



PILLARDS

DE SCYTHIE

AUTEUR - SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATIONS & CONCEPTION GRAPHIQUE - SAM PHILLIPS
TRADUCTION - JEAN DORTHE / PIXIE GAMES
COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM



APERÇU

Il y a plusieurs siècles, les empires grec, persan et assyrien contrôlaient de vastes étendues de terres et de richesses. Pourtant, malgré leurs fortifications et leurs armées imposantes, des rumeurs ont commencé à se répandre concernant un ennemi redoutable arrivant des terres situées au-dessus de la mer Noire. Il s'agissait de féroces guerriers, hommes et femmes, venus à cheval et habiles au maniement de l'épée, de la hache et de l'arc. Mais ce n'étaient pas des sauvages sans cervelle. Leurs artisans étaient réputés pour leurs bijoux en or finement ciselés. Ils fabriquaient des armures en cuir et concevaient des arcs courbés. Ils entraînaient les Aigles à la chasse et à la guerre. Certains pensent même qu'ils ont inspiré les contes grecs des Amazones. Mais ils étaient plus qu'une légende ou une fable. Ils étaient les Pillards de Scythie.

BUT DU JEU

L'objectif de Pillards de Scythie est d'avoir le plus de points de victoire (PV) en fin de partie. Les PV sont obtenus en attaquant des Colonies pour les piller et en accomplissant des Quêtes. Les joueurs devront constituer une cohorte, entraîner des animaux et rassembler des provisions. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que 2 Colonies non pillées ou 2 Quêtes sur le plateau principal.

MATÉRIEL

32 Pièces d'Argent



1 Sac Butin

32 Jetons Koumis



14 Jetons Or



20 Jetons Chariot



32 Jetons Provision



20 Jetons Équipement



26 Jetons Bétail



31 Ouvriers



x7



x11



x13

32 Jetons Blessure



4 Marqueurs de Score



6 Dés



x2



x2



x2

4 Plateaux de Joueur



1 plateau principal



8 Cartes Héros



76 Cartes Pillard



36 Cartes Animal



26 Tuiles Quête



14 Cartes Objectif IA



2 Cartes Pillard IA



MISE EN PLACE

Pour mettre en place Pillard de Scythie, suivez les étapes ci-dessous :

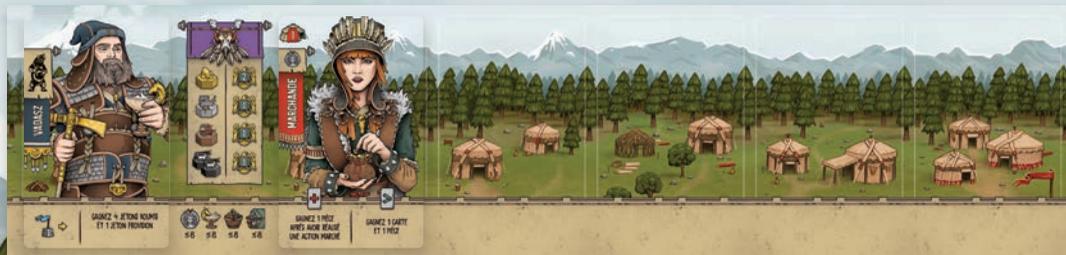
1. Placez le plateau principal au centre de la zone de jeu.
2. Mélangez les tuiles Quête et placez-en 1 face visible sur chacun des 2 emplacements dans le Village Scythe (partie supérieure gauche du plateau principal).
3. Placez 1 tuile Quête face cachée sur chaque emplacement Pillage en Cimmérie, en Assyrie et en Perse. Notez que si vous jouez à moins de 4 joueurs, certains emplacements sur le côté droit du plateau principal sont inutilisés. Si c'est le cas, n'y placez pas de tuiles Quête. Remettez les tuiles Quête restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.
4. Placez les jetons Butin (Or, Équipement, Chariot et Bétail) dans le sac Butin. Mélangez bien, tirez aléatoirement et placez sur chaque emplacement Pillage autant de jetons Butin qu'indiqué sur l'icône Butin bleue au-dessus de chaque emplacement. En Cimmérie, Assyrie et Perse, placez les jetons Butin sur chaque tuile Quête face cachée. En Grèce, placez les jetons Butin directement sur le plateau principal (il n'y a pas de tuiles Quête en Grèce). Encore une fois, si vous jouez à moins de 4 joueurs, certains emplacements Pillage à droite du plateau principal ne doivent pas être utilisés. Placez tous les jetons Butin restants du sac Butin dans une réserve générale près du plateau principal.
5. Placez également dans cette réserve la totalité des Pièces, les jetons Koumis, Provision, Blessure ainsi que les dés.
6. Placez 1 Ouvrier de la couleur indiquée en dessus de chaque emplacement Pillage. Les Ouvriers peuvent recouvrir les icônes Butin et Ouvrier.
7. Placez 1 Ouvrier Bleu sur les 3 lieux en bas à droite du Village Scythe (sur la Place du Village, la Tente de Rassemblement et le Marché).
8. Donnez à chaque joueur 1 plateau de joueur de sa couleur, 1 marqueur de score qu'il place sur la case 0 de la piste de PV. Donnez aussi à chaque joueur 3 Pièces d'Argent et 1 jeton Provision de la réserve générale.
9. Donnez à chaque joueur 1 Ouvrier Bleu. Remettez tous les Ouvriers restants dans la boîte, ils ne seront pas utilisés.

