

SCYTHE

1-5 JOUEURS • 115 MINUTES

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

Scythe est un jeu se déroulant dans une réalité alternative au cours des années 1920. C'est une époque où la paysannerie se mêle à la guerre, les cœurs brisés aux engrenages rouillés, l'innovation au courage.

CONTEXTE HISTORIQUE

En ces années 1920, les cendres de la Première Guerre mondiale noircissent encore les neiges d'Europe. La grande cité-état capitaliste communément appelée "L'Usine", qui produisait des mechs lourdement blindés durant la guerre, est désormais désaffectée et attire l'attention des nations environnantes.

Cinq héros convergent à la tête de leur faction respective vers ce territoire tant convoité. Lequel finira couvert d'or et de gloire en étendant le pouvoir de sa nation sur toute l'Europe de l'Est ?

PRÉSENTATION

Dans Scythe, chaque joueur est représenté par un personnage tentant de rendre sa faction la plus riche et la plus puissante de toute l'Europe de l'Est. Les joueurs explorent et conquièrent de nouveaux territoires, enrôlent de nouvelles recrues et des ouvriers, produisent des ressources, construisent des bâtiments et déploient de terrifiants mechs de combat. Les joueurs débutent généralement une partie de Scythe en développant leurs infrastructures et en explorant les différents territoires avant de se livrer bataille.

La partie progresse au fur et à mesure que les joueurs placent leurs étoiles (réussites) sur le plateau de jeu, et s'achève dès que l'un d'entre eux place sa 6ème étoile sur la Piste des Triomphes. Vous pouvez remporter une étoile en remplissant une des conditions suivantes :

- Achever ses 6 améliorations
- Déployer ses 4 mechs
- Construire ses 4 bâtiments
- Enroller ses 4 recrues
- Placer ses 8 ouvriers sur le plateau
- Révéler une carte
- Objectif accompli
- Remporter un combat (jusqu'à 2 fois maximum)
- Avoir 18 points de Popularité
- Avoir 16 points de Puissance

BUT DU JEU

Le but du jeu est de posséder la plus grande fortune à la fin de la partie. La victoire s'obtient généralement autour de 75\$. Vous pouvez accumuler des pièces tout au long de la partie, mais la majorité sera gagnée lors du décompte en fin de partie dans les trois catégories suivantes :

- Nombre de pions Étoile placés
- Nombre de territoires contrôlés
- Nombre de lots de 2 ressources contrôlés

La somme des pièces que vous pouvez gagner dépend de votre niveau sur la Piste de Popularité. Plus votre Popularité est élevée, plus vous gagnerez de pièces. Vous pouvez également gagner quelques pièces supplémentaires selon l'endroit où vous construisez vos bâtiments.



SOMMAIRE

MATÉRIEL DE JEU	2 - 3
CONCEPTS IMPORTANTS	4
TYPES D'UNITÉS	5
MISE EN PLACE	6 - 9
TOUR DE JEU	10
ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE	11 - 13
ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE	14 - 20
CAPACITÉS SPÉCIALES DES FACTIONS	21
COMBATS	22 - 23
RENCONTRES	24
L'USINE	25
OBJECTIFS	26
ALLIANCES ET POTS-DE-VIN	26
PLACER DES ÉTOILES	27
FIN DE PARTIE/DÉCOMPTE DES POINTS	28 - 29
PERSONNAGES	30
POINTS DE RÈGLES IMPORTANTS	31

NOTE DE L'AUTEUR : pourquoi avoir choisi "Scythe" comme nom de jeu ? Scythe désigne une faux, à la fois un outil utilisé en agriculture mais aussi une arme de guerre. Elle représente à la perfection la combinaison des deux éléments forts du jeu. Vos ouvriers dépendent de la protection de vos forces militaires, tout comme votre empire dépend des ressources que vos ouvriers produisent. "Scythe" se prononce "saille-th", avec "th" prononcé comme dans le mot anglais "the".

MATÉRIEL DE JEU GÉNÉRAL

1 guide de démarrage rapide



5 plateaux joueur



1 plateau de jeu



80 pions Ressource

(20 de chaque : nourriture, métal, bois et pétrole)



80 pièces de monnaie en carton



12 jetons Multiplicateur



12 jetons Rencontre



6 tuiles bonus Bâtiment



42 cartes Combat (jaunes)



23 cartes Objectif (beiges)



28 cartes Rencontre (vertes)



12 cartes Usine (violette)



2 roues de Puissance



5 cartes Traversée



5 cartes démarrage rapide



Cartes promotionnelles
voir note en page 32

MATÉRIEL DE FACTION

FACTION



NORDIQUE

BLEUE



SAXONIE

NOIRE



POLONIA

BLANCHE



CRIMÉE

JAUNE



RUSVIET

ROUGE

COULEUR

1 plateau faction



1 pion Action



1 pion Popularité



1 pion Puissance



6 pions Étoile



4 pions Bâtiment



4 pions Recrue



4 figurines Mech



1 figurine Personnage



8 ouvriers



6 cubes Technologie



CONCEPTS IMPORTANTS

TERRITOIRE

Un territoire est représenté sur le plateau de jeu par un hexagone figurant une des icônes de terrain suivantes :



FERME



FORÊT



MONTAGNE



TOUNDRA



VILLAGE



LAC



USINE

BASE PRINCIPALE

Chaque joueur possède une base qui lui sert de point de départ et de point de retraite en cas de défaite au combat.

