

MOSAIC

CHRONIQUES D'UNE CIVILISATION

HEROBOTUS

RÈGLES SOLO
PAR DÁVID TURCZI

Si vous n'avez aucun adversaire humain à portée de main, nous avons la solution ! Ces règles introduisent un adversaire artificiel, nommé Herobotus, qui vous permettra de jouer en solo.

Ces règles solo se superposent aux règles du jeu de base : vous devrez donc comprendre les règles du jeu de base avant de les ajouter.

CONTENU

12 cartes Action pour Herobotus



18 cartes Implantation pour Herobotus



NOTES GÉNÉRALES SUR HEROBOTUS

Dans ces règles, "vous" fait référence au seul joueur humain. Vous suivrez les mêmes règles que celles d'une partie de Mosaic normale à 2 joueurs. "Herobotus" ou "il" fait référence à l'adversaire artificiel, qui suivra les règles décrites dans ce document.

Herobotus :

- N'utilise pas de plateau de jeu
- Gagne une ressource dont le type figure sur un jeton Cache, dès qu'il en obtient un (sauf lors de la mise en place). Si le jeton choisi représente de l'Argent, il prend à la place une ressource du type qu'il possède le moins.
- Ne peut pas obtenir ni utiliser de tuiles Gouvernement ou Âge d'or.
- Ne peut obtenir des Merveille et Succès que grâce à l'action Remélanger du paquet d'Action (même s'il remplit leurs conditions plus tôt).
- N'a pas besoin de posséder de symboles de Piliers de Civilisation pour jouer une carte Technologie.

Remarque : Veillez à laisser de la place pour les 4 piles de cartes que Herobotus accumulera au cours de la partie :

- Cartes avec des PV/Symbole (Technologie)
- Cartes avec des PV fixes (Technologie)
- Cartes Grand Projet (Construction)
- Cartes Population

MISE EN PLACE

La partie se joue comme une partie standard à 2 joueurs (l'Hispanie et la Gaule ne sont pas accessibles) sauf que vous affrontez ici Herobotus. Des Cité et des Village seront placés pour un troisième joueur « statique » : ce joueur n'a pas de plateau Joueur, n'utilise pas d'Unité Militaire et ne joue pas de tours. Choisissez différentes couleurs de joueur pour Herobotus, le Joueur statique et vous-même.


PLATEAU DE JEU

L'Hispanie et la Gaule ne sont pas accessibles en mode solo **1**. Nous vous suggérons donc de placer les piles de jetons Ressource dans ces Régions pour vous simplifier la tâche.

TUILES

Sélectionnez au hasard 4 tuiles Âge d'or, 5 tuiles Succès, 5 tuiles Merveille et 3 tuiles Gouvernement. Placez les tuiles Gouvernement sur la case du Plateau de Jeu qui leur est réservée et disposez les autres tuiles à côté du Plateau de Jeu. Les tuiles non utilisées sont retirées du jeu.

CACHES/MARCHANDISES

- 1) Placez au hasard les jetons Cache face visible sur les hexagones qui leur sont assignés () dans les cinq Régions actives.
- 2) Placez les jetons Marchandise représentant un Poisson (+3) sur les hexagones de Port des cinq Régions actives.
- 3) Les jetons Marchandise portant un « X » ne sont pas utilisés et peuvent être remis dans la boîte.
- 4) Avec les jetons Marchandise restants, créez une réserve contenant deux jetons de chaque type de Marchandise unique (dont Nourriture +2 et Pierre +2).
- 5) Prenez des jetons Marchandise au hasard dans la réserve et placez-les sur l'hexagone situé juste au-dessus de chaque jeton Cache, dans toutes les Régions sauf la Gaule et l'Hispanie. Si l'hexagone au-dessus du jeton Cache est occupé ou ne permet pas de placer le jeton Marchandise, placez-le sur l'hexagone adjacent suivant, en sens horaire. **2**

CONSEILLERS

Piochez au hasard trois cartes Conseiller et choisissez-en une pour vous-même. Sélectionnez au hasard le Conseiller de Herobotus parmi les deux cartes restantes. Retirez du jeu la carte Conseiller restante.