Ci-contre, un exemple de mise en place de la partie supérieure du plateau principal pour une partie jusqu'à 3 joueurs.



10. Mélangez les cartes Héros, Pillard et Animal et formez 3 pioches séparées face cachée. Remettez les cartes Objectif IA et Pillard IA dans la boîte, elles ne servent que pour le Mode Solo (voir pages 16-19).
11. Placez la pioche Animal le long du plateau principal et révélez les 3 premières cartes de la pioche. Placez-les en ligne face visible.
12. Révélez autant de cartes Héros qu'il y a de joueur plus 1.
13. Pour chaque carte Héros visible, révélez 1 carte Pillard et placez-la face visible à côté de la carte Héros. Il devrait maintenant y avoir autant de paires carte Héros-carte Pillard que le nombre de joueur plus 1.
14. Définissez un 1^{er} joueur au hasard. Ensuite, dans l'ordre inverse du tour (soit du dernier joueur jusqu'au 1^{er} joueur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre), chaque joueur choisit 1 paire carte Héros-carte Pillard.
15. Chaque joueur place sa carte Héros face visible sur l'emplacement le plus à gauche de son plateau de joueur et sa carte Pillard sur l'emplacement juste à droite de leur carte Héros.
16. Remettez la carte Héros non sélectionnée et la pioche Héros dans la boîte, vous n'en aurez plus besoin pour cette partie.
17. Placez la pioche Pillard le long du plateau principal et la carte Pillard non sélectionnée juste à côté, elle constitue la défausse des cartes Pillard. Distribuez à chaque joueur 5 cartes Pillard. Chacun en sélectionne 3 comme main de départ et défausse les 2 autres.

Par exemple, dans notre partie à 3 joueurs, le joueur violet est le dernier dans l'ordre du tour. Il a choisi la paire constituée de Vadasz et de la Marchande qu'il a placé sur son plateau de joueur.



APERÇU DU JEU

En commençant par le 1^{er} joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur réalise la totalité de son tour. À son tour, un joueur choisit de **TRAVAILLER** ou de **PILLER**. Les joueurs continuent à alterner les tours jusqu'à ce que 1 des 2 conditions de fin de partie soit atteinte (voir page 10). Quel que soit leur choix, chaque tour suit toujours le même schéma :

1. Placer un Ouvrier et résoudre son action.
2. Prendre un Ouvrier différent et résoudre son action.

TRAVAILLER

Avoir une bonne cohorte et assez de Provisions est essentiel pour réussir des pillages. Ainsi, avant de faire des pillages, les joueurs devront travailler un peu pour préparer leur cohorte et collecter des provisions. Tout cela se fait dans le Village Scythe, en haut du plateau principal.

Il y a 8 Lieux différents avec des actions variées (voir pages 11-14 pour plus de détails). Quand il travaille, le joueur actif doit d'abord placer l'Ouvrier qu'il a dans sa réserve personnelle sur un Lieu disponible du Village (qui n'a pas d'Ouvrier dessus). Immédiatement après avoir placé son Ouvrier, il peut utiliser une fois l'action de ce Lieu. Après avoir complété l'action, il doit prendre un Ouvrier différent (1 des 3 qui étaient dans le Village au début de son tour) pour le mettre dans sa Réserve Personnelle. Après avoir pris un Ouvrier, il peut utiliser une fois l'action du Lieu correspondant. Toutes les actions des Lieux sont facultatives.

