SCYTHE

1-5 JOUEURS • 115 MINUTES

UN JEU DE JAMEY STEGMAIER
ILLUSTRATIONS ET UNIVERS ORIGINAL DE JAKUB ROZALSKI

Scythe est un jeu se déroulant dans une réalité alternative au cours des années 1920. C'est une époque où la paysannerie se mêle à la guerre, les cœurs brisés aux engrenages rouillés, l'innovation au courage.

CONTEXTE HISTORIQUE

En ces années 1920, les cendres de la Première Guerre mondiale noircissent encore les neiges d'Europe. La grande cité-état capitaliste communément appelée "L'Usine", qui produisait des mechs lourdement blindés durant la guerre, est désormais désaffectée et attire l'attention des nations environnantes.

Cinq héros convergent à la tête de leur faction respective vers ce territoire tant convoité. Lequel finira couvert d'or et de gloire en étendant le pouvoir de sa nation sur toute l'Europe de l'Est ?

PRÉSENTATION

Dans Scythe, chaque joueur est représenté par un personnage tentant de rendre sa faction la plus riche et la plus puissante de toute l'Europe de l'Est. Les joueurs explorent et conquièrent de nouveaux territoires, enrôlent de nouvelles recrues et des ouvriers, produisent des ressources, construisent des bâtiments et déploient de terrifiants mechs de combat. Les joueurs débutent généralement une partie de Scythe en développant leurs infrastructures et en explorant les différents territoires avant de se livrer bataille.

La partie progresse au fur et à mesure que les joueurs placent leurs étoiles (réussites) sur le plateau de jeu, et s'achève dès que l'un d'entre eux place sa 6ème étoile sur la Piste des Triomphes. Vous pouvez remporter une étoile en remplissant une des conditions suivantes :

- Achever ses 6 améliorations
- Déployer ses 4 mechs
- Construire ses 4 bâtiments
- Enroler ses 4 recrues
- Placer ses 8 ouvriers sur le plateau
- Révéler une carte Objectif accomplie
- Remporter un combat (jusqu'à 2 fois maximum)
- Avoir 18 points de Popularité
- Avoir 16 points de Puissance

BUT DU JEU

Le but du jeu est de posséder la plus grande fortune à la fin de la partie. La victoire s'obtient généralement autour de 75$. Vous pouvez accumuler des pièces tout au long de la partie, mais la majorité sera gagnée lors du décompte en fin de partie dans les trois catégories suivantes :

- Nombre de pions Étoile placés
- Nombre de territoires contrôlés
- Nombre de lots de 2 ressources contrôlées

La somme des pièces que vous pouvez gagner dépend de votre niveau sur la Piste de Popularité. Plus votre Popularité est élevée, plus vous gagnerez de pièces. Vous pouvez également gagner quelques pièces supplémentaires selon l'endroit où vous construisez vos bâtiments.

SOMMAIRE

MATÉRIEL DE JEU	2 – 3
CONCEPTS IMPORTANTS	4
TYPES D'UNITÉS	5
MISE EN PLACE	6 – 9
TOUR DE JEU	10
ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE	11 – 13
ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE	14 – 20
CAPACITÉS SPÉCIALES DES FACTIONS	21
COMBATS	22 – 23
RENCONTRES	24
L'USINE	25
OBJECTIFS	26
ALLIANCES ET POTS-DE-VIN	26
PLACER DES ÉTOILES	27
FIN DE PARTIE/DÉCOMPTE DES POINTS	28 – 29
PERSONNAGES	30
POINTS DE RÈGLES IMPORTANTS	31

NOTE DE L'AUTEUR : *pourquoi avoir choisi "Scythe" comme nom de jeu ? Scythe désigne une faux, à la fois un outil utilisé en agriculture mais aussi une arme de guerre. Elle représente à la perfection la combinaison des deux éléments forts du jeu. Vos ouvriers dépendent de la protection de vos forces militaires, tout comme votre empire dépend des ressources que vos ouvriers produisent. "Scythe" se prononce "saille-th", avec "th" prononcé comme dans le mot anglais "the".*

MATÉRIEL DE JEU GÉNÉRAL

1 guide de démarrage rapide

5 plateaux joueur

1 plateau de jeu

80 pions Ressource
(20 de chaque : nourriture, métal, bois et pétrole)

80 pièces de monnaie en carton

12 jetons Multiplicateur

12 jetons Rencontre

6 tuiles bonus Bâtiment

42 cartes Combat (jaunes)

23 cartes Objectif (beiges)

28 cartes Rencontre (vertes)

12 cartes Usine (violettes)

2 roues de Puissance

5 cartes Traversée

5 cartes démarrage rapide

Cartes promotionnelles
voir note en page 32

MATÉRIEL DE FACTION

FACTION	NORDIQUE	SAXONIE	POLONIA	CRIMÉE	RUSVIET
COULEUR	BLEUE	NOIRE	BLANCHE	JAUNE	ROUGE
1 plateau faction					
1 pion Action					
1 pion Popularité					
1 pion Puissance					
6 pions Étoile	6 x	6 x	6 x	6 x	6 x
4 pions Bâtiment					
4 pions Recrue	4 x	4 x	4 x	4 x	4 x
4 figurines Mech	4 x	4 x	4 x	4 x	4 x
1 figurine Personnage					
8 ouvriers	8 x	8 x	8 x	8 x	8 x
6 cubes Technologie	6 x	6 x	6 x	6 x	6 x

CONCEPTS IMPORTANTS

TERRITOIRE

Un territoire est représenté sur le plateau de jeu par un hexagone figurant une des icônes de terrain suivantes :

FERME | FORÊT | MONTAGNE | TOUNDRA | VILLAGE | LAC | USINE

BASE PRINCIPALE

Chaque joueur possède une base qui lui sert de point de départ et de point de retraite en cas de défaite au combat.

IL NE S'AGIT PAS D'UN TERRITOIRE: Une base principale n'est pas un territoire. Vous ne pouvez donc pas y déplacer d'unités ou y construire de bâtiments, même sur la vôtre.

FACTIONS SUPPLÉMENTAIRES: Il y a sur le plateau de jeu deux bases principales qui ne correspondent à aucune faction. Ce sont des emplacements réservés pour les factions d'une future extension du jeu.

CONTRÔLE

Vous contrôlez un territoire si au moins une de vos unités y est présente (un personnage, ouvrier ou mech) OU si un de vos bâtiments s'y trouve seul sans aucun personnage, ouvrier ou mech adverse. Le contrôle d'un territoire ne revient qu'à un seul joueur, il ne peut pas être partagé.

RESSOURCES

Les pions Ressource (bois, nourriture, métal et pétrole) restent sur le plateau une fois produits. Vous ne pouvez dépenser que les ressources présentes sur les territoires que vous contrôlez.

DÉPENSER DES RESSOURCES DE N'IMPORTE QUEL TERRITOIRE QUE VOUS CONTRÔLEZ: Vous pouvez dépenser des ressources présentes sur les territoires que vous contrôlez pour des actions ayant lieu sur n'importe quel territoire du plateau. Par exemple, vous pouvez dépenser 3 pions métal présents sur un ou plusieurs territoires que vous contrôlez pour déployer un mech sur n'importe quel territoire où vous disposez d'un ouvrier.

RÉSERVE: Lorsque vous dépensez une ressource, retirez-la du plateau et placez-la dans la réserve générale à côté de celui-ci. Lorsque vous produisez ou gagnez une ressource grâce au commerce (voir section Actions de la partie supérieure, pages 12-13), prenez-la de la réserve et placez-la sur le territoire où elle a été produite ou achetée. Le nombre de pions Ressource présents dans le jeu n'est pas limitatif. Utilisez les jetons Multiplicateur au besoin.

LES OUVRIERS NE SONT PAS DES RESSOURCES. Seuls le bois, la nourriture, le métal et le pétrole sont des ressources. Les ouvriers ne sont pas des ressources.

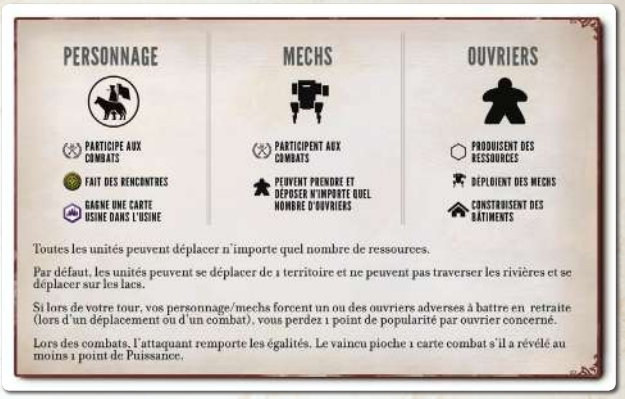
EXEMPLE DE CONTRÔLE DE RESSOURCES: Sur cette illustration, la faction Nordique contrôle chacun des territoires sur lesquels se trouve une de ses unités ou bâtiments (pions bleus, ainsi que la figurine personnage au socle bleu). Elle peut dépenser chacune des ressources présentes sur ces territoires. Elle ne peut en revanche pas dépenser les pions métal présents sur le territoire en bas à gauche car elle ne dispose pas d'unité ou de bâtiment à cet endroit

TYPES D'UNITÉS

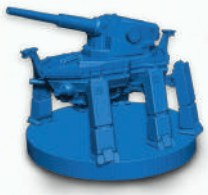
Les trois types d'unités du jeu (personnages, mechs et ouvriers) partagent les deux caractéristiques suivantes :

- Elles peuvent se déplacer sur le plateau (sauf à travers les rivières et sur les lacs, par défaut).
- Elles peuvent transporter n'importe quel nombre de ressources.

Chaque type d'unité possède également une caractéristique qui lui est propre. Ces concepts seront détaillés plus loin dans les règles.



Les **Personnages** peuvent combattre, faire des rencontres, et (une fois par partie) gagner une carte Usine s'ils terminent leur déplacement sur l'Usine. *Vous êtes représenté sur le plateau par votre personnage. Le chef de votre faction vous a assigné la tâche de faire main basse sur les terres inexplorées entourant l'ancienne Usine.*



Les **Mechs** peuvent combattre et, lorsqu'ils se déplacent, transporter n'importe quel nombre d'ouvriers. **Les mechs ne peuvent pas transporter votre personnage.** *Les mechs sont conçus pour la guerre (et pour décourager les autres factions de vous déclarer la guerre), et sont suffisamment volumineux pour transporter des ouvriers à l'abri de leur épais blindage.*

Les **ouvriers** peuvent produire des ressources, former d'autres ouvriers, déployer des mechs et construire des bâtiments. *Ils représentent la masse laborieuse qui a décidé d'embrasser votre cause afin de vous aider à bâtir votre empire.*

PLASTIQUE

BOIS

Dans Scythe, les pions qui participent aux combats sont aisément identifiables, ce sont ceux en plastique. Tous les autres pions sont en bois afin d'indiquer qu'ils ne prennent pas part aux combats (ouvriers, ressources et bâtiments).

MISE EN PLACE

LE PLATEAU DE JEU

JETONS RENCONTRE (BOUSSOLE SUR FOND VERT): Placez 1 jeton Rencontre sur chaque territoire du plateau figurant une icône Rencontre (11 jetons au total).