PAQUETS CONSTRUCTION, TECHNOLOGIE, POPULATION ET IMPÔT/TAXE

- 1) Préparez les paquets Construction, Population et Impôt/Taxe comme indiqué dans les règles standard d'une partie à deux joueurs.
- 2) Sélectionnez les cartes Technologie de Départ (elles portent un « S » distinctif en haut à gauche) :
 - a) Mélangez les cartes Technologie de Départ et distribuez une carte à vous-même puis à Herobotus.
 - b) Faites deux piles (face cachée) de 4 cartes Technologie de Départ chacune, et mettez les cartes restantes de côté pour le moment.
 - c) Prenez l'une de ces piles, regardez les cartes et choisissez-en une. Mélangez les 3 cartes restantes et donnez-en une au hasard à Herobotus.
 - d) Choisissez l'une des 2 cartes restantes pour vous-même et donnez la dernière à Herobotus.





3



4

REMÉLANGER	
Effectuez gratuitement la compétence du conseiller :	
Général / Scribe :	Militaire
Philosophe / Artiste :	Technologie
Magistrat / Ingénieur :	Construction
Marchande / Prêtresse :	Collectez l'argent depuis le coffre +10 pièces de la réserve
Agriculteur :	Construisez 1 village agricole
Gagnez au hasard 1 Merveille ou 1 Succès de civilisation	

5



6

- e) Répétez les étapes c) et d) avec l'autre pile de 4 cartes. Herobotus et vous-même devriez disposer maintenant de 5 cartes chacun.
 - f) Faites deux piles avec les cartes Technologie de Départ de Herobotus portant un symbole de Points de Victoire en bas à gauche de la carte : une pile pour les cartes avec un ? (PV/symbole) et une seconde pour les cartes avec un nombre de PV fixes **3**. Herobotus marquera ces points à la fin de la partie.
 - g) Retirez du jeu les cartes Technologie de Départ de Herobotus qui ne sont dans aucune des 2 piles (celles sans symbole de score).
- 3) Préparez le paquet des Technologie comme indiqué dans les règles multijoueurs, en mélangeant les cartes Technologie de Départ restantes et en y glissant la carte Suprématie Impériale comme d'habitude.

PAQUETS ACTION ET IMPLANTATION DE HEROBOTUS

Le paquet Action et le paquet Implantation sont spécifiques au mode solo, et définissent la façon dont Herobotus fonctionne.

Paquet Action

Le paquet Action détermine quelle(s) action(s) Herobotus effectue à son tour. Par défaut, ce paquet est réglé sur un Niveau de Difficulté "Modéré". Sélectionnez les 9 cartes Action portant un **M** en surbrillance en bas à droite de la carte **4**. Reportez-vous à la section "Ajuster la Difficulté de Herobotus" à la page 10 afin de régler le paquet Action sur un niveau (E)nfantin, (C)oriace, ou e(X)pert. Préparez le paquet Action en mettant de côté la carte "Remélanger" **5** puis en mélangeant les 8 cartes Action restantes. Prenez ensuite la carte supérieure du paquet, mélangez-la avec la carte "Remélanger" et placez ces deux cartes au bas du paquet Action.

Paquet Implantation

Le paquet Implantation de 18 cartes comprend cinq cartes "Berceau de Civilisation" portant une icône de boussole colorée en haut à gauche **6**.

Retirez du paquet et mélangez les cinq cartes Berceau de Civilisation.

Piochez-en une au hasard et passez aux Cité de Départ (voir ci-dessous).