IL NE S'AGIT PAS D'UN TERRITOIRE: Une base principale n'est pas un territoire. Vous ne pouvez donc pas y déplacer d'unités ou y construire de bâtiments, même sur la vôtre.

FACTIONS SUPPLÉMENTAIRES: Il y a sur le plateau de jeu deux bases principales qui ne correspondent à aucune faction. Ce sont des emplacements réservés pour les factions d'une future extension du jeu.



CONTRÔLE

Vous contrôlez un territoire si au moins une de vos unités y est présente (un personnage, ouvrier ou mech) OU si un de vos bâtiments s'y trouve seul sans aucun personnage, ouvrier ou mech adverse. Le contrôle d'un territoire ne revient qu'à un seul joueur, il ne peut pas être partagé.

RESSOURCES

Les pions Ressource (bois, nourriture, métal et pétrole) restent sur le plateau une fois produits. Vous ne pouvez dépenser que les ressources présentes sur les territoires que vous contrôlez.

DÉPENSER DES RESSOURCES DE N'IMPORTE QUEL TERRITOIRE QUE VOUS CONTRÔLEZ: Vous pouvez dépenser des ressources présentes sur les territoires que vous contrôlez pour des actions ayant lieu sur n'importe quel territoire du plateau. Par exemple, vous pouvez dépenser 3 pions métal présents sur un ou plusieurs territoires que vous contrôlez pour déployer un mech sur n'importe quel territoire où vous disposez d'un ouvrier.

RÉSERVE: Lorsque vous dépensez une ressource, retirez-la du plateau et placez-la dans la réserve générale à côté de celui-ci. Lorsque vous produisez ou gagnez une ressource grâce au commerce (voir section Actions de la partie supérieure, pages 12-13), prenez-la de la réserve et placez-la sur le territoire où elle a été produite ou achetée. Le nombre de pions Ressource présents dans le jeu n'est pas limitatif. Utilisez les jetons Multiplicateur au besoin.

LES OUVRIERS NE SONT PAS DES RESSOURCES. Seuls le bois, la nourriture, le métal et le pétrole sont des ressources. Les ouvriers ne sont pas des ressources.

EXEMPLE DE CONTRÔLE DE RESSOURCES: Sur cette illustration, la faction Nordique contrôle chacun des territoires sur lesquels se trouve une de ses unités ou bâtiments (pions bleus, ainsi que la figurine personnage au socle bleu). Elle peut dépenser chacune des ressources présentes sur ces territoires. Elle ne peut en revanche pas dépenser les pions métal présents sur le territoire en bas à gauche car elle ne dispose pas d'unité ou de bâtiment à cet endroit



TYPES D'UNITÉS

Les trois types d'unités du jeu (personnages, mechs et ouvriers) partagent les deux caractéristiques suivantes :

- Elles peuvent se déplacer sur le plateau (sauf à travers les rivières et sur les lacs, par défaut).
- Elles peuvent transporter n'importe quel nombre de ressources.

Chaque type d'unité possède également une caractéristique qui lui est propre. Ces concepts seront détaillés plus loin dans les règles.

PERSONNAGE	MECHS	OUVRIERS
		
 PARTICIPE AUX COMBATS	 PARTICIPE AUX COMBATS	 PRODUISENT DES RESSOURCES
 FAIT DES RENCONTRES	 PEUVENT PRENDRE ET DÉPOSER N'IMPORTE QUEL NOMBRE D'OUVRIERS	 DÉPLOIENT DES MECHS
 GAGNE UNE CARTE USINE DANS L'USINE		 CONSTRUISENT DES BÂTIMENTS

Toutes les unités peuvent déplacer n'importe quel nombre de ressources.
 Par défaut, les unités peuvent se déplacer de 1 territoire et ne peuvent pas traverser les rivières et se déplacer sur les lacs.
 Si lors de votre tour, vos personnage/mechs forcent un ou des ouvriers adverses à battre en retraite (lors d'un déplacement ou d'un combat), vous perdez 1 point de popularité par ouvrier concerné.
 Lors des combats, l'attaquant remporte les égalités. Le vaincu pioche 1 carte combat s'il a révélé au moins 1 point de Puissance.