RESSOURCES ET PIÈCES : Placez les pions Ressource (bois, pétrole, nourriture et métal), les pièces ainsi que les jetons Multiplicateur en une réserve à proximité du plateau de jeu.

CARTES COMBAT (JAUNES): Mélangez les cartes Combat et placez-les sur le plateau. Si la pioche venait à être épuisée, mélangez la pile de défausse afin de créer une nouvelle pioche. Si à la fois la pioche et la pile de défausse sont épuisées, aucune carte ne peut être piochée.

CARTES USINE (VIOLETTES): Mélangez les cartes Usine et piochez-en X face cachée, où X correspond au nombre de joueurs plus 1. Placez ces cartes sur le plateau face cachée et remettez les cartes restantes dans la boite, sans les regarder.

CARTES RENCONTRE (VERTES): Mélangez les cartes Rencontre et placez-les sur le plateau.

CARTES OBJECTIF (BEIGES): Mélangez les cartes Objectif et placez-les sur le plateau.

TUILES BONUS BÂTIMENT: Prenez au hasard une des tuiles bonus Bâtiment et placez-la face visible en bas de la Piste de Popularité.

CHOIX DES FACTIONS:

Mélangez les plateaux Faction et Joueur et distribuez-en un de chaque à chaque joueur. Chacun doit s'asseoir en face de la base principale de sa faction, avec ses plateaux Faction et Joueur posés face à lui. Le placement devrait être le suivant : Nordique, Rusviet, Crimée, Saxonie, Polonia (en partant du haut et dans le sens horaire).

CARTES DE DÉPART ET POSITION SUR LES PISTES:

Vos Plateaux Faction et Joueur indiquent tous deux dans leur case tout à droite votre nombre de cartes de départ ainsi que vos positions initiales sur les différentes pistes.

PLATEAU FACTION

CARTES COMBAT: Piochez le nombre de cartes Combat indiqué. Ce nombre est connu de tous, mais le contenu de ces cartes ne doit l'être que de vous seul.

PION PUISSANCE : Placez votre pion Puissance ( ) sur le niveau indiqué de la Piste de Puissance du plateau de jeu. Vous dépenserez votre Puissance lors des combats.

PLATEAU JOUEUR

PION POPULARITÉ: Placez votre pion Popularité (cœur) sur le niveau indiqué de la Piste de Popularité du plateau de jeu.

PIÈCES: Prenez le nombre de pièces indiqué et placez-les sur votre Plateau Faction. Bien que le nombre de pièces en votre possession ne soit pas une information secrète, vous n'êtes jamais obligé de révéler à vos adversaires leur valeur totale. Les décisions que vous aurez à prendre durant la partie ne sont pas impactées par le nombre de pièces de vos adversaires.

CARTES OBJECTIF: Piochez secrètement le nombre de cartes Objectif indiqué. Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs cartes Objectif, remettez le paquet de cartes Objectif sur le plateau.

PERSONNAGES

Placez votre Personnage (figurine représentant une personne accompagnée d'un animal) sur la base principale de votre faction.

OUVRIERS

Placez 1 ouvrier sur chaque territoire jouxtant votre base principale par la terre (soit 2 ouvriers au total).

MISE EN PLACE
suite

PLATEAU JOUEUR

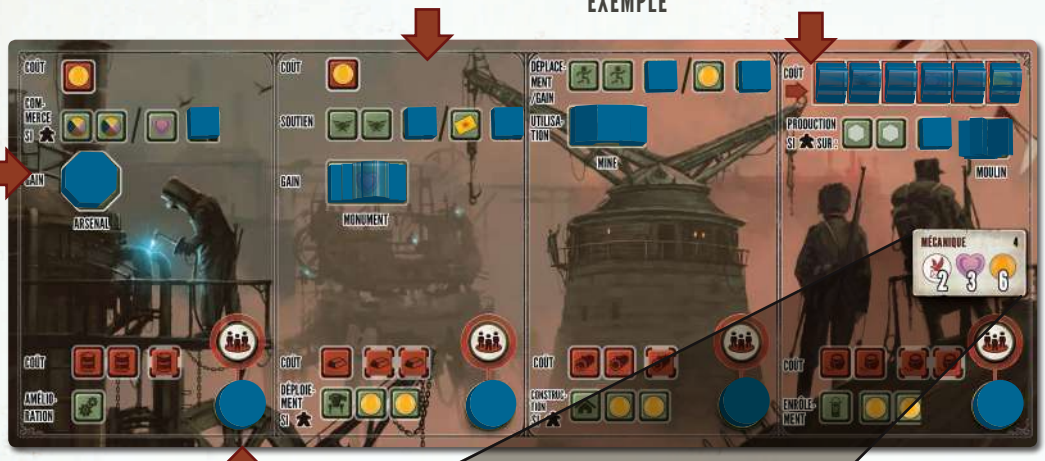
C'est sur votre Plateau Joueur que vous choisirez vos actions durant la partie.

CUBES TECHNOLOGIE: Placez les 6 cubes Technologie sur les cases vertes comportant un carré noir dans leur coin inférieur droit.

EXEMPLE

OUVRIERS: Placez vos 6 ouvriers restants (figurines en bois) sur les rectangles au-dessus de l'action Production.

PIONS BÂTIMENT: Vos 4 pions Bâtiment (pions en bois : Arsenal, Monument, Mine et Moulin) sont placés sur les cases correspondantes. Chaque joueur possède les 4 mêmes bâtiments.



PION ACTION: Placez votre pion Action à proximité de votre Plateau Joueur.

PIONS RECRUE: Placez vos 4 pions Recrue (cylindres) sur les cases circulaires en bas de votre Plateau Joueur.

PREMIER JOUEUR:

Le joueur ayant le chiffre le plus faible dans le cadre de son Plateau Joueur commence la partie. Les tours s'enchaînent ensuite dans le sens horaire.

NOTE DE L'AUTEUR: *Les Plateaux Joueur dont les chiffres sont plus élevés offrent des positions de départ sur les pistes légèrement plus favorables car ces joueurs sont susceptibles de jouer 1 tour de moins que le premier joueur.*

PLATEAU FACTION

C'est sur votre Plateau Faction que vous conserverez vos mechs, étoiles et pièces. Chaque Plateau Faction comporte une capacité spéciale dans son coin supérieur droit.

ÉTOILES: Placez vos 6 pions Étoile en haut à gauche, à côté de l'emblème de faction.

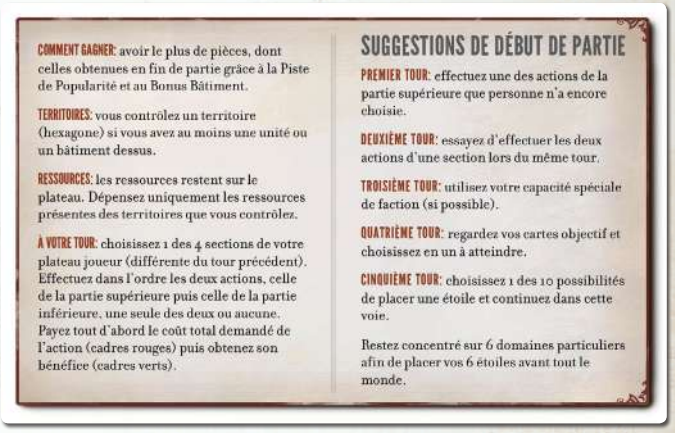
Ne placez pas de pions sur les Bonus Recrue Immédiats (coin inférieur gauche). Vous gagnerez ces avantages lorsque vous enrôlerez des recrues lors de la partie.

MECHS: Placez vos 4 figurines Mech sur les 4 capacités Mech/Personnage.

CARTE DE DÉMARRAGE RAPIDE

Nous vous recommandons de ne pas expliquer chaque point de règle à des joueurs débutants. A la place, donnez à tous une carte de démarrage rapide. Cette carte référence sur une face les informations essentielles concernant les unités, et sur l'autre les concepts généraux du jeu ainsi que des suggestions sur quoi faire lors de leurs cinq premiers tours

Votre première partie de Scythe ne consistera pas à élaborer un plan infaillible ou à assimiler chaque petit point de règle. Lancez-vous, prenez en main les différents mécanismes et voyez ce qui se passe. Ne vous référez à ce livret de règles qu'en cas de besoin.



COMMENT GAGNER: avoir le plus de pièces, dont celles obtenues en fin de partie grâce à la Piste de Popularité et au Bonus Bâtiment.

TERRITOIRES: vous contrôlez un territoire (hexagone) si vous avez au moins une unité ou un bâtiment dessus.

RESSOURCES: les ressources restent sur le plateau. Dépensez uniquement les ressources présentes des territoires que vous contrôlez.

À VOTRE TOUR: choisissez 1 des 4 sections de votre plateau joueur (différente du tour précédent). Effectuez dans l'ordre les deux actions, celle de la partie supérieure puis celle de la partie inférieure, une seule des deux ou aucune. Payez tout d'abord le coût total demandé de l'action (cadres rouges) puis obtenez son bénéfice (cadres verts).

SUGGESTIONS DE DÉBUT DE PARTIE

PREMIER TOUR: effectuez une des actions de la partie supérieure que personne n'a encore choisie.

DEUXIÈME TOUR: essayez d'effectuer les deux actions d'une section lors du même tour.

TROISIÈME TOUR: utilisez votre capacité spéciale de faction (si possible).

QUATRIÈME TOUR: regardez vos cartes objectif et choisissez en un à atteindre.

CINQUIÈME TOUR: choisissez 1 des 10 possibilités de placer une étoile et continuez dans cette voie.

Restez concentré sur 6 domaines particuliers afin de placer vos 6 étoiles avant tout le monde.

CARTE TRAVERSÉE

Les cartes Traversée (une par joueur) servent d'aide-mémoire sur la façon dont chaque faction peut traverser ses territoires de départ si elle débloque la capacité spéciale des mechs Traversée. Chacune est légèrement différente des autres et est expliquée en pages 15 - 17.

DÉROULEMENT DU JEU

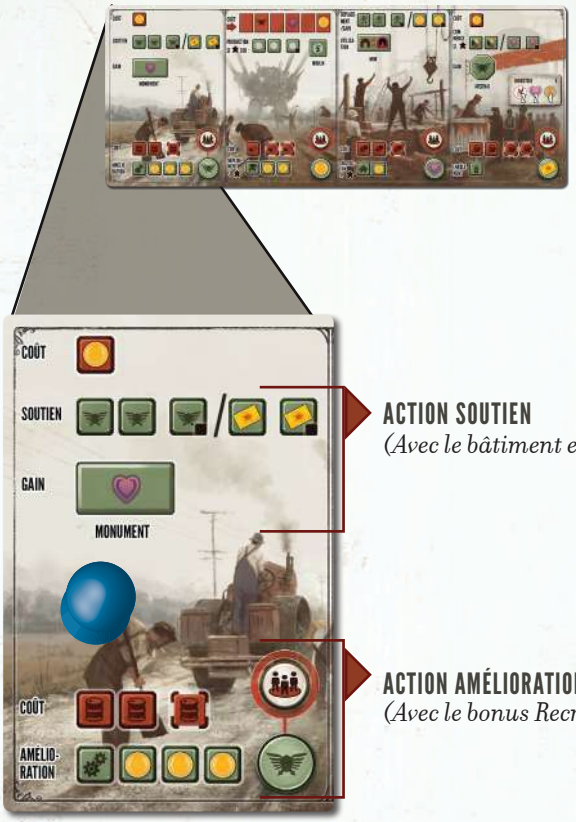
Scythe utilise un système de sélection d'actions continu (pas de manche ou de phase). Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre eux place sa 6ème étoile sur le plateau, mettant ainsi immédiatement fin à la partie.
À votre tour, faites ce qui suit, dans l'ordre :

1. Placez votre pion Action sur une section de votre Plateau Joueur différente de celle sur laquelle il se trouvait jusqu'à présent. Vous ne pouvez pas le laisser sur la même section.
2. Effectuez l'action de la partie supérieure de cette section (facultatif).
3. Effectuez l'action de la partie inférieure de cette section (facultatif).

