

# BORDER STATES

★ SOLO ★

★ RÈGLES ★

---

## ★ 1861 LA GUERRE DE SÉCESSION ★ ★★★★★ FAIT RAGE ★★★★★

---

L'UNION. AVEC À SA TÊTE ABRAHAM LINCOLN. EST OPPOSÉE À LA CONFÉDÉRATION DE JEFFERSON DAVIS. AU MILIEU DE CE CONFLIT, 5 ÉTATS FRONTALIERS. APPELÉS LES BORDER STATES (DELAWARE, KENTUCKY, MARYLAND, MISSOURI ET VIRGINIE-OCIDENTALE). SONT TIRAILLÉS ENTRE ABOLITIONNISTES ET ESCLAVAGISTES. CE SONT EUX QUI PEUVENT FAIRE BASCULER LE COURS DE LA GUERRE.

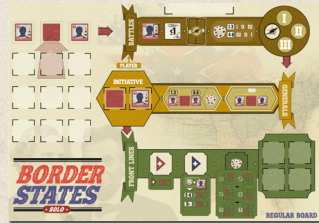
Cette extension au jeu Border States permet de jouer en solo. Le **Joueur** prend le commandement de l'Union (en bleu), les confédérés sont joués par le système de jeu, l'**Automa**. Au début de la partie, les confédérés commencent avec un avantage dépendant du niveau de difficulté choisi. Le joueur devra inverser la tendance avant la fin des 5 manches...



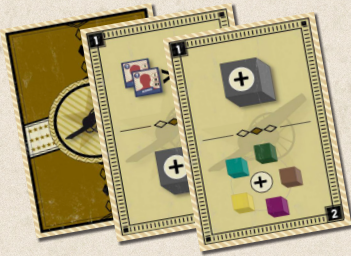
# MATÉRIEL



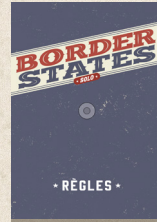
1 boîte de jeu Border States



1 plateau de jeu de l'Automa recto/verso



12 cartes Critères



1 livret de règle du mode solo

## PRINT & PLAY

Cette extension est proposée gratuitement en « Print & Play ». Les fichiers PDF des éléments graphiques sont fournis.

Vous devrez les imprimer et utiliser des pions provenant d'autres jeux.



1 pion Parcours



2 disques  
Sélection des batailles



1 dé à 6 faces



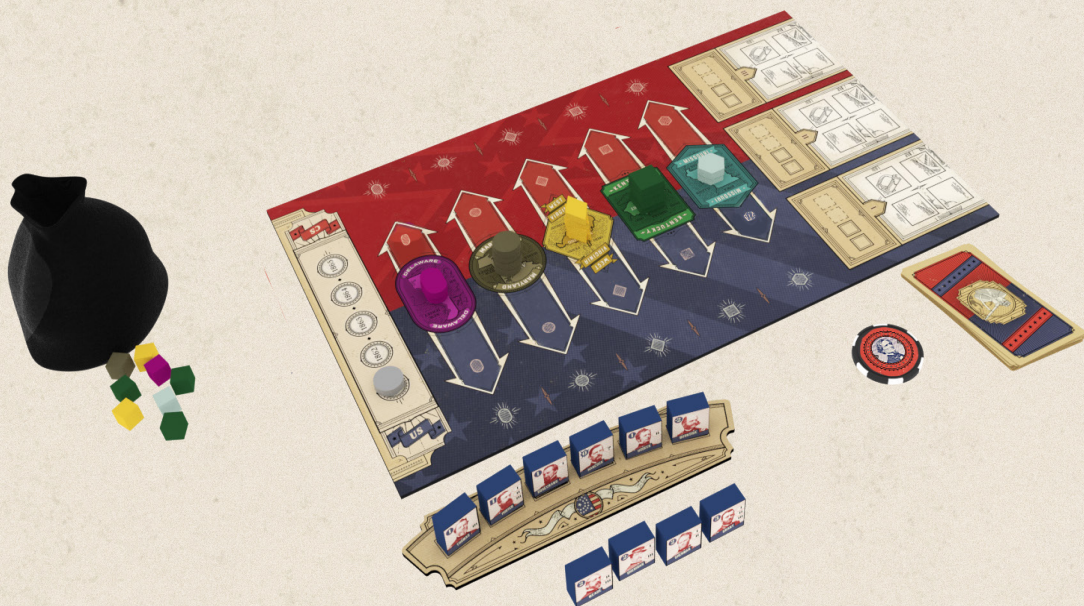
## MISE EN PLACE

Installer le jeu comme une partie normale (voir *livret de règles du jeu Border States*) :

