

Stonemaier Games présente

SCYTHE

ENVAHISSEURS LOINTAINS

RÉALISÉ PAR JAMEY STEGMAIER
ART ET UNIVERS DE JAKUB ROZALSKI

CONTEXTE HISTORIQUE

Europe de l'Est. Alors que l'empire est en déclin, le reste du monde est sur ses gardes. Deux factions éloignées, Albion et Togawa, envoient en éclaireur des émissaires afin d'établir la meilleure stratégie de conquête.

Cette extension ajoute 2 nouvelles factions au jeu Scythe, passant ainsi le nombre maximum de joueurs à 7.



MATÉRIEL DE JEU GÉNÉRAL

règles



plateaux joueur



boîte



2 sacs en plastique

1 insert en plastique

planche de jetons



MATÉRIEL DE FACTION



ALBION



TOGAWA

plateau Faction



pion Action



pion Popularité



pion Puissance



pions Étoile



pions Bâtiment



pions Recrue



figurines Mech



figurine Personnage



ouvriers



jetons



JOUER AVEC 6 OU 7 JOUEURS

Cette extension permet jusqu'à 7 joueurs de jouer à Scythe. Il n'y a aucune modification sur la carte : c'est juste qu'il y aura plus d'unités en présence et donc plus de factions sur le terrain. Mais il y a tout de même deux petites modifications au niveau des règles lors d'une partie à 6 ou 7 joueurs :

CRIMEA : L'une des capacités des Mech de la Crimée (Wayfare/Voyageur) ne s'applique pas lors de partie à 6 ou 7 joueurs. Dans ce cas, elle est remplacée par une nouvelle capacité (placez le jeton approprié sur le plateau Faction) : **Déplacez-vous sur n'importe quelle ferme inoccupée.**

POLANIA : La capacité de la faction (Meander/Errance) perd son intérêt lors de partie à 6 ou 7 joueurs. Dans ce cas, elle est remplacée par une nouvelle capacité (placez le jeton approprié sur le plateau Faction) : **Choisissez jusqu'à 2 options par carte Rencontre. A la fin de la partie, vous gagnez 3\$ pour chaque territoire rencontré sous votre contrôle.**

Bien qu'il n'y a pas de règle additionnelle lors d'une partie à 6 ou 7 joueurs, prenez tout de même en compte les notions suivantes :

DURÉE : Une partie de Scythe dure en général 25 minutes par joueur, donc elle prendra plus de temps si le nombre de joueurs est augmenté.

NOUVEAUX JOUEURS : S'il y a de nouveaux joueurs lors d'une partie, nous leur recommandons de faire leur choix parmi les factions du jeu de base, et non celles de cette extension (Albion et Togawa).

ENCHAÎNEMENT DES TOURS : En fonction du nombre de joueurs, vous pouvez commencer votre tour une fois que le joueur à votre droite est en train de réaliser l'action de la partie inférieure.

PREMIER JOUEUR : Les nouveaux plateaux Joueur - qui sont également mélangés à ceux du jeu de base lors de la mise en place - sont numérotés 2a et 3a. Ces chiffres ne servent qu'à déterminer le premier joueur. Le nouvel ordre est : 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

CLAN ALBION

CAPACITÉ DE LA FACTION (EXALT/EXALTATION) : Après la fin du déplacement de votre personnage (après un éventuel combat et/ou rencontre), le joueur Albion peut placer un jeton Drapeau de la réserve sur le territoire du personnage. Un territoire ne peut avoir qu'un seul jeton faction (1 drapeau ou 1 piège). Une fois placée, les jetons Drapeau ne peuvent ni être déplacés ni retirés du jeu.

