

Stonemaier Games presents

SCYTHE

MODULAR BOARD

DESIGNED BY JAMEY STEGMAIER
ART AND WORLDBUILDING BY JAKUB ROZALSKI





PLATEAU MODULAIRE POUR SCYTHER

Ce plateau modulaire pour *Scythe* ajoute un nouveau niveau de variabilité à *Scythe*, le plateau et les lieux de départ des factions changeant à chaque partie.

MISE EN PLACE

1. Choisissez aléatoirement un côté du plateau.
2. Placez aléatoirement les tuiles modulaires sur les zones indiquées sur le plateau, orientées correctement. Si une des tuiles place un lac adjacent à une base de départ, retournez la tuile. (Un de côtés des tuiles sera forcément adéquat.)



3. Placez aléatoirement une base de départ sur chaque hexagone indiqué, quel que soit le nombre de joueurs.
 - a. Si vous ne possédez pas *Le Réveil de Fenris*, utilisez les 8 tuiles de base de départ, y compris la base inactive.
 - b. Si vous possédez *Le Réveil de Fenris*, utilisez les 7 tuiles de base de départ et les 2 tuiles des nouvelles factions. Après la mise en place aléatoire, 1 faction sera exclue). N'utilisez pas la tuile de base inactive. Notez que l'utilisation du plateau modulaire n'est pas recommandé pour jouer la campagne, la mise en place aléatoire risquant d'entrer en conflit avec certains épisodes.
4. Attribuez aléatoirement un Plateau Joueur à chaque joueur.
5. Chaque joueur, dans l'ordre décroissant du numéro des Plateaux Joueur, choisit une faction. L'ordre décroissant est: 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1.
 - a. **IMPORTANT:** Chaque joueur, dans l'ordre décroissant du numéro des Plateaux Joueur, choisit une faction. L'ordre décroissant est: 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1.
 - b. **PREMIER JOUEUR:** Le joueur avec le plus petit numéro de Plateau Joueur est le premier joueur, puis le jeu continue dans le sens horaire.

NOTES SPÉCIFIQUES AUX FACTIONS

1. **INDUSTRIE/RUSVIET:** Le joueur ayant le plateau Industrie ne peut pas choisir la faction Rusviet.
2. **VOYAGEUR (CRIMÉE):** Même lors de parties à 6-7 joueurs, la Crimée utilise sa capacité Voyageur normale. Toute base de départ inactive est éligible pour cette capacité (il y aura 1 base de départ inactive lors d'une partie à 7 joueurs, 2 lors d'une partie à 6 joueurs, etc...)

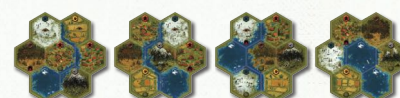


MATERIEL

PLATEAU RECTO VERSO



4 TUILES D'HEXAGONES RECTO VERSO



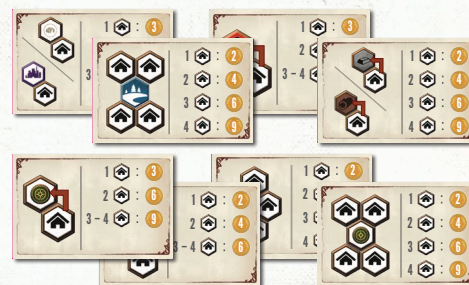
7 TUILES DE BASE DE DÉPART



1 TUILE DE BASE DE DÉPART INACTIVE



8 TUILES BONUS BÂTIMENT



NOTES ADDITIONNELLES

- **LACS:** Si de l'eau présente sur une tuile non-lac est connectée à un lac adjacent, elle est considérée comme faisant partie au lac. (Nous n'avez pas besoin d'une capacité Traversée pour la franchir, mais vous avez besoin d'une capacité de déplacement sur les lacs.)
- **VARIANTE DU NOMBRE DE JOUEURS:** Vous pouvez choisir de retirer des tuiles modulaires selon le nombre de joueurs, laissant des parties du plateau vides. Faites ceci après avoir choisi les factions. Le nombre de tuiles retirées dépendra de quelles bases de départ ont été sélectionnées, mais voici une approximation générale :
 - 2 – 3 joueurs : retirez 2-3 tuiles.
 - 4 joueurs : retirez 1 tuile.
 - 5 – 7 joueurs : ne retirez pas de tuiles.



AUTOMATE

Sur le plateau normal, l'Automate est restreint par l'eau en début de partie. Le plateau modulaire n'aura pas forcément cette frontière entre les factions. Choisissez les bases de départ avec précaution ou vous risquez de vous retrouver rapidement submergé par une marée d'unités hostiles de l'Automate. Les joueurs habitués peuvent cependant considérer ceci comme un défi. Bonne chance !

TUILES BONUS BÂTIMENT

Les 8 nouvelles tuiles bonus bâtiment doivent être mélangées avec les tuiles de base pour toutes les parties de *Scythe*, pas uniquement celles utilisant le plateau modulaire. Elles ont été inspirées de créations de Patrice Piron, Jeremy Ellis et Mihir Shah.



Nombre de bâtiments adjacents à n'importe quelle base de départ ou à l'Usine.



Nombre de bâtiments adjacents à un même lac.



Nombre de bâtiments sur des villages.



Nombre de bâtiments sur des montagnes et des forêts.



Nombre de bâtiments sur des territoires de rencontre.



Nombre de bâtiments non adjacents à d'autres bâtiments (les vôtres ou ceux des adversaires).



Nombre de bâtiments formant un diamant (la formation illustrée, sous n'importe quel l'angle). Utilisez votre plus grande série de bâtiments correspondant à cette formation pour marquer.



Nombre de bâtiments adjacents au même territoire de rencontre.

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous les poser sur www.matagot.com, ou sur les réseaux sociaux, @editionsmatagot



STONEMAIER
GAMES

© 2019 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.