Les **Personnages** peuvent combattre, faire des rencontres, et (une fois par partie) gagner une carte Usine s'ils terminent leur déplacement sur l'Usine. *Vous êtes représenté sur le plateau par votre personnage. Le chef de votre faction vous a assigné la tâche de faire main basse sur les terres inexplorées entourant l'ancienne Usine.*



Les **Mechs** peuvent combattre et, lorsqu'ils se déplacent, transporter n'importe quel nombre d'ouvriers. **Les mechs ne peuvent pas transporter votre personnage.** *Les mechs sont conçus pour la guerre (et pour décourager les autres factions de vous déclarer la guerre), et sont suffisamment volumineux pour transporter des ouvriers à l'abri de leur épais blindage.*



Les **ouvriers** peuvent produire des ressources, former d'autres ouvriers, déployer des mechs et construire des bâtiments. *Ils représentent la masse laborieuse qui a décidé d'embrasser votre cause afin de vous aider à bâtir votre empire.*



PLASTIQUE



BOIS

Dans Scythe, les pions qui participent aux combats sont aisément identifiables, ce sont ceux en plastique. Tous les autres pions sont en bois afin d'indiquer qu'ils ne prennent pas part aux combats (ouvriers, ressources et bâtiments).

MISE EN PLACE

LE PLATEAU DE JEU



JETONS RENCONTRE (BOUSSOLE SUR FOND VERT):

Placez 1 jeton Rencontre sur chaque territoire du plateau figurant une icône Rencontre (11 jetons au total).



RESSOURCES ET PIÈCES : Placez les pions Ressource (bois, pétrole, nourriture et métal), les pièces ainsi que les jetons Multiplicateur en une réserve à proximité du plateau de jeu.



CARTES COMBAT (JAUNES):

Mélangez les cartes Combat et placez-les sur le plateau. Si la pioche venait à être épuisée, mélangez la pile de défausse afin de créer une nouvelle pioche. Si à la fois la pioche et la pile de défausse sont épuisées, aucune carte ne peut être piochée.

CARTES USINE (VIOLETTES):

Mélangez les cartes Usine et piochez-en X face cachée, où X correspond au nombre de joueurs plus 1. Placez ces cartes sur le plateau face cachée et remettez les cartes restantes dans la boîte, sans les regarder.

CARTES RENCONTRE (VERTES):

Mélangez les cartes Rencontre et placez-les sur le plateau.

CARTES OBJECTIF (BEIGES):

Mélangez les cartes Objectif et placez-les sur le plateau.

TUILES BONUS BÂTIMENT: Prenez au hasard une des tuiles bonus Bâtiment et placez-la face visible en bas de la Piste de Popularité.



CHOIX DES FACTIONS:

Mélangez les plateaux Faction et Joueur et distribuez-en un de chaque à chaque joueur. Chacun doit s'asseoir en face de la base principale de sa faction, avec ses plateaux Faction et Joueur posés face à lui. Le placement devrait être le suivant : Nordique, Rusviet, Crimée, Saxonie, Polonia (en partant du haut et dans le sens horaire).



CARTES DE DÉPART ET POSITION SUR LES PISTES:

Vos Plateaux Faction et Joueur indiquent tous deux dans leur case tout à droite votre nombre de cartes de départ ainsi que vos positions initiales sur les différentes pistes.

PLATEAU FACTION



PION PUISSANCE : Placez votre pion Puissance () sur le niveau indiqué de la Piste de Puissance du plateau de jeu. Vous dépenserez votre Puissance lors des combats.

CARTES COMBAT: Piochez le nombre de cartes Combat indiqué. Ce nombre est connu de tous, mais le contenu de ces cartes ne doit l'être que de vous seul.

PLATEAU JOUEUR



PION POPULARITÉ: Placez votre pion Popularité (cœur) sur le niveau indiqué de la Piste de Popularité du plateau de jeu.



CARTES OBJECTIF: Piochez secrètement le nombre de cartes Objectif indiqué. Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs cartes Objectif, remettez le paquet de cartes Objectif sur le plateau.

PIÈCES: Prenez le nombre de pièces indiqué et placez-les sur votre Plateau Faction. Bien que le nombre de pièces en votre possession ne soit pas une information secrète, vous n'êtes jamais obligé de révéler à vos adversaires leur valeur totale. Les décisions que vous aurez à prendre durant la partie ne sont pas impactées par le nombre de pièces de vos adversaires.



PERSONNAGES

Placez votre Personnage (figurine représentant une personne accompagnée d'un animal) sur la base principale de votre faction.

OUVRIERS

Placez 1 ouvrier sur chaque territoire jouxtant votre base principale par la terre (soit 2 ouvriers au total).

MISE EN PLACE

suite

PLATEAU JOUEUR

C'est sur votre Plateau Joueur que vous choisirez vos actions durant la partie.