CITÉ DE DÉPART

Herobotus :

- 1) Placez un des jetons Population de Herobotus dans la Région correspondant à la carte Berceau de Civilisation que vous avez piochée. Cela permettra de se rappeler où se trouve le Berceau de Civilisation de Herobotus pour le reste de la partie.
- 2) Piochez une autre carte Berceau de Civilisation parmi les 4 restantes. Placez une des Cité de Herobotus dans chacune des Régions indiquées sur les deux cartes tirées ; placez la Cité sur l'hexagone avec le jeton Cache de plus grande valeur (sans tenir compte des jetons Cache contenant de l'Argent). Prenez ces deux jetons Cache et utilisez-les à l'étape 3 ci-dessous.
- 3) Ressources de départ de Herobotus : Prenez 3 jetons Ressource dont le type (Pierre, Nourriture ou Idée) est représenté sur le jeton Cache de plus grande valeur (parmi les deux jetons). Prenez ensuite 2 jetons du type représenté sur le jeton Cache de plus petite valeur. Prenez 1 jeton du type restant sauf si Herobotus a déjà 5 jetons de la même Ressource, dans ce cas il reçoit 1 jeton de chacune des deux autres ressources à la place. S'il y a des types de ressources en même quantité, Herobotus préfère Idée > Pierre > Nourriture.

Vous :

C'est maintenant à votre tour de placer l'une de vos Cité (dans une Région DIFFÉRENTE de celles où Herobotus a placé une Cité). Cette Région est votre Berceau de Civilisation. Retirez cette carte Berceau de civilisation, il en reste 2.

Joueur statique :

- 1) Tirez au hasard une des cartes Berceau de Civilisation restantes : placez une Cité du Joueur statique sur le jeton Cache de plus faible valeur (cela peut être de l'Argent) et placez un Village Manufacturier du Joueur statique sur un hexagone adjacent et ne contenant PAS de jeton Marchandise ou Cache. Placez une autre Cité du Joueur statique sur un hexagone adjacent à la première Cité / premier Village Manufacturier et ne contenant PAS de jeton Marchandise ou Cache. Placez ensuite un deuxième Village Manufacturier sur n'importe quel hexagone adjacent à une Cité ou Village Manufacturier du Joueur statique et ne contenant PAS de jeton Marchandise ou Cache.
- 2) Dans la Région représentée sur la carte Berceau de Civilisation restante, placez une autre Cité du Joueur statique sur le jeton Cache de plus faible valeur (il peut s'agir d'Argent) et placez un Village Agricole du joueur statique sur un hexagone adjacent et inoccupé (voir plus haut). Placez une autre Cité et un autre Village Agricole sur des hexagones adjacents inoccupés (voir plus haut).

PRÉPARER LE PAQUET IMPLANTATION

- 1) Remettez les cartes Berceau de Civilisation dans le paquet Implantation.
- 2) Choisissez le Niveau d'Expansion de Herobotus : Isolationniste, Intermédiaire ou Agressif. Le Niveau d'expansion choisi déterminera l'ardeur avec laquelle Herobotus s'étendra et tentera de revendiquer des régions.

Préparez le paquet Implantation correspondant au Niveau d'Expansion voulu, comme suit :

- a) **Isolationniste** - *Herobotus privilégie ses régions de départ.* Utilisez les cartes Implantation suivantes pour un paquet Implantation Isolationniste (10 cartes) :
 - Cartes Région de départ de Herobotus (2 de chaque Région = 4)
 - Cartes Région de départ du Joueur statique (1 de chaque Région = 2)
 - Carte "Remélanger" (1)
 - Cartes Berceau de Civilisation de Herobotus (2)
 - Une des deux cartes Région du Joueur statique (choisie au hasard) (1)
- b) **Intermédiaire** - *Herobotus cherche l'équilibre entre la colonisation de nouvelles régions et le développement de ses régions de départ.* Utilisez les cartes Implantation suivantes pour un paquet Implantation Intermédiaire (15 cartes):
 - Les dix cartes Région (2 de chaque Région = 10)
 - Carte "Remélanger" (1)
 - Cartes "Pénurie" (2)
 - Carte Berceau de Civilisation de Herobotus (1)
 - Une des deux cartes Région du Joueur statique (choisie au hasard) (1)
- c) **Agressif** - *Herobotus vise à dominer le monde et se concentre sur la conquête de terres étrangères.* Utilisez les cartes Implantation suivantes pour un paquet Implantation Agressif (15 cartes) :
 - Les dix cartes Région (2 de chaque Région = 10)
 - Carte « Remélanger » (1)
 - Cartes « Pénurie » (1)
 - Votre carte Région (1)
 - Cartes Région du Joueur statique (2)

NOTE : Bien qu'il ne marque aucun point, le Joueur statique vient pimenter le calcul de la Majorité d'Influence => le calcul de la Domination

NOTE : S'il est impossible de placer une Cité ou un Village du Joueur statique sur un hexagone adjacent à une Cité ou un Village déjà en place, alors n'importe quel hexagone (sans jeton Marchandise ou Cache) de cette Région fera l'affaire.