**Les étapes 3 et 6 sont ignorées.** Les cartes *Président* et *Personnages* sont remises dans la boîte de jeu.

**Pour l'étape 5**, les pavés *Général* de la Confédération sont mis de côté pour l'instant.

**L'étape 7 est modifiée comme suit :** le jeton *Initiative* est placé sur son côté Confédération.





Enfin, **pour l'étape 4**, le placement des marqueurs *États* dépendra du niveau de difficulté choisi :

★ **Niveau 1** : déplacez vers le camp de la Confédération 1 marqueur *État* pour chaque état.

★ **Niveau 2** : déplacez vers le camp de la Confédération 2 marqueurs *État* pour 2 états au choix, et 1 marqueur *État* pour les autres états.

★ **Niveau 3** : déplacez vers le camp de la Confédération 2 marqueurs *État* pour chaque état.

★ **Niveau 4** : déplacez vers le camp de la Confédération 2 marqueurs *État* pour 4 des états. Pour le 5<sup>e</sup>, déplacez un marqueur vers le camp de la Confédération et placez-en un deuxième directement dans la zone de *Contrôle* de la Confédération.

★ **Niveau 5** : comme pour le niveau 3, et, en plus, au début de chaque manche, quand les cubes *Influence* sont piochés, le dernier cube pioché pour la bataille de plus haute valeur d'*Intensité* (la première s'il y en a plusieurs) est immédiatement gagné par la Confédération et placé en face de la piste d'*Influence* correspondante. Lors de la phase de conquête, attribuez les cubes pour cette bataille de la manière suivante :

- **3 cubes** : le **vainqueur** choisit 2 cubes et donne le dernier au **vaincu**.
- **2 ou 1 cubes** : le **vainqueur** conserve tous les cubes.

**Les cartes *Personnages* et *Présidents* ne sont pas utilisées dans ce mode jeu.** !



**Exemple** : Pour la mise en place d'une partie de niveau de difficulté 1, déplacez vers le camp de la Confédération 1 marqueur *État* pour chaque état.



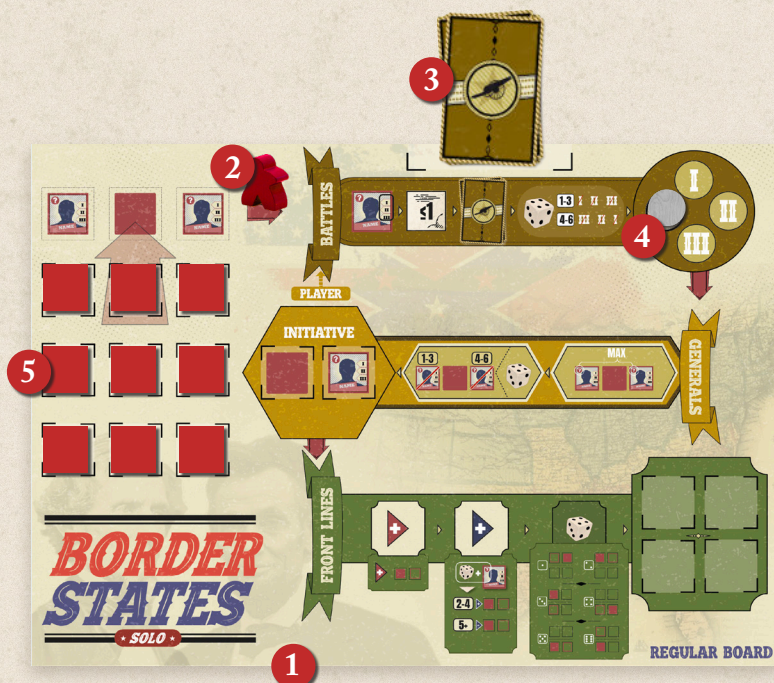


# CONFIGURATION DE L'AUTOMA



Le plateau de jeu de l'**Automa** va vous permettre de gérer le comportement de ce dernier lorsqu'il y aura une décision à prendre.