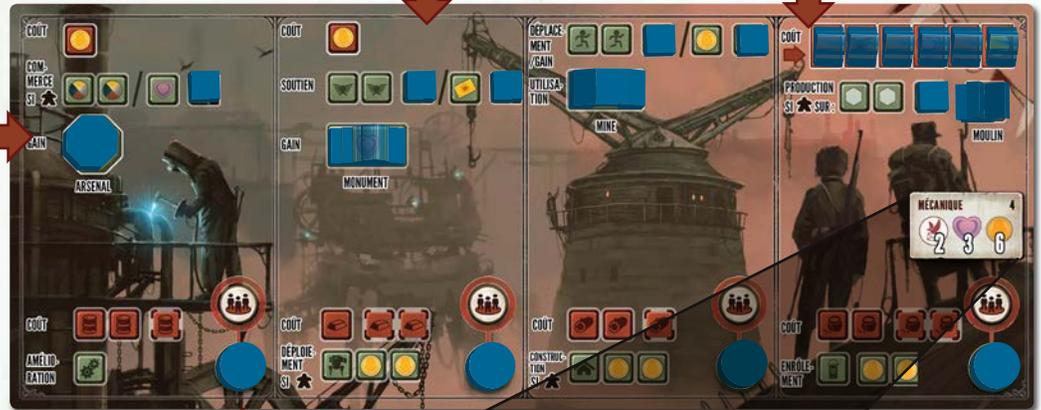
CUBES TECHNOLOGIE: Placez les 6 cubes Technologie sur les cases vertes comportant un carré noir dans leur coin inférieur droit.



EXEMPLE

OUVRIERS: Placez vos 6 ouvriers restants (figurines en bois) sur les rectangles au-dessus de l'action Production.

PIONS BÂTIMENT: Vos 4 pions Bâtiment (pions en bois : Arsenal, Monument, Mine et Moulin) sont placés sur les cases correspondantes. Chaque joueur possède les 4 mêmes bâtiments.



PION ACTION: Placez votre pion Action à proximité de votre Plateau Joueur.



PIONS RECRUE: Placez vos 4 pions Recrue (cylindres) sur les cases circulaires en bas de votre Plateau Joueur.



PREMIER JOUEUR:

Le joueur ayant le chiffre le plus faible dans le cadre de son Plateau Joueur commence la partie. Les tours s'enchaînent ensuite dans le sens horaire.

NOTE DE L'AUTEUR: Les Plateaux Joueur dont les chiffres sont plus élevés offrent des positions de départ sur les pistes légèrement plus favorables car ces joueurs sont susceptibles de jouer 1 tour de moins que le premier joueur.



PLATEAU FACTION

C'est sur votre Plateau Faction que vous conserverez vos mechs, étoiles et pièces. Chaque Plateau Faction comporte une capacité spéciale dans son coin supérieur droit.

ÉTOILES: Placez vos 6 pions Étoile en haut à gauche, à côté de l'emblème de faction.

Ne placez pas de pions sur les Bonus Recrue Immédiats (coin inférieur gauche). Vous gagnerez ces avantages lorsque vous enrôlerez des recrues lors de la partie.



MECHS: Placez vos 4 figurines Mech sur les 4 capacités Mech/Personnage.

CARTE DE DÉMARRAGE RAPIDE

Nous vous recommandons de ne pas expliquer chaque point de règle à des joueurs débutants. A la place, donnez à tous une carte de démarrage rapide. Cette carte référence sur une face les informations essentielles concernant les unités, et sur l'autre les concepts généraux du jeu ainsi que des suggestions sur quoi faire lors de leurs cinq premiers tours.

Votre première partie de Scythe ne consistera pas à élaborer un plan infaillible ou à assimiler chaque petit point de règle. Lancez-vous, prenez en main les différents mécanismes et voyez ce qui se passe. Ne vous référez à ce livret de règles qu'en cas de besoin.

CARTE TRAVERSÉE

Les cartes Traversée (une par joueur) servent d'aide-mémoire sur la façon dont chaque faction peut traverser ses territoires de départ si elle débloque la capacité spéciale des mechs Traversée. Chacune est légèrement différente des autres et est expliquée en pages 15 - 17.

COMMENT GAGNER: avoir le plus de pièces, dont celles obtenues en fin de partie grâce à la Piste de Popularité et au Bonus Bâtiment.

TERRITOIRES: vous contrôlez un territoire (hexagone) si vous avez au moins une unité ou un bâtiment dessus.

RESSOURCES: les ressources restent sur le plateau. Dépensez uniquement les ressources présentes des territoires que vous contrôlez.

À VOTRE TOUR: choisissez 1 des 4 sections de votre plateau joueur (différente du tour précédent). Effectuez dans l'ordre les deux actions, celle de la partie supérieure puis celle de la partie inférieure, une seule des deux ou aucune. Payez tout d'abord le coût total demandé de l'action (cadres rouges) puis obtenez son bénéfice (cadres verts).

SUGGESTIONS DE DÉBUT DE PARTIE

PREMIER TOUR: effectuez une des actions de la partie supérieure que personne n'a encore choisie.

DEUXIÈME TOUR: essayez d'effectuer les deux actions d'une section lors du même tour.

TROISIÈME TOUR: utilisez votre capacité spéciale de faction (si possible).

QUATRIÈME TOUR: regardez vos cartes objectif et choisissez en un à atteindre.

