

# SCYTHE - Aide de jeu - DCDP

## Base Conquistadors du Lointain Stratèges des Cieux Le Réveil de Fenris

Préparation :	
Déployer le plateau au centre de la table.	
Placer 1 jeton Rencontre sur chaque case portant l'icône Rencontre.	
Placer les Ressources en réserve générale.	
Mélanger les cartes Combat face cachée et former une pioche sur le plateau.	Si la pioche vient à être vide, remélanger la défausse. Si ni pioche, ni défausse, plus de cartes.
Mélanger les cartes Usine face cachée, piocher autant de cartes que de joueurs +1, former une pioche sur le plateau et ranger le reste.	
Mélanger les cartes Objectif face cachée et former une pioche sur le plateau.	
Mélanger les cartes Rencontre face cachée et former une pioche sur le plateau.	
Prendre au hasard une tuile bonus Bâtiment et la placer face visible en bas de la Piste de Popularité.	
Mélanger et distribuer un plateau Faction à chaque joueur. Éviter Albion ou Togawa avec un nouveau joueur.	
Mélanger et distribuer un plateau Joueur à chaque joueur. Sauf premières parties, interdire les combinaisons suivantes : Russviet/Industriel ; Crimée/Patriotisme.	
Chaque joueur :	Prend son matériel et se place au plus près de sa base de départ.
	Place ses pions Popularité et Puissance sur les niveaux indiqués sur ses plateaux Faction et Joueur.
	Pioche autant de cartes Combat et Objectif qu'indiqués sur ses plateaux Faction et Joueur.
	Prend autant de pièces qu'indiqué sur son plateau Joueur.
	Place son pion Personnage sur sa Base de départ, et 1 pion Ouvrier sur chaque Territoire adjacent à sa Base de départ par la terre.
	1 cube Technologie sur chaque case verte comportant un carré noir (coin inférieur droit).
	Place sur son plateau Joueur : 6 pions Ouvrier au-dessus de l'action Production.
	Les 4 pions Bâtiment sur les cases correspondantes.
	les 4 pions Recrue sur les cases circulaires.
	Place sur son plateau Faction : Les 6 pions Étoile près de l'emblème de faction.
Les 4 figurines Mecha sur les capacités Mecha/Personnage.	
Place sa figurine Aéronef sur sa Base de départ.	
<b>Crimée</b> : Voyageur => Déplacez-vous vers une Ferme inoccupée.	
Si 6/7 joueurs, les factions Crimée et Polonia doivent placer des jetons pour modifier des capacités Mécha.	<b>Polonia</b> : Errance => Choisissez jusqu'à deux options par carte Rencontre. À la fin de la partie, gagnez 3 \$ par territoire avec le symbole Rencontre que vous contrôlez.
Mélanger séparément les paquets Aéronef "Aggressif" et "Passif", puis révéler une tuile de chaque paquet.	<b>Mode Expert</b> : distribuer à chaque joueur une tuile Aggressif et une tuile Passif (déconseillé au-delà de 4 joueurs).
Si Fin de partie alternative, mélanger les tuiles Résolution face cachée, en piocher une au hasard, la révéler près de la Piste des Triomphes et lire à tous les joueurs.	
Définir le 1er Joueur selon le chiffre le plus faible dans les cadres des plateaux Joueur.	

Fin de partie :	
La fin de partie se déclenche immédiatement dès qu'un joueur obtient sa 6e Étoile sur la Piste des Triomphes ou selon la tuile Résolution.	
Le joueur actif termine l'action en cours (supérieure ou inférieure).	Tout Combat non résolu est annulé et le joueur actif rapatrie ses Unités sur l'hexagone de départ.
Vérifier l'ordre de placement d'une 6e Étoile si plusieurs joueurs concernés.	Le joueur actif, puis son voisin de gauche, puis le voisin de droite, puis tout autre joueur.
Pions Étoile placés.	
Chaque joueur calcule sa fortune personnelle en prenant les pièces correspondant à son niveau de Popularité pour les éléments suivants (voir tableau sur le plateau) :	Territoires contrôlés (sauf Base de départ). <b>L'Usine</b> vaut 3 Territoires pour le joueur qui la contrôle.
	Lots de 2 Ressources contrôlées (Territoires contrôlés ou sur l'Aéronef).
	Bonus Bâtiment (même si pas le contrôle des Territoires où se trouvent ces Bâtiments).
Pièces en sa possession.	
La gagnant est le joueur le plus riche.	Si égalité, celui avec le plus d'Unités (Ouvriers, Méchas et Bâtiments) / Puissance / Popularité / Ressources contrôlées / Territoires contrôlés / Étoiles placées.