EXEMPLE : Herobotus commence en Italie (Berceau de Civilisation) et en Égypte. Vous commencez en Assyrie, et le Joueur statique en Grèce et en Numidie. Un paquet d'Implantation d'un Niveau d'expansion Intermédiaire comprendra :

- 2 cartes de chaque Région,
- 1 carte "Remélanger",
- 2 cartes "Pénurie",
- la carte restante d'Italie,
- une carte Grèce ou Numidie choisie au hasard.



Sur cette carte Implantation, Herobotus préfère avant tout les Idée, puis la Pierre, et enfin la Nourriture.



Avec cette carte Action, Herobotus paiera 1 Pierre pour effectuer l'une des trois actions Construction. S'il n'a pas de Pierre, il fera l'action Production afin de produire 3 pierres.



Avec cette carte Action, Herobotus effectuera une action Militaire suivie d'une action Technologie.

- 3) Une fois le Niveau d'expansion choisi et les cartes du paquet Implantation sélectionnées, retirez du jeu les cartes Implantation non sélectionnées.
- 4) Mettez de côté la carte "Remélanger" et mélangez les cartes Implantation sélectionnées. Ensuite, prenez les deux premières cartes du paquet, mélangez-les avec la carte "Remélanger", puis placez ces trois cartes au bas du paquet Implantation.

Le paquet Implantation est utilisé lorsque Herobotus doit choisir une Région dans laquelle effectuer une action choisie, ou pour départager des égalités. Ces situations comprennent :

- Décider dans quelle Région placer une Cité, un Village ou une Unité Militaire. Retournez simplement la carte supérieure du paquet Implantation et placez le jeton dans la Région indiquée **7**. Si cela n'est pas possible dans cette Région, essayez avec la Région suivante, en sens horaire/anti-horaire (selon ce qu'indique la flèche sur la carte), jusqu'à trouver une Région où cela est possible.
- Départager des régions à égalité (voir Actions de Herobotus ci-dessous). Si plusieurs Régions sont à égalité et que la carte "Pénurie" est piochée, commencez par le Berceau de Civilisation de Herobotus puis suivez la flèche directionnelle.
- Choisir une ressource spécifique. **8** Dans ce cas, piochez une carte Implantation : la rangée de ressources indique sa préférence.

COMMENCER LA PARTIE

- 1) Jouez vos Technologie de Départ et obtenez les bonus de départ des conseillers, comme dans les règles multijoueurs.
- 2) La partie commence avec vous comme Premier joueur.

TOUR DE JEU

Vous (le joueur humain) jouerez en suivant le livret de règles multijoueurs et en alternant les tours avec Herobotus.

TOUR DE HEROBOTUS

- 1) Piochez la carte supérieure du paquet Action. Payez le coût en richesses indiqué, et effectuez la première action (voir ci-dessous pour les différentes actions) si cela est possible. Si Herobotus n'a pas la Richesse appropriée, il effectuera une action Production et gagnera à la place 3 de la Ressource indiquée. **9** Si une deuxième action est affichée sur la carte, effectuez-la ensuite. Après avoir résolu la carte, placez-la sur le dessus de la pile de défausse. **10**
- 2) Avant de placer de nouvelles cartes sur les cases vacantes d'un Marché, faites glisser les cartes du Marché restantes dans la direction opposée au paquet afin que la nouvelle carte piochée soit placée immédiatement à côté du paquet.