CINQUIÈME TOUR: choisissez 1 des 10 possibilités de placer une étoile et continuez dans cette voie.

Restez concentré sur 6 domaines particuliers afin de placer vos 6 étoiles avant tout le monde.

CAPACITÉS TRAVERSÉE DES FACTIONS ADVERSES

NORDIQUE

CRIMÉE

RUSVIET

POLONIA

SAXONIE

DÉROULEMENT DU JEU

Scythe utilise un système de sélection d'actions continu (pas de manche ou de phase).

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre eux place sa 6ème étoile sur le plateau, mettant ainsi immédiatement fin à la partie.

À votre tour, faites ce qui suit, dans l'ordre :

1. Placez votre pion Action sur une section de votre Plateau Joueur différente de celle sur laquelle il se trouvait jusqu'à présent. Vous ne pouvez pas le laisser sur la même section.
2. Effectuez l'action de la partie supérieure de cette section (facultatif).
3. Effectuez l'action de la partie inférieure de cette section (facultatif).

Ainsi, vous pouvez effectuer une seule action, les deux actions (en commençant toujours par celle du haut), ou aucune action (vous devez quand même déplacer votre pion Action). Vous pouvez utiliser les ressources gagnées grâce à l'action de la partie supérieure pour payer le coût de l'action de la partie inférieure. Vous pouvez également remplir un objectif à n'importe quel moment de votre tour (voir la section **Objectifs**, page 26).

Les coûts (cases rouges) et les bénéfices (cases vertes) des actions sont symbolisés sur votre Plateau Joueur par les cases vides avant que l'action ne soit effectuée. Lorsque vous effectuez une action, payez d'abord son coût, puis recevez son bénéfice (ou une partie seulement, pour les rares cas où votre stratégie dépend d'un bénéfice partiel).

À la fin de votre tour, (ou une fois prise votre décision concernant votre action de la partie inférieure), le joueur à votre gauche peut commencer son tour.



ACTION SOUTIEN
(Avec le bâtiment en dessous)

ACTION AMÉLIORATION
(Avec le bonus Recrue à droite)

ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE

ACTION SOUTIEN	ACTION PRODUCTION	ACTION DÉPLACEMENT	ACTION COMMERCE
<p>COÛT [Red icon]</p> <p>SOUTIEN [Green icons]</p> <p>GAIN [Green icon]</p> <p>MONUMENT</p>	<p>COÛT [Red icons]</p> <p>PRODUCTION [Green icons]</p> <p>SI SUR : [Green icon]</p> <p>MOULIN</p>	<p>DÉPLACEMENT / GAIN [Green icons]</p> <p>UTILISATION [Red icon]</p> <p>MINE</p>	<p>COÛT [Red icon]</p> <p>COMMERCE [Green icons]</p> <p>SI SUR : [Green icon]</p> <p>GAIN [Green icon]</p> <p>INDUSTRIE 1 [Red 2, Green 2, Green 4 icons]</p> <p>ARSENAL</p>
<p>COÛT [Red icons]</p> <p>AMÉLIORATION [Green icons]</p>	<p>COÛT [Red icons]</p> <p>DÉPLOIEMENT [Green icons]</p> <p>SI SUR : [Green icon]</p>	<p>COÛT [Red icons]</p> <p>CONSTRUCTION [Green icons]</p>	<p>COÛT [Red icons]</p> <p>ENRÔLEMENT [Green icon]</p>
ACTION AMÉLIORATION	ACTION DÉPLOIEMENT	ACTION CONSTRUCTION	ACTION ENRÔLEMENT

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE

ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE

Les actions de la partie supérieure apparaissent dans des ordres différents sur chaque Plateau Joueur, bien qu'elles soient toutes identiques. Les illustrations des plateaux ainsi que les coûts et bénéfices détaillés dans cette section sont basés sur la situation de départ de chaque Plateau Joueur.



DÉPLACEMENT

Effectuez une des actions suivantes (“/” signifie “ou”) :

DÉPLACEMENT: Déplacez jusqu'à 2 unités distinctes que vous contrôlez (personnage, ouvrier ou mech) d'un territoire vers un territoire adjacent. Vous ne pouvez pas déplacer la même unité plusieurs fois lors d'une même action (sauf bonus).

GAINS: Recevez 1\$.

Voici quelques points importants concernant les déplacements :

RESSOURCES ET UNITÉS: Les unités peuvent prendre et déposer autant de pions Ressource que voulu lors d'une action Déplacement.

MECHS: Les mechs peuvent transporter autant de pions Ressource et ouvriers que voulu (mais pas votre personnage). Avoir un mech qui transporte des ouvriers lors d'une action Déplacement ne compte pas comme un déplacement pour les ouvriers, juste pour le mech. Vous pouvez ainsi transporter des ouvriers dans un mech et ensuite, un de ces ouvriers peut effectuer son propre



déplacement. Vous pouvez également utiliser une partie de votre action Déplacement pour déplacer un ouvrier sur un territoire contenant un mech et ensuite déplacer le mech transportant cet ouvrier

RIVIÈRES ET LACS: Par défaut, les unités ne peuvent pas traverser les rivières ou se déplacer sur les lacs. Cette règle peut être enfreinte par certaines capacités spéciales des personnages/mechs (voir Capacités des **mechs** de Polonia et de ceux des Nordiques, pages 16 - 17).