Au début de la partie, les Écuries et la Tente du Chef ne sont pas disponibles parce qu'ils nécessitent le placement d'un Ouvrier Gris ou Rouge. Les Ouvriers Bleus ne peuvent jamais être placés sur un de ces deux Lieux. Notez également que l'Atelier d'Orfèvre et la Ferme octroient des récompenses différentes selon la couleur de l'Ouvrier qui est placé ou pris sur ces Lieux.

Par exemple, au premier tour de cette partie, le joueur actif peut placer son Ouvrier Bleu sur les Baraquements, l'Atelier d'Orfèvre ou la Ferme. Après avoir résolu l'action du Lieu choisi, il doit prendre un Ouvrier présent sur la Place du Village, la Tente de Rassemblement ou le Marché et, s'il le souhaite, résoudre l'action correspondante.



6

PILLER

Quand un joueur a recruté assez de Pillards et collecté suffisamment de Provisions, il peut décider de piller. Pour piller une Colonie (Cimmérie, Assyrie, Perse ou Grèce), il doit remplir les 3 conditions suivantes :

- 1 Posséder l'Ouvrier de la couleur requise.
- 2 Avoir assez de cartes Pillard dans sa cohorte.
- 3 Avoir assez de jetons Provision et Chariot.

Chaque Colonie possède des conditions différentes. Par exemple, cette Colonie de Perse nécessite un Ouvrier Gris ou Rouge, au moins 4 membres de cohorte, 2 jetons Provision et 1 jeton Chariot.



Quand un joueur décide de piller une Colonie, il doit suivre ces étapes :

1. Placer son Ouvrier sur 1 des emplacements de la Colonie (il y restera jusqu'à la fin de la partie).
2. Payer les jetons Provision et Chariot requis à la réserve générale.
3. Facultatif : dépenser des jetons Koumis (pour gagner temporairement 1 de Force par jeton Koumis dépensé).
4. Lancer les dés correspondants et additionner leur Force totale pour déterminer les PV gagnés et les Blessures reçues.
5. Sélectionner 1 des emplacements Pillage restant de cette Colonie et prendre tout les jetons Butin correspondants ainsi que l'Ouvrier placé en dessus de l'emplacement Pillage choisi.
6. S'il y a une tuile Quête sous les jetons Butin collectés, le joueur doit la retourner face visible en la laissant au même endroit sur le plateau principal.

Certaines cartes Pillard possèdent des capacités qui peuvent être activées à différentes étapes d'un Pillage (augmenter la Force, prévenir des blessures ou offrir des récompenses supplémentaires pour les pillages de civilisations spécifiques). Par exemple, cette Vigilante permet, avant de prendre les éventuelles jetons Blessure et peut-être de mourir durant le pillage, de gagner 2 Pièces supplémentaires lors d'un pillage en Assyrie.

Après avoir suivi ces étapes, le tour du joueur actif est terminé. La partie continue avec le joueur suivant (dans le sens horaire) qui peut à son tour décider de **TRAVAILLER** ou de **PILLER**.



LANGER LES DÉS

Après avoir payé les jetons Provision et Chariot pour piller, le joueur doit lancer des dés. Le nombre de dés rouges et blancs à lancer pour chaque civilisation est indiqué sur le côté gauche du plateau principal. Le nombre de dés jaunes à lancer dépend du nombre d'emplacements Pillage de la Colonie choisie qui ont 1 ou plusieurs jeton(s) Or dessus.

Par exemple, le premier joueur à piller cette Colonie en Assyrie devra lancer 1 dé rouge, 1 dé blanc et 2 dés jaunes. Le second joueur qui pillera ici devra lancer 1 dé jaune de moins (le premier joueur ayant pris l'Or de 1 des 2 emplacements Pillage de la Colonie).

Chaque dé lancé peut augmenter le Force du joueur et les blessures reçues ou parfois ne rien changer. La répartition des faces des dés est rappelée en bas du plateau principal.

FORCE

Après avoir lancé les dés, le joueur doit additionner sa force totale qui se compose des éléments suivants :

1. Les jetons Koumis dépensés (+1 de Force par jeton dépensé).
2. Les dés lancés (le nombre inscrit sur la face visible de chaque dé lancé).
3. La force des Pillards et des Animaux (la valeur inscrite en haut à gauche des cartes).
4. La capacité des Pillards (certains Pillards offrent de la Force supplémentaire sous certaines conditions).