ACTIONS D'HEROBOTUS

CONSTRUCTION

Dépensez 1 Pierre et effectuez la première action possible de la liste figurant sur la carte (par ordre de priorité). Si pour la 1ère action il n'y a pas de Grand Projet disponible dans ce cas on passe à la seconde action et ainsi de suite. **11**

- **Grand Projet & Village** : Herobotus prend une carte Grand Projet et une carte Village.
S'il y a plus d'une carte Grand Projet dans le Marché des Construction, il prend celle avec le symbole Pilier qui correspond au symbole de sa carte Conseiller. Si aucune ne porte ce symbole, il prend la carte Grand Projet la plus à droite dans le Marché.
S'il n'y a pas de carte Village dans le Marché, Herobotus place un Village du type qu'il a le moins en stock. Placez la carte Grand Projet dans la pile des Grands Projets de Herobotus et retirez du jeu la carte Village.
- **Cité & Village** : Herobotus prend une carte Cité et une carte Village du Marché Construction.
(N'oubliez pas d'ajouter de l'Argent dans le Coffre Impôt/Taxe comme d'habitude). S'il a le choix entre plusieurs cartes, il prend celle dont le symbole de Pilier correspond à celui de sa carte Conseiller. Si aucune carte ne porte ce symbole, il prend la carte Cité ou Village la plus à droite dans le Marché.
S'il n'y a pas de carte Village dans le Marché, alors Herobotus place un Village du type qu'il a le plus en stock. Retirez du jeu ces deux cartes.
- **Village et gain de 1 Pierre** : Herobotus prend une carte Village du Marché Construction et gagne 1 Pierre. Retirez du jeu la carte Village.

Si Herobotus n'a plus de Cité ou de Village en stock, il perd cette partie de l'action.

Si Herobotus n'a pas de Pierre, il effectue l'action Production et gagne 3 Pierre.

Choisir une Région pour une Cité ou un Village

Avant de se lancer dans une nouvelle construction de Cité ou de Village, Herobotus doit d'abord choisir une Région, puis un hexagone de cette Région. Pour choisir une Région, piochez la carte supérieure du paquet d'Implantation :

- Si une Région précise est mentionnée, placez alors une Cité ou un Village dans cette Région (voir ci-dessous pour choisir un hexagone spécifique).
- Si Pénurie apparaît sur la carte, placez une Cité ou un Village dans la Région où Herobotus a le moins de Cité (en cas d'égalité, le choix est laissé au joueur).
- Si la carte "Remélanger" est piochée, remélangez le paquet Implantation comme indiqué dans la section "Mise en place, Préparer le *paquet Implantation*, Étape 4". Une fois cela fait, piochez à nouveau.
- S'il faut placer un Village mais que Herobotus n'a pas de Cité ou d'espace inoccupé autour de ses cités dans la Région, passez à la Région suivante comme indiqué sur la carte Implantation et répétez ce processus. **12**

Implanter une Cité dans une Région

- 1) Choisissez le jeton Cache de plus grande valeur. En cas d'égalité, utilisez le jeton qui fournit le type de Richesse dont Herobotus dispose le moins. Si l'égalité persiste, retournez la carte supérieure du paquet Implantation et suivez sa liste de priorités. **13** Herobotus ne gagne qu'une seule des richesses indiquées sur le jeton Cache. Si le jeton choisi représente de l'Argent, il prendra à la place une ressource du type qu'il possède le moins.



EXEMPLE : supposons que

- 12
- Herobotus doit placer un Village. Il retourne une carte Implantation, et la Grèce apparaît.



Il place un Village en Grèce, sauf s'il n'y a pas le moindre hexagone disponible autour d'une de ses cités, auquel cas il passe à la Région suivante (en sens horaire) du plateau de jeu : il place donc un Village en Assyrie.



- 2) S'il n'y a pas de jetons Cache dans la Région, choisissez une Marchandise en suivant cet ordre de priorité :
 - une Marchandise qu'aucun de vous ne possède,
 - une Marchandise qu'il ne possède pas mais que vous possédez,
 - une Marchandise qu'il possède mais que vous ne possédez pas,
 - une Marchandise que vous possédez tous les deux.
- 3) Si aucune Marchandise n'est disponible, choisissez au hasard un hexagone inoccupé.