RIVIÈRE: Une rivière est une étendue d'eau à la frontière entre deux territoires terrestres.

LAC: Un lac est une étendue d'eau remplissant tout l'hexagone d'un territoire. Il s'étend de l'hexagone vers toutes les berges des territoires adjacents. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si un joueur possède la capacité spéciale lui permettant de traverser les lacs, il peut se déplacer sur le lac à partir de n'importe quel territoire le bordant.

TUNNELS: Pour tout ce qui concerne les actions Déplacement de toutes les unités, tous les territoires comportant une icône tunnel (🚧) sont considérés comme étant adjacents les uns aux autres.

SE DÉPLACER SUR DES TERRITOIRES CONTRÔLÉS PAR UN ADVERSAIRE:

CONTRÔLÉS PAR DES OUVRIERS

» Si votre **personnage et/ou mech** pénètre sur un territoire contrôlé par un ou plusieurs ouvriers adverses (et aucune autre unité), leur déplacement s'achève et ils ne peuvent plus se déplacer à nouveau ce tour-ci (même si vous disposez de la capacité spéciale mech vous permettant de vous déplacer davantage). Chacun des travailleurs de l'adversaire présent sur ce territoire bat en retraite, **immédiatement**, sur sa base principale, laissant son place les éventuelles ressources. Vous perdez 1 point de Popularité pour chaque ouvrier que vous avez forcé à battre en retraite. Ils ne sont pas particulièrement heureux d'avoir été chassés de leurs terres (au cas où vous ne pourriez réduire davantage votre Popularité, les ouvriers sont quand même obligés de battre en retraite).

» Vos **ouvriers** ne peuvent pas se déplacer d'eux-mêmes sur des territoires contrôlés par des ouvriers adverses.

CONTRÔLÉS PAR DES BÂTIMENTS

» N'importe quelle unité peut pénétrer dans un territoire seulement contrôlé par un bâtiment. Le joueur contrôlant l'unité contrôle désormais le territoire.

CONTRÔLÉS PAR UN PERSONNAGE ET/OU DES MECHS

» Si votre **personnage et/ou mech** pénètre dans un territoire contrôlé par un personnage et/ou un mech adverse, le déplacement s'achève (même si vous disposez de la capacité spéciale mech vous permettant de vous déplacer davantage). L'adversaire contrôle encore temporairement le territoire. Une fois toutes vos actions Déplacement effectuées, si un ou plusieurs de vos mechs ou votre personnage partagent un territoire avec un personnage ou des mechs adverses, un combat a lieu. (voir la section **Combats**, pages 22 - 23).

» Vos **ouvriers** ne peuvent pas se déplacer d'eux-mêmes sur des territoires contrôlés par un personnage et/ou des mechs adverses.

BASE PRINCIPALE: Par défaut, vous ne pouvez pas utiliser l'action Déplacement pour déplacer des unités du plateau sur une base principale (même la vôtre).

RENCONTRES: Si vous déplacez votre **personnage** sur un territoire où se trouve un jeton Rencontre, son déplacement s'achève et il ne peut plus se déplacer à nouveau ce tour-ci. Après avoir résolu tous les combats du tour, si votre personnage se trouve toujours sur un tel territoire, défaussez le jeton et résolvez la rencontre (voir **Rencontres**, page 24).

LIMITATION: Il n'y a pas de limitation au nombre d'unités d'une même faction qui peuvent être présentes sur un même territoire.

ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE

suite



SOUTIEN

Payez le coût indiqué (1\$) et recevez l'un de ces deux bénéfices :

PUISSANCE: Augmentez de 2 points votre Puissance sur la piste du même nom. Vous dépenserez votre Puissance lors des combats.

CARTE(S) COMBAT: Piochez 1 carte Combat. Les cartes Combat sont utilisées pour augmenter la Puissance que vous dépensez lors des combats (vous pouvez jouer jusqu'à 1 carte Combat par personnage/mech impliqué dans le combat). Si la pioche de cartes Combat venait à être épuisée, mélangez la pile de défausse afin de créer une nouvelle pioche. Si à la fois la pioche et la pile de défausse sont épuisées, aucune carte ne peut être piochée.



COMMERCE

Payez le coût indiqué (1\$) et recevez l'un de ces deux bénéfices :

RESSOURCES: Recevez deux pions Ressource au choix (n'importe quelle combinaison de pétrole, métal, nourriture et/ou bois) et placez-les sur n'importe quel territoire que vous contrôlez avec au moins un ouvrier. De ce fait, vous ne pouvez pas choisir l'action commerce si tous vos ouvriers se trouvent sur votre base principale.

