

SCYTHE

Stonemaier Games

SCYTHE

1-5 JOUEURS • 115 MINUTES

UN JEU DE JAMEY STEGMAIER

ILLUSTRATIONS ET UNIVERS ORIGINAL DE JAKUB ROZALSKI

- **Durée** : 1h30
- **But du jeu** : Posséder le plus d'argent 🟡 à la fin de la partie. (Les pions étoile ★, les paires de ressources 🟡🟢 et territoires contrôlés 🟠 viendront augmenter votre pécule final en étant multipliés par votre niveau de popularité ❤️ selon que vous soyez dans le *1er Tiers*, le *2e Tiers* ou le *3e Tiers* du *tableau de Popularité*. Voici à quoi ressemble le tableau de popularité :



Admettons que vous ayez 7
cœurs (popularité) en fin de partie → Vous êtes dans le 2e Tiers

du Tableau → Chacune de vos étoiles rapporte x4 pièces. Chaque case occupée par l'une de vos figurines x3 pièces. Chaque paire de ressource que vous possédez x2 pièces.

- **En cas d'égalité** : Le joueur ayant le plus de pièces gagne
- **Fin du jeu** : Un joueur pose sa 6e étoile sur la piste des triomphes (la partie stoppe IMMEDIATEMENT). Tout le monde fait alors les comptes en fonction du tableau de popularité ci-dessus. Voici les objectifs dans l'ordre des symboles :
 - Achever vos (6) **améliorations**.
 - Déployer vos (4) **Mechas**.
 - Construire vos (4) **bâtiments**.
 - Enrôler vos (4) **recrues**.
 - Placer vos (8) Meeples (**ouvriers**) sur le plateau.
 - Accomplir une carte **objectif** (et la révéler).
 - Remporter un **combat** (jusqu'à deux fois maximum)
 - Avoir 18 points de **popularité**.
 - Avoir 16 points de **puissance**.



Définitions du mot Scythe

Extrait de la revue Plato no 96 mai 2017

Au coeur du Gameplay



Magnifiques illustrations de **Jakub Rozalski**. Notez la récurrence de la faux (« scythe » en anglais). Récurrence également des mechas, ces monstres de métal et d'airain, implacables et sereins.

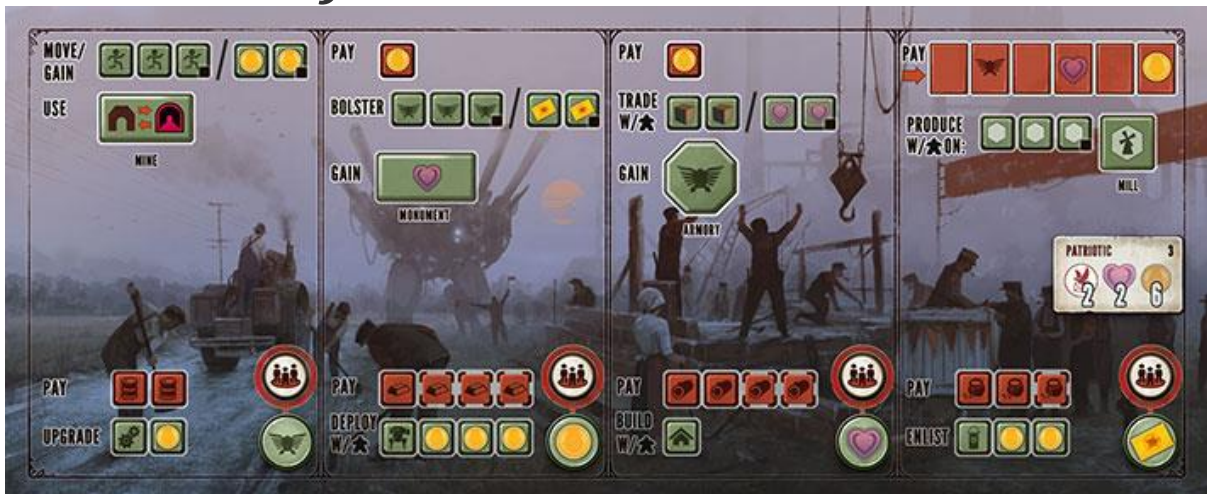
SOMMAIRE

Le Plateau Joueur

- A) Les 8 zones (actions) du Plateau Joueur
- B) Mise en place & description du Plateau Joueur
- C) Plateau faction
- D) Déroulement du jeu : Les actions du Plateau Joueur
 - D1-Ordre des actions
 - D2-Actions de la **partie supérieure** du Plateau Joueur
 - Déplacement