Après avoir totalisé sa Force, le joueur détermine combien il a gagné de PV ou reçus de jetons Blessure, le cas échéant. Les PV sont immédiatement inscrits en déplaçant le marqueur de score du joueur concerné sur la piste des PV. Toutes les Blessures reçues sont prises dans la réserve générale et placées sur les cartes Pillard. Le fonctionnement des Blessures sera expliqué à la page suivante.

Par exemple, si un joueur pille en Assyrie la Colonie illustrée ci-dessus, avec une Force de 14, il gagnerait 2 PV. S'il avait 16 ou plus de Force, il gagnerait 4 PV. Par contre, s'il avait moins de 10 de Force, il ne gagnerait pas de PV mais recevrait 2 jetons Blessure (en plus des jetons Blessure obtenus sur les dés lancés).



8

RECEVOIR DES BLESSURES

Chaque fois qu'un joueur reçoit des jetons Blessure durant un pillage, il doit les prendre dans la Réserve Générale et les placer sur les cartes Pillards disponibles dans sa cohorte (mais pas sur son Héros ou ses Animaux). Une carte Pillard peut recevoir au maximum autant de jeton Blessure que sa Force. Chaque jeton Blessure diminue la Force de cette carte de 1 pour tous les prochains Pillages auxquelles elle participera.

Par exemple, cette Conspiratrice a une Force de 2 et elle a reçu 2 jetons Blessure. Sa force actuelle est donc de 0. Notez que cette Conspiratrice a également gagné 1 carte pour avoir reçu des jetons Blessure lors d'un pillage.



Si un membre de la cohorte (carte Pillard) reçoit un jeton Blessure alors que sa Force est de 0, il meurt. Dans ce cas, pour toutes les capacités de la carte, il est considéré comme "si tué" et non comme "si blessé". Lorsqu'un membre de la cohorte est tué, remettez tous les jetons Blessure de sa carte dans la réserve générale et défaussez la carte Pillard.

Une fois placés les jetons Blessure ne peuvent pas être déplacés sur d'autres membres de la cohorte. Ils ne peuvent être retirés que lorsque le Pillard meurt, par guérison aux Baraquements ou grâce à certains effets du Centre du Village. À tout moment, quand un membre de cohorte meurt, les jetons Blessure de sa carte sont remis dans la réserve générale.

EXEMPLE DE PILLAGE

Le joueur Violet veut piller une Colonie en Grèce. Il peut le faire car il a au moins 4 cartes Pillard dans sa cohorte (sans compter le Héros). Il doit placer un Ouvrier Gris ou Rouge sur 1 des emplacement Pillage disponibles dans cette Colonie. Comme elle a déjà été pillée une fois, il doit placer son Ouvrier sur l'emplacement de droite. Après l'avoir fait, il doit payer à la réserve générale 2 jetons Provision et 2 jetons Chariot.

Il décide ensuite de dépenser 3 jetons Koumis de sa réserve personnelle en les remettant dans la réserve générale et il gagne +3 en Force pour ce pillage. Rien de tel que le lait de jument fermenté pour enflammer les guerriers !



FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsqu'il ne reste plus que 2 Colonies à piller OU qu'il ne reste que 2 tuiles Quête (face visible ou cachée) sur le plateau principal. Dès qu'une de ces conditions est remplie, le joueur actif termine son tour en résolvant les actions qu'il n'a pas encore réalisées. Ensuite, chaque joueur (y compris lui) réalise un dernier tour avant la fin de partie.

CALCUL DES SCORES

Quand la partie est terminée, les joueurs peuvent gagner des PV additionnels et déplacent leur marqueur de score sur la piste de PV. Les joueurs gagnent des PV supplémentaires pour :

1. Leur cohorte : selon ce qui est indiqué en bas à gauche de certaines cartes Pillard.
2. Leurs animaux : selon ce qui est indiqué en haut de certaines cartes Animal (sur la partie visible de leurs cartes).
3. Leurs tuiles Quête : selon ce qui est indiqué sur chaque tuile Quête.
4. Leurs jetons Butin : selon ce qui est indiqué sur les plateaux de joueur :
 - Chaque jeton Or = 2 PV
 - Chaque jeton Équipement = 1 PV
 - Chaque jeton Chariot = 1 PV
 - Chaque paire de jetons Bétail = 1 PV

Quand tous les joueurs ont reporté leurs PV sur la piste de PV, le joueur qui en totalise le plus grand nombre est déclaré vainqueur! En cas d'égalité, le joueur à égalité qui totalise le plus de tuiles Quête, de cartes Pillard et Animal est le vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur qui totalise le plus de Pièces, de jetons Provision et Koumis gagne. Finalement, si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

GAGNEZ 50 POINTS DE VICTOIRE OU PLUS

Si des joueurs atteignent les 50 PV ou plus, ils doivent placer leur marqueur de score debout sur la tranche, le déplacer sur la case 0 de la piste de PV et continuer à compter normalement à partir de là. Leur score total est maintenant égal à 50 PV plus la valeur correspondante à la position de leur marqueur sur la piste de PV.