Planter un Village dans une Région

Herobotus placera un Village sur un hexagone qui est adjacent à l'une de ses cités et qui lui permet de gagner une Marchandise. En ordre de priorité, il préfère :




- les Marchandise qu'aucun de vous ne possède,
- les Marchandise qu'il ne possède pas et que vous possédez,
- les Marchandise qu'il possède et que vous ne possédez pas,
- les Marchandise que vous possédez tous les deux,
- Si plusieurs options se présentent dans une des catégories, choisissez au hasard parmi les options disponibles.

TECHNOLOGIE

Payez 1 Idée et choisissez une carte Technologie pour Herobotus, en suivant cet ordre de priorité : **14**



14

- 1) La carte porte une Icône  en bas à gauche : à la fin de la partie, elle rapporte des PV par Symbole. Placez la carte dans la pile PV/Symbole de Herobotus.
- 2) La carte porte une icône portant un nombre  ou  en bas à gauche. Elle rapporte un nombre spécifique de PV (exemple : Cité-État ou Maison Royale). Placez la carte dans la pile de PV fixes de Herobotus.
- 3) La carte qui a le plus de symboles de Piliers de Civilisation en bas à droite. Si plus d'une carte répond à l'un de ces critères, Herobotus prendra celle dont les symboles correspondent à ceux de sa carte Conseiller, sinon il choisira la carte la plus à gauche.

Herobotus prend la carte Technologie sélectionnée **ainsi** que celle située à sa gauche (ou bien à sa droite, si la première est déjà tout à gauche).

Retirez du jeu toutes les cartes Technologie sélectionnées/prises qui ne portent pas d'icône de PV.

Si Herobotus ne possède aucune Idée, il effectue l'action Production et gagne 3 Idée.

MILITAIRE 15

Contrairement aux autres actions de Herobotus, l'action Militaire ne requiert pas de ressources pour être activée.

Piochez une carte Implantation et placez 1 Infanterie et 1 Cavalerie dans la Région indiquée, en suivant les règles de placement habituelles (voir page 5). Si Herobotus n'a plus qu'une seule Unité Militaire, alors on place cette Unité et l'action s'arrête là. S'il n'a aucune Unité Militaire disponible, alors Herobotus gagne 10 pièces à la place.

POPULATION OU IMPÔT & TAXE

Lorsque Herobotus pioche une carte Action du type Population ou du type Impôt/Taxe, vérifiez si une carte de l'autre type se trouve à côté de la défausse du paquet Action. Si c'est le cas, alors Herobotus gagne une Unité Militaire (piochez une carte Implantation pour savoir où la placer) puis défausse la carte Action piochée.

Sinon, payez 1 Nourriture, placez à côté de la défausse la carte Action piochée et résolvez-la comme suit :

Population : Prenez la carte Population dont le gain est le plus élevé du Marché et placez-la dans la pile Population de Herobotus. En fin de partie, il gagnera des PV en fonction du total de ses gains de population. 16

Impôt & Taxe : Sélectionnez la carte provoquant le moins de Trouble, et retirez-la du jeu. Si les deux cartes sont équivalentes, celle de gauche est retirée du jeu. Herobotus récupère alors tout l'Argent disponible dans le Coffre situé à côté des cartes Impôt & Taxe, plus 10 pièces supplémentaires. En fin de partie, il gagnera des PV en fonction de la quantité d'Argent en sa possession. 17

Si Herobotus n'a pas de Nourriture, il effectue l'action Production et gagne 3 Nourriture.

REMÉLANGER

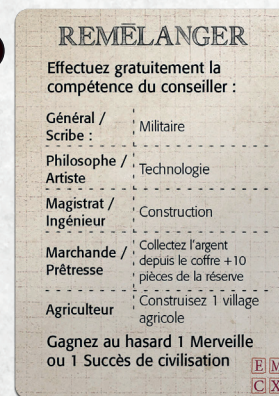
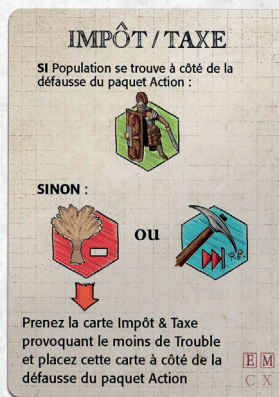
Tout d'abord, effectuez la capacité spéciale de du Conseiller de Herobotus, tel qu'indiqué sur la carte "Remélanger" : 18

