

## MODE SOLO



# Mise en place et règles de l'automa



Conception : Steve Bélanger / Édition : Viviludi

Pour une partie en mode solo, un joueur abstrait (Automa) est ajouté au jeu pour simuler la présence d'un joueur et ainsi bloquer des actions au cours de la partie.

Veillez vous référer à l'aide du plateau de jeu pour voir comment s'applique les règlements pour l'automa.

## Étapes de mise en place

1. Mise en place régulière pour une partie à 2 joueurs.
  - a. Voir la page 7 & 8 du livret de règlement pour plus de détails
2. Choisir le mode petite ou grande entreprise pour votre partie.
  - a. Petite entreprise : donner le dé 10 à l'automa.
  - b. Grande entreprise : donner 2 dé 8 à l'automa.
3. Donner le plateau "Kopio inc." à l'automa. En mode grande entreprise, l'automa ne prend pas le plateau supplémentaire pour ce mode.
  - a. L'action #7 : "Copier une action" n'est pas disponible pour le joueur.
  - b. Les habilités du plateau individuel pour l'automa ne sont pas disponibles.
4. Donner le jeton Premier joueur à l'automa lors du premier tour de jeu.
5. Donner 1 seul pion d'action à l'automa.
6. L'automa n'a pas de carte de départ.

## Règles de l'automa

1. L'automa ne prend que les XP et la réputation.
2. Les gains en argent ou en semaine de travail sont ignorés.
3. L'automa ne paie pas les coûts.
4. Les XP lui sont attribués aléatoirement à condition qu'il n'y ait jamais plus de 2 XP de différence entre les ressources. Attention aux écarts des jetons XP.
5. Si l'automa a la meilleure réputation, il devient Partenaire Privilégié et utilise les avantages qui s'y rattachent.
  - a. Voir la page 20 du livret de règlement pour plus de détails
6. Lors du choix de l'action équivalant au résultat du ou des dés selon le mode de jeu choisi, si le résultat est 16 alors l'automa passera son tour.
7. Le joueur gagne toujours l'égalité sur l'appel d'offres lorsque plusieurs joueurs abstraits y participent.
8. Pour plus de détails sur le mode solo, veuillez consulter la page 20 du livret de règlements

## Variante pour le placement des XP

Pour déterminer où mettre les XP de l'automa, veuillez lancer un dé 6 et y attribuer les XP de la façon suivante :

Résultat 1 & 4 = ressource designer  
Résultat 2 & 5 = ressource programmeur  
Résultat 3 & 6 = ressource testeur

Pour un jeu plus difficile, donner 1 point de réputation à l'automa tous les 5 tours.  
Pour un jeu extrême, donner 1 point de réputation à l'automa tous les 3 tours.



# MODE SOLO

## Aide du plateau de jeu



Conception : Steve Bélanger / Édition : Viviludi

Petite entreprise

Grande entreprise

Zone du plateau	Joueur	Automa
	Toutes les actions sont exécutées au tour de l'automa à l'exception de l'action #1 et 11 qui se font après l'action du joueur.	
0	Jobine : Gagnez 10k \$	N / A
1	Commencer un projet : Prendre une carte projet de niveau 1, 2 ou 3	Piocher un projet face cachée de même valeur que le joueur et lui donner les XP + Réputation
2	Livrer le projet au client : Lancer les dés d'expertise associés à vos ressources	N / A
3	Formation individuelle : + 1 XP	Lui donner 1 XP
4	Investir à la bourse : Lancer le dé blanc	N / A
5	Acheter / vendre : 1 semaine de travail	N / A
6	Prendre le jeton Premier joueur	Prendre le jeton Premier joueur
7	N / A	Si le joueur est sur la case #6 alors l'automa devient Premier joueur
8	Formation de groupe : + 2 XP sur une ressource	Lui donner 2 XP sur une ressource
9	Recherche et développement : Gagner 20k\$ +10k \$ / 2 projets complétés	N / A
10	Acheter / vendre : 2 semaines de travail	N / A
11	Appel d'offre : Ne pas avoir de projet actif ou avoir un contrôleur de projet avec 2 XP	Si le joueur et l'automa sont sur cette case dans le même tour, on lance un dé 6 : Si le résultat se trouve entre 4 et 6, un 2e joueur abstrait fera partie de l'appel d'offre. Si l'automa gagne, une carte d'appel d'offre face cachée est défaussée
12	Améliorer la productivité : Choisir une carte productivité	Défausser une carte productivité face cachée
13	Formation multiple : + 2 XP sur 1 ou 2 ressources différentes Condition : avoir ces 2 pions sur la case	Lui donner 2 XP sur 1 ou 2 ressources différentes
14	Embaucher un consultant : Spécialiste = 20k \$ / Expert = 50k \$	Prendre une carte au hasard et lui donner. Remettre cette carte en jeu si l'automa joue l'action #1
15	Acheter / vendre : 3 semaines de travail	N / A