3 CARTES NOM



Le mot « Automa » est le terme italien pour « automate ». Nous avons utilisé ce mot comme surnom de l'adversaire artificiel introduit dans Tuscany, l'extension de Viticulture, dont l'action se déroule en Italie et le nom est resté.

Ci-dessous une illustration indiquant comment disposer les tuiles d'Automaville afin de faciliter le décompte. Les deux « tuiles bâtiment doubles » sont à cheval sur deux lignes (usine et commerce, commerce et auberge). En supposant que la ville arrive troisième pour le nombre d'usines, elle vaut :

	CALCUL	VALEUR	
PARCS	8+2	10	
AUBERGES	9+1	10	
COMMERCES	16	16	
USINES	1*2	2	
BUREAUX	1+1	2	
RÉSIDENCES	3*5	15	
TOTAL		55	



## DÉROULEMENT

Dans une partie à plusieurs joueurs, une tuile sélectionnée est placée directement dans la ville.

Dans une partie en solitaire, cette action est décomposée en deux étapes.

1. La tuile est **assignée** à la ville (elle est positionnée sous la ville pour indiquer qu'elle n'est pas encore placée).
2. Les tuiles assignées sont ensuite **placées** dans la ville.

## MODE DÉBUTANT

Le mode débutant propose une version simplifiée de la sélection des tuiles, et met l'accent que sur les règles de construction des villes.

C'est un bon moyen d'apprendre le jeu, ou bien de faire une partie en seulement dix minutes.

1. **Assignez** une *tuile bâtiment simple* au hasard à chaque ville.
  2. **Piochez** trois *tuiles bâtiment simples* et placez-les face visible devant vous.
  3. **Assignez** chacune de ces trois tuiles à une ville différente de votre choix.
  4. **Placez** les tuiles assignées aux étapes 1 et 3 dans les villes de la manière suivante :
5. Répétez les étapes 1 à 4 jusqu'à ce qu'il y ait six tuiles dans chaque ville.
  6. Répétez les étapes 1 à 4 en utilisant les *tuiles bâtiment doubles* au lieu des *tuiles bâtiment simples*.
  7. Répétez les étapes 1 à 4 jusqu'à ce qu'il y ait six *tuiles bâtiment simples* de plus dans chaque ville et que vos deux villes forment un carré 4x4.

**AUTOMAVILLE:** Triez les tuiles comme indiqué dans le paragraphe « Automaville » page 1.

**DROITEBOURG ET GAUCHEVILLE:** Placez les deux tuiles comme vous le souhaitez dans les villes en respectant les contraintes habituelles de placement (carré de 4x4, orientation des tuiles, adjacente à une autre tuile).

2

## MODE COMPLET

Il est conseillé d'arrêter la lecture de ce livret et de faire quelques parties en mode débutant afin de bien maîtriser les règles.

Pour jouer en mode complet avec les Automas, suivez les mêmes règles que pour une partie à trois joueurs, en utilisant les Automas comme adversaires, et en modifiant les règles suivantes :

### Mise en place

1. Mélangez le paquet de *cartes Automas* et placez-le face cachée à portée de main.
2. Piochez deux *tuiles bâtiment doubles* et placez-les dans Automaville **avant** de commencer à jouer.

### Manche 1 - Tuiles bâtiment simples

Piochez sept *tuiles bâtiment simples*, face visible, pour chaque joueur. Vous pouvez placer les *cartes Nom* « Automartin », « Automanon » et « Moi » près de chaque set de tuiles pour indiquer à qui elles appartiennent. Les Automas sélectionnent et assignent leurs tuiles de la manière suivante (d'abord Automartin, puis Automanon) :

1. **Piochez** une *carte Automa* et posez-la face visible.
2. **Sélectionnez** et **assignez** une tuile à la ville commune entre l'Automa et vous en suivant les instructions de la carte dans la colonne « Ville commune » (voir le paragraphe « Sélection de tuiles par les Automas » page 3).
3. **Sélectionnez, assignez** et **placez** une tuile dans Automaville en suivant les instructions de la carte dans la colonne « Automaville » (voir le paragraphe « Sélection de tuiles par les Automas » page 3).

Notez que Automartin place immédiatement la tuile sélectionnée pour Automaville, ce qui influence le choix d'Automanon. A l'inverse, la tuile sélectionnée pour la ville commune est simplement assignée et ne sera placée qu'à l'étape 5 ci-dessous.