Après avoir été confiné durant des siècles sur ses terres, le Clan Albion convoite le contrôle de nouveaux territoires. Ceci est illustré par les 4 jetons Drapeau de cette faction, chacun comptant comme un territoire additionnel lors du décompte de fin de partie à condition (a) qu'un personnage, Mech, ouvrier ou bâtiment inoccupé s'y trouve ; ET (b) que le jeton Drapeau ne soit pas sur un territoire adjacent à la base principale d'Albion.



EXEMPLE : A la fin du jeu, vous contrôlez 1 territoire Forêt et 1 territoire Toundra. Cette dernière possède un jeton Drapeau. Ainsi vous contrôlez 3 territoires au lieu de 2.

CAPACITÉS DU PERSONNAGE ET DES MECH

BURROW (TERRIER) : Votre personnage et vos Mech peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les tunnels adjacents.

Un territoire contenant votre Mine compte comme un tunnel, mais ça ne fonctionne pas avec une Mine adverse.

SWORD (ÉPÉE) : Avant de vous engager dans un combat en tant qu'attaquant, le défenseur perd 2 en Puissance. Cette perte est reportée sur la piste Puissance (les joueurs ne peuvent pas avoir moins de 0 en puissance). Applicable une fois par combat et non par unité.

SHIELD (BOUCLIER) : Avant de vous engager dans un combat en tant que défenseur, vous gagnez 2 en Puissance. Ce





bonus est reporté sur la piste Puissance. Applicable une fois par combat, et non par unité.

RALLY (RALLIEMENT) : Lors d'une action Déplacement, votre personnage et vos Mech peuvent se déplacer sur n'importe quel territoire qui contient au moins l'un de vos ouvriers ou un jeton Drapeau, quelque soit la distance.

CONTEXTE HISTORIQUE

Connor est un highlander, un natif de la zone sud de l'île contrôlée par le Clan Albion. Il descend d'une longue lignée de soldats légendaires, tradition qu'il a perpétué, en se retranchant loin derrière les lignes ennemies durant la Première Guerre Mondiale. Il doit sa vie à son compagnon de fortune, un sanglier sauvage nommé Max, qui l'a sauvé d'une horde de loups près de contreforts en Saxe. Le clan Albion craint que l'Usine puisse tomber entre les mains de l'une des plus puissantes factions, qui pourrait alors empiéter sur les terres d'Albion. Avec Max à ses côtés, Connor s'est vu confier la charge d'un groupe d'unités spéciales ayant pour but de construire une solide ligne de défense contre les opposants et détruire l'Usine avant qu'il ne soit trop tard.

TOGAWA SHOGUNATE

CAPACITÉ DE LA FACTION (MAIFUKU) : Après la fin du déplacement de votre personnage (après un éventuel combat et/ou rencontre), le joueur Albion peut placer un jeton Piège armé de son choix de la réserve sur le territoire du personnage (même si ce territoire possède un bâtiment ennemi). Un territoire ne peut avoir qu'un seul jeton faction (1 drapeau ou 1 piège). Une fois placés, les jetons Drapeau ne peuvent ni être déplacés ni retirés du jeu.



The Togawa Shogunate est uni derrière une cause commune consistant au contrôle, si possible, d'une bonne partie de l'Europe de l'Est. Elle décourage aux autres factions de faire de même. Ils ont ainsi 4 jetons Piège à leur disposition, chacun ayant une face "armé" ou "désarmé". Ils ont pour but, en fin de partie, et s'ils sont armés, de garantir à Togawa le contrôle du territoire (aucune unité n'est nécessaire). Des unités ennemies empêchent le contrôle d'un territoire présentant un Piège armé.



EXEMPLE : A la fin du jeu, vous contrôlez 1 territoire Village avec votre personnage, et 1 territoire Ferme contenant un Piège armé et pas d'unités. Ainsi vous contrôlez 2 territoires en fin de partie.