- Artiste : action Technologie
- Ingénieur : action Construction avec priorité Cité/Village
- Agriculteur : placez un Village Agricole
- Général : action Militaire
- Magistrat : action Construction avec priorité Grand Projet/Village
- Marchande : collectez l'Argent disponible dans le Coffre situé à côté des cartes Impôt & Taxe, plus 10 pièces de la réserve
- Philosophe : action Technologie
- Prêtresse : collectez l'Argent disponible dans le Coffre situé à côté des cartes Impôt & Taxe, plus 10 pièces de la réserve
- Scribe : action Militaire

Herobotus gagne également une tuile Merveille aléatoire. S'il a plus de Merveille que de Succès de Civilisation, il gagne une tuile Succès de Civilisation aléatoire à la place. Si l'un de ces deux types de tuiles (Merveille ou Succès) est épuisé, Herobotus gagne l'autre type. Si les deux types de tuiles sont épuisés, il ne profite pas de cet effet.

Placez la Merveille dans un hexagone inoccupé de la Région où Herobotus a le plus d'influence, en ignorant les conditions de placement (exemple : si Le Phare d'Alexandrie est choisi et qu'il n'y a pas d'hexagone de port disponible dans la Région, la Merveille sera quand même placée, mais dans un autre hexagone inoccupé).

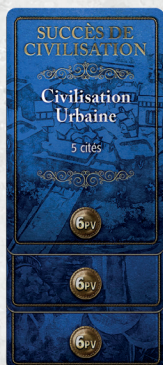
Ensuite remélangez toutes les cartes Action comme décrit dans la section *Mise en place, paquets Action et Implantation de Herobotus, paquet Action* (page 3).



SUPRÉMATIE IMPÉRIALE

EXEMPLE : La partie prend fin, et voici ce dont Herobotus dispose dans sa zone de jeu :

8 cités et 9 villages sur le plateau.



Herobotus obtiendra les PV suivants :

- 8 cités x 2 + 9 villages x 2 = 34 VP
- 5 cartes PV/Symbole x 6 = 30 VP
- Cartes PV précis = 11 VP
- 4 cartes Projet x 6 = 24 VP
- 3 Succès de Civilisation x 6 = 18 VP
- 4 Merveille x 8 = 32 VP
- 65 pièces = 6 PV
- +13 populations = 2 PV

Herobotus marque donc 157 PV à la fin de la partie.

Avant de marquer des PV, commencez par mener une Guerre :

- 1) Retournez la carte supérieure du paquet Implantation pour déterminer la Région que Herobotus va cibler. La Région cible doit contenir au moins une de vos Unité Militaire et l'une des siennes. Si cela ne correspond pas à la Région piochée, alors vérifiez la Région suivante (en suivant la flèche directionnelle) jusqu'à trouver une Région correspondante. Si ce n'est le cas d'aucune Région, alors ignorez cet effet.
- 2) Dès qu'une Région correspondante a été trouvée, Herobotus retire une de vos Unité Militaire dans cette Région pour chaque symbole de Pilier de Civilisation militaire qu'il possède. Herobotus préfère retirer les engins de siège plutôt que la cavalerie et la cavalerie plutôt que l'infanterie.

Une phase de Suprématie Impériale a lieu ensuite, tel qu'indiqué dans les règles multijoueurs. Ne comptez que les points de Herobotus et les vôtres : ignorez les points marqués par le Joueur statique. Une fois la phase de Suprématie Impériale terminée, ajoutez 1 Cité et 1 Village dans chacune des régions du Joueur statique (tel qu'indiqué dans la mise en place).

FIN DE PARTIE

La partie prend fin selon les mêmes règles qu'une partie multijoueur.