- 1 Placez le plateau pour gérer l'**Automa** sur son côté *Regular board* de telle sorte qu'il vous soit aisément accessible. Il est recommandé de le placer à gauche du plateau de jeu pour faciliter le report des pavés *Général* de l'**Automa** sur les batailles.
- 2 Positionnez le pion *Parcours* sur son emplacement de départ.
- 3 Mélangez et placez les cartes *Critères* faces cachées sur leur emplacement.



- 4 Empilez les 2 disques *Sélection des batailles* sur leur emplacement.
- 5 Écartez le pavé *Général* de valeur -2 de l'**Automa**. Mélangez les 9 pavés restants et placez-les en 3 lignes de 3 pavés face cachée sur les emplacements prévus à cet effet.





# SÉQUENCE DE JEU



Une partie se joue en **5 manches**, chacune divisée en **4 phases**, comme pour le jeu à 2 joueurs.

Certaines phases et étapes sont modifiées pour tenir compte des spécificités du jeu en mode solo.

Les changements sont décrits ci-dessous.



## COMBAT

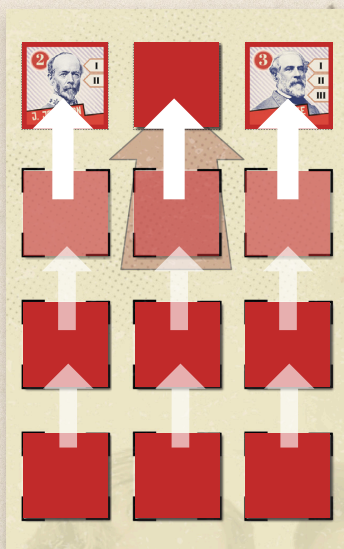


La phase de combat se déroule en 3 tours comme pour le jeu de base.

## RECRUTEMENT

Le **Joueur** recrute et sélectionne ses pavés *Général* normalement.

Sur le plateau de l'**Automa**, déplacez tous les pavés *Général* restants vers le haut. Retournez les 2 pavés aux extrémités de la ligne supérieure sur leur face visible. Les 3 pavés de la ligne supérieure sont ceux qui seront envoyés sur le champ de bataille.

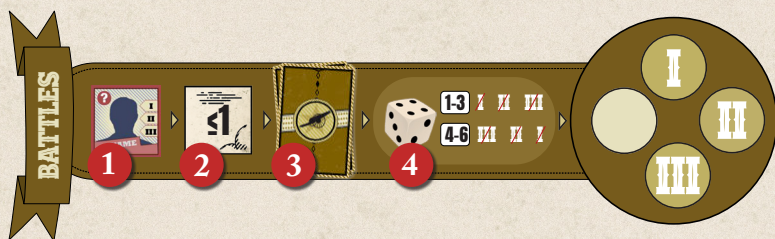




# DÉPART POUR LE CHAMP DE BATAILLE

## 1.1 BATAILLE ACCESSIBLE PAR L'AUTOMA

Le pion *Parcours* est déplacé sur les différentes étapes de la première piste *Battles* du plateau de l'**Automa**. Ces 4 étapes permettent d'identifier la bataille dans laquelle l'**Automa** enverra ses pavés *Général*.



- 1 Batailles inaccessibles.** Les batailles qui ne sont pas présentes sur les pavés *Général* de l'**Automa** sont éliminées.
- 2 Batailles déjà occupées.** Les batailles pour lesquelles il ne reste aucun ou un seul emplacement libre sont éliminées.
- 3 Cartes Critères.** La première carte *Critère* est piochée, révélée face visible et résolue. Voir l'encart ci-dessous, **Résolution des cartes Critères**.
- 4 Détermination aléatoire.** Si, à l'issue des étapes précédentes, il reste encore plus de 2 batailles non éliminées, lancez le dé. En fonction du résultat du dé, éliminez-les batailles dans l'ordre déterminé jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

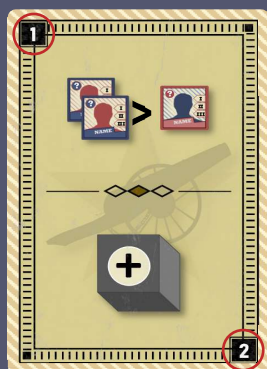
À l'issue de ces étapes, il ne restera plus qu'une unique bataille accessible pour les pavés *Général* de l'**Automa**.