Ainsi, vous pouvez effectuer une seule action, les deux actions (en commençant toujours par celle du haut), ou aucune action (vous devez quand même déplacer votre pion Action). Vous pouvez utiliser les ressources gagnées grâce à l'action de la partie supérieure pour payer le coût de l'action de la partie inférieure. Vous pouvez également remplir un objectif à n'importe quel moment de votre tour (voir la section **Objectifs**, page 26).

Les coûts (cases rouges) et les bénéfices (cases vertes) des actions sont symbolisés sur votre Plateau Joueur par les cases vides avant que l'action ne soit effectuée. Lorsque vous effectuez une action, payez d'abord son coût, puis recevez son bénéfice (ou une partie seulement, pour les rares cas où votre stratégie dépend d'un bénéfice partiel).

À la fin de votre tour, (ou une fois prise votre décision concernant votre action de la partie inférieure), le joueur à votre gauche peut commencer son tour.



ACTION SOUTIEN
(Avec le bâtiment en dessous)

ACTION AMÉLIORATION
(Avec le bonus Recrue à droite)

ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE

ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE

Les actions de la partie supérieure apparaissent dans des ordres différents sur chaque Plateau Joueur, bien qu'elles soient toutes identiques. Les illustrations des plateaux ainsi que les coûts et bénéfices détaillés dans cette section sont basés sur la situation de départ de chaque Plateau Joueur.

DÉPLACEMENT

Effectuez une des actions suivantes ("/" signifie "ou") :

DÉPLACEMENT: Déplacez jusqu'à 2 unités distinctes que vous contrôlez (personnage, ouvrier ou mech) d'un territoire vers un territoire adjacent. Vous ne pouvez pas déplacer la même unité plusieurs fois lors d'une même action (sauf bonus).

GAINS: Recevez 1$.

Voici quelques points importants concernant les déplacements :

RESSOURCES ET UNITÉS: Les unités peuvent prendre et déposer autant de pions Ressource que voulu lors d'une action Déplacement.

MECHS: Les mechs peuvent transporter autant de pions Ressource et ouvriers que voulu (mais pas votre personnage). Avoir un mech qui transporte des ouvriers lors d'une action Déplacement ne compte pas comme un déplacement pour les ouvriers, juste pour le mech. Vous pouvez ainsi transporter des ouvriers dans un mech et ensuite, un de ces ouvriers peut effectuer son propre

déplacement. Vous pouvez également utiliser une partie de votre action Déplacement pour déplacer un ouvrier sur un territoire contenant un mech et ensuite déplacer le mech transportant cet ouvrier

RIVIÈRES ET LACS: Par défaut, les unités ne peuvent pas traverser les rivières ou se déplacer sur les lacs. Cette règle peut être enfreinte par certaines capacités spéciales des personnages/mechs (voir Capacités des **mechs** de Polonia et de ceux des Nordiques, pages 16 - 17).

RIVIÈRE: Une rivière est une étendue d'eau à la frontière entre deux territoires terrestres.

LAC: Un lac est une étendue d'eau remplissant tout l'hexagone d'un territoire. Il s'étend de l'hexagone vers toutes les berges des territoires adjacents. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si un joueur possède la capacité spéciale lui permettant de traverser les lacs, il peut se déplacer sur le lac à partir de n'importe quel territoire le bordant.

TUNNELS: Pour tout ce qui concerne les actions Déplacement de toutes les unités, tous les territoires comportant une icône tunnel ( ) sont considérés comme étant adjacents les uns aux autres.

SE DÉPLACER SUR DES TERRITOIRES CONTRÔLÉS PAR UN ADVERSAIRE:

CONTRÔLÉS PAR DES OUVRIERS

» Si votre **personnage et/ou mech** pénètre sur un territoire contrôlé par un ou plusieurs ouvriers adverses (et aucune autre unité), leur déplacement s'achève et ils ne peuvent plus se déplacer à nouveau ce tour-ci (même si vous disposez de la capacité spéciale mech vous permettant de vous déplacer davantage). Chaque ouvrier adverse présent sur ce territoire bat en retraite immédiatement sur sa base principale, laissant sur place les éventuelles ressources. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque ouvrier que vous avez forcé à battre en retraite. Ils ne sont pas particulièrement heureux d'avoir été chassés de leurs terres (au cas où vous ne pourriez réduire davantage votre Popularité, les ouvriers sont quand même obligés de battre en retraite).

» Vos **ouvriers** ne peuvent pas se déplacer d'eux-mêmes sur des territoires contrôlés par des ouvriers adverses.

CONTRÔLÉS PAR DES BÂTIMENTS

» N'importe quelle unité peut pénétrer dans un territoire seulement contrôlé par un bâtiment. Le joueur contrôlant l'unité contrôle désormais le territoire.

CONTRÔLÉS PAR UN PERSONNAGE ET/OU DES MECHS

» Si votre **personnage et/ou mech** pénètre dans un territoire contrôlé par un personnage et/ou un mech adverse, le déplacement s'achève (même si vous disposez de la capacité spéciale mech vous permettant de vous déplacer davantage). L'adversaire contrôle encore temporairement le territoire. Une fois toutes vos actions Déplacement effectuées, si un ou plusieurs de vos mechs ou votre personnage partage(nt) un territoire avec un personnage ou des mechs adverses, un combat a lieu. (voir la section **Combats**, pages 22 - 23).

» Vos **ouvriers** ne peuvent pas se déplacer d'eux-mêmes sur des territoires contrôlés par un personnage et/ou des mechs adverses.

BASE PRINCIPALE: Par défaut, vous ne pouvez pas utiliser l'action Déplacement pour déplacer des unités du plateau sur une base principale (même la vôtre).

RENCONTRES: Si vous déplacez votre **personnage** sur un territoire où se trouve un jeton Rencontre, son déplacement s'achève et il ne peut plus se déplacer à nouveau ce tour-ci. Après avoir résolu tous les combats du tour, si votre personnage se trouve toujours sur un tel territoire, défaussez le jeton et résolvez la rencontre (voir **Rencontres**, page 24).

LIMITATION: Il n'y a pas de limitation au nombre d'unités d'une même faction qui peuvent être présentes sur un même territoire.

ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE

suite

SOUTIEN

Payez le coût indiqué (1$) et recevez l'un de ces deux bénéfices :

PUISSANCE: Augmentez de 2 points votre Puissance sur la piste du même nom. Vous dépenserez votre Puissance lors des combats.

CARTE(S) COMBAT: Piochez 1 carte Combat. Les cartes Combat sont utilisées pour augmenter la Puissance que vous dépensez lors des combats (vous pouvez jouer jusqu'à 1 carte Combat par personnage/mech impliqué dans le combat). Si la pioche de cartes Combat venait à être épuisée, mélangez la pile de défausse afin de créer une nouvelle pioche. Si à la fois la pioche et la pile de défausse sont épuisées, aucune carte ne peut être piochée.

COMMERCE

Payez le coût indiqué (1$) et recevez l'un de ces deux bénéfices :

RESSOURCES: Recevez deux pions Ressource au choix (n'importe quelle combinaison de pétrole, métal, nourriture et/ou bois) et placez-les sur n'importe quel territoire que vous contrôlez avec au moins un ouvrier. De ce fait, vous ne pouvez pas choisir l'action commerce si tous vos ouvriers se trouvent sur votre base principale.

POPULARITÉ: Augmentez de 1 point votre Popularité sur sa piste. La Popularité est utilisée lors des rencontres et détermine votre multiplicateur de score en fin de partie.

CONSEIL STRATÉGIQUE: Bien que la production de ressources grâce aux ouvriers fasse l'affaire de la plupart des joueurs, le commerce offre des bénéfices qui ne doivent pas être sous-estimés. Par exemple, faire du commerce pour obtenir une ressource particulière est parfois plus intéressant que de déplacer un ouvrier sur un territoire dont elle peut être extraite. L'action que vous auriez dépensée en déplacement peut être utilisée de façon plus rentable. Le commerce permet également aux joueurs d'accéder à des ressources qui ne sont pas disponibles dans leur contrée d'origine.

PRODUCTION

Payez le coût indiqué (selon ce que contiennent les cases rouges visibles avant d'effectuer l'action Production), choisissez jusqu'à 2 territoires différents que vous contrôlez : tous les ouvriers sur ces territoires peuvent produire.

Sur les territoires qui produisent, chaque ouvrier peut produire 1 pion Ressource ou former 1 nouvel ouvrier. Le pion **Ressource** est placé sur le territoire où il a été produit. Si un ouvrier forme un nouvel **ouvrier**, (en produisant sur un village), après avoir payé le coût de Production, prenez l'ouvrier le plus à gauche sur l'action Production de votre Plateau Joueur et placez-le sur le village.

TYPE DE TERRAIN	CE QUI EST PRODUIT
MONTAGNE	MÉTAL
FERME	NOURRITURE
TOUNDRA	PÉTROLE
FORÊT	BOIS
VILLAGE	OUVRIER
LAC	
USINE	

EXEMPLE: Si vous choisissez de produire sur deux territoires (une ferme avec 1 ouvrier et une montagne avec 2 ouvriers), vous produirez 0 ou 1 pion nourriture sur la ferme et 0, 1 ou 2 pions métal sur la montagne.

PAIEMENT OBLIGATOIRE: Comme pour toutes les autres actions, vous devez pouvoir vous acquitter du coût total pour effectuer l'action Production. Si vous n'avez pas les fonds, la Popularité et/ou la Puissance nécessaires, vous devez choisir une autre action.

LIMITATION: N'importe quel nombre de ressources ou d'ouvriers peut se trouver sur un territoire. Il n'y a pas limite au nombre de ressources en jeu. Si besoin, placez les jetons Multiplicateur sur le plateau à proximité des ressources.

LES OUVRIERS SONT PERMANENTS: Une fois sur le plateau, un ouvrier ne peut plus retourner sur votre Plateau Joueur.

Il est possible, bien que très rare, que les joueurs se retrouvent dans une position où ils ne peuvent choisir aucune action (s'ils ont précédemment effectué un Déplacement et qu'ils n'ont plus de pièce, de Puissance ou de Popularité). Si cela arrive, ce joueur doit effectuer un "tour mort" en choisissant une autre action de son Plateau Joueur mais sans l'effectuer. Nous vous recommandons de dépenser vos pièces avec parcimonie en début de partie afin d'éviter ce type de désagrément.

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE

Les actions de la partie inférieure se trouvent dans le même ordre sur tous les Plateaux Joueur, mais les coûts et bénéfices varient. Les illustrations des plateaux ainsi que les coûts et bénéfices détaillés dans cette section sont basés sur la situation de départ de chaque Plateau Joueur.

