

Stonemaier Games présente

SCYTHE

CONQUÉRANTS DU LOINTAIN

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

CONTEXTE

Alors qu'en Europe de l'Est les empires naissent et s'effondrent, le reste du monde commence à s'y intéresser. Deux factions lointaines, Albion et Togawa envoient des émissaires pour explorer le territoire et le conquérir à leur manière.

Cette extension pour Scythe ajoute deux nouvelles factions, permettant ainsi de jouer jusqu'à 7 joueurs.



MATÉRIEL DE JEU GÉNÉRAL

livret de règles



plateaux Joueur



boîte



2 sachets en plastique

1 support en plastique

carton avec pièces détachables



MATÉRIEL DE FACTION



TOGAWA

VIOLET



ALBION

VERT

plateau de faction



pion Action



pion Popularité



pion Puissance



pions Étoile



pions Bâtiment



pions Recrue



figurines Mecha



figurine Personnage



ouvriers



cubes Technologie



jetons en carton



JOUER AVEC 6 OU 7 JOUEURS

Cette extension permet de jouer à Scythe avec un maximum de 7 joueurs. La carte, elle, ne change pas, contrairement à ce qui serait le cas dans la réalité. Le plateau sera simplement plus chargé et plus disputé. Deux petits changements de règles sont nécessaires lorsqu'on joue à 6 ou 7 joueurs :

CRIMÉE : Une des capacités de Mecha de la Crimée (Voyageur) n'est pas utile à 6 ou 7 joueurs. Dans une telle situation, le Khanat de Crimée doit remplacer la capacité Voyageur par la capacité suivante (en plaçant le jeton approprié sur la case du plateau de faction) : **Déplacez-vous vers une ferme inoccupée.**

POLONIA : La capacité de faction de Polonia (Errance) est moins intéressante à 6 ou 7 joueurs. Dans une telle situation, la République de Polonia doit remplacer la capacité Errance par la capacité suivante (en plaçant le jeton approprié sur la case du plateau de faction) : **Choisissez jusqu'à deux options par carte Rencontre. À la fin de la partie, gagnez 3 \$ par territoire avec le symbole Rencontre que vous contrôlez.**

Bien qu'aucune autre règle ne change pour des parties à 6 ou 7 joueurs, il faut toutefois prendre en considération les points suivants :

DURÉE DE PARTIE : Une partie de Scythe dure environ 25 minutes par joueur. La partie sera donc plus longue avec plus de joueurs.

NOUVEAUX JOUEURS : Si un joueur joue à Scythe pour la première fois, il est fortement recommandé de jouer avec l'une des factions du jeu de base et d'éviter Albion et Togawa.

SUPERPOSITION DES TOURS : Quel que soit le nombre de joueurs, vous pouvez commencer votre tour de jeu au moment où le joueur à votre droite commence à effectuer l'action de la partie inférieure.

PREMIER JOUEUR : Les nouveaux plateaux Joueur — qui sont à présent mélangés aux autres plateaux Joueur lors de la mise en place de toutes les parties de Scythe, peu importe le nombre de joueurs — sont numérotés 2a et 3a. Ces numéros ne sont importants que si vous déterminez le premier joueur en vous basant sur le plus petit numéro de plateau Joueur. L'ordre est alors 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

CLAN ALBION

CAPACITÉ DE FACTION (EXALTÉ) : À la fin du déplacement de son personnage (après un éventuel combat ou une éventuelle rencontre), le joueur Albion peut placer un jeton Drapeau de sa réserve sur le territoire qu'il occupe. Un territoire ne peut contenir qu'un seul jeton de faction (Drapeau ou Piège). Une fois placé, un jeton Drapeau ne peut plus être retiré ou déplacé.