**Bataille éliminée :** chaque fois qu'une bataille est éliminée, placez un disque *Sélection des batailles* sur son emplacement (voir encart page suivante).

**Cas de l'Embuscade –** Si l'*Embuscade* de l'**Automa** est face visible, le pavé copie normalement les batailles accessibles du pavé *Général* visible du **Joueur**. **Rappel :** La valeur du pavé *Embuscade* est de 0.



# CARTES CRITÈRES



Sur chaque carte sont indiqués deux critères de choix. On résout le critère 1 puis le critère 2 si nécessaire. Les symboles présents sur les cartes sont décrits ci-dessous.

Pour chaque critère, si la réponse à la question est **VRAI** ou **FAUX** pour toutes les batailles encore accessibles, on passe au critère suivant.

Sinon, les batailles pour lesquelles la réponse au critère est **FAUX** sont éliminées.



Y'a-t-il plus de cubes *Influence* à gagner sur cette bataille ?

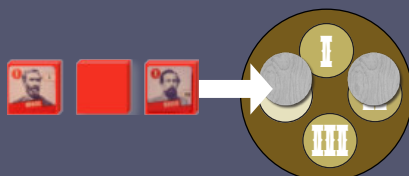
Le **Joueur** (en bleu) est-il plus présent sur cette bataille que l'**Automa** (en rouge) ?

La bataille est-elle vide de tout **Général** ?

Y'a-t-il plus de cubes *Influence* d'une même couleur à gagner sur cette bataille ?

## BATAILLE ÉLIMINÉE

Si une étape de sélection permet d'éliminer une bataille, on place un disque *Sélection des batailles* l'identifiant de la bataille concernée pour la marquer comme éliminée.

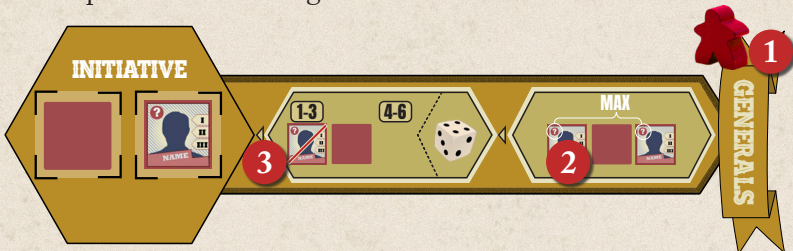


Exemple : la bataille II n'est accessible sur aucun pion **Général**, elle est donc éliminée.

## 1.2 SÉLECTION DES PAVÉS GÉNÉRAL DE L'AUTOMA

Le pion *Parcours* est déplacé sur les différentes étapes de la seconde piste *Generals* du plateau de l'**Automa**. Ces étapes permettent d'identifier quels pavés *Général* de l'**Automa** seront envoyés sur la bataille accessible.

Dès qu'il n'y a plus que deux pavés *Général* disponibles pour l'**Automa**, les éventuelles étapes restantes sont ignorées.



- 1 Accessibilité de la bataille.** Si la bataille n'est pas accessible par un des pavés *Général* face visible de l'**Automa**, ce dernier est éliminé et placé face cachée sur le bord du plateau.

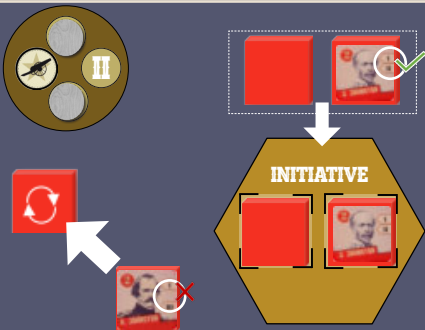
**Note** – Si, par hasard, la bataille est inaccessible pour tous les pavés *Général* face visible de l'**Automa**, ses 3 pavés *Général* sont éliminés et le tour de l'**Automa** s'achève immédiatement.

- 2 Général de plus grande valeur.** Si l'un des pavés *Général* face visible a une valeur supérieure à l'autre, il est conservé. L'autre est éliminé et placé face cachée sur le bord du plateau.

- 3 Détermination aléatoire.** Lancez le dé pour déterminer quel pavé *Général* face visible est conservé. L'autre est éliminé et placé face cachée sur le bord du plateau.