Une fois que les étapes 1 à 3 ont été réalisées pour les deux Automas, suivez les étapes ci-dessous :


4. **Assignez** une tuile de votre main à chacune de vos villes.
5. **Placez** les deux tuiles assignées à chacune de vos villes comme vous le souhaitez en respectant les contraintes habituelles de placement.
6. **Passez** les tuiles restantes de chaque joueur au joueur suivant (à gauche à la manche 1, à droite à la manche 3). Vous pouvez le faire simplement en déplaçant les *cartes Nom* devant leurs nouvelles tuiles au lieu de déplacer les tuiles.




## Sélection de tuiles par les Automas

Lorsqu'un Automa doit sélectionner une tuile, suivez les instructions de la *carte Automa* dans la colonne concernée en regardant les symboles de haut en bas jusqu'à ce que l'une d'entre elles permette de sélectionner une tuile.




 : Sélectionnez une *tuile résidence* s'il y en a une, sinon passez au symbole suivant

 : Sélectionnez une *tuile usine* s'il y en a une, sinon passez au symbole suivant.

 : Sélectionnez la tuile valant le plus de points selon les tuiles déjà placées dans la ville, en prenant en compte les modifications de valeur introduites sur les tuiles déjà placées. Pour la ville commune, il faut prendre en considération le meilleur placement possible de la tuile dans la ville.

- Si la tuile est un bâtiment d'un type non-présent dans la ville, l'augmentation de la valeur des résidences doit être prise en compte.
- De la même manière, le bonus octroyé par une auberge aux bureaux est pris en compte.
- Si la sélection d'une *tuile d'usine* entraîne une modification du classement des villes, l'augmentation de la valeur des *tuiles usine* déjà placées doit être prise en compte. *Par exemple, si la ville devenait la ville comprenant le plus d'usine, l'augmentation de valeur des usines déjà placées doit être prise en compte.*
- Si il est impossible de placer une usine de manière à être non-adjacente à une résidence, la diminution de la valeur de la maison doit être prise en compte.

Si plusieurs tuiles avec des symboles différents valent le même nombre de points, sélectionnez celle dont le symbole est le plus à gauche dans la liste en bas de la *carte Automa* (les symboles sont toujours dans le même ordre sur toutes les *cartes Automa*).

 >  >  : Si la ville comprend au moins une résidence, sélectionnez une tuile d'un type qui n'est pas encore présent dans la ville, sinon passez au symbole suivant. S'il y a plusieurs tuiles possibles, sélectionnez celle qui vaut le plus de points comme indiqué ci-dessus.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté en attribuant à Automaville un bonus ou un malus de points. Il est conseillé de commencer au niveau de difficulté 2 lors des premières parties. Lorsque vous arriverez à gagner régulièrement, passez au niveau 4.

DIFFICULTÉ	MODIFICATEUR DU SCORE D'AUTOMAVILLE
1	-6
2	-4
3	-2
4	0
5	+2
6	+4
7	+6

## Manche 2 - Tuiles bâtiment doubles

1. Piochez trois *tuiles bâtiment doubles*.
2. Assignez-en une à chacune de vos villes.
3. Défaussez la tuile restante.
4. Répétez les étapes 1 à 3.
5. Placez les *tuiles bâtiment doubles* dans les villes auxquelles elles ont été assignées.

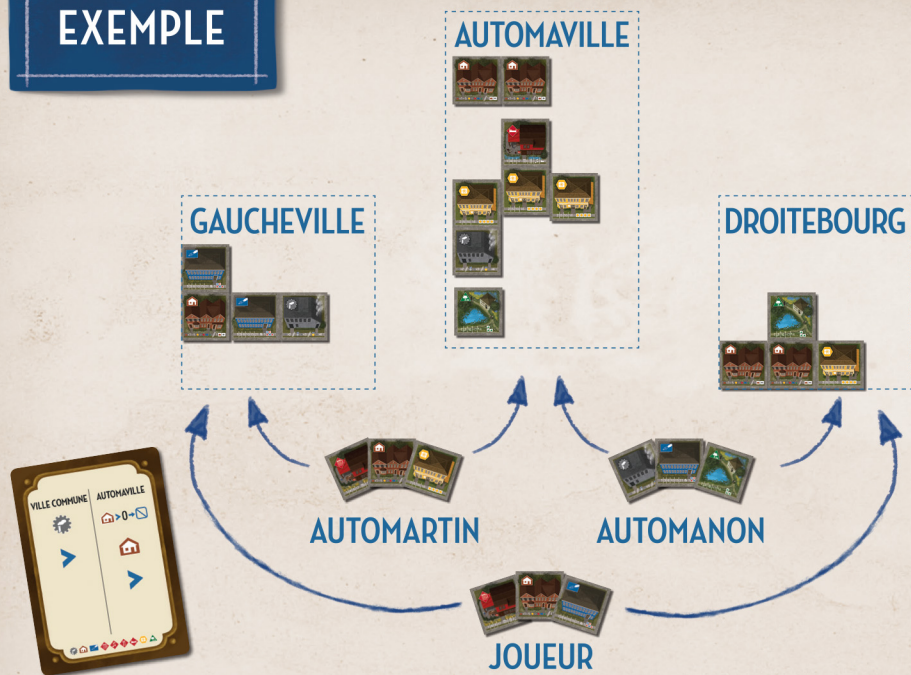
*Note : Les «tuiles bâtiment doubles» ont déjà été placées dans Automaville lors de la mise en place.*