ENCHAÎNEMENT DES TOURS: Généralement, lorsqu'un joueur commence à effectuer son action de la partie inférieure (qui est sans incidence sur les autres joueurs, mais prend quand même quelques secondes), le prochain joueur peut commencer son tour.

PIÈCES: La plupart des actions de la partie inférieure vous donnent au moins 1 pièce lorsque vous payez pour les effectuer. Nous vous recommandons de prendre les pièces avant d'effectuer la suite de l'action afin d'être sûr de ne pas avoir oublié de les prendre. Un joueur peut choisir de ne pas prendre ces pièces (notamment si les pièces interfèrent avec son objectif).

ÉPUISER DES ACTIONS: À la longue, vous pouvez avoir "épuisé" une action de la partie inférieure, comme par exemple l'action Amélioration si vous n'avez plus rien à améliorer. Malgré tout, vous pouvez continuer à payer son coût pour recevoir les pièces associées (ainsi que le bonus d'enrôlement, s'il s'applique).

RECRUES: À chaque action de la partie inférieure est associé un Bonus Recrue Permanent (cercle vert). S'il est révélé, il rétribue le joueur si lui ou un adversaire adjacent effectue cette action. Voir la section **Enrôlement** (page 20).

AMÉLIORATION

Cette action vous permet d'améliorer l'efficacité des infrastructures de votre empire. La ressource utilisée pour cela est le pétrole.

Pour réaliser une Amélioration, payez son coût, prenez un cube Technologie de n'importe quelle case verte sur votre Plateau Joueur et placez-le sur n'importe quelle case rouge libre dont le contour est entre crochets. Les cases rouges dont le contour est en trait plein ne sont pas améliorables.

EXEMPLE: Vous souhaitez pouvoir produire sur 3 territoires au lieu de 2 (ignorez le Moulin dans cet exemple), et diminuer le coût d'enrôlement des recrues de 1 nourriture. En choisissant l'action Amélioration, en plus de payer le coût en pétrole et de recevoir des pièces, prenez n'importe quel cube Technologie d'une case verte (dans le cas présent, le bénéfice de l'action Production) et déplacez-le sur n'importe quelle case rouge dont le contour est entre crochets (dans le cas présent, le coût de l'action Enrôlement).

DÉPLOIEMENT

Vous pouvez déployer des mechs (figurines) pour protéger vos ouvriers, étendre votre empire et développer les capacités de votre personnage et de tous vos mechs. La ressource utilisée pour cela est le métal.

Pour déployer un mech, payez le coût indiqué, choisissez **n'importe quel** mech de votre Plateau Faction et placez-le sur un territoire que vous contrôlez avec au moins un de vos ouvriers. Vous ne pouvez pas déployer des mechs sur les lacs (même si votre faction possède la capacité spéciale permettant aux mechs de se déplacer sur les lacs).

Dorénavant, votre personnage et tous vos mechs (mais pas vos ouvriers) gagnent la capacité spéciale de votre Plateau Faction qui était sous la figurine du mech déployé. Ces capacités varient d'une faction à l'autre.

SAXONIE

TRAVERSÉE: Votre personnage et vos mechs peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les forêts et les montagnes.

PASSAGES SOUTERRAINS: Pour tout ce qui touche aux actions Déplacement de votre personnage et de vos mechs, les montagnes que vous contrôlez et tous les tunnels (dont votre Mine si vous en possédez une) sont considérés comme adjacents les uns aux autres.

DÉSARMEMENT: Avant d'engager un combat sur un territoire possédant un tunnel, votre adversaire perd 2 points de Puissance. Cette perte de Puissance doit être représentée sur la Piste de Puissance. Vous pouvez le faire une fois par combat et non une fois par unité.

VITESSE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement. Si une de ces unités pénètre dans un territoire dans lequel se trouve un personnage, un mech ou un ouvrier adverse, son déplacement s'arrête immédiatement et elle ne pourra plus se déplacer ce tour-ci. Se déplacer d'un tunnel à un autre compte toujours comme 1 déplacement. Avec cette capacité, vous pouvez vous déplacer d'un territoire supplémentaire avant ou après être passé par un tunnel. Vos mechs peuvent prendre ou déposer des ressources et des ouvriers au milieu d'une action Déplacement lorsqu'ils utilisent cette capacité.

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE

suite

RUSVIET

TRAVERSÉE: Votre personnage et vos mechs peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les fermes et les villages.

CANTON: Pour tout ce qui touche aux actions Déplacement de votre personnage et de vos mechs, les villages que vous contrôlez et l'Usine sont considérés comme adjacents les uns aux autres. Par exemple, si votre mech se trouve sur un village, il peut se déplacer de ce village (a) dans n'importe quel village sous votre contrôle ou (b) dans l'Usine.

ARMÉE DU PEUPLE: Lors des combats où vous avez au moins 1 ouvrier, vous pouvez jouer une carte Combat supplémentaire. Un de vos mechs ou votre personnage doit quand même prendre part au combat. Par exemple, si vous avez 2 mechs et 3 ouvriers impliqués dans le combat, vous pouvez jouer jusqu'à 3 cartes Combat (1 pour chaque mech et 1 car vous avez au moins 1 ouvrier).

VITESSE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement. Voir page 15 pour plus de détails.

NORDIQUE

TRAVERSÉE: Votre personnage et vos mechs peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les forêts et les montagnes.

NAVIGATION: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer sur et à partir des lacs. Ils peuvent également battre en retraite sur un lac adjacent (vous pouvez toujours faire battre en retraite ces unités sur votre base principale). Ceci vous permet de traiter les hexagones lac comme n'importe quel territoire pour tout ce qui concerne les déplacements. Si un mech transporte des ouvriers sur un lac (lors d'une action Déplacement ou lors d'une retraite) ou si un personnage ou un mech transporte des ressources sur un lac, vous ne pouvez pas laisser ces ouvriers ou ressources sur le lac après l'avoir quitté. De même, un ouvrier ne peut pas quitter un lac sans l'assistance d'un mech. Les lacs sont des territoires. Ainsi, si deux factions possèdent une capacité leur permettant de se déplacer sur les lacs, des combats peuvent avoir lieu sur les lacs. Vous ne pouvez pas construire de bâtiment ou déployer un mech sur un lac.

ARTILLERIE: Avant d'engager un combat, vous pouvez perdre 1 point de Puissance pour forcer votre adversaire à en perdre 2. Ces pertes de Puissance sont représentées sur la Piste de Puissance. Vous pouvez le faire une fois par combat et non une fois par unité.

VITESSE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement. Voir page 15 pour plus de détails.

CRIMÉE

TRAVERSÉE: Votre personnage et vos mechs peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les fermes et la toundra.

VOYAGEUR: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer à partir d'un territoire ou de votre base principale vers n'importe quelle base principale d'une faction inactive ou vers la vôtre, quelle que soit la distance. Une "faction inactive" correspond à une faction qui n'est pas en jeu, dont celles de l'extension. Les joueurs ne peuvent normalement se déplacer sur aucune base principale, mais ceci est une exception à la règle.

ÉCLAIREUR: Avant d'engager un combat, prenez aléatoirement une carte Combat de la main de votre adversaire et ajoutez-la à la vôtre. Vous pouvez le faire une fois par combat et non une fois par unité.

VITESSE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement. Voir page 15 pour plus de détails.

POLONIA

TRAVERSÉE: Votre personnage et vos mechs peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les villages et les montagnes.

SUBMERSIBLE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer depuis et vers les lacs et se déplacer de n'importe quel lac vers n'importe quel autre lac (comme pour les déplacements par les tunnels, mais avec les lacs). Si un mech transporte des ouvriers sur un lac ou si un personnage ou un mech transporte des ressources sur un lac, vous ne pouvez pas laisser ces ouvriers ou ressources sur le lac après l'avoir quitté. De même, un ouvrier ne peut pas quitter un lac sans l'assistance d'un mech. Les lacs sont des territoires. Ainsi, si deux factions possèdent une capacité leur permettant de se déplacer sur les lacs, des combats peuvent avoir lieu sur les lacs. Vous ne pouvez pas construire de bâtiment ou déployer un mech sur un lac.

CAMARADERIE: Vous ne perdez pas de Popularité lorsque vous forcez les ouvriers de vos adversaires à battre en retraite après avoir remporté un combat en tant qu'attaquant. Ceci s'applique durant tout votre tour lorsque votre personnage ou vos mechs forcent des ouvriers adverses à battre en retraite après un combat.

VITESSE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement. Voir page 15 pour plus de détails.

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE

suite

CONSTRUCTION

Vous pouvez construire des bâtiments (pions Bâtiment) afin d'améliorer vos actions, contrôler des territoires et recevoir des bonus en fin de partie. La ressource utilisée pour cela est le bois.

Pour construire un bâtiment, payez le coût indiqué, prenez n'importe quel bâtiment de votre Plateau Joueur et placez-le sur un territoire que vous contrôlez avec au moins 1 ouvrier.

LIMITE DE 1 PAR TERRITOIRE: Un seul bâtiment peut être construit sur chaque territoire. Ainsi, si vous êtes le premier joueur à construire un bâtiment sur un territoire particulier, ni vous ni aucun autre joueur ne peut en construire un autre ici.

CONTRÔLE DES BÂTIMENTS: Vos adversaires ne peuvent pas utiliser les capacités spéciales de vos bâtiments. Vous bénéficiez toujours des capacités spéciales de vos bâtiments, même si vous ne contrôlez plus le territoire sur lequel ils sont construits.

CONTRÔLE DU TERRITOIRE: Un territoire sur lequel est construit l'un de vos bâtiments est sous votre contrôle, même si vous n'y avez plus d'unités. Néanmoins, si une unité adverse se rend sur ce territoire, vous en perdez le contrôle au profit de votre adversaire.

PERMANENCE: Les bâtiments ne peuvent pas être détruits ou déplacés.

USINE: Vous pouvez construire sur le territoire de l'Usine.

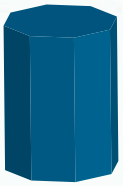
ZONES INCONSTRUCTIBLES: Votre base principale n'est pas un territoire. Vous ne pouvez donc pas construire dessus. Vous ne pouvez pas non plus construire sur les lacs.

BONUS PERMANENTS: Les bénéfices révélés en retirant les bâtiments de votre Plateau Joueur sont des bénéfices supplémentaires dont vous profitez lorsque, lors de vos prochains tours, vous effectuez l'action de la partie supérieure directement au-dessus de lui.

MONUMENT: Lorsque vous effectuez l'action Soutien, gagnez également 1 point de Popularité.

MOULIN: Lorsque vous effectuez l'action Production, le Moulin peut produire comme s'il s'agissait d'un ouvrier. Le territoire du Moulin participe à la production. Ainsi, s'il y a des ouvriers sur ce territoire, ils peuvent également produire.

MINE: La Mine fonctionne comme un tunnel que vous seul pouvez utiliser. Vous pouvez déplacer des unités depuis et vers votre mine comme s'il s'agissait d'un tunnel (même si un adversaire contrôle le territoire sur lequel se trouve la Mine). Contrairement à celles des autres bâtiments, il s'agit d'une capacité permanente associée au déplacement de toutes les unités.