*Exemple : la bataille II est la bataille accessible définie lors de la phase de Sélection de la bataille. Le pion Général 2 I/III est donc éliminé et placé face cachée en dehors du plateau.*

*Les 2 pions Général restants sont placés sur la case Initiative. Cette phase est terminée et on passe à la phase suivante.*





## 1.3 DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Déplacez le pion *Parcours* sur la case initiative. L'initiative est déterminée normalement, comme dans le jeu de base.



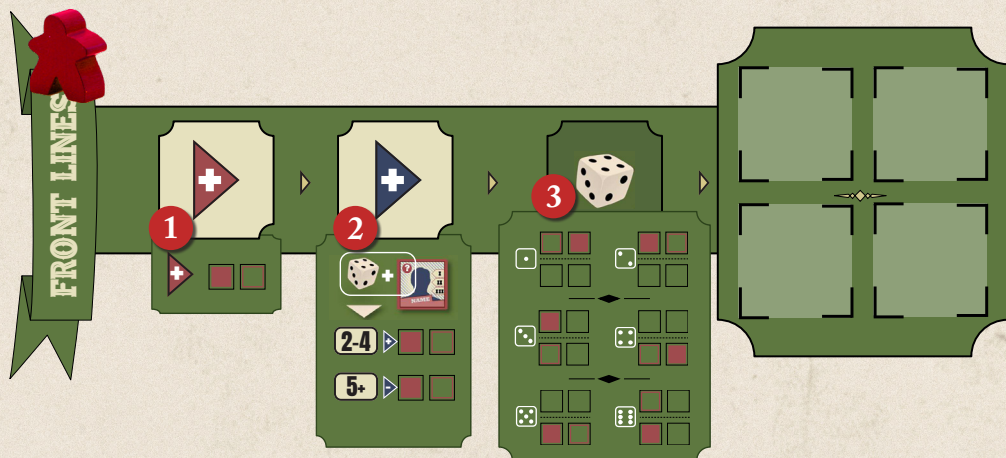
Si l'**Automa** a l'initiative. Passez à l'étape suivante, **Placement des pavés**.

Si le **Joueur** a l'initiative. Placez vos pavés *Général* normalement. A l'issue de ce placement, toutes les batailles sont rendues de nouveau accessible à l'**Automa**. Répétez de nouveau les étapes de la phase **1.1 Bataille accessible par l'Automa**. Une fois cette phase terminée, passez à la phase suivante, **Placement des pavés**.

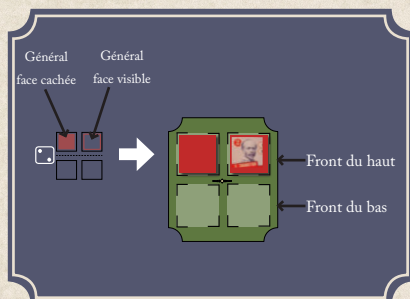
**Note** – Si, par hasard, aucune bataille n'est accessible pour l'**Automa**, ses pavés *Général* sont éliminés et le tour de l'**Automa** s'achève immédiatement.

## 2. PLACEMENT DES PAVÉS

Le pion *Parcours* est déplacé sur les différentes étapes de la troisième piste *Front Lines* du plateau de l'**Automa**. Ces étapes permettent d'identifier comment les pavés *Général* de l'**Automa** seront placés sur la bataille accessible.







Si la réponse à la question posée lors d'une étape est VRAI, on détermine le placements des pavés *Général* de l'**Automa** et cette phase est terminée. Si la réponse est FAUX, on passe à l'étape suivante. Déplacez les pavés *Général* de l'**Automa** sur le diagramme de placement à droite de la piste lorsque le placement est déterminé.

**1** L'**Automa** est-il majoritaire sur un des fronts de la bataille ? Si la réponse est VRAI, placez les pavés *Général* de l'**Automa** sur ce front en suivant le diagramme de placement.

**2** Le **Joueur** est-il majoritaire sur un des fronts de la bataille ? Si la réponse est VRAI, lancez le dé et ajoutez au résultat la valeur du pavé *Général* face visible de l'**Automa**.

★ Si le résultat est de 4 ou moins, placez les pavés *Général* de l'**Automa** sur le front où le joueur est le plus présent en suivant le diagramme de placement.

★ Si le résultat est de 5 ou plus, placez les pavés *Général* de l'**Automa** sur le front où le joueur est le moins présent en suivant le diagramme de placement.