ENCLENCHER UN PIÈGE : Si un adversaire déplace l'une de ses unités sur un territoire possédant un Piège armé, le déplacement de cette unité prend fin. Retournez le jeton Piège, révélant une pénalité que l'adversaire doit subir, si possible (*ex. perdre 2 points de Popularité*). Appliquez l'effet de ce piège en premier, avant même un combat ou une rencontre. Le jeton Piège reste sur le territoire. Il est désormais désarmé.

INTERACTION AVEC UN BÂTIMENT : Un adversaire peut construire un bâtiment sur un territoire possédant un Piège. A la fin de la partie, si seuls un jeton Piège (armé ou désarmé) et un bâtiment sont présents sur un territoire, c'est le possesseur du bâtiment qui contrôle ce territoire.

LISTE DE PÉNALITÉ : Perdre 2 en Popularité ; Perdre 3 en Puissance ; Perdre 4\$ et défausser 2 cartes Combat



au hasard. Les adversaires peuvent être informés des diverses pénalités existantes avant le début de la partie.

CAPACITÉS DU PERSONNAGE ET DES MECH

TOKA : Une fois par tour, lors d'un déplacement, votre personnage ou l'un de vos Mech peut traverser une rivière. Un Mech peut utiliser cette capacité tout en transportant des ouvriers. Le personnage ou le Mech ne peut pas traverser plusieurs rivières grâce à une action Déplacement d'une carte Usine.

SUITO : Votre personnage et vos Mech peuvent se déplacer depuis/vers des lacs. Si un combat se déroule sur un lac (certaines capacités de factions le permettent), vous pouvez jouer 1 carte Combat supplémentaire. Applicable une seule fois par combat et non par unité. Si un Mech transporte des ouvriers sur un lac ou si un personnage/ Mech transporte des ressources sur un lac, vous ne pouvez pas les laisser ici après votre déplacement. Du moins sans l'assistance d'un autre Mech. Vous ne pouvez pas construire de bâtiment sur un lac, mais vous pouvez y placer un Piège.

RONIN : Avant un combat où vous avez exactement 1 unité (○ ouvrier et soit 1 personnage soit 1 Mech), vous pouvez obtenir 2 en Puissance sur la piste correspondante.

SHINOBI : Votre personnage et vos Mech peuvent se déplacer sur n'importe quel territoire ayant un jeton Piège, et ce quelque soit la distance. Lorsque vous utilisez la capacité Shinobi, si votre personnage ou vos Mech terminent leur déplacement sur la même case qu'un jeton Piège désarmé (*mais pas au milieu d'un déplacement effectué par une carte Action d'Usine*), vous pouvez choisir d'armer le Piège. Si en utilisant Shinobi un affrontement a lieu, vous ne pourrez armer le Piège que si vous gagnez le combat.

CONTEXTE HISTORIQUE

Dès son plus jeune âge, Akiko, la nièce du Shogun, lisait des histoires de guerriers et autres aventuriers se passant dans des contrées lointaines. Elle était vraiment fascinée par la beauté et l'art du combat à l'épée.

À ses 16 ans, Akiko supplia son oncle de la laisser suivre un entraînement auprès d'une académie réputée de samurais. Il accepta. Elle était l'étudiante parfaite, qui s'entraînait constamment jusqu'à exceller au combat, au tir, en stratégie et en tactique. Pour la récompenser, le Shogun lui offrit un singe spécial nommé Jiro.

Lorsque Akiko entra dans sa deuxième année de formation, son frère, un proéminent ingénieur, disparut lors d'une mission dans une mystérieuse Usine, en Europe de l'Est. Les conseillers du Shogun suspectèrent qu'il avait été capturé par des agents de l'union Rusviet. Ayant foi des compétences de sa nièce en tant que samuraï, le Shogun autorisa Akiko à diriger une importante expédition militaire afin de renverser les Rusviets, retrouver les ingénieurs de Togawa et d'en apprendre plus sur l'Usine.

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 stonemaiergames.com/replacement-parts

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

TRADUCTION FRANÇAISE : Julien Duprié

© 2016 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.