ARSENAL: Lorsque vous effectuez l'action Commerce, gagnez également 1 point de Puissance.

BONUS DE FIN DE PARTIE: En fin de partie, les joueurs gagneront des pièces pour avoir rempli les objectifs figurant sur la tuile bonus Bâtiment sélectionnée aléatoirement lors de la mise en place du jeu. Vous remportez ce bonus même si vous ne contrôlez pas les territoires sur lesquels se trouvent vos bâtiments. Ce bonus récompense ceux qui auront su étendre leur empire en valorisant leurs propriétés.

EXEMPLE: Le bonus Bâtiment pour cette partie dépend du nombre de lacs adjacents à vos bâtiments. Si vous disposiez des deux bâtiments positionnés comme indiqué sur l'illustration ci-contre, vous gagneriez des pièces pour les 4 lacs (soit 6$). Vous remportez ces pièces même si vous ne contrôlez plus les territoires sur lesquels vos bâtiments se trouvent.

Les 6 tuiles bonus Bâtiment sont les suivantes :

Nombre de territoires comportant un tunnel adjacent à vos bâtiments. Ne comptez chaque tunnel qu'une seule fois. Une mine ne compte pas comme un tunnel dans le cas présent et les rivières ne bloquent pas les adjacences.

Nombre de lacs adjacents à vos bâtiments. Ne comptez chaque lac qu'une seule fois.

Nombre de rencontres adjacentes à vos bâtiments. Ne comptez chaque rencontre qu'une seule fois. Elles sont prises en compte, que les jetons soient encore présents ou non. Les rivières ne bloquent pas les adjacences.

Nombre de territoires comportant un tunnel où vous avez un bâtiment. Une mine ne compte pas comme un tunnel dans le cas présent.

Nombre de vos bâtiments alignés (n'importe quelle ligne droite continue est valide, ne comptez que votre plus longue ligne de bâtiments, les rivières ne bloquent pas les adjacences).

Nombre de fermes ou de toundras sur lesquels vous avez des bâtiments.

ENRÔLEMENT

Vous pouvez enrôler de nouvelles recrues (pions cylindriques) pour rejoindre vos forces. La ressource utilisée pour cela est la nourriture.

BONUS IMMÉDIAT: Pour enrôler une recrue, payez le coût indiqué, prenez n'importe quel pion Recrue de votre Plateau Joueur, placez-le sur n'importe quelle case Bonus Recrue Immédiat de votre Plateau Faction et recevez immédiatement le bonus associé. Ceci représente la contribution de cette recrue à votre cause. Le pion reste de façon permanente, il ne peut être déplacé.

Les quatre bonus immédiats sont:

- Gagnez 2 points de Puissance
- Gagnez 2 pièces
- Gagnez 2 points de Popularité
- Piochez 2 cartes Combat

BONUS PERMANENT: En plus des bonus immédiats, chaque recrue vous offre un bonus permanent lié à l'action d'où son pion a été pris (le bonus dans le cercle). Ceci représente une compétence que la recrue met à votre service.

Pour le reste de la partie, si vous ou l'un des joueurs directement adjacents (ces joueurs sont représentés dans le cercle rouge) utilise l'action de la partie inférieure du Plateau Joueur d'où provient la recrue, vous profitez du bonus indiqué. Les actions de la partie supérieure ou une action similaire effectuée grâce à une carte Usine ne comptent pas (voir la section **Usine**, page 25).

ORDRE DES JOUEURS: Si plus d'un joueur devait recevoir un Bonus Recrue Permanent, commencez par le joueur actif, suivi du joueur à sa gauche puis celui à sa droite. Si un de ces joueurs place sa 6ème étoile, la partie prend fin immédiatement (voir **Fin de partie et décompte des points**, page 28).

ANNONCE: Vous devez annoncer lorsque vous effectuez une action de la partie inférieure afin que les joueurs voisins puissent vérifier leurs Bonus Recrue Permanents.

RÈGLE POUR DEUX JOUEURS: Lors d'une partie à 2 joueurs, si votre adversaire effectue une action qui vous donnerait un Bonus Recrue Permanent, vous ne le recevez qu'une seule fois.

EXEMPLE: Lorsque le joueur bleu (Nordique) OU le joueur à sa gauche ou à sa droite effectue l'action Construction, le joueur Nordique gagne 1 point de Popularité, comme indiqué dans le cercle vert.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES FACTIONS

Chaque faction possède une capacité spéciale indiquée dans le coin supérieur droit de son Plateau Faction.

RUSVIET (IMPLACABLE): Vous pouvez choisir la même section sur votre Plateau Joueur que les tours précédents.

Les Rusviets ne ménagent jamais leur peuple lorsqu'il s'agit de s'approcher de leur but ultime. Tandis que les autres factions laissent leurs infrastructures récupérer d'un tour sur l'autre, les Rusviets peuvent choisir la même section sur leur Plateau Joueur que les tours précédents. Cette capacité s'applique également à une carte Usine si vous en possédez une (voir la section Usine).

CRIMÉE (COERCITION): Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 carte Combat comme s'il s'agissait d'un pion Ressource.

La Crimée a une longue tradition de revente d'informations au plus offrant. Elle peut dépenser 1 carte Combat par tour comme s'il s'agissait d'une ressource à dépenser (1 carte Combat = n'importe quelle ressource, quelle que soit la valeur de la carte Combat). Les cartes Combat ne rapportent jamais de point en fin de partie.

NORDIQUE (NAGE): Vos ouvriers peuvent traverser les rivières.

Les ouvriers Nordiques sont des nageurs accomplis qui refusent de se plaindre même lorsqu'ils pataugent dans les eaux les plus froides. Ils peuvent se déplacer à travers les rivières vers n'importe quel type de terrain (à l'exception des lacs). Cette capacité ne s'applique qu'aux ouvriers et non à votre personnage ou à vos mechs.

POLONIA (ERRANCE): Choisissez jusqu'à 2 options par carte Rencontre.

Grâce au charismatique compagnon d'Anna, l'ours Wojtek, le duo sait rendre chaque rencontre exceptionnelle. Au lieu de ne choisir qu'une option par carte Rencontre, la Polonia peut en choisir jusqu'à 2, dans l'ordre de son choix. Le bénéfice tiré de la première option choisie peut être utilisé pour payer le coût de la seconde. Une seule carte Rencontre peut être piochée.

SAXONIE (DOMINATION): il n'y a pas de limite au nombre d'étoiles que vous pouvez placer lorsque vous remplissez un objectif ou lorsque vous remportez un combat.

L'approche méthodique de la Saxonie dans la conquête des terres de l'Est autour de l'Usine repose sur l'usage de la force et la réussite de missions ciblées. Les Saxons peuvent remplir leurs deux cartes Objectif (ils ne défaussent pas leur seconde carte Objectif une fois le premier rempli), et ils ne sont pas limités à 2 étoiles remportées grâce aux combats.

NOTE DE L'AUTEUR: *Un des subtils intérêts de ces capacités spéciales est de rappeler aux joueurs les règles générales de Scythe… en brisant justement ces mêmes règles. Par exemple, lorsque vous lisez que la faction Rusviet peut choisir la même section sur son Plateau Joueur d'un tour sur l'autre, cela vous rappelle qu'en temps normal vous ne pouvez pas choisir deux fois de suite la même section. Dans un jeu où les règles sont nombreuses, ces subtils aide-mémoires peuvent s'avérer très utiles.*

COMBAT

Un combat peut avoir lieu à la fin de l'action Déplacement d'un joueur (une fois que toutes les unités se sont déplacées, mais avant qu'il n'effectue l'action de la partie inférieure). Si le personnage et/ou des mechs de ce joueur partagent un territoire avec un personnage et/ou des mechs adverses, un combat a lieu. Il est possible que cela survienne sur plusieurs territoires en même temps. Dans ce cas, le joueur actif (l'attaquant) choisit l'ordre de résolution des combats.

Les combats impliquent uniquement les deux joueurs dont les unités partagent un territoire. Chacun d'eux peut gagner une étoile s'il remporte le combat. Les autres joueurs peuvent tenter de soudoyer les combattants en leur proposant des pièces (voir **Alliances et pots-de-vin**, page 26).

AVANTAGE DE L'ATTAQUANT: Si le joueur attaquant possède une capacité spéciale de mech qui influe sur les combats, il l'utilise en premier, suivi par le joueur défenseur. De plus, si l'issue du combat débouche sur une égalité, le joueur attaquant l'emporte.

SELECTION DE LA PUISSANCE

Les joueurs choisissent simultanément et secrètement un chiffre sur leur Roue de Puissance (alignez le chiffre avec l'icône dans le coin supérieur droit). Ceci correspond à la quantité de Puissance que vous allez dépenser. Vous ne pouvez donc pas sélectionner un chiffre qui soit supérieur à votre valeur actuelle sur la Piste de Puissance. La Piste monte jusqu'à 16, mais vous ne pouvez en dépenser plus de 7 sur votre Roue de Puissance.

AJOUTER DES CARTES COMBATS (FACULTATIF): Par défaut, pour chacune de vos unités impliquées dans ce combat (personnage et/ou mechs), vous pouvez glisser 1 carte Combat de votre main sous votre Roue de Puissance. Vous pouvez le faire même si vous avez choisi 0 sur la Roue.

Le nombre de cartes Combat que vous avez en main est une information connue, mais durant un combat, vous pouvez cacher le fait que vous avez joué une de ces cartes. La pioche de cartes Combat contient les cartes suivantes :

PUISSANCE	QUANTITÉ
2	16
3	12
4	8
5	6

ASSEMBLAGE DE LA ROUE DE PUISSANCE

Assemblez les roues de Puissance en insérant les rivets en plastique dans les trous pré-percés.

NOTE DE L'AUTEUR: *Vous pourriez être surpris par le faible nombre de combats dans une partie de Scythe, notamment à cause de l'omniprésence des mechs dans les illustrations de Jakub. Cela dit, si vous observez toutes ces illustrations, vous remarquerez que très peu sont dans des situations de combat. Dans ce sens, Scythe est tout autant porté sur la menace d'un combat que sur le combat en tant que tel. Si votre voisin a rassemblé une grande quantité de Puissance et de cartes Combat, vous êtes moins enclin à l'attaquer. De même, vous pouvez positionner des ouvriers sur des territoires stratégiques pour dissuader les joueurs les plus agressifs de vous attaquer (de par la perte de Popularité que cela peut occasionner s'ils gagnent). Cette tension est au cœur même de l'univers de Scythe, l'interaction entre le travail de la terre et la guerre.*

RÉVÉLATION

Les deux joueurs révèlent simultanément leur Roue de Puissance ainsi que les cartes Combat sélectionnées. La valeur de chaque carte Combat s'ajoute à la Puissance dépensée sur la Piste de Puissance comme indiqué sur votre Roue de Puissance.

Le joueur ayant le score le plus élevé remporte le combat (les égalités sont remportées par le joueur attaquant). Les deux joueurs payent ensuite la quantité de Puissance qu'ils ont sélectionnée sur leur Roue de Puissance et défaussent face visible toutes les cartes Combat utilisées (n'ajustez pas la Piste de Puissance pour les cartes Combat, elles ne sont que des bonus temporaires).