POPULARITÉ: Augmentez de 1 point votre Popularité sur sa piste. La Popularité est utilisée lors des rencontres et détermine votre multiplicateur de score en fin de partie.

CONSEIL STRATÉGIQUE: Bien que la production de ressources grâce aux ouvriers fasse l'affaire de la plupart des joueurs, le commerce offre des bénéfices qui ne doivent pas être sous-estimés. Par exemple, faire du commerce pour obtenir une ressource particulière est parfois plus intéressant que de déplacer un ouvrier sur un territoire dont elle peut être extraite. L'action que vous auriez dépensée en déplacement peut être utilisée de façon plus rentable. Le commerce permet également aux joueurs d'accéder à des ressources qui ne sont pas disponibles dans leur contrée d'origine.





PRODUCTION

Payez le coût indiqué (selon ce que contiennent les cases rouges visibles avant d'effectuer l'action Production), choisissez jusqu'à 2 territoires différents que vous contrôlez : tous les ouvriers sur ces territoires peuvent produire.

Sur les territoires qui produisent, chaque ouvrier peut produire 1 pion Ressource ou former 1 nouvel ouvrier. Le pion **Ressource** est placé sur le territoire où il a été produit. Si un ouvrier forme un nouvel **ouvrier**, (en produisant sur un village), après avoir payé le coût de Production, prenez l'ouvrier le plus à gauche sur l'action Production de votre Plateau Joueur et placez-le sur le village.

TYPE DE TERRAIN	CE QUI EST PRODUIT
MONTAGNE	MÉTAL
FERME	NOURRITURE
TOUNDRA	PÉTROLE
FORÊT	BOIS
VILLAGE	OUVRIER
LAC	
USINE	

EXEMPLE: Si vous choisissez de produire sur deux territoires (une ferme avec 1 ouvrier et une montagne avec 2 ouvriers), vous produirez 0 ou 1 pion nourriture sur la ferme et 0, 1 ou 2 pions métal sur la montagne.



PAIEMENT OBLIGATOIRE: Comme pour toutes les autres actions, vous devez pouvoir vous acquitter du coût total pour effectuer l'action Production. Si vous n'avez pas les fonds, la Popularité et/ou la Puissance nécessaires, vous devez choisir une autre action.

LIMITATION: N'importe quel nombre de ressources ou d'ouvriers peut se trouver sur un territoire. Il n'y a pas limite au nombre de ressources en jeu. Si besoin, placez les jetons Multiplicateur sur le plateau à proximité des ressources.

LES OUVRIERS SONT PERMANENTS: Une fois sur le plateau, un ouvrier ne peut plus retourner sur votre Plateau Joueur.

Il est possible, bien que très rare, que les joueurs se retrouvent dans une position où ils ne peuvent choisir aucune action (s'ils ont précédemment effectué un Déplacement et qu'ils n'ont plus de pièce, de Puissance ou de Popularité). Si cela arrive, ce joueur doit effectuer un "tour mort" en choisissant une autre action de son Plateau Joueur mais sans l'effectuer. Nous vous recommandons de dépenser vos pièces avec parcimonie en début de partie afin d'éviter ce type de désagrément.

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE

Les actions de la partie inférieure se trouvent dans le même ordre sur tous les Plateaux Joueur, mais les coûts et bénéfices varient. Les illustrations des plateaux ainsi que les coûts et bénéfices détaillés dans cette section sont basés sur la situation de départ de chaque Plateau Joueur.

ENCHAÎNEMENT DES TOURS: Généralement, lorsqu'un joueur commence à effectuer son action de la partie inférieure (qui est sans incidence sur les autres joueurs, mais prend quand même quelques secondes), le prochain joueur peut commencer son tour.

PIÈCES: La plupart des actions de la partie inférieure vous donnent au moins 1 pièce lorsque vous payez pour les effectuer. Nous vous recommandons de prendre les pièces avant d'effectuer la suite de l'action afin d'être sûr de ne pas avoir oublié de les prendre. Un joueur peut choisir de ne pas prendre ces pièces (notamment si les pièces interfèrent avec son objectif).

ÉPUISER DES ACTIONS: À la longue, vous pouvez avoir "épuisé" une action de la partie inférieure, comme par exemple l'action Amélioration si vous n'avez plus rien à améliorer. Malgré tout, vous pouvez continuer à payer son coût pour recevoir les pièces associées (ainsi que le bonus d'enrôlement, s'il s'applique).

RECRUES: À chaque action de la partie inférieure est associé un Bonus Recrue Permanent (cercle vert). S'il est révélé, il rétribue le joueur si lui ou un adversaire adjacent effectue cette action. Voir la section **Enrôlement** (page 20).

AMÉLIORATION

Cette action vous permet d'améliorer l'efficacité des infrastructures de votre empire. La ressource utilisée pour cela est le pétrole.

Pour réaliser une Amélioration, payez son coût, prenez un cube Technologie de n'importe quelle case verte sur votre Plateau Joueur et placez-le sur n'importe quelle case rouge libre dont le contour est entre crochets. Les cases rouges dont le contour est en trait plein ne sont pas améliorables.



