

Stonemaier Games présente

# SCYTHE

## STRATÈGES DES CIEUX

CRÉÉ PAR JAMEY STEGMAIER ET KAI STARCK  
ILLUSTRATION ET CONCEPTION DE L'UNIVERS PAR JAKUB ROZALSKI  
SCULPTURE 3D DE MÄRCHEN ATELIER

### HISTOIRE

L'humanité, longtemps confinée aux voyages par voies terrestres et maritimes, voit les plus grands esprits d'Europe de l'Est accoucher d'une nouvelle technologie : les aéronefs. Ces mastodontes à vapeur voguent librement dans les cieux, alternant combats et innovations, soutenant l'expansion de leurs empires respectifs.

Les années passant, le monde a fini par admettre qu'aucune faction ne prendrait résolument le dessus avant longtemps. Dans l'espoir d'apaiser les conflits, les dirigeants d'Europe décident de se retrouver chaque année pour annoncer une nouvelle manière de régler les différends entre les factions.

Cette extension de Scythe ajoute deux nouveaux modules pouvant être joués ensemble ou séparément, quel que soit le nombre de joueurs, avec ou sans les autres extensions. Ces modules offrent davantage d'options stratégiques que le joueur peut choisir d'utiliser. Nous recommandons aux nouveaux joueurs de s'essayer au jeu de base Scythe avant de passer à cette extension.



# MATÉRIEL

1 livret de règles



8 tuiles Résolution



1 livret de règles Automate



16 tuiles Aéronef

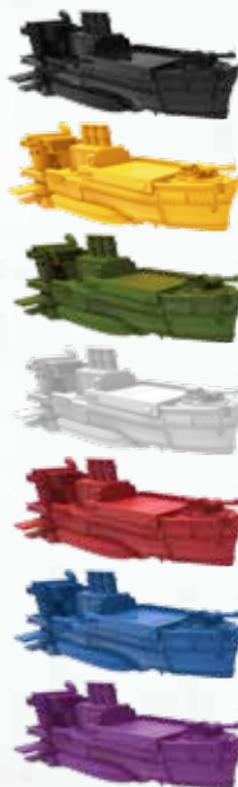


7 figurines Aéronef  
7 socles en plastique transparent

1 fiche de réussites



1 boîte



# MODULE AÉRONEF

Un aéronef est un nouveau type d'unité différent des personnages, des mechas et des ouvriers. Contrairement à ces derniers, les aéronefs ne peuvent contrôler de territoire. Ils se déplacent par le biais d'actions Déplacement, sans être bloqués par les rivières ou les lacs. À chaque nouvelle partie, les aéronefs se voient attribuer au hasard une combinaison de deux capacités, la même pour tous les joueurs.

## MISE EN PLACE

1. Chaque joueur reçoit l'aéronef correspondant à sa couleur et le place sur sa base de départ.
2. Mélangez séparément les deux paquets de tuiles Aéronef (deux verso différents). Révélez une tuile agressive (rouge) et une passive (verte). Placez-les sur le plateau à côté du paquet Rencontre. Tous les aéronefs des joueurs possèdent dès lors ces deux capacités.



## CONTRÔLE DES TERRITOIRES

Les aéronefs ne contrôlent jamais de territoire, ce qui leur permet de se déplacer librement de l'un à l'autre, même sur des territoires contrôlés par un adversaire.

**DÉPENSER LES RESSOURCES :** Les aéronefs ne peuvent contrôler de territoire. De ce fait, à moins que vous ne les contrôliez par un autre biais, les ressources présentes sur le territoire survolé par votre aéronef ne peuvent être dépensées.

**DÉCOMPTE DES TERRITOIRES CONTRÔLÉS EN FIN DE JEU :** Un aéronef seul présent sur un territoire ne permet pas de compter ce territoire ni ses ressources comme contrôlés.

## TRANSPORTER DES RESSOURCES OU DES OUVRIERS

Toute tuile Aéronef agressive permet de transporter soit un maximum de trois ressources, soit un maximum de deux ouvriers. Cette capacité est permanente et s'applique à tous les aéronefs même quand le pouvoir spécifié n'est pas utilisé.