**3** Déterminez aléatoirement le placement des pavés *Général* de l'**Automa** en lançant le dé et en suivant le diagramme de placement.

### Précisions :

*Comme dans le jeu normal, les pavés *Général* de l'**Automa** sont placés sur les emplacements libres au plus près de la flèche.*

*S'il n'y a qu'un emplacement de libre sur le front sélectionné, le pavé *Général* le plus proche de la flèche de placement est placé sur ce front. L'autre est placé sur l'autre front.*

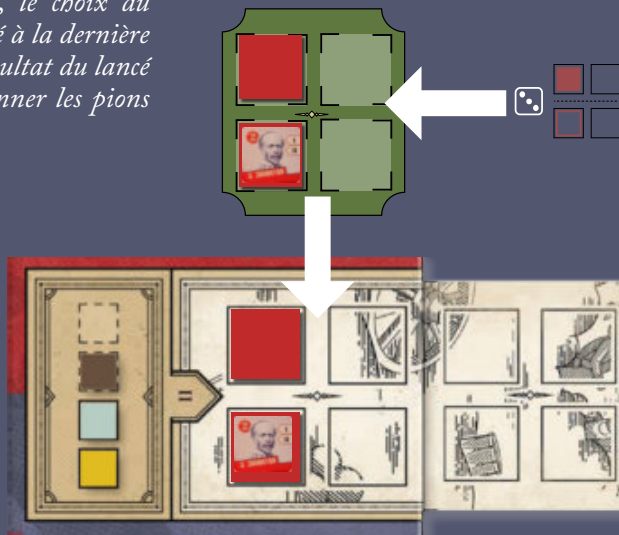
*S'il n'y a aucun emplacement libre sur le front sélectionné, les pavés *Général* de l'**Automa** sont placés sur l'autre front.*



Placez ensuite les pavés *Général* de l'**Automa** sur la bataille correspondante sur le plateau de jeu.

À la fin de cette phase, repositionnez le pion *Parcours* sur son emplacement de départ.

*Dans cet exemple, le choix du front est déterminé à la dernière étape : le dé. Le résultat du lancé de dé pour positionner les pions était « 3 ».*





# RÉSOLUTION

La résolution des batailles est identique au jeu de base à l'exception de la prise en compte du pavé *Embuscade* de l'**Automa**. Le pavé *Embuscade* joué par l'**Automa** peut (et non doit) éliminer un pavé *Général* à coté ou en face de lui. Il élimine un pavé uniquement si cela lui permet de gagner la bataille. La règle reste inchangée pour le pavé *Embuscade* joué par le **Joueur**.

Par ailleurs, si le **Joueur** est **vaincu** sur une bataille et gagne un cube *Influence*, celui-ci est pioché au hasard.



## FIN DE MANCHE



### 1. INFLUENCE DES ÉTATS

Lorsque l'**Automa** doit déplacer des marqueurs *État*, il le fait suivant l'ordre de priorité suivant :

- 1 – Les marqueurs situés dans le camp de la Confédération.
- 2 – Les marqueurs situés dans le camp de l'Union.
- 3 – Les autres marqueurs.

Dans le mode solo, un marqueur *État* ne peut être déplacé qu'une seule fois par manche (variante guerre d'usure).

**Note** – Si tous les marqueurs *État* d'un état sont dans les zones de *Contrôle* du **Joueur** et/ou de l'**Automa**, cet état est dit **neutralisé**. Les cubes *Influence* de cet état piochés lors de la phase *Préparation* sont défaussés et ne sont pas remplacés. Si une bataille se retrouve sans cube *Influence* à gagner, elle est immédiatement éliminée.

### 2. PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Le **Joueur** suit les instructions du jeu de base. Mélangez les 9 pavés *Général* de l'**Automa** et placez-les sur leurs emplacements sur le plateau de l'**Automa**. Mélangez ensuite les cartes *Critères* et placez-les faces cachées sur leur emplacement pour reconstituer la pioche.



# FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Les conditions de victoire sont similaires à celles du jeu de base.

## VARIANTES

Un plateau simplifié (*Light Board*) est proposé, limitant le nombre d'étapes à suivre lors du déroulé des différentes phases du jeu. Vous pouvez l'utiliser pour prendre en main les mécaniques du mode solo, ou pour jouer plus rapidement. Dans ce cas, ignorez les étapes non présentes sur le plateau.