CALCUL DU SCORE FINAL

Herobotus marque 2 PV par Cité et par Village qu'il possède sur le plateau. Les troubles ne lui font pas perdre de PV. Herobotus gagne les PV suivants (niveau de difficulté "Modéré") :

- 6 PV par carte Technologie dans sa pile PV/Symbole.
- les PV indiqués sur les cartes de sa pile PV fixes
- 6 PV par carte Projet en sa possession
- 6 PV par tuile Succès de Civilisation en sa possession
- 8 PV par tuile Merveille en sa possession
- 1 PV par tranche de 10 pièces en sa possession
- 1 PV par tranche de 5 populations sur les cartes Population en sa possession.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ DE HEROBOTUS

Les règles et le calcul des points ci-dessus correspondent au Niveau de Difficulté par défaut ("Modéré"), que les joueurs ayant joué quelques fois à Mosaic devraient utiliser. Vous pourrez réduire ou augmenter la difficulté de Herobotus grâce aux ajustements suivants :

Niveau Enfantin :

- Sélectionnez 9 cartes Action portant un **E** en surbrillance en bas à droite
- Herobotus gagne 2 ressources (au lieu de 3) lorsqu'il n'a pas de Ressource pour effectuer une action.
- Herobotus marque des points comme suit :
 - 3 PV par carte Technologie dans sa pile PV/Symbole
 - les PV indiqués sur les cartes de sa pile PV fixes
 - 3 PV par carte Projet en sa possession
 - 3 PV par tuile Succès de Civilisation en sa possession
 - 5 PV par tuile Merveille en sa possession
 - 1 PV par tranche de 20 pièces en sa possession
 - 1 PV par tranche de 10 populations sur les cartes Population en sa possession.

Niveau Coriace :

- Sélectionnez 9 cartes Action portant un **C** en surbrillance en bas à droite
- Herobotus gagne 4 ressources (au lieu de 3) lorsqu'il n'a pas de Ressource pour effectuer une action.
- Herobotus marque des points comme suit :
 - 9 PV par carte Technologie dans sa pile PV/Symbole
 - les PV indiqués sur les cartes de sa pile PV fixes
 - 9 PV par carte Grand Projet en sa possession
 - 9 PV par tuile Succès de civilisation en sa possession
 - 12 PV par tuile Merveille en sa possession
 - 1 PV par tranche de 5 pièces en sa possession
 - 1 PV par tranche de 5 populations sur les cartes Population en sa possession.

Niveau Expert :

- Sélectionnez 9 cartes Action portant un **X** en surbrillance en bas à droite
- Herobotus gagne 4 Ressources (au lieu de 3) lorsqu'il n'a pas de ressources pour effectuer une action.
- Herobotus marque des points comme suit :
 - 9 PV par carte Technologie dans sa pile PV/Symbole
 - les PV indiqués sur les cartes de sa pile PV fixes
 - 9 PV par carte Grand Projet en sa possession
 - 9 PV par tuile Succès de civilisation en sa possession
 - 12 PV par tuile Merveille en sa possession
 - 1 PV par tranche de 5 pièces en sa possession
 - 1 PV par tranche de 3 populations sur les cartes Population en sa possession.

AJUSTEMENT DE LA DURÉE DE LA PARTIE

Si vous souhaitez jouer une partie plus longue, placez une à trois tuiles supplémentaires sur chacune des rangées de tuiles Âge d'or, Merveille et Succès de Civilisation, au moment de la mise en place.

ANNEXE

INTÉGRER HEROBOTUS DANS UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Utilisez toutes les règles de Herobotus, en prenant en compte les changements suivants :

- Ne tenez pas compte des règles concernant le Joueur statique.
- Herobotus ne comptabilise pas et n'utilise pas de Ressource même s'il continue à récupérer l'Argent disponible dans le Coffre lors de l'action Impôt & Taxe. Il effectue toujours l'action de la carte piochée sans payer de ressources (attention à la règle spécifique portant sur les cartes Impôt & Taxe et Population s'il les pioche) et n'effectue jamais l'action Production.
- Il ne prend qu'une seule carte Technologie à la fois.
- Lors de l'action Construction, Herobotus ne construit que le premier des deux éléments indiqués.

Mode solo par : Dávid Turczi & John Albertson

Développement et parties test : Nigel Buckle, Simon Mounsey, Dan Vujovic, Glenn Drover

MOSAIC

CHRONIQUES D'UNE CIVILISATION