Cette capacité s'utilise de la même manière que celle permettant à d'autres unités de déplacer des ressources (ou aux mechas de transporter des ouvriers : avant, pendant ou après un déplacement – toujours dans le cadre d'une action Déplacement).

La seule différence est que les pions sont posés sur la figurine Aéronef.



**TRANSPORTER DES RESSOURCES :** Les ressources restent sous votre contrôle dans l'Aéronef jusqu'à ce que vous les dépensiez ou que vous les déposiez sur un territoire, ce qui vous est possible à tout moment quand vous déplacez l'aéronef. Les ressources transportées sont prises en compte lors du décompte de fin du jeu.

**TRANSPORTER DES OUVRIERS :** Un ouvrier dans un aéronef ne vous permet pas de contrôler le territoire survolé. Il ne peut ni produire ni commercer sur ce territoire, et aucun adversaire ne peut interagir avec lui. De plus...



**DÉBARQUER DES OUVRIERS :** Les ouvriers ne peuvent être débarqués sur un territoire occupé par un adversaire.

**OUVRIERS TRANSPORTANT DES RESSOURCES :** Un ouvrier embarquant sur un aéronef ne peut y transporter de ressources.

**ALBION (RALLIEMENT) :** Albion ne peut utiliser sa capacité Ralliement que pour conquérir un territoire occupé par un de ses ouvriers (ou drapeau). Cet ouvrier doit être sur le territoire, pas sur un aéronef.

## DÉPLACEMENT

Votre aéronef se déplace grâce à une action Déplacement.

### RÈGLES DE BASE

**PORTÉE :** Vous pouvez déplacer votre aéronef d'autant de territoires qu'indiqué dans le coin supérieur droit de la tuile passive (il s'agit de la « portée »). Gardez en tête que vous devez terminer le déplacement d'une unité avant de commencer à en déplacer une autre.

**PORTÉE**



**LACS ET RIVIÈRES :** Les aéronefs peuvent passer outre.

### AÉRONEFS SURVOLANT DES TERRITOIRES CONTRÔLÉS PAR L'ADVERSAIRE :

Les aéronefs peuvent se déplacer librement sur tout territoire, même contrôlé par un adversaire.

**MULTIPLES AÉRONEFS SUR LE MÊME TERRITOIRE :** Il n'y a aucune limite au nombre d'aéronefs qu'un territoire peut accueillir.

### NOTES DIVERSES

**CAPACITÉS DES MECHAS :** Les aéronefs, n'étant ni des mechas ni des personnages, ne profitent pas de ces capacités.

**OCCUPÉ/INOCCUPÉ :** Ces termes se réfèrent à la présence ou non d'unités sur un territoire. Celui-ci est dit « occupé » si au moins une unité y est présente.

**CARTE USINE :** Utiliser l'action Déplacement d'une carte Usine pour votre aéronef augmente la portée de celui-ci de +1.

**BASE DE DÉPART :** Les aéronefs ne peuvent se déplacer sur les bases de départ.

**MINES ET TUNNELS :** Les aéronefs ne peuvent utiliser les tunnels et les mines.

**COMBAT :** La présence d'un aéronef sur un territoire de combat n'augmente pas le nombre de cartes Combat que joue son propriétaire.

**PIÈGES :** Les aéronefs ne déclenchent pas les Pièges (mécanismes de jeu introduits dans *Conquérants du Lointain*).

**BLITZKRIEG :** Cette capacité agressive permet à deux aéronefs de se livrer un combat. Le vainqueur remporte une étoile, comme d'habitude. C'est la seule situation où un aéronef peut battre en retraite (les autres unités présentes n'engagent pas le combat et ne battent pas en retraite).

**VARIANTE AVANCÉE :** Plutôt que de faire partager à tous les aéronefs les mêmes capacités, distribuez une tuile agressive et une tuile passive à chaque joueur. Chacun dispose ainsi d'une combinaison unique. Nous ne le recommandons pas, notamment pour les parties à plus de 4 joueurs, tant ceci multiplie les informations à prendre en compte.

# MODULE RÉOLUTION

Ce module change la manière de finir une partie de Scythe. Si vous l'utilisez, ignorez les règles habituelles de déclenchement de la fin du jeu (le fait qu'un joueur pose sa 6<sup>e</sup> étoile). C'est désormais la tuile Résolution de la partie qui décidera des modalités de la fin du jeu.