## Manche 3 - Tuiles bâtiment simples

Répétez les étapes de la manche 1. Une fois cette manche terminée, toutes les villes doivent contenir douze *tuiles bâtiment simples* et deux *tuiles bâtiment doubles*.



## EXEMPLE



### Jeu en campagne

*Between Two Cities: Automas* peut être joué en campagne. Une campagne est constituée de trois parties consécutives, dans le même mode de jeu et avec le même niveau de difficulté.

Après chaque partie, marquez un nombre de «Points de Campagne» (PC) égal au plus petit score de vos deux villes. Choisissez un des six types de bâtiment (Usines, Résidences, Bureaux, Commerces, Auberges ou Parcs).

Ajoutez un nombre de PC bonus égal à la valeur des tuiles de ce type dans la ville qui vous donne votre score final si vous n'avez pas gagné, et deux fois la valeur des tuiles de ce type si vous avez gagné.

Chaque type de bâtiment peut être choisi au maximum une fois pendant une campagne.

Une campagne s'achève après trois parties. Vous pouvez conserver votre score de campagne, et le comparer au score d'une future campagne jouée par vous ou par d'autres joueurs.

Vous pouvez mener une campagne plus longue en jouant six parties et en choisissant un type de bâtiment différent à chaque partie pour les points bonus.

4 Tout d'abord, Automartin doit assigner une tuile à Gaucheville en utilisant la colonne « Ville commune » de la *carte Automa* piochée. Le premier symbole est une usine, mais il n'y a pas d'usine dans les tuiles piochées pour Automartin, ce symbole est donc ignoré et on passe au suivant: « > ». Il faut maintenant vérifier combien de points vaut chacune des trois tuiles d'Automartin.

L'auberge vaut 1 point, rapporte 1 point bonus à chacun des deux bureaux déjà présents et augmente la valeur de la résidence de 1, soit un total de 4 points. La résidence vaut 2 points, et le commerce vaut 2 points et augmente la valeur de la résidence de 1, soit un total de 3 points. Automartin assigne donc l'auberge à Gaucheville.

Ensuite, Automartin utilise la colonne « Automaville » de la même *carte Automa* pour assigner une tuile à cette ville. Il y a une résidence dans la ville, mais toutes les tuiles restantes correspondent à un type de bâtiment déjà présent, le premier symbole est donc ignoré. Le second symbole indique qu'une résidence doit être sélectionnée si possible, et une résidence est effectivement disponible. Elle est donc ajoutée à Automaville.

Supposons que la même carte s'applique à Automanon. La première icône dans la colonne « Ville commune » indique qu'Automanon doit assigner la tuile d'usine dont elle dispose à Droitebourg.

Ensuite, la colonne « Automaville » indique que, puisqu'il y a une résidence dans Automaville, Automanon doit vérifier s'il y a dans ses tuiles un type de bâtiment encore non-présent dans la ville. Le bureau correspond à cette description, et cette tuile est donc assignée à Automaville.

**TESTEURS :** Ils sont indiqués dans le livret de règles principales

**RELECTEURS :** Yannick Mescam, Nicholas Bodart et Valentin Famose.

STONEMAIER  
GAMES

Pièces de remplacement sur demande à [stonemaiergames.com/remplacement-parts](http://stonemaiergames.com/remplacement-parts)  
© 2015 Stonemaier LLC. Tous droits réservés. *Between Two Cities* est une marque déposée Stonemaier LLC.  
© 2015 Morning Players, a Morning Group SAS brand, 49 rue d'Alsace Lorraine, 31000 - Toulouse, France [www.morningplayers.com](http://www.morningplayers.com)

  
**Automa  
Factory**