Après des siècles d'isolement sur son île, le Clan Albion a soif de nouveaux territoires. Ceci est représenté par les 4 jetons Drapeau de la faction. Chacun d'entre eux compte comme un territoire supplémentaire en fin de partie pour autant que (a) le joueur Albion contrôle le territoire (avec son personnage, un Mecha, un ouvrier ou un bâtiment inoccupé) ET (b) le jeton Drapeau ne se trouve pas sur un territoire adjacent à la base de départ de la faction Albion.



EXEMPLE : À la fin de la partie, vous contrôlez un territoire Forêt et un territoire Toundra. La toundra possède un jeton Drapeau. Vous contrôlez donc un total de 3 territoires, plutôt que 2.

4

CAPACITÉS DES MECHAS ET DU PERSONNAGE

SOUTERRAIN : Votre personnage et vos Mechas peuvent traverser les rivières vers ou depuis un territoire comportant un tunnel. Votre Mine compte comme un tunnel, mais pas celles de vos adversaires.



ÉPÉE : Avant le début d'un combat dans lequel vous êtes l'attaquant, le défenseur perd 2 Puissance. Le jeton correspondant est diminué de deux cases sur la Piste de Puissance (un joueur ne peut passer en dessous de 0 Puissance). Ceci a lieu une fois par combat et non une fois par unité.

BOUCLIER : Avant le début d'un combat dans lequel vous êtes le défenseur, vous gagnez 2 Puissance. Le jeton correspondant est augmenté de deux cases sur la Piste de Puissance. Ceci a lieu une fois par combat et non une fois par unité.



RALLIEMENT: Lors d'une action Déplacer, votre personnage et vos Mechas peuvent se déplacer sur n'importe quel territoire dans lequel se trouve au moins un de vos ouvriers ou un jeton Drapeau, peu importe la distance à parcourir.

CONTEXTE

Connor est un highlander natif de la partie sud de l'île contrôlée par le Clan Albion. Il est issu d'une prestigieuse lignée de légendes militaires et a perpétué cette tradition en s'engageant très loin derrière les lignes ennemies pendant la Grande Guerre. Il doit sa vie à son fidèle compagnon Max, un sanglier qui l'a sauvé d'une meute de loups sauvages au pied des montagnes de Saxonie.

Le Clan Albion craint que l'Usine ne passe aux mains de l'une des plus puissantes factions qui pourraient alors se retourner contre la patrie d'Albion. Avec Max à ses côtés, Connor s'est vu confier un commando spécial chargé de mettre en place une ligne de défense contre les autres factions et de détruire l'Usine avant qu'il ne soit trop tard.



SHOGUNAT DE TOGAWA

CAPACITÉ DE FACTION (MAIFUKU): À la fin du déplacement de son personnage (après un éventuel combat ou une éventuelle rencontre), le joueur Togawa peut placer un jeton Piège armé de son choix de sa réserve sur le territoire qu'il occupe (même si ce territoire est déjà occupé par un bâtiment adverse). Un territoire ne peut contenir qu'un seul jeton de faction (Drapeau ou Piège). Une fois placé, un jeton Piège ne peut plus être retiré ou déplacé.



Le Shogunat de Togawa est uni derrière une cause commune : prendre le contrôle de la plus grande partie possible de l'Europe de l'Est... et décourager les autres factions d'en faire autant. Il a en sa possession 4 jetons Piège ayant une face « armé » et une face « désarmé ». En fin de partie, un jeton Piège armé permet à Togawa de contrôler le territoire dans lequel le jeton se trouve (aucune autre unité n'est nécessaire). Il est impossible que des unités ennemies cohabitent avec un jeton Piège armé sur un territoire.



ARMÉ



DÉSARMÉ

EXEMPLE : À la fin de la partie, vous contrôlez 1 Village avec votre personnage et 1 Ferme contient un jeton Piège armé et aucune autre unité. Vous contrôlez donc deux territoires pour le décompte final.

DÉCLENCHER UN PIÈGE: Si un adversaire se déplace sur un territoire possédant un jeton Piège armé, le déplacement de cette unité s'arrête immédiatement. Retournez le jeton Piège sur sa face désarmé. L'adversaire doit subir la pénalité indiquée sur le jeton (p. ex. perdre 2 Popularité). Cet effet s'applique avant toute autre chose, y compris un combat ou une rencontre. Le jeton Piège reste sur le territoire — il est maintenant désarmé.