**MISE EN PLACE :** Mélangez les tuiles Résolution, tirez-en une au hasard et lisez-la à voix haute. Posez-la face visible près de la piste des Triomphes. Elle s'appliquera à tous les joueurs pour toute la partie.

**ÉTOILES :** Certaines tuiles Résolution permettent aux joueurs de placer des étoiles sur les tuiles, sur les cartes Objectif, etc. – ces étoiles comptent pour le calcul du score comme si elles étaient sur la piste des Triomphes. Vous ne pouvez jamais placer plus de 6 étoiles. Cependant, il est maintenant possible selon certaines tuiles Résolution que plusieurs joueurs aient 6 étoiles.

**EFFECTUER DES ACTIONS POUR DES PIÈCES :** Cette règle est présente dans le livret du jeu de base, mais le nouveau module Résolution en permet d'autant plus l'utilisation. Même après avoir « complété » une action de la partie inférieure (par exemple, après avoir déployé la totalité de vos quatre mechas), si vous choisissez cette section du plateau Joueur pour les tours suivants, vous pourrez toujours payer le coût de l'action de la partie inférieure pour en gagner le bénéfice en pièces (et le bonus de recrutement s'il s'applique). Vous ne pouvez effectuer une même action plus d'une fois par tour.

**NOTE :** Vous pouvez vous apercevoir qu'une tuile Résolution particulière fonctionne mieux avec votre groupe de joueurs que les autres. N'hésitez pas à choisir cette tuile pour d'autres parties plutôt que d'en tirer à chaque fois une au hasard.



# VARIANTES

Scythe contient quelques petites variantes avec lesquelles vous n'êtes peut-être pas familier. Ces informations sont disponibles sur le site de Stonemaier ([stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/](http://stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/)), mais voici un rapide récapitulatif :

**VARIANTE RUSVIET :** Vous avez pu remarquer combien la faction Rusviet est puissante. Elle ne nous est pas apparue lors de nos tests comme déséquilibrée, mais votre expérience peut être différente. Si c'est le cas, nous recommandons que la capacité de cette faction (choisir la même section sur le plateau Joueur que les tours précédents) ne puisse être utilisée sur une carte Usine (surtout pour les parties à deux ou trois joueurs où le taux de rencontres par joueur est plus élevé). La faction Rusviet ne devrait pas non plus être couplée au plateau Joueur Industrie.

**VARIANTE DE L'ORDRE DES PLATEAUX JOUEURS :** Les ressources de départ sur le plateau Joueur sont disposées selon deux critères (aucun n'ayant d'impact significatif sur le jeu) : d'abord, l'ordre des joueurs, ensuite, les résultats des tests de chaque plateau Joueur (qui ont varié au cours des tests). Ainsi, même si le plateau n°5 est en deuxième position dans le sens des aiguilles d'une montre, une partie de l'équilibrage de ses ressources de départ vient de la constatation d'une légère faiblesse par rapport aux autres pendant ces tests.

De manière générale, l'impact sur le jeu est très faible. Cependant, si votre groupe le préfère, vous pouvez répartir les plateaux Jumeurs dans l'ordre des aiguilles d'une montre, selon leur numéro.

**VOUS VOULEZ UNE DÉMONSTRATION EN VIDÉO ?**

Visitez [stonemaiergames.com/games/scythe/videos](http://stonemaiergames.com/games/scythe/videos)

**BESOIN DES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?**

Téléchargez livrets et guides de jeu sur le site  
[stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play](http://stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play)

**UNE QUESTION SUR LE JEU ?**

Tweetez à @EditionsMatagot et @stonemaiergames avec le  
hashtag #scythe, postez sur le groupe Facebook Scythe group,  
ou sur BoardGameGeek

**BESOIN D'UN COMPOSANT ?**

Adressez-vous à [www.matagot.com](http://www.matagot.com)

**VOUS DÉSIREZ VOUS TENIR AU COURANT DE PROJETS FUTURS ?**

Inscrivez-vous aux newsletters  
[www.matagot.com](http://www.matagot.com)  
[stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter)

**[www.matagot.com](http://www.matagot.com)**

**@EditionsMatagot**



**STONEMAIER**  
GAMES

