

Tortuga 2199 – Mode Solo avec Automa

(par Fenwikh)

Remarques préliminaires :

- Pour une partie avec un seul Automa, installer le jeu en mode 2 joueurs.
- L'automate dispose toujours des Manœuvres et Cryptos nécessaires pour effectuer les actions.
- Lorsque qu'il est indiqué de **Détruire une carte** → tirer 4 cartes du deck de l'Automa et détruire celle avec le moins de Manœuvre. **L'Automa ne détruit une carte que si son nombre de cartes est strictement supérieur à 8** (pioche + défausse).
- Pour jouer en Mode normal, l'Automa fait 2 actions lors de son tour de jeu / en Mode difficile, l'Automa fait 3 actions / en Mode extrême, l'Automa fait 4 actions.
- La fin de partie se déclenche de la même façon qu'une partie normale (15 PI ou capture de Tortuga et calcul de PI).
- Lorsque le vaisseau de l'Automa est détruit suite à un combat, il réapparaît sur le secteur central de Tortuga (pour finir son tour en faisant sa deuxième action, ou au début de son nouveau tour).
- PI = Point d'Influence

Constitution du deck de départ de l'Automa

- 1 carte vaisseau (tirée au hasard),
- 5 cartes Manœuvre,
- 1 carte de chaque marché (tirée du dessus de la pile sans les regarder) autre que Tortuga.

Mélanger les 10 cartes de départ comme un joueur normal.

Actions de l'Automa

Les actions de l'Automa se définissent au D6. Voir page suivante pour les effets de chaque résultat.

Remarques supplémentaires :

- Ce mode solo fonctionne avec le jeu de base Tortuga 2199. Je n'ai pas encore développé ce mode avec l'extension « La baie des naufrageurs » car je ne l'ai pas encore jouée. Je ferai une mise à jour le cas échéant.
- Il est bien sûr possible de jouer en mode solo avec 2 Automas (cela se gère facilement avec l'habitude, compter 1 heure de jeu environ). Installer alors le plateau en mode 3 joueurs. Pour l'action « Attaquer un vaisseau ennemi », considérer le deuxième Automa comme un adversaire potentiel pour le premier (tirer au hasard la cible de l'attaque : joueur ou deuxième Automa).
- Il est également possible de jouer à 2 ou 3 joueurs + l'Automa (même remarque que ci-dessus pour « Attaquer un vaisseau ennemi » : déterminer aléatoirement le joueur ciblé par l'attaque).

1 → Sonder / Capturer une créature chassée

- a. *Poser un marqueur à la couleur de l'Automa sur le pion Créature* dans le secteur où se trouve le vaisseau de l'Automa. Ne pas regarder le pion.
- b. *Si le pion a déjà un marqueur Automa → Capturer la Créature.* L'Automa capture sans combattre la créature. Il prend la carte, l'ajoute à sa défausse et gagne un PI de la banque.

Remarque : L'Automa ne détruit jamais "volontairement" une carte Créature pour gagner des PI, mais elle peut être détruite : - suite à l'action *Détruire une carte* → gagnez alors les PI correspondants,
- suite à un combat perdu → ne gagnez pas les PI.

- c. *S'il n'y a plus de pion Créature sur le secteur* → Détruire une carte + Gagner 1 PI.

2 → Conquérir / Renforcer un secteur (Remarque : pas de conquête de Tortuga lors du 1^{er} tour, relancer le dé pour effectuer une nouvelle action)

- a. *Si l'Automa ne contrôle pas le secteur* sur lequel se trouve son vaisseau → Tirer 4 cartes. Comptabiliser les Manœuvres et valider ou non la conquête du secteur.
- b. *L'Automa contrôle déjà le secteur* → Il effectue une *action de renforcement* → Tirer 4 cartes. Comptabiliser les Manœuvres et augmenter la défense du secteur jusqu'à ce nouveau total. Si le nombre de Manœuvres est inférieur à la défense actuelle, il ne se passe rien.
- c. *Si la défense du secteur est déjà au maximum* → Détruire une carte + Gagner 1 PI.

3 → Acheter une carte

- a. *Si l'Automa est dans un secteur de Tortuga*, il ajoute un Mercenaire dans sa défausse. *S'il est dans un autre secteur de marché*, il ajoute la première carte du dessus du paquet.
- b. *S'il n'y a plus de cartes Mercenaire ou dans le marché* → Détruire une carte + Gagner 1 PI.

4 → Attaquer un vaisseau ennemi

 (Remarque : pas d'attaque de vaisseau ennemi lors du 1^{er} tour)

- a. Déplacer le vaisseau de l'Automa sur la case du vaisseau adverse et effectuer un combat en tirant secrètement 4 cartes pour constituer la main de l'Automa et en utilisant les règles normales d'un combat (y compris pour les résultats : détruire une carte au hasard, retirer le vaisseau du plateau de jeu, gagner un PI de l'adversaire et de la banque...)

Remarque : *Dans le cas où l'Automa défend contre une attaque*, tirer les 4 cartes visibles après le choix des cartes du joueur, puis utiliser les règles normales d'un combat.

5 → Se déplacer

Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, affecter une valeur de 1 à 4 pour les secteurs extérieurs particuliers (Vortex, Forteresse...), la valeur 5 pour le secteur central de Tortuga, et la valeur 6 pour les autres secteurs de Tortuga (Tourelles et Terminal Commercial). Lancer le D6. (Remarque : si le résultat est 6 (autres secteurs de Tortuga), relancer le dé pour déterminer parmi ceux-ci le secteur sélectionné).

- a. *Si le vaisseau est déjà sur le secteur* → Détruire une carte + Gagner un PI.
- b. *Si le vaisseau n'est pas sur le secteur* → Déplacer le vaisseau sur le secteur désigné puis détruire le pion minéral si celui-ci est encore sur le secteur (ne pas mettre le pion dans la réserve du secteur Mines, le retirer du jeu). *Dans le cas où le déplacement amène le vaisseau sur le secteur central de Tortuga* (résultat du dé = 5) → gagner un PI automatiquement.

6 → Renouveler le marché

- a. *Si le vaisseau est sur un secteur extérieur particulier* (Vortex, Forteresse...) → Renouveler les deux cartes du marché.
- b. *Si le vaisseau est sur un secteur Tortuga* → ne rien faire.