INTERACTION AVEC LES BÂTIMENTS: Un adversaire est autorisé à construire un bâtiment sur le même territoire qu'un jeton Piège. En fin de partie, si seuls un jeton Piège (armé ou désarmé) et un bâtiment sont présents sur un territoire, c'est le joueur possédant le bâtiment qui en prend le contrôle.

PÉNALITÉS POSSIBLES: Perdre 2 Popularité ; perdre 3 Puissance ; perdre 4 \$; défausser 2 cartes Combat au hasard. Les adversaires doivent avoir connaissance de cette liste avant le début de la partie.



CAPACITÉS DES MECHAS ET DU PERSONNAGE

TOKA : Une fois par tour, lors d'un déplacement, 1 personnage ou 1 Mecha peut traverser une rivière. Un Mecha peut utiliser cette capacité en transportant des ouvriers. Dans le cas d'un déplacement grâce à une carte Usine, le personnage ou le Mecha ne peut pas traverser plus d'une rivière.

SUITEN : Votre personnage et vos Mechas peuvent se déplacer sur et à partir des lacs. Si un combat a lieu sur un lac (d'autres factions ont également la capacité de se déplacer sur des lacs), vous pouvez jouer une carte Combat supplémentaire. Vous ne pouvez faire cela qu'une fois par combat et non une fois par unité. Si un Mecha transporte des ouvriers sur un lac ou si un personnage ou un Mecha 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 Mecha. Vous ne pouvez pas construire de bâtiment ou déployer un Mecha sur un lac, mais vous pouvez y placer un jeton Piège.

RONIN : Avant un combat n'impliquant qu'une seule de vos unités (0 ouvrier et soit 1 personnage, soit 1 Mecha), vous pouvez gagner 2 Puissance sur la Piste de Puissance.

SHINOBI : Votre personnage et vos Mechas peuvent se déplacer vers n'importe quel territoire contenant un jeton Piège, peu importe la distance. Lors d'un tel déplacement, si votre personnage ou Mecha termine son mouvement sur une case contenant un jeton Piège désarmé (pas au milieu d'un déplacement issu d'une carte Usine), vous pouvez décider de le réarmer. Si le déplacement avec Shinobi résulte en un combat, vous ne pourrez réarmer votre piège que si vous gagnez le combat.

CONTEXTE

Depuis son plus jeune âge, Akiko, la nièce du Shogun, a été bercée par les récits de guerriers et d'aventures dans des contrées lointaines. Elle était tout particulièrement fascinée par la beauté et le côté artistique du maniement de l'épée. À ses 16 ans, Akiko supplia son oncle de la laisser s'entraîner dans la plus prestigieuse école de samouraï. Il accéda à sa demande. Elle s'avéra être une élève modèle, s'entraînant sans relâche jusqu'à ce qu'elle excelle au combat, au tir, en stratégie et en tactique. Empli de fierté, le Shogun offrit à Akiko un singe apprivoisé des plus spéciaux nommé Jiro.

Alors qu'elle entamait sa deuxième année à l'école, son frère, un ingénieur de renom, fut porté disparu lors d'une mission dans la mystérieuse Usine en Europe de l'Est. Les conseillers du Shogun soupçonnaient les agents de l'Union Rusviet de l'avoir capturé. Le Shogun fit alors confiance à sa nièce et à ses talents de samouraï et l'envoya à la tête d'un gros contingent militaire pour dominer les Rusviets, libérer les ingénieurs de Togawa et découvrir la vérité 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 ?

Twetez-la à @stonemaiergames avec le hashtag #scythe

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la sur www.matagot.com/support

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

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



STONEMAIER
GAMES

Traduction : Fabien Conus - Relecture : Sabrina Ferlisi

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