

## Mise en place :

Choisissez un profil d'adversaire parmi les 5 tuiles Personnages : la placer au-dessus du plateau de l'automa. Mélangez les 4 autres tuiles Personnages avec les animaux. Continuer la mise en place comme pour une partie 2 joueurs.

Modification :

Donnez le pion Darwin à l'automa, mais ne lui donnez pas de guide pour le moment. Vous êtes premier joueur.

L'automa a un profil particulier qui lui fera marquer des points supplémentaires par rapport aux règles standards en fonction de la tuile Personnage choisie en début de partie.

Darwin : l'automa prend un guide et deux théories supplémentaires (il en a donc trois). Si l'automa a le pion Darwin à la fin de la partie, il gagne 4 PV au lieu de 2.

Robert Fitzroy : l'automa prend 2 guides. Chaque guide qu'il a à la fin lui rapporte 4 PV. (l'automa n'a pas de limite de stock de guides).

John Henslow : l'automa prend 1 guide et 2 boussoles. Chaque fois qu'il prend une tuile avec une icône boussole, il prend 2 jetons boussoles (il n'a pas de limite en quantité de boussoles).

Conrad Martens : l'automa prend un guide. Chaque icône animal emblématique est AUCUN symbole cartographie pour la fin de partie.

Robert McCormick : l'automa prend 1 guide. La tuile vaut 4 PV comme d'habitude, mais toutes les tuiles animal qui rapportent des PV rapportent le double pour lui.

## Déroulement de la partie :

Vous jouez en premier.

Prenez votre tuile et bougez normalement le Beagle.

Tour de l'automa. Il prend la tuile dans la même position que celle que vous avez prise au tour précédent (la plus proche du Beagle si vous avez pris la première, etc...). MAIS le Beagle se déplace selon un lancer de D6 (dé 6 faces) :

1-2 : le Beagle bouge de 1

3-4 : le Beagle bouge de 2

5-6 : le Beagle bouge de 3.

*Ainsi, vous savez ce que vous laissez à l'adversaire, mais vous ne savez pas ce à quoi vous aurez accès à votre prochain tour.*

Comme dans les règles normales, prendre un animal avec l'icône animal emblématique permet de récupérer le pion Darwin, et faire une ligne ou une colonne d'animaux permet de gagner un jeton publication qui vaut 5 points.

Jouez 12 tours comme dans les règles normales.

L'automa ne dépense jamais ses guides.

Il n'a pas de limite de stock pour les guides, les boussoles, les théories ou les tuiles personnages.

S'il doit gagner une théorie, choisissez celle qui lui rapporte le plus de points avec ce qu'il a sur son plateau personnel à ce moment. En cas d'égalité entre deux théories, choisissez celle qui vous rapporterait le plus de points à ce moment de la partie.

S'il prend une tuile Personnage, respectez les règles normales. (Il ne gagne pas les capacités spéciales de ce nouveau personnage).

## **Fin de partie – score**

Pour vous : comme dans les règles normales.

Pour l'automa :

- Rappelez-vous de ses capacités spéciales.
- TOUTES les tuiles comptent pour ce qu'elles ont (PV, icône guide, icône cartographie, animal emblématique), **même les tuiles recouvertes.**
- Les jetons guides lui rapportent 2 PV sauf pour Robert Fitzroy pour qui elles valent 4 PV.

Vous gagnez si vous avez plus de points que l'automa.