- Soutien
 - Commerce
 - Production
 - D3-Actions de la **partie inférieure** du *Plateau Joueur*
 - Amélioration
 - Déploiement
 - Construction
 - Enrôlement
 - E) **Plateau Joueur + Plateau Faction : Combinaisons bannies**
 - F) Boîte de jeu, ressources réalistes/pièces en métal, case de rangement, extension de plateau, etc.
-

Le Plateau Joueur







Le fameux *Plateau Joueur* qui sera distribué à chaque joueur. Ces plateaux varient en illustration et actions (position et icônes). Observez bien cette photo, en effet, afin de ne pas alourdir la page, les qualités des autres photos (couleur et définition) ne seront pas aussi bonnes

A) Les 8 zones du Plateau Joueur (8 actions)

- Dans Scythe, chaque joueur possède un *Plateau Joueur*.
- **5 plateaux différents**
- Le *Plateau Joueur* est découpé en **4 colonnes** (qui correspondent à des actions [des paires d'actions pour être exact]).
- En effet, Chaque colonne est partagée en deux parties :

1. Une partie du haut appelée **partie supérieure**.
2. Et une partie du bas appelée **partie inférieure**. Chacune de ces parties comporte une action que le joueur peut jouer pendant son tour. Il y en a donc 8 (deux actions par colonne).



- Les **cases rouges** correspondent au **coût** de l'action.
- Les **cases vertes** correspondent au **bénéfice** de l'action. (Attention : Les photos du site ont été compressées et ont perdu leurs couleurs d'origine. Les cases vertes sont devenues grises !)
- Exemple : Vous souhaitez faire l'*action soutien* (1ère colonne, partie supérieure) : Payez 1\$ () et recevez au choix l'un des deux bénéfices :
 - **Puissance**  (...)
 - **Carte combat**  (...)
 - **Bonus du Monument construit**  (...)

B) Mise en place & description du plateau joueur

Le *Plateau Joueur* est en carton épais et plusieurs cases comportent des **encastrement**s. Vous devrez en début de partie encastrer différents pions sur votre plateau.



Scythe, un jeu compliqué ? Le nouveau puzzle d'encastrement pour les Petites Sections de maternelle !

Admettons que nous soyons le **joueur bleu**. Voici les pions bleus en bois que ce dernier doit poser sur son *Plateau Joueur* :

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.

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.

C) Plateau faction

A titre d'information, voici l'installation du *Plateau Faction*. Chaque joueur possède ainsi deux plateaux : un *Plateau Joueur* et un *Plateau Faction*. Pour faire simple, le plateau faction récapitule les pouvoirs de la faction qui vous sont attribués et vous permet de stocker quelques éléments avant qu'ils n'arrivent en jeu (votre argent, vos mechas, et étoiles). C'est également sur le plateau Faction que vous poserez les recrues (les jetons cylindriques) enrôlées.

PLATEAU FACTION

C'est sur votre Plateau Faction que vous conserverez vos mechas, 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.




MECHAS : Placez vos 4 figurines Mecha sur les 4 capacités Mecha/Personnage.

D) Déroulement du jeu : Les actions

D1-Ordre des actions

- Au plus simple ! Il se s'agit que d'une **succession de sélections d'actions**. Pas de phases, pas de manches !
- Un peu comme dans une partie d'échecs, les joueurs jouent des actions chacun leur tour jusqu'à ce que la 6e étoile d'un joueur soit posée sur le plateau et mette fin à la partie.