Dans les rares cas où des joueurs atteignent les 100 PV, ils doivent ramener leur marqueur de score à la case 0 comme précédemment et se souvenir qu'ils doivent maintenant ajouter 100 à la valeur atteinte par leur marqueur de score sur la piste de PV.

ÉCURIES

Quand un joueur se rend aux Écuries, il peut dépenser 2 Pièces pour gagner 1 Aigle OU 1 jeton Équipement pour gagner 1 Cheval. Dans tous les cas, le joueur ne peut choisir qu'une des 3 cartes Animal face visible le long du plateau principal. Dès qu'un joueur prend une carte Animal, il doit immédiatement révéler la première carte de la pioche pour remplacer la carte prise. Si la pioche est vide, mélangez les cartes Animal de la défausse et formez une nouvelle pioche. Dans de rares cas où les 2 piles sont vides, les joueurs ne peuvent plus gagner d'Aigles ou de Chevaux.

Quand il gagne un Aigle, le joueur doit placer la carte Animal au-dessus de 1 des 5 emplacements de son plateau de joueur. Il doit glisser partiellement la carte sous son plateau pour cacher la partie avec le Cheval. De la même façon, si un joueur gagne un Cheval, il glisse la carte sous le bas de son plateau, cachant l'Aigle. Les joueurs ne sont pas obligés de placer une carte Animal où il y a un membre de leur cohorte. Cependant, une carte Animal placée où il y a un membre de cohorte peut être utilisée lors des pillages. Une fois placées, les cartes Animal ne peuvent plus être déplacées. Toutefois, si un joueur gagne une nouvelle carte Animal, il peut décider de défausser une carte de son plateau de joueur pour la remplacer par la nouvelle carte. Les joueurs ne peuvent pas posséder plus de 5 Aigles ou 5 Chevaux.

Les Chevaux procurent aux joueurs des PV en fin de partie et de la Force supplémentaire. Certains Aigles en font de même, alors que d'autres peuvent doubler la capacité de la carte Pillard associée ou ont une capacité qui peut être utilisée comme action au Centre du Village.



11

LIEUX DU VILLAGE



Cet Aigle permet de doubler la capacité de ce Va-t-en-Guerre lors des Pillages. Donc, si le Va-t-en-Guerre participe à un pillage en Cimmérie, le joueur gagnera 2 PV supplémentaires au lieu de 1.

Notez que cet Aigle ne double pas la Force du membre de cohorte auquel il est associé.



Cet Aigle associé à l'Antagoniste permet au joueur, comme action Centre du Village alternative, de gagner 1 carte et 1 jeton Provision.

BARAQUEMENTS

Quand un joueur se rend aux Baraquements, il peut recruter 1 carte Pillard de sa main dans sa cohorte OU dépenser exactement 1 jeton Koumis et retirer 2 jetons Blessure de sa cohorte pour les remettre dans la réserve générale.

Quand le joueur recrute un membre de cohorte, il choisit une carte Pillard de sa main et paie à la réserve générale le prix imprimé en Pièces sur la carte. Il place ensuite cette carte sur un emplacement disponible de son plateau de joueur. Comme indiqué par les emplacements du plateau de joueur, chaque joueur peut recruter un maximum de 5 cartes Pillard dans leur cohorte. Une fois placée, une carte Pillard ne peut plus être déplacée sur d'autres emplacements du plateau de joueur. Cependant, un joueur peut défausser un membre de sa cohorte pour faire de la place à une nouvelle carte Pillard. Un joueur peut recruter plusieurs cartes Pillard identiques (avec le même nom).



ATELIER D'ORFÈVRE

Quand un joueur se rend à l'Atelier d'Orfèvre, il gagne des Pièces de la réserve générale. S'il place ou prend un Ouvrier Bleu, il gagnera 3 Pièces. Si c'est un Ouvrier Gris ou Rouge, il ne gagnera que 2 Pièces.