VAINQUEUR: Le vainqueur prend (ou conserve) le contrôle du territoire et de toutes les ressources qui s'y trouvent. Le vainqueur place également 1 pion Étoile sur l'emplacement combat de la Piste des Triomphes (voir **Placer des étoiles**, page 27) s'il n'en a pas déjà placé 2 pour ses précédentes victoires. Si le vainqueur était l'attaquant, il perd 1 point de Popularité pour chaque ouvrier qu'il a forcé à battre en retraite en remportant le combat. De plus, s'il y a un jeton Rencontre sur le territoire et que l'attaquant y amène son personnage, il résout la rencontre.

VAINCU: Le vaincu doit faire battre en retraite vers sa base principale toutes ses unités (mechs, personnage et ouvriers) présentes sur le territoire (prenez ces unités et placez-les sur votre base principale). Toutes les ressources que transportaient ces unités restent sur le territoire et sont désormais sous le contrôle du vainqueur. **Si le vaincu avait révélé au moins 1 point de Puissance sur sa Roue ou grâce à des cartes Combat, il peut piocher 1 carte Combat lorsqu'il bat en retraite.**

LIMITE D'ÉTOILES ET FIN DE PARTIE: Chaque joueur peut gagner un maximum de 2 étoiles pour ses victoires au combat (à l'exception des Saxons, qui peuvent en gagner un nombre illimité), mais peut toujours être engagé dans de futurs combats après avoir obtenu ces 2 étoiles. Si vous placez votre 6ème étoile et que vous avez encore un combat à résoudre lors de ce tour, la partie prend fin et toutes les unités que vous avez déplacées pour initier ce combat reviennent sur le territoire d'où elles venaient.

BATAILLE SUR UN LAC: Les batailles sur un lac peuvent survenir entre deux factions, comme Polonia et Nordique, qui ont activé leur capacité de mech liée aux lacs. Si un mech transportant des ouvriers est attaqué lorsqu'il est sur un lac et que l'attaquant remporte le combat, l'attaquant perd 1 point de Popularité pour chacun de ces ouvriers (ils sont forcés de battre en retraite avec le mech sur leur base principale).

EXEMPLE: Antoine effectue une action Déplacement, en commençant par son personnage qu'il déplace sur une ferme inoccupée. Il déplace ensuite un de ses mechs transportant 2 ouvriers sur un territoire contrôlé par Valérie. Valérie y a son personnage, un mech, un ouvrier et 3 pions nourriture.

Antoine dispose d'une Puissance de 10 et Valérie de 4 (ceci est représenté sur la Piste de Puissance du plateau). Antoine tourne sa Roue de Puissance sur le chiffre 7. Il dispose d'une unité combattante (son mech), il peut donc ajouter 1 carte Combat de sa main, mais choisit de ne pas le faire.

Valérie décide de dépenser ses 4 points de Puissance grâce à sa Roue. Elle dispose à la fois de son personnage et d'un mech sur le territoire et peut donc jouer jusqu'à 2 cartes Combat si elle le désire. Elle choisit de ne jouer qu'une carte de valeur 3 et la place sous sa Roue de Puissance.

Lorsque les deux adversaires ont arrêté leurs choix, ils révèlent leur Roue de Puissance en même temps. Valérie grogne car elle ne fait qu'égaliser la valeur d'Antoine (7 à 7), et l'attaquant remporte les égalités !

Antoine prend donc le contrôle du territoire ainsi que des 3 pions nourriture et Valérie doit faire battre en retraite ses unités sur sa base principale. Antoine perd 1 point de Popularité car Valérie a fait battre en retraite un ouvrier. Antoine place également une étoile sur le plateau pour sa victoire. Pour finir, tous deux dépensent la Puissance qu'ils ont engagée sur leur Roue de Puissance.

La seule compensation pour Valérie est qu'elle peut piocher une carte Combat puisqu'elle a révélé au moins 1 point de Puissance entre sa roue et sa carte Combat.

CONSEIL STRATÉGIQUE: Ce n'est pas parce qu'un adversaire a une Puissance bien supérieure à la vôtre qu'il remportera automatiquement un combat contre vous. Il ignore quelle Puissance vous allez dépenser ou la valeur des cartes Combat que vous allez jouer (les cartes Combat ne rapportent rien en fin de partie, dépensez-les donc tôt et souvent). Toute la subtilité des combats est de réussir à déjouer les plans de votre adversaire, notamment lorsqu'il pense qu'il va l'emporter.

RENCONTRES

Tandis que votre personnage parcourt l'Est de l'Europe, il croise le chemin de bon nombre d'individus et devra faire face à diverses situations. Chaque rencontre vous proposera trois options déterminant votre façon d'interagir avec le peuple. Vos choix impacteront souvent la façon dont le peuple vous perçoit. Ceci est représenté dans le jeu par votre Popularité.

Lorsque vous déplacez votre personnage sur un territoire comportant un jeton ( ), son mouvement prend fin et il ne peut donc plus se déplacer ce tour-ci. Lorsque votre action Déplacement est complètement terminée et que tous vos combats sont résolus (mais avant d'effectuer l'action de la partie inférieure, s'il y a lieu), défaussez le jeton et piochez une carte Rencontre. **Seuls les personnages peuvent déclencher une rencontre.**

Montrez l'illustration aux autres joueurs et lisez le texte d'ambiance (en majuscule) à haute voix. Puis, lisez les différents coûts et bénéfices de chaque option et choisissez-en une (vous devez en choisir une et payer le coût éventuel, bien que vous puissiez volontairement choisir de ne profiter que d'une partie des bénéfices). Après avoir pris votre décision, remettez la carte face cachée en dessous du paquet Rencontre.

COÛT OBLIGATOIRE ET BÉNÉFICES FACULTATIFS: Si vous n'avez pas la Popularité ou le nombre de pièces nécessaire pour payer le coût de certaines options, ces options ne sont pas disponibles. Vous pouvez choisir de ne bénéficier que d'une partie des bénéfices, c'est à dire que si un bénéfice vous octroie 2 pions métal et 1 ouvrier mais que vous n'avez que faire de l'ouvrier, vous pouvez tout à fait ne prendre que les 2 pions métal.

LOCALISATION DES BÉNÉFICES: Toutes les ressources, bâtiments, mechs ou ouvriers que vous gagnez grâce à une carte Rencontre sont placés sur le même territoire que votre personnage, c'est à dire là où a lieu la rencontre.

COÛT ISOLÉ ET BÉNÉFICE: Si une carte Rencontre vous fait gagner quelque chose ou vous fait réaliser une action, vous ne payez aucun coût supplémentaire ni ne gagnez d'autres bénéfices que ceux inscrits sur la carte. Vous ne déclenchez pas non plus les Bonus Recrue Permanents.

COMBAT: Si un personnage se déplace sur un territoire contenant un jeton et un mech adverse, initiant ainsi un combat, la rencontre n'aura lieu que si le personnage remporte le combat. Dans le cas contraire, le jeton Rencontre reste sur le territoire.

NOMBRE: Le nombre dans le coin supérieur gauche ne sert qu'à identifier la carte afin de pouvoir poser des questions spécifiques sur des sites internet comme BoardGameGeek.com ou stonemaiergames.com.

NOTE DE L'AUTEUR: *Nous avons fait un choix de conception relatif aux cartes Rencontre magnifiquement illustrées. Plutôt que de dire directement aux joueurs ce qu'ils voient au moyen d'un pictogramme ou d'un texte d'ambiance, nous vous laissons vous imprégner des scènes qui se révèlent à vous. Il se passe souvent beaucoup de choses dans ces scènes, généralement plus d'une, et les trois options dépeignent les différentes façons dont vous pouvez réagir. Les cartes Rencontre sont révélées à tous les joueurs lorsqu'elles sont piochées afin que chacun puisse s'imprégner autant qu'il le souhaite de l'histoire de Scythe. Nous vous offrons la même liberté visuelle que vous auriez si vous étiez confronté à ces scènes dans la vraie vie plutôt que de vous limiter à des textes d'ambiance. Après tout, une image vaut souvent bien plus que des mots.*

L'USINE

L'Usine occupe le point central du plateau de Scythe. C'est un haut lieu de l'innovation technologique qui ne demande qu'à être exploité. Contrairement aux autres territoires, l'Usine ne produit aucune ressource. En fin de partie, l'Usine équivaut à 3 territoires (au lieu d'un seul) pour le joueur qui la contrôle.

Lorsque votre action Déplacement est totalement terminée (après avoir remporté un combat si nécessaire), si votre personnage se trouve dans l'Usine pour la première fois, prenez connaissance des cartes Usine présentes sur le plateau de jeu. Vous devez en choisir une et remettre les autres sur le plateau.

Le premier joueur à prendre connaissance de ces cartes en verra autant qu'il y a de joueurs +1. Chaque joueur suivant qui prendra possession de l'Usine en verra une de moins. Autant être le premier…

CARTES USINE

Chaque carte Usine est équivalente à une cinquième section de votre Plateau Joueur (placez-la à côté de ce plateau).

UTILISER LES ACTIONS DE L'USINE: La carte Usine est traitée de la même façon que les autres sections de votre Plateau Joueur. À votre tour, vous pouvez placer votre pion Action sur la carte Usine et effectuer une ou les deux actions (en commençant par celle de la partie supérieure si vous décidez d'effectuer les deux).

INDÉPENDANTE DES BONUS DU PLATEAU JOUEUR: Même si la carte Usine permet d'effectuer une action similaire à une du Plateau Joueur, elles sont totalement indépendantes l'une de l'autre. Vous ne bénéficiez donc pas des Bonus Recrue Permanents, des bonus liés aux bâtiments, ni des pièces pour les actions similaires de votre Plateau Joueur.

DÉPLACEMENT: Toutes les cartes Usine possèdent une action Déplacement dans leur partie inférieure. Elle diffère légèrement de l'action Déplacement standard car elle permet de "Déplacer une unité jusqu'à deux fois lors de la même action Déplacement".

- **LES AUTRES RÈGLES S'APPLIQUENT:** Toutes les autres règles de déplacement s'appliquent, notamment celle stipulant que toute l'action Déplacement du personnage s'achève s'il se déplace sur un territoire comportant un jeton Rencontre ou si un personnage et/ou mech se déplacent sur un territoire occupé par une ou des unités adverses.
- **MINE:** Si vous possédez une Mine, vous pouvez vous déplacer à travers la Mine grâce à cette action.
- **VITESSE:** Si vous avez débloqué la capacité de mech Vitesse, un de vos mechs ou votre personnage peut se déplacer jusqu'à 3 territoires grâce à cette action.

LIMITÉ À UNE CARTE: Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Usine en votre possession (celle que vous avez choisie la première fois où votre personnage s'est rendu dans l'Usine).

SÉLECTION DÉFINITIVE: Votre sélection est définitive. Vous ne pouvez pas échanger votre carte Usine avec une autre carte si votre personnage pénètre à nouveau dans l'Usine lors d'une future action Déplacement.

EXEMPLE: Cette carte Usine vous permet d'Enrôler une recrue OU de réaliser une Amélioration (ou de passer l'action de la partie supérieure). Ensuite, vous pouvez déplacer une unité jusqu'à deux fois.

CONSEIL STRATÉGIQUE: Ne sous-estimez pas l'importance de pouvoir se déplacer à chaque tour. Sans carte Usine, vous ne pouvez vous déplacer que tous les deux tours, mais une fois en votre possession, vous serez beaucoup plus agile et réactif que les joueurs n'en ayant pas.