Choix des actions : Pendant son tour, un joueur peut choisir une ou deux actions et doit respecter 2 **contraintes** (changer de colonne et commencer par l'action du haut) :

1. **CHANGER DE COLONNE :** Déplacez votre **Pion action**  sur une **nouvelle colonne** (ainsi, vous ne répétez jamais deux tours de suite la même action).
2. **ORDRE :** Lorsque vous avez déplacé votre Pion action, vous devez toujours :
 1. commencer par exécuter l'action de la **partie supérieure en 1er** (l'une des 4 actions du HAUT de votre plateau).
 2. Ensuite, il vous est possible de faire l'action (de la colonne choisie) de la **partie inférieure en 2e**. (mais jamais dans l'ordre inverse). Ainsi, si vous faites en 1ère action, la partie inférieure, vous ne pourrez pas faire en 2e action la partie supérieure, votre tour prend fin et vous n'aurez joué qu'une action (ce qui est possible).



DÉPLACEMENT :


- **Résumé** : Se déplacer ou gagner 1\$.
- **Coût** : Gratuit
- **Utilisation** : Effectuez UNE des actions suivantes (A ou B) :
 - **A/ Déplacement** : Déplacez jusqu'à 2 unités distinctes que vous contrôlez (personnage, ouvrier ou mecha) d'UN territoire adjacent. Déplacez la première unité puis la seconde.
 - **B/ Gains** : Recevez 1\$.

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.
 - **MECHAS** : Les mechas peuvent transporter autant de pions Ressource et d'ouvriers que voulu (mais pas votre personnage).
 - Avoir un mecha qui transporte des ouvriers lors d'une action Déplacement ne compte pas comme un déplacement pour les ouvriers, juste pour le mecha.
 - Vous pouvez ainsi transporter des ouvriers dans un mecha 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 mecha et ensuite déplacer le mecha en transportant cet ouvrier.
-




SOUTIEN :

- **Résumé** : Utile pour les combats ! Mais également pour produire (et également espérer décrocher l'étoile de soutien)
 - **Coût** : Payez le coût indiqué  (1\$) et recevez l'UN de ces deux bénéfices (A ou B) :
 - **A/ PUISSANCE** : Augmentez de 2 points votre Puissance sur la piste du même nom. Vous dépenserez votre Puissance lors des combats.
 - **B/ 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/mecha 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 :



- **Résumé** : Des ressources ou de la Popularité !
 - **Coût** : Payez le coût indiqué  (1\$) et recevez l'UN de ces deux bénéfices (A ou B) :
 - **A/ RESSOURCES** : Recevez deux pions Ressource au choix (n'importe quelle combinaison de pétrole, métal, nourriture et/ou bois) et placez-les sur un ou deux territoires que vous contrôlez avec au moins un ouvrier. De ce fait, vous ne pouvez pas choisir l'action commerce pour obtenir des Ressources si tous vos ouvriers se trouvent sur votre base de départ.
 - **B/ 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.
-



PRODUCTION :

- **Résumé :** Vos ouvriers peuvent fournir des ressources ou fornicuer s'ils sont dans des villages, pour créer d'autres ouvriers.
- **Coût :** Sous chaque pion ouvrier se trouve une case rouge. Selon ce que contiennent les cases rouges VISIBLES, vous devrez payer. Si la case rouge ne contient aucune icône, vous ne payez rien. Si elle en contient, vous payez (s'il y a un ouvrier par dessus, la case est masquée et vous ne payez rien)
- **Utilisation :**
 1. Payez le coût indiqué.
 2. Choisissez jusqu'à **2** territoires différents que vous contrôlez : tous les ouvriers sur ces territoires peuvent produire.
 3. 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.
 - **Le pion Ouvrier :** est placé sur le territoire (village) où il a été produit. Pour faire cette action : Récupérez, sur votre *Plateau Joueur*, l'ouvrier le plus à gauche (sur l'action Production) et placez-

le sur le

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

village.

- **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*.