## Règles spéciales :

	Un Territoire est contrôlé par une Unité (Personnage, Mécha, Ouvrier), ou par un Bâtiment si aucune Unité adverse n'est présente.		
<b>CONTRÔLE D'UN TERRITOIRE :</b>	Un Aéronef ne contrôle pas le Territoire qu'il survole, ni les Ressources qui s'y trouvent.		
	Pour faction Albion, en fin de partie, un jeton Drapeau compte pour 1 Territoire supplémentaire occupé si présence d'un Personnage, Mécha ou Ouvrier (sauf si adjacent à Base de départ).		
	Pour faction Togawa, en fin de partie, un Territoire est également contrôlé si un jeton Piège armé est encore présent, sans Bâtiment adverse.		
	Si plusieurs Unités de factions différentes sur un même Territoire, un Combat à lieu après tous les déplacements du joueur actif.		
	Si plusieurs Combats ont lieu, je joueur actif choisit l'ordre de résolutions.		
	Si Capacité de Méchas influençant le Combat, le joueur actif en premier.		
	Si égalité, le joueur actif l'emporte.		
	Chaque joueur sélectionne la Puissance dépensée sur la Roue Ne peut dépasser le niveau de Puissance du joueur ou 7.		
	Chaque joueur peut secrètement glisser 1 carte Combat sous sa Roue de Puissance, par Unité présente.		
<b>Phase de Combat :</b>	Les joueurs révèlent simultanément leurs Roues de Puissance et les cartes Combat jouées.		
	Le joueur ayant le plus haut score gagne. Si égalité, le joueur actif l'emporte.		
	Chaque joueur paie la Puissance indiquée par la Roue de Puissance (sans la carte).		
	Chaque joueur défausse les cartes Combat jouées.		
<b>COMBAT :</b>	Prend le contrôle du Territoire et des ressources qui s'y trouvent.		
	Max 2 sauf Saxons.		
	Place 1 pion Étoile sur l'emplacement	Si 6e Étoile, fin de partie immédiate, les autres combats combat libre de la Piste des Triomphes. sont annulés et les unités concernées sont rapatriées sur le territoire précédent.	
	Si attaquant (joueur actif), -1 point de Popularité par Ouvrier adverse forcé à la retraite (notamment ceux embarqués dans Méchas si combat sur Lac).		
	Si jeton Rencontre et arrivé d'un Personnage, résoudre la Rencontre.		
	Fait retraiter toutes ses Unités (Méchas, Personnage, Ouvriers) sur sa Base de départ.		
<b>Le vainqueur :</b>	Abandonne toutes Ressources transportées.		
	Si au moins 1 point de Puissance jouée (Roue de Puissance ou carte Combat), possibilité de piocher 1 carte Combat.		
	Uniquement après déplacement d'un Personnage, après résolution de l'action Déplacement et des Combats éventuels.		
	Défausser le jeton Rencontre et piocher une carte Rencontre.		
	Montrer la carte et lire à voix haute le texte d'ambiance.		
<b>RENCONTRE :</b>	Lire les options et en choisir une (uniquement si paiement possible).		
	Bénéficiaire de tout ou d'une partie des gains au choix du joueur.	Si gain matériel, les placer sur le même Territoire que le Personnage.	
	Si identique à une action du plateau Joueur, pas de coût, gain ou bonus supplémentaire que ceux inscrits sur la carte Rencontre.		
	La carte Usine est considérée comme une 5e case Action.		
<b>USINE :</b>	Une seule carte par partie et sélection définitive.		
	Si similaire à une action du plateau Joueur, pas de Bonus, gain ou effet supplémentaire.		
	<b>Déplacement : 2x la même Unité.</b>		
	Tout pion Étoile posé est valable définitivement, même si la condition est perdue.		
	1 seul pion Étoile par case, sauf contre-indication.		
<b>PISTE DES TRIOMPHES :</b>	Achever ses 6 Améliorations.	Révéler une carte Objectif accomplie.	
	Chaque joueur peut gagner une Étoile si :	Déployer ses 4 Méchas.	Rempoter un Combat (jusqu'à 2 fois max).
		Construire ses 4 Bâtiments	Avoir 18 points de Popularité.
		Enrôler ses 4 Recrues.	Avoir 16 points de Puissance.
		Placer ses 8 Ouvriers sur le plateau.	
<b>VARIANTES :</b>	<b>RUSVIET :</b> Pas de répétition d'action sur une carte usine; ne pas couplée avec le plateau Joueur "Industrie".		
	<b>ORDRE DES PLATEAUX JOUEURS :</b> Répartir les plateaux Joueur dans l'ordre des plateaux, en commençant par le 1er joueur.		