OBJECTIFS

Chaque joueur débute la partie avec 2 cartes Objectif qu'il garde secrètes. À n'importe quel moment durant votre tour, vous pouvez révéler aux autres joueurs une carte Objectif une fois celui-ci rempli. Placez alors 1 pion Étoile sur l'emplacement objectif de la Piste des Triomphes et remettez les deux cartes Objectif face cachée en dessous du paquet Objectif.

Vous ne pouvez gagner qu'une seule étoile grâce aux objectifs, à l'exception du joueur Saxon qui peut poser une étoile pour chacune de ses deux cartes Objectif.

Vous pouvez tout à fait ne pas révéler immédiatement un objectif rempli, mais vous devez toujours remplir toutes ses conditions au moment où vous le révélez.

NOTE DE L'AUTEUR: *Il peut paraître un peu étrange qu'un joueur dispose de deux objectifs mais ne puisse en remplir qu'un seul. Il y a plusieurs raisons à cela. En premier lieu, une alternative aurait été que chaque joueur pioche deux cartes Objectif et n'en conserve qu'une. Nous préférons ne pas avoir à demander aux joueurs de faire ce choix en début de partie afin de rendre le jeu plus accessible aux débutants et de donner plus de liberté aux joueurs expérimentés à mesure que le jeu évolue. De plus, cela apporte une certaine flexibilité aux joueurs en leur permettant de changer de stratégie en milieu de partie. Peut-être étiez-vous parti sur une stratégie qui s'est révélée être une impasse. Aucun problème, vous avez toujours une seconde carte Objectif que vous pouvez utiliser.*

ALLIANCES ET POTS-DE-VIN

Les joueurs sont libres de conclure tous les accords informels qu'ils souhaitent, comme "je ne t'attaque pas ce tour-ci si tu ne m'attaques pas le tour prochain". Les seuls éléments tangibles qu'ils peuvent échanger sont les pièces. Si vous jouez dans le cadre d'un tournoi, les pièces ne peuvent pas être échangées pour conclure des accords ou des alliances.

Vous ne pouvez plus tenter d'éviter un combat s'il a déjà débuté. Ce qui veut dire que si un joueur déplace son personnage et/ou ses mechs sur un territoire que vous contrôlez grâce à votre personnage et/ou des mechs, à la fin de son action Déplacement, vous devez tous deux engager le combat. Vous ne pouvez plus le soudoyer à partir de cet instant, bien que vous puissiez essayer d'en influencer l'issue. Les accords qui lient les joueurs n'ont pas à être scrupuleusement respectés.

PLACER DES ÉTOILES

Lorsque vous faites preuve d'excellence dans un domaine, votre faction vous récompense au moyen d'étoiles. À chaque étoile correspondront des pièces en fin de partie.

Voici les différentes manières de placer ses étoiles, comme indiqué sur la Piste des Triomphes :

- Achever les 6 améliorations
- Deployer ses 4 mechs
- Construire ses 4 bâtiments
- Enrôler ses 4 recrues
- Placer ses 8 ouvriers sur le plateau
- Révéler une carte Objectif accomplie
- Remporter un combat (jusqu'à 2 fois maximum)
- Avoir 18 points de Popularité
- Avoir 16 points de Puissance

Lorsque vous remplissez une de ces conditions, vous devez placer une étoile sur l'emplacement approprié de la Piste des Triomphes. **Une fois posée, une étoile ne peut jamais être perdue**. Par exemple, si vous placez une étoile pour avoir atteint les 18 points de Popularité et que plus tard votre total chute en dessous de 18, votre étoile reste sur la piste.

Par défaut, chaque joueur ne peut remplir chaque condition qu'une seule fois. Avoir une étoile sur un emplacement n'empêche pas les autres joueurs de placer les leurs sur ce même emplacement.

CONSEIL STRATÉGIQUE: Vous ne pouvez pas placer plus de 6 étoiles. Il est donc généralement préférable de vous focaliser sur 6 conditions particulières plutôt que de vous disperser.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur place son 6ème pion Étoile, même s'il pouvait faire d'autres choses ce tour-ci ou que d'autres évènements devaient survenir.

CAS PARTICULIERS

Si la 6ème étoile a été posée grâce à une action de la partie inférieure, gagnez le premier bénéfice, les pièces ainsi que le Bonus Recrue Permanent avant de placer l'étoile.

Si vous avez des unités (personnage, mechs ou ouvriers) partageant encore un territoire avec des unités adverses (suite à une action Déplacement), vous devez annuler cette partie de votre action Déplacement en ramenant votre ou vos unité(s) sur leur territoire initial.

Si vous placez une étoile pour votre total de Popularité ou de Puissance grâce à un bonus Recrue lors du tour d'un adversaire, le placement de cette étoile intervient après que votre adversaire a effectué son action (comme construire un bâtiment), dans le sens horaire et seulement si cet adversaire n'a pas placé sa 6ème étoile en ayant effectué cette action.

NOTE DE L'AUTEUR: *Scythe incite les joueurs à faire terminer la partie en posant des étoiles qui rapportent des pièces et en empêchant leurs adversaires de faire des tours supplémentaires. Ceci peut faire que certains adversaires joueront un tour de moins que le joueur qui aura placé la dernière étoile.*

DÉCOMPTE DE POINTS POUR L'EXEMPLE

Pour votre première partie de Scythe, nous vous recommandons de faire un premier décompte de points durant la partie afin que chacun comprenne bien comment cela va se passer en fin de partie. Dès qu'un joueur place sa première étoile, interrompez la partie afin que chaque joueur puisse calculer son score. Ceci ne sert que d'exemple, le calcul définitif n'aura pas lieu avant la fin de la partie.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur calcule le montant de sa fortune personnelle. Additionnez les pièces que vous avez accumulées avant que la fin de partie ne soit déclenchée ainsi que celles de fin de partie pour déterminer le vainqueur. Vous devez avoir un tas de pièces devant vous avant d'annoncer votre total aux autres joueurs.

Pour déterminer le nombre de pièces que vous allez recevoir dans chacune des trois catégories de score, regardez votre niveau sur la Piste de Popularité et prenez des pièces pour chaque catégorie (faites-le vous-même, personne n'a à tenir le rôle de "banquier").

EXEMPLE: Si vous avez une Popularité de 10, vous gagnerez 4$ pour chaque étoile que vous avez placée, 3$ pour chaque territoire que vous contrôlez et 2$ pour chaque lot de 2 ressources que vous contrôlez. Si vous aviez une Popularité de 18, vous marqueriez des points dans la tranche de Popularité allant de 13 à 18.

VARIANTE

DURÉE DE LA PARTIE: De par les différentes catégories permettant de marquer des points en fin de partie et de par leur lien avec la Popularité, il est difficile de déterminer à chaque instant quel joueur est en tête (c'est intentionnel). Il peut arriver qu'un joueur interrompe le jeu pour calculer le score de chacun avant de planifier ses prochaines actions. Ceci n'est amusant pour personne. La variante que nous proposons implique que tout joueur qui ralentit le jeu plus de 10 secondes pour calculer les scores de chacun (en dehors du décompte final) perde 2 points de Popularité.

CATÉGORIES DE SCORE

PIÈCES EN MAIN: Les pièces que vous avez accumulées durant la partie comptent pour le décompte final.

CHAQUE ÉTOILE PLACÉE: Gagnez des pièces pour chaque étoile placée durant la partie.

CHAQUE TERRITOIRE CONTRÔLÉ: Gagnez des pièces pour chaque territoire que vous contrôlez (dont les lacs). Les bases de départ ne sont pas des territoires. Vous contrôlez chaque territoire sur lequel vous avez votre personnage, un ouvrier, un mech ou un bâtiment non occupé par une unité adverse.

> **USINE:** En fin de partie, l'Usine équivaut à 3 territoires pour le joueur qui la contrôle.

CHAQUE LOT DE DEUX RESSOURCES CONTRÔLÉES: Gagnez des pièces pour chaque lot de 2 ressources que vous contrôlez. Par exemple, si vous contrôlez 13 ressources et que vous avez une Popularité de 10, vous gagnerez 12 pièces. Les ouvriers ne sont pas des ressources. Vous contrôlez toutes les ressources présentes sur les territoires où vous avez votre personnage, un ouvrier, un mech ou un bâtiment non occupé par une unité adverse.

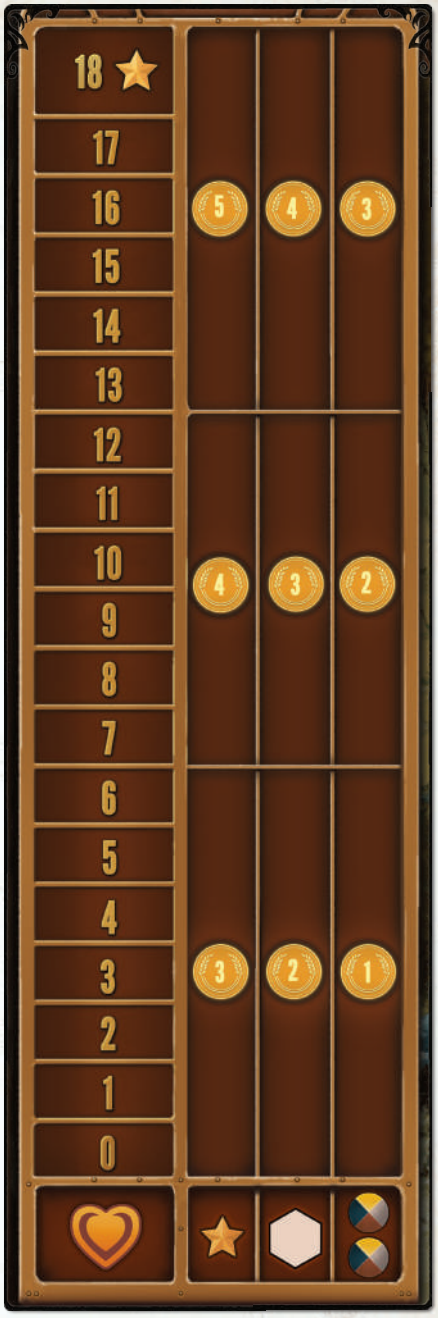
TUILE BONUS BÂTIMENT: Gagnez des pièces selon le bonus Bâtiment que vous avez atteint. Vous gagnez ce bonus même si vous ne contrôlez plus les territoires où ces bâtiments sont construits.

DÉCLARATION DU VAINQUEUR

Annoncez votre total de pièces et le joueur qui en possède le plus remporte la victoire ! En cas d'égalité, départagez les joueurs ex-aequo selon la méthode suivante (dans l'ordre) :

1. Nombre d'ouvriers, mechs et bâtiments
2. Puissance
3. Popularité
4. Nombre de pions Ressource contrôlés
5. Nombre de territoires contrôlés
6. Nombre d'étoiles placées sur le plateau

Le vainqueur peut inscrire son nom sur la Fiche de réussites jusqu'à deux fois par partie.



PERSONNAGES

Vous êtes représenté sur le plateau de jeu par votre personnage qui a été missionné pour réclamer au nom de votre faction les territoires inexplorés autour de la défunte Usine. Chaque personnage est formé d'un duo : un humain et son compagnon animal.