EXEMPLE: Vous souhaitez pouvoir produire sur 3 territoires au lieu de 2 (ignorez le Moulin dans cet exemple), et diminuer le coût d'enrôlement des recrues de 1 nourriture. En choisissant l'action Amélioration, en plus de payer le coût en pétrole et de recevoir des pièces, prenez n'importe quel cube Technologie d'une case verte (dans le cas présent, le bénéfice de l'action Production) et déplacez-le sur n'importe quelle case rouge dont le contour est entre crochets (dans le cas présent, le coût de l'action Enrôlement).



DÉPLOIEMENT

Vous pouvez déployer des mechs (figurines) pour protéger vos ouvriers, étendre votre empire et développer les capacités de votre personnage et de tous vos mechs. La ressource utilisée pour cela est le métal.

Pour déployer un mech, payez le coût indiqué, choisissez **n'importe quel** mech de votre Plateau Faction et placez-le sur un territoire que vous contrôlez avec au moins un de vos ouvriers. Vous ne pouvez pas déployer des mechs sur les lacs (même si votre faction possède la capacité spéciale permettant aux mechs de se déplacer sur les lacs).

Dorénavant, votre personnage et tous vos mechs (mais pas vos ouvriers) gagnent la capacité spéciale de votre Plateau Faction qui était sous la figurine du mech déployé. Ces capacités varient d'une faction à l'autre.



SAXONIE



TRAVERSÉE: Votre personnage et vos mechs peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les forêts et les montagnes.

PASSAGES SOUTERRAINS: Pour tout ce qui touche aux actions Déplacement de votre personnage et de vos mechs, les montagnes que vous contrôlez et tous les tunnels (dont votre Mine si vous en possédez une) sont considérés comme adjacents les uns aux autres.

DÉSARMEMENT: Avant d'engager un combat sur un territoire possédant un tunnel, votre adversaire perd 2 points de Puissance. Cette perte de Puissance doit être représentée sur la Piste de Puissance. Vous pouvez le faire une fois par combat et non une fois par unité.

VITESSE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement. Si une de ces unités pénètre dans un territoire dans lequel se trouve un personnage, un mech ou un ouvrier adverse, son déplacement s'arrête immédiatement et elle ne pourra plus se déplacer ce tour-ci. Se déplacer d'un tunnel à un autre compte toujours comme 1 déplacement. Avec cette capacité, vous pouvez vous déplacer d'un territoire supplémentaire avant ou après être passé par un tunnel. Vos mechs peuvent prendre ou déposer des ressources et des ouvriers au milieu d'une action Déplacement lorsqu'ils utilisent cette capacité.

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE

suite

RUSVIET



TRAVERSÉE: Votre personnage et vos mechs peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les fermes et les villages.

CANTON: Pour tout ce qui touche aux actions Déplacement de votre personnage et de vos mechs, les villages que vous contrôlez et l'Usine sont considérés comme adjacents les uns aux autres. Par exemple, si votre mech se trouve sur un village, il peut se déplacer de ce village (a) dans n'importe quel village sous votre contrôle ou (b) dans l'Usine.

ARMÉE DU PEUPLE: Lors des combats où vous avez au moins 1 ouvrier, vous pouvez jouer une carte Combat supplémentaire. Un de vos mechs ou votre personnage doit quand même prendre part au combat. Par exemple, si vous avez 2 mechs et 3 ouvriers impliqués dans le combat, vous pouvez jouer jusqu'à 3 cartes Combat (1 pour chaque mech et 1 car vous avez au moins 1 ouvrier).

VITESSE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement. Voir page 15 pour plus de détails.

NORDIQUE



TRAVERSÉE: Votre personnage et vos mechs peuvent traverser les rivières pour se rendre dans les forêts et les montagnes.

NAVIGATION: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer sur et à partir des lacs. Ils peuvent également battre en retraite sur un lac adjacent (vous pouvez toujours faire battre en retraite ces unités sur votre base principale). Ceci vous permet de traiter les hexagones lac comme n'importe quel territoire pour tout ce qui concerne les déplacements. Si un mech transporte des ouvriers sur un lac (lors d'une action Déplacement ou lors d'une retraite) ou si un personnage ou un mech 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 mech. Les lacs sont des

territoires. Ainsi, si deux factions possèdent une capacité leur permettant de se déplacer sur les lacs, des combats peuvent avoir lieu sur les lacs. Vous ne pouvez pas construire de bâtiment ou déployer un mech sur un lac.

ARTILLERIE: Avant d'engager un combat, vous pouvez perdre 1 point de Puissance pour forcer votre adversaire à en perdre 2. Ces pertes de Puissance sont représentées sur la Piste de Puissance. Vous pouvez le faire une fois par combat et non une fois par unité.

VITESSE: Votre personnage et vos mechs peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement. Voir page 15 pour plus de détails.