



SCYTHE (MATAGOT)

BUT DU JEU

DANS UN MONDE UCHRONIQUE DU DÉBUT DU SIÈCLE, VOUS GÉREZ AU MIEUX VOS FACTIONS EN TENTANT DE REMPLIR DES EXPLOITS. POSSÉDEZ LA PLUS GRANDE FORTUNE À LA FIN DE LA PARTIE EN REMPLISSANT DES OBJECTIFS, EN COMBATTANT VOS ADVERSAIRES, EN CONTRÔLANT DES TERRITOIRES ET EN PRODUISANT DES RESSOURCES.



1 / MISE EN PLACE



PLATEAU DE JEU

- Placez les **jetons rencontre** (boussole verte) sur les 11 icônes rencontres.
- Formez une réserve avec les **piens ressources** près du plateau
- Mélangez les **cartes combats** (jaunes) et les placer sur le plateau (en haut à droite)
- Mélangez et piochez X **cartes usine** (violette) (X = nb de joueurs + 1). Placez les sur le plateau à droite.
- Mélangez et placez les **cartes objectifs** (beiges) sur le plateau en bas.
- Mélangez et placez les **cartes rencontres** (vertes) en bas à gauche
- Prenez au hasard une **carte bonus bâtiment** et placez la sous la piste de popularité (en bas à gauche).
- Distribuez au hasard un **plateau faction**. Repérez votre base sur le plateau et asseyez vous en face.
- Distribuez au hasard un **plateau joueur**.
- Distribuez le nb de **cartes combat** indiqué sur votre plateau faction (à droite).

- Placez votre **pion puissance** sur le niveau indiqué sur votre plateau faction (à droite)
- Placez votre **pion popularité** sur le niveau indiqué sur votre plateau joueur
- Piochez le nombre de **cartes objectif** indiquées sur votre plateau joueur.
- Recevez le nombre de **pièces** indiquées sur votre plateau joueur.
- Le plus petit nombre inscrit au-dessus du dessin **pièce**, détermine le **1er joueur**.
- Placez votre **personnage** sur la base de départ sur le plateau.
- Placez un **ouvrier** sur chaque terrain joutant votre base de départ (2).



PLATEAU JOUEUR/FACTION

- **CUBES TECHNOLOGIE** : placez les sur les six emplacements carrés en relief du haut .
- **OUVRIERS** : Placez vos 6 ouvriers au-dessus de l'action produire.
- Placez les 4 pions **RECRUE** (cylindre).
- Placez les 4 pions **BÂTIMENTS** (monument/moulin/mine/arsenal)
- Placez le **pion action** à proximité de votre plateau joueur.
- Placez les **6 pions étoile** dans le coin supérieur gauche du plateau faction et vos 4 Méchas en bas à droite.
- Donnez une **carte démarrage rapide** et **carte traversée** à chaque joueur.

2 / TOUR DE JEU



PLACER LE PION ACTION SUR UNE DES 4 SECTIONS DU PLATEAU FACTION. IL FAUT TOUJOURS CHANGER DE SECTION AU TOUR SUIVANT (SAUF RUSVIET).

1) FAIRE L'ACTION DE LA PARTIE SUPÉRIEURE SI POSSIBLE

DÉPLACER / GAGNER : déplacez gratuitement 2 unités (personnage/ouvrier ou Mecha) vers un territoire adjacent ou recevoir 1\$.

- Possibilité de transporter des ressources lors d'un déplacement.
- Le Mecha peut transporter autant d'ouvriers (pas personnage) ou ressources qu'il désire.
- Les unités ne peuvent pas traverser les rivières et les lacs sauf pouvoirs spéciaux.
- Tunnels : les territoires comportant l'icône tunnel sont considérés comme adjacents les uns aux autres.
- Si le personnage ou le Mecha (pas ouvrier) pénètrent sur un territoire avec ouvriers ennemis (son déplacement s'arrête), ces derniers battent en retraite sur leur base de départ, laissant leurs ressources sur place. L'envahisseur perd cependant 1 point de popularité pour chaque ouvrier qui a dû fuir. Les ouvriers ne peuvent envahir des territoires déjà contrôlés par des ouvriers adverses.
- Si un personnage ou Mecha (pas ouvrier) pénètre sur un territoire contrôlé par personnage/Mecha adverse son déplacement s'achève et un combat a lieu.
- Si un personnage se déplace sur case avec jeton rencontre, son déplacement s'achève. Il prend le jeton et tire une carte rencontre qu'il résout.