<b>Tour de jeu :</b>	
	Déplacer son pion Action sur une section du plateau Joueur différente du tour précédent.
<b>Valider un Objectif (facultatif).</b>	Avant ou après la résolution d'une action de la partie supérieure ou inférieure.
	Révéler la carte Objectif si celui est rempli.
	Placer un pion Étoile sur l'emplacement Objectif de la Piste des Triomphe.
	Défausser les deux cartes objectif sous le paquet correspondant.
	Gains : Recevoir 1\$.
	Déplacer jusqu'à 2 Unités, l'une après l'autre.
	Pas de limitation en nombre d'Unités de même faction sur un hexagone.
	Les Unités (sauf Aéronef) peuvent déplacer autant de pions Ressource que souhaité.
	Un Aéronef "Aggressif" peut déplacer jusqu'à 3 Ressources ou 2 Ouvriers (à poser sur la figurine).
<b>Ressources et unités :</b>	Ressources considérées sous contrôle du joueur.
	Ouvriers sans ressources et deviennent inactifs (joueur et adversaires).
	Peuvent transporter autant de pions Ressource et Ouvrier que souhaité.
<b>Méchas :</b>	Ne compte pas comme déplacement pour les pions Ouvrier.
	<b>Personnage :</b> ne peut pas transporter d'Ouvriers.
	Le déplacement est stoppé immédiatement.
<b>Piège armé :</b>	Retourner immédiatement le jeton sur sa face Désarmé et subir l'effet.
	Selon le coin supérieur gauche du mode Passif.
<b>Aéronef :</b>	Peut survoler des Territoires adverses.
	Ne déclenche pas les Pièges.
	Plusieurs Aéronefs peuvent être sur le même Territoire.
<b>Rivières et Lacs :</b>	Ne peuvent être traversés, sauf Aéronef.
<b>Tunnels :</b>	un hexagone ayant un icône Tunnel est adjacent à tout autre hexagone ayant un icône Tunnel (sauf Aéronef).
	Un Ouvrier ne peut pas se déplacer seul sur une telle case.
	Un Personnage ou un Mécha
<b>Si Ouvrier adverse :</b>	stoppe son déplacement et fait battre en retraite les Ouvriers sur leur Base de départ ; perdre 1 Popularité par Ouvrier retraité.
<b>Territoires contrôlés par un adversaire (sauf Aéronefs) :</b>	<b>Si Bâtiment adverse seul :</b> n'importe quelle Unité prend le contrôle du territoire.
	Un Ouvrier ne peut pas se déplacer seul sur une telle case.
	Un Personnage ou un Mécha stoppe son déplacement et déclencher un Combat après tous les déplacements.
<b>Si Personnage et/ou Méchas adverses :</b>	
<b>Bases de départ :</b>	pas de déplacement possible sur une Base de départ, même la sienne.
<b>Rencontres :</b>	Si un Personnage se déplace sur un hexagone avec un pion Rencontre, stopper le déplacement et, après résolution d'un potentiel Combat, défausser le pion Rencontre et résoudre la Rencontre.
<b>Bonus Mine :</b>	La Mine est considérée comme un Tunnel uniquement utilisable par son propriétaire.