D3-Actions de la partie inférieure

- **Les actions de la partie supérieures** utilisent des dollars ou sont gratuites.
- **Les actions de la partie inférieure** quant à elles, utilisent des ressources : pétrole, métal, bois ou nourriture. Voici les 4 actions du bas du *Plateau Joueur* :




AMÉLIORATION :

- **Ressource utilisée :** Pétrole 🛢️
- **Résumé :** Améliore l'efficacité des infrastructures de votre Empire.
- **Utilisation :** Pour réaliser une amélioration :
 1. Payez le coût en pétrole
 2. Prenez un cube de n'importe quelle case verte de votre *Plateau Joueur*. (Attention : Les photos du site ont été compressées et ont perdu leurs couleurs d'origine. Les cases vertes sont devenues grises !)
 3. Placez ce cube sur n'importe quelle case rouge dont le contour est entre crochets 🏗️



DÉPLOIEMENT :


- **Ressource utilisée :** Métal 🏗️

- **Résumé** : Vous pouvez déployer des Méchas (figurines robot) pour protéger vos ouvriers, étendre votre empire et développer les capacités de votre personnage et de tous vos méchas.
- **Utilisation** : Pour déployer un mécha :
 1. Payez le coût en métal
 2. Choisissez n'importe quel mécha de votre plateau faction
 3. Placez ce mécha sur un territoire que vous contrôlez avec au moins un de vos ouvriers 
(Impossible de déployer un mécha sur un lac même si votre faction possède la capacité spéciale de se déplacer sur les lacs)
 4. Dorénavant, votre personnage et tous vos mechas (mais pas vos ouvriers) gagnent la **capacité spéciale** de votre *Plateau Faction* qui était sous la figurine du mécha déployée. Ces capacités varient d'une faction à l'autre.

Exemple :



CONSTRUCTION :

- **Ressource utilisée** : Bois 
- **Résumé** : Vous pouvez construire des bâtiments (pion bâtiment) afin d'améliorer vos actions, contrôler vos territoires et recevoir des bonus de fin de partie.
- **Utilisation** : Pour construire un bâtiment :



1. payez le coût en bois.

2. Prenez n'importe quel bâtiment de votre *Plateau Joueur*.
3. Placez ce bâtiment sur un territoire que vous contrôlez avec au moins 1 ouvrier 🧑‍🔧.



- **Règles relatives aux bâtiments :**

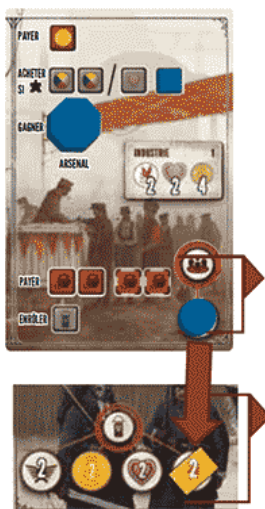
- **Limite** : 1 bâtiment par territoire
- **Contrôle** : Vos adversaires ne peuvent utiliser les capacités spéciales de vos bâtiments. Vous bénéficiez toujours des capacités spéciales de vos bâtiments, même si vous ne contrôlez plus le territoire sur lequel ils sont construits (excepté pour le Moulin : impossible de produire sur son territoire si vous ne le contrôlez pas)
- **Contrôle du territoire** : Un territoire sur lequel est construit l'un de vos bâtiments est sous votre contrôle, même si vous n'y avez plus d'unités. Néanmoins, si une unité adverse se rend sur ce territoire, vous en perdez le contrôle au profit de votre adversaire.
- **Permanence** : Les bâtiments ne peuvent pas être détruits ou déplacés.
- **Usine** : Vous pouvez construire sur le territoire de l'Usine.
- **Zones inconstructibles** :
 - Votre *base de départ* n'est pas un territoire. Vous ne pouvez donc pas construire dessus.
 - Vous ne pouvez pas non plus construire sur les lacs.
- **Bonus permanents** : Les bénéfices révélés en retirant les bâtiments de votre *Plateau Joueur* sont des bénéfices supplémentaires dont vous profitez lorsque, lors de vos prochains tours, vous effectuez l'action de la partie supérieure directement au-dessus de lui.

Voici les Bonus respectifs des 4 bâtiments (goodies des bâtiments réalistes) :

-  **MONUMENT** : Lorsque vous effectuez l'action Soutien, gagnez également 1 point de Popularité.
-  **MOULIN** : Lorsque vous effectuez l'action Production, le territoire avec le Moulin compte

comme un territoire supplémentaire (bonus) pour la production. Le Moulin produit 1 Ressource ou 1 Ouvrier, en fonction du territoire (comme si c'était un ouvrier). S'il y a des ouvriers sur le territoire du Moulin, ils peuvent également produire.