SOUTIEN MILITAIRE : payez 1\$ et choisissez entre 2 actions :

- augmenter de 2 votre puissance
- piocher 1 carte combat



COMMERCE : payez 1 \$ et choisissez entre 2 actions

- recevoir deux ressources et les placer sur un territoire avec un ouvrier
- augmenter de 1 point votre popularité. Elle déterminera à la fin le multiplicateur de score.

PRODUCTION : Payez le coût indiqué sur les cases rouges découvertes puis choisissez deux territoires que vous contrôlez. Tous les ouvriers produisent ce que le terrain offre. Pour produire un ouvrier il faut être sur une case village.

2) FAIRE L'ACTION DE LA PARTIE INFÉRIEURE SI POSSIBLE.

AMÉLIORATION : payez le coût (pétrole) et récupérez un cube de la partie supérieure pour la placer sur un espace de la partie inférieure.

DÉPLOIEMENT : payez le coût (métal) et déployez un Mecha sur un territoire que vous occupez (au - 1 ouvrier). Sous le Mecha choisit, apparaît une

2 / TOUR DE JEU (SUITE)



nouvelle capacité pour vos Mechas et personnages (pas ouvrier).

CONSTRUCTION : Payez le coût (bois) et construisez un bâtiment :

- **MONUMENT** : gagnez 1 point de popularité lors de l'action soutien militaire.
- **MOULIN** : le territoire où est posé le moulin produit 1 ressource lors de l'action production.
- **MINE** : elle fonctionne comme un tunnel mais personnel.
- **ARSENAL** : gagnez 1 point de puissance lors de l'action commerce.
- 1 seul bâtiment par territoire.
- Seul le moulin doit rester sur un territoire contrôlé. Les autres monuments gardent leur pouvoir même si on ne contrôle plus le territoire.
- La tuile bonus bâtiment (sous piste popularité) rapporte des pièces en fin de partie. Pensez à consulter cette tuile avant de poser vos bâtiment.

ENRÔLEMENT : Payez le coût (nourriture) et prenez un pion recrue (cylindrique) sur le plateau joueur. Placez le sur un des 4 bonus de votre plateau faction. Vous recevrez ensuite le bonus permanent « *voisin* » caché sous la recrue que vous venez de prendre. Vous recevez ce bonus quand vos voisins utilisent l'action correspondante (améliorer/déployer/construire/payer).

3) ACTIONS SPÉCIALES

- COMBAT :

- Si deux adversaires partagent un même territoire, il y a combat.
- Chaque joueur choisit secrètement la puissance qu'il souhaite dépenser sur sa roue de puissance en fonction de sa puissance sur la piste du même nom.
- Chaque joueur peut ajouter une carte combat pour chacune de ces unités impliquées dans le combat.
- On dévoile : Le joueur au plus gros score remporte le combat. En cas d'égalité c'est l'attaquant qui gagne.
- Ne pas oublier de payer la quantité de puissance dépensée.
- Vainqueur : il prend le contrôle du territoire et des ressources présentes.
- Vaincu : il ramène toutes ces unités présentes à la base de départ. Il pioche une carte combat quand il bat en retraite.



- LES RENCONTRES :

- Elles permettent d'augmenter votre popularité.
- Seuls les personnages peuvent déclencher une rencontre.
- Tous les bénéfices gagnés (ressources, bâtiments, ouvriers...) sont placés sur le territoire où a lieu la rencontre.

- L'USINE :

- En fin de partie celui qui occupe l'usine contrôle l'équivalent de 3 territoires.
- Le 1er personnage à pénétrer dans l'usine prend les cartes usine, il en choisit une. Elle équivaut à une 5ème section du plateau joueur.
- Qu'une seule carte par joueur. Pas d'échanges possibles.



- LES ÉTOILES :

- Elles représentent les récompenses lorsque l'on fait preuve d'excellence dans un domaine :
- Achever les 6 améliorations.
- Déployer ces 4 méchas.
- Construire les 4 bâtiments.
- Enrôler ses 4 recrues.
- Placer ses 8 ouvriers sur le plateau.
- Révéler une carte *objectif* accomplie.
- Remporter 1 combat (X2).
- Avoir 18 points de popularité.
- Avoir 16 points de puissance.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine lorsqu'un joueur pose sa 6ème étoile.
- Chaque joueur compte le montant de ses pièces.
- Regarder votre niveau de popularité pour déterminer combien de pièces recevoir pour chaque :
 - Étoile
 - Territoires contrôlés (usine=3)
 - Lot de 2 ressources
- Enfin gagnez des pièces selon le bonus *bâtiment*.