Effectuer l'action de la partie supérieure une seule fois (facultatif) (début...)

**DÉPLACEMENT :**

**Déplacement :**

Effectuer l'action de la partie supérieure une seule fois (facultatif) (...fin)	<b>SOUTIEN :</b>	Payer le coût indiqué et recevoir	<b>Puissance :</b> Augmenter de 2 points son niveau Puissance.	
		soit :	<b>Cartes Combat :</b> Piocher 1 carte Combat si disponible.	
			<b>Bonus Monument :</b> Gagner 1 point Popularité.	
	<b>COMMERCE :</b>	Payer le coût indiqué et recevoir	<b>Ressources :</b> Recevoir 2 pions Ressource au choix (identiques ou différents) et les placer sur un ou deux Territoires contrôlés par le joueur avec au moins un Ouvrier.	
		soit :	<b>Popularité :</b> Augmenter de 1 point son niveau Popularité.	
			<b>Bonus Arsenal :</b> Gagner 1 point Puissance.	
	<b>PRODUCTION :</b>		Payer le coût indiqué par les cases rouges visibles.	
			Choisir jusqu'à 2 Territoires contrôlés par le joueur avec des Ouvriers.	
		Chaque Ouvrier peut produire 1 pion Ressource ou former 1 nouvel Ouvrier.	<b>Pion Ressource</b> (Montagne/Ferme/Toundra/Forêt): le placer sur le Territoire où il a été produit.	
		<b>Nouvel Ouvrier</b> (uniquement Village) : Prendre l'Ouvrier le plus à gauche sur son plateau Joueur et le placer dans le Village.		
		<b>Bonus Moulin :</b> Compte comme un Territoire Supplémentaire qui produit sur son hexagone, en plus des Ouvriers présents sur ce Territoire.		
Annoncer l'action de la partie inférieure et l'effectuer une seule fois (facultatif)	<b>AMÉLIORATION :</b>	Payer son coût en Pétrole.		
		Choisir un cube sur n'importe quel case verte et le déplacer sur n'importe quelle case rouge entre crochets.		
	<b>DÉPLOIEMENT :</b>		Recevoir les pièces indiquées.	
			Payer le coût indiqué en Métal.	
		Prendre n'importe quel Mécha de son plateau Faction et le placer sur un Territoire (sauf Lac) contrôlé par le joueur.		
	<b>CONSTRUCTION :</b>		Gain immédiat de la capacité découverte pour le Personnage et les Méchas.	
			Payer le coût indiqué en Bois.	
		Prendre n'importe quel Bâtiment de son plateau Joueur et le placer sur un Territoire (sauf Lac) contrôlé par le joueur avec au moins 1 Ouvrier.	1 seul Bâtiment par Territoire.	
			Le Territoire est contrôlé même si plus d'Unité, sauf si Unité adverse.	
			L'effet du Bâtiment est définitif (sauf Moulin) même si le Territoire est contrôlé par un autre joueur.	
	<b>ENRÔLEMENT :</b>		<b>Un jeton Piège peut être présent.</b>	
			Payer le coût indiqué en Nourriture.	
Prendre n'importe quel pion Recrue du plateau Joueur et le placer sur n'importe quelle case libre de du plateau Faction.				
<b>Bonus permanent d'une Action Inférieure :</b>		Obtenir le Bonus immédiat : gagner 2 points Puissance / 2 pièces / 2 points Popularité / 2 cartes Combat.		
		Si emplacement Recrue libéré.		
		Si le joueur actif ou l'un de ses deux voisins effectue l'action inférieure correspondante, le joueur applique le bonus (1 seule fois si partie à 2 joueurs).		
		Si plusieurs joueurs concernés, commencer par le joueur actif puis son voisin de gauche, puis son voisin de droite.		
Passer au joueur suivant dans le sens horaire une fois le choix de l'action inférieure faite.				