Chaque personnage fonctionne de la même façon que les autres. Toutefois, ils disposent de pouvoirs uniques reflétés dans les capacités spéciales de leur faction et de leurs mechs. Une biographie complète de chacun d'entre eux se trouve sur le site internet de Stonemaier Games, mais en voici un bref résumé :

ANNA & WOJTEK (RÉPUBLIQUE DE POLONIA): Une tireuse d'élite alliée à un ours serviable, Anna et Wojtek traçaient leur chemin à travers la campagne durant la Grande Guerre, devenant des légendes vivantes à mesure qu'ils se distinguaient au combat, tout en faisant preuve d'une immense compassion, même pour le plus humble des fermiers. Avec l'Usine à l'arrêt et les rumeurs à propos de la montée en puissance des Rusviets, Anna et Wojtek ont accepté la mission d'assurer l'unité et l'indépendance de la République de Polonia en sécurisant sa frontière est et en organisant des patrouilles sur les terres entourant l'Usine.

GUNTER VON DUISBURG ACCOMPAGNÉ DE NACHT & TAG (EMPIRE DE SAXONIE): Durant la guerre, Gunter et ses loups menaient des escadrons de mechs d'élite à travers les forêts et montagnes de toute la Saxonie et de l'Europe. Son nom était à la fois craint et respecté, et sa veste alourdie de nombreuses médailles militaires. Maintenant que la guerre est terminée, l'Empereur a demandé à Gunter de reprendre du service à l'Est sur les terres entourant l'Usine, où de nouvelles opportunités d'expansion s'offrent à la Saxonie. Tag est représenté sur de nombreuses cartes Rencontre mais ne figure pas sur la figurine.

ZEHRA & KAR (KHANAT DE CRIMÉE): La fille aînée du Khan des Tartares de Crimée, Zehra, est capable de voir à travers les yeux de son aigle, sans compter son incroyable adresse au tir à l'arc. Bien que son père répugnât auparavant à adopter les avancées technologiques offertes par l'Usine, il finit par réaliser que le monde était en plein bouleversement et qu'il ne pouvait laisser le Khanat à la merci de ses rivaux. C'est avec réticence qu'il envoya sa fille vers le nord afin de s'emparer au nom de son peuple de ces avancées technologiques et de lui assurer une paix durable.

BJORN & MOX (ROYAUME NORDIQUE): Bjorn, descendant d'une illustre famille viking, a été sauvé d'un mortel blizzard par un muskox s'étant porté à son secours. Une fois remis sur pied, Bjorn pris la créature comme monture et la nomma Mox. Ensemble, ils prirent part à de nombreuses aventures. Quand ils ne servaient pas d'ambassadeurs auprès des autres tribus, tantôt ils prenaient part à des opérations militaires, tantôt ils partaient à la recherche de nouvelles réserves de pétrole. Le Roi les a désormais envoyés vers le sud afin de rallier de nouveaux villages et fermes au royaume, que ce soit par la diplomatie ou par la force, et d'explorer le site de l'Usine dans l'espoir de prendre un avantage technologique décisif pour les guerres à venir.

OLGA ROMANOVA & CHANGA (UNION RUSVIET): Lorsque le premier amour d'Olga, Viktor, fut porté disparu durant la Grande Guerre, elle fit vœu de le retrouver. Elle rejoignit les services secrets de l'armée Rusviet accompagnée de Changa, son tigre sibérien. Grâce à son intelligence et son ambition, elle a su rapidement gravir les échelons et elle utilise sa toute nouvelle position pour lancer une invasion à grande échelle sur les terres de l'Ouest. Ceci est son ultime tentative pour retrouver son bien-aimé Viktor, avec toute la puissance militaire Rusviet derrière elle!

POINTS DE RÈGLES IMPORTANTS

RESSOURCES: Toutes les unités (personnages, mechs et ouvriers) peuvent transporter et déplacer n'importe quel nombre de ressources.

TOURS ET PLATEAUX JOUEUR: À votre tour, vous devez choisir sur votre Plateau Joueur une section différente de celle du tour précédent. Effectuez l'action de la partie supérieure, celle de la partie inférieure, ou les deux (en commençant par la supérieure). Payez tout d'abord le coût total de l'action (toutes les icônes dans les cases rouges découvertes), puis recevez le bénéfice (cases vertes découvertes). Si vous sélectionnez une action de la partie inférieure, le joueur à votre gauche peut commencer son tour pendant que vous décidez quelle amélioration, mech, bâtiment ou recrue vous souhaitez recevoir. N'oubliez pas de prendre les pièces allouées par les actions de la partie inférieure !

ACTION DE DÉPLACEMENT : Vous devez déplacer des unités distinctes (pas la même unité plusieurs fois). Vous pouvez choisir de n'utiliser qu'une partie de l'action Déplacement si vous ne souhaitez déplacer qu'une seule unité. Un mech peut transporter des ouvriers durant son déplacement, puis un de ces ouvriers peut également se déplacer.

ACTION PRODUCTION : Produisez sur 2 territoires différents. Chaque ouvrier sur ces territoires peut produire 1 pion Ressource. Ainsi, si vous avez 3 ouvriers sur une forêt et 2 ouvriers sur une ferme, une action Production génère 3 bois sur la forêt et 2 nourritures sur la ferme.

OUVRIERS: Les ouvriers ne sont pas des ressources, mais sont formés dans les villages, au même titre que les ressources sont produites sur les autres types de terrain. Comme pour n'importe quelle action Production, payez le coût total figurant sur les cases rouges visibles de l'action Production, puis formez le ou les ouvriers en prenant celui se trouvant le plus à gauche de votre Plateau Joueur. Vous pouvez choisir de ne pas former d'ouvrier puisque cela peut augmenter le coût des futures actions Production. Une fois formé, un ouvrier ne peut jamais retourner sur votre Plateau Joueur.

COMMERCE: Lorsque vous effectuez l'action Commerce, choisissez 2 pions Ressource de votre choix (d'un même type ou d'un type différent) et placez-les sur un territoire que vous contrôlez avec un ouvrier.

SOUTIEN: Augmentez votre niveau sur la Piste de Puissance ou piochez une ou plusieurs cartes Combat. Si la pioche de cartes Combat est épuisée, mélangez sa défausse pour former une nouvelle pioche.

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE: Vous pouvez continuer à payer pour effectuer une action de la partie inférieure et toucher la ou les pièces, même si vous avez déjà posé une étoile pour cette action. Ceci continuera à déclencher les Bonus Recrue Permanents.

AMÉLIORATION: Prenez un cube Technologie de n'importe quelle case verte de votre Plateau Joueur et placez-le sur n'importe quelle case rouge entre crochets de votre Plateau Joueur.

MECHS: Seuls les mechs peuvent transporter des ouvriers (n'importe quel nombre), les personnages ne peuvent pas. Les capacités spéciales des mechs s'appliquent à tous les mechs et à votre personnage. La capacité des mechs Traversée de chaque faction est légèrement différente. Si un mech possède la capacité Vitesse, il peut prendre et déposer des ouvriers/ressources en cours de déplacement.

TRAVERSÉE: Chaque faction possède une version de cette capacité légèrement différente, leur permettant de traverser les rivières vers deux types de terrain spécifiques.

BÂTIMENTS: Un seul bâtiment peut être construit sur chaque territoire. Les bâtiments ne peuvent pas être construits sur les lacs.

RECRUES: Gagnez un Bonus Recrue Immédiat lorsque vous effectuez l'action Enrôler. À partir de maintenant, gagnez un Bonus Recrue Permanent lorsque vous ou le joueur à votre gauche ou à votre droite effectue l'action de la partie inférieure correspondant à ce bonus.

COMBAT: Seuls les personnages et les mechs peuvent participer aux combats (déplacer un personnage ou un mech sur un territoire contenant des ouvriers adverses ne déclenche pas de combat). L'attaquant remporte les égalités. Si le vaincu révèle au moins 1 point de Puissance (que ce soit sur sa Roue ou sur ses cartes Combat), il peut piocher une carte Combat. Le vainqueur et le vaincu doivent tous deux payer la Puissance sélectionnée sur leur Roue de Puissance.

OUVRIERS BATTANT EN RETRAITE (OBLIGATOIRE): Vous ne perdez en Popularité que lorsque vous forcez les ouvriers adverses à battre en retraite lors d'un de vos tours. Ce qui veut dire que si vous êtes attaqué par un mech transportant des ouvriers et que vous remportez le combat, vous ne perdez pas 1 point de Popularité par ouvrier qui bat en retraite. Lors de votre tour, vous pouvez forcer un ouvrier adverse à battre en retraite même si vous n'avez plus assez de Popularité.

RENCONTRES: Seuls les personnages peuvent effectuer des rencontres. Pour pouvoir choisir une option sur la carte Rencontre, vous devez être capable de payer le coût éventuel indiqué. Toutes les ressources, unités ou bâtiments reçus grâce à une carte Rencontre apparaissent sur le territoire où la rencontre a eu lieu. Les bénéfices reçus lors des rencontres ne déclenchent pas les Bonus Recrue Permanents.

USINE: Seuls les personnages peuvent revendiquer des cartes Usine (1 par joueur). Les actions effectuées grâce aux cartes Usine ne déclenchent pas les Bonus Recrue Permanents et les Bonus Bâtiment.

OBJECTIFS: Lors de votre tour, vous pouvez révéler un objectif rempli. Défaussez l'autre carte Objectif (sauf si vous jouez la Saxonie).

PLACEMENT DES ÉTOILES: Une fois qu'un joueur a placé une étoile sur la Piste des Triomphes, elle ne peut pas être enlevée. Avoir une étoile sur un emplacement n'empêche pas les autres joueurs de placer les leurs sur ce même emplacement. Si un joueur place sa 6ème étoile, la partie prend fin immédiatement. Rien d'autre n'a lieu en dehors de la phase de décompte de points de fin de partie.

DÉCOMPTE DE POINTS: En fin de partie, n'oubliez pas d'ajouter à votre score final toutes les pièces gagnées durant la partie. Pour le décompte des territoires, vous contrôlez un territoire et toutes les ressources présentes dessus si vous y avez une unité ou si vous y possédez un bâtiment et qu'aucune unité adverse n'est présente. Assurez-vous de ne décompter que chaque paire de pions Ressource et non chaque pion Ressource.

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Allez sur stonemaiergames.com.games/scythe/videos

VOUS SOUHAITEZ LIRE LES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?

Téléchargez les règles et aides de jeu dans une douzaine de langues sur stonemaiergames.com.games/scythe/rules-and-print-play

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT UNE PARTIE ?

Tweetez-la à @stonemaiergames avec le hashtag #scythe

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la à www.morning-family.com/contact

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter et sur www.morning-family.com/news

VOUS SOUHAITEZ JOUER SUR UN PLUS GRAND PLATEAU ?

Achetez l'extension de plateau pour créer un plateau 50% plus grand sur stonemaier-games.myshopify.com

VOUS ÊTES INTÉRESSÉ PAR DES ARTICLES PROMOTIONNELS ?

Vous pouvez acheter les articles promotionnels de Scythe en ligne (stonemaier-games.myshopify.com.collections/all) voire lors des salons ou sur BoardGameGeek.com.

STONEMAIER
GAMES

Traduction française : Thomas Million

Relecture : Maël Brustlein, Bruno Larochette et Yannick Mescam.

© 2015 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.