



SCYTHE (MATAGOT)

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 **pions ressources** près du plateau
- Mélangez les **cartes combats** (jaunes) et placez-les 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**.
- Distribuer le nombre 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. Au-dessus du dessin pièce, le + petit nombre sert à déterminer le **1er joueur**
- Placez votre **personnage** sur la base de départ sur le plateau.
- Placez un **ouvrier** sur chaque terrain jouxtant votre base de départ (2).



PLATEAU JOUEUR/FACTION

Cubes technologie : Placez les sur les six emplacements avec carré noir en bas à droite

Ouvrier : Placez vos 6 ouvrier 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** coin supérieur gauche du plateau faction et vos 4 Méchas en bas à droite.



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 une case avec un 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 militaire**.
- 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 / TOUR DE JEU (SUITE)

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 **Mécha** sur un territoire que vous occupez (au - 1 ouvrier). Sous le Mécha choisit, apparaît une nouvelle **capacité** pour vos Méchas et personnages (pas ouvrier).

CONSTRUCTION : Payer le cout (**bois**) et construire un **bâtiment** :

- **Monument** : gagner 1 point de popularité lorsque vous faites l'action soutien militaire.
- **Moulin** : le territoire ou est posé le moulin produit 1 ressource lors de l'action production.
- **Mine** : elle fonctionne comme un tunnel mais personnel.
- **Arsenal** : gagner 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 bâtiment.

ENRÔLEMENT : Payer le cout (**nourriture**) et prendre un pion **recru** (cylindrique) sur le plateau joueur et le placez sur un des 4 bonus de notre plateau faction. On recevra ensuite le bonus permanent « **voisin** » caché sous la recrue que l'on vient de prendre. Le joueur reçoit ce bonus quand ces 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 impliqué 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 à lieu la rencontre.



L'USINE

- En fin de partie celui qui occupe l'usine contrôle l'équivalent de **3 territoires**.
- Le 1er joueur à pénétrer dans l'usine prend les cartes Usine, il en choisit une. Elle équivaut à une **5ème section** du plateau joueur.
- **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 des 4 **bâtiments**
- Enrôler ses 4 **recrus**
- 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.
- Regardez 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**.