-  **MINE** : La Mine fonctionne comme un tunnel que vous seul pouvez utiliser. Vous pouvez déplacer des unités depuis et vers votre mine comme s'il s'agissait d'un tunnel (même si un adversaire contrôle le territoire sur lequel se trouve la Mine). Contrairement à celles des autres bâtiments, il s'agit d'une capacité permanente associée au déplacement de toutes les unités.
-  **ARSENAL** : Lorsque vous effectuez l'action Commerce, gagnez également 1 point de Puissance.
- **Bonus de fin de partie** : En fin de partie, les joueurs gagneront des pièces pour avoir rempli les objectifs figurant sur la tuile bonus Bâtiment sélectionnée aléatoirement lors de la mise en place du jeu. Vous remportez ce bonus même si vous ne contrôlez pas les territoires sur lesquels se trouvent vos bâtiments. Ce bonus récompense ceux qui auront su étendre leur empire en valorisant leurs propriétés.



ENRÔLEMENT :

- Ressource utilisée : Nourriture 

- **Résumé** : Vous pouvez enrôler de nouvelles recrues (pions cylindriques) pour rejoindre vos forces.
 - **Utilisation** : Pour enrôler une recrue :
 1. Payez le coût en nourriture.
 2. Prenez n'importe quel pion recrue (cylindrique) de votre *Plateau Joueur*.
 3. Placez ce pion sur n'importe quelle case Bonus Recrue Immédiat de votre Plateau Faction.
 4. Recevez immédiatement un bonus associé. Le pion reste de façon permanente et ne peut être déplacé.
 - Les **4 Bonus immédiats** sont :
 - Gagnez 2 pts de Puissance
 - Gagnez 2 pièces
 - Gagnez 2 pts de Popularité
 - Piochez 2 cartes Combat
 - **Bonus permanent** : En + des Bonus immédiats, chaque recrue vous offre un BP lié à l'action d'où son pion a été pris (le bonus dans le cercle).
 Pour le reste de la partie, si vous ou l'un de vos deux voisins (ces joueurs sont représentés dans le cercle rouge) utilise l'action de la partie inférieure du *Plateau Joueur* d'où provient la recrue, vous pouvez profiter du bonus indiqué. Les actions de la partie supérieure ou une action similaire effectuée grâce à une carte Usine ne comptent pas.
 - **Ordre des joueurs** : Si plus d'un joueur devait recevoir un Bonus Recrue Permanent, commencez par le joueur actif, suivi du joueur à sa gauche puis celui à sa droite. Si un de ces joueurs place sa 6ème étoile, la partie prend fin immédiatement (voir Fin de partie et décompte des points).
 - **Annonce** : Vous devez annoncer lorsque vous effectuez une action de la partie inférieure afin que les joueurs voisins puissent vérifier leurs Bonus Recrue Permanents.
 - **Règle pour 2 joueurs** : Lors d'une partie à 2 joueurs, si votre adversaire effectue une action qui vous donnerait un Bonus Recrue Permanent, vous ne le recevez qu'une seule fois.
-

E) Combinaisons bannies



Dans la FAQ officielle de Stonemaiergames ainsi que dans un post sur BoardGameGeek, Jamey Stegmaier, le créateur de Scythe annonce **2 combinaisons bannies**.

Voici ma traduction de l'anglais au français :

« Avec certaines combinaisons de plateaux Joueur et Faction, un joueur expert peut mettre un terme à une partie de Scythe en **14 tours**.

C'est à dire, bien plus rapidement qu'une partie classique de **18-22 tours**.

Ainsi, afin de donner une chance égale à tous les joueurs, les deux combinaisons suivantes sont bannies :

- **Rusviet – Industrie**
- **Crimée – Patriotisme**

Si vous tombez sur l'une de ces combinaisons, reposez votre *Plateau Joueur* et repiochez-en un.

Les Joueurs débutants peuvent ignorer ces restrictions pour leur première partie.