Un joueur ne peut jamais posséder plus de 8 Pièces dans sa réserve personnelle à la fin de son tour. Cette information est rappelée sur chaque plateau de joueur.



FERME

Quand un joueur se rend à la Ferme, il gagne des jetons Provision ou Chariot de la réserve générale. S'il place ou prend un Ouvrier Bleu ou Gris, il gagnera 2 jetons Provision. Si c'est un Ouvrier Rouge, il gagnera 3 jetons Provision OU 1 jeton Chariot.

Un joueur ne peut jamais posséder plus de 8 jetons Provision dans sa réserve personnelle à la fin de son tour. Cette information est rappelée sur chaque plateau de joueur. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Butin qu'un joueur peut posséder, mais la quantité de jetons Butin est limitée par le matériel.



TENTE DU CHEF

Quand un joueur se rend à la Tente du Chef, il peut dépenser 1 jeton Bétail pour gagner 2 jetons Provision et 1 jeton Koumis de la réserve générale OU compléter 1 Quête.

Quand un joueur complète une Quête, il doit dépenser un mélange de Pièces et de jetons Butin ou défausser de sa main des cartes pour un certain total de Force. Seules les tuiles Quête face visible sont disponibles et leur emplacement physique n'est pas important.

Quand un joueur a complété une Quête, il retire la tuile du plateau principal et la place face cachée à côté de son plateau de joueur pour le calcul des scores en fin de partie.



Cette tuile Quête nécessite 1 jeton Chariot et 3 jetons Bétail. Elle rapportera 5 PV en fin de partie.



Cette tuile Quête nécessite que le joueur défausse des cartes de sa main. La valeur totale de Force des cartes défaussées doit être de 8 ou plus. Elle rapportera 4 PV en fin de partie. Notez qu'aucun bonus de Force ne peut influencer cette valeur (Animaux, Koumis...).

Un joueur ne peut jamais posséder plus de 8 jetons Provision et 8 jetons Koumis dans sa réserve personnelle à la fin de son tour. Ces informations sont rappelées sur chaque plateau de joueur.

CENTRE DU VILLAGE

Quand un joueur se rend au Centre du Village, il peut jouer 1 carte Pillard de sa main, utiliser la capacité de son Héros OU utiliser la capacité d'un de ses Aigles.

Quand un joueur joue une carte Pillard, il défausse la carte de sa main et réalise l'action imprimée en bas à droite de cette carte. Quand il utilise la capacité de son Héros, il réalise l'action imprimée en bas de sa carte Héros. Quand il utilise la capacité d'un de ses Aigles, il réalise l'action imprimée en bas à droite de la carte Pillard associée à l'aigle activé (voir le 2^e exemple de la page 11).



TENTE DE RASSEMBLEMENT

Quand un joueur se rend à la Tente de Rassemblement, il peut tirer 2 cartes de la pioche Pillard OU tirer 1 carte et gagner 2 jetons Koumis.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 cartes Pillard en main et plus de 8 jetons Koumis dans sa réserve personnelle à la fin de son tour. Ces informations sont rappelées sur chaque plateau de joueur.



MARCHÉ

Quand un joueur se rend au Marché, il peut défausser 1 carte Pillard de sa main pour gagner 2 Pièces OU défausser 2 cartes pour gagner 1 jeton Chariot ou 1 jeton Équipement de la réserve générale.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 Pièces dans sa réserve personnelle à la fin de son tour. Cette information est rappelée sur chaque plateau de joueur. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Butin qu'un joueur peut posséder, mais la quantité de jetons Butin est limitée par le matériel.



TERMINOLOGIE DES CARTES

15

TERMINOLOGIE DES CARTES

- Carte** Lorsque que le mot “carte” est utilisé seul, il s’agit d’une carte Pillard en main.
- Si blessé** Il s’agit uniquement de savoir si la carte concernée a reçu 1 jeton Blessure ou plus. Il ne s’agit pas de “par jeton Blessure reçu”.
- Si tué** Il s’agit de savoir si la carte concernée a reçu un jeton blessure alors que sa Force était de 0. Dès qu’un Membre de cohorte est tué, le joueur ne peut plus ajouter de jetons Blessure supplémentaires sur cette carte. Un membre de cohorte tué n’est pas considéré comme blessé, même s’il a reçu le jeton Blessure qui l’a tué durant le tour en cours.
- Cohorte** Il s’agit de tout ou partie des membres de la cohorte (1 carte Pillard de la cohorte ou plus).
- Membre de la cohorte** Il s’agit d’un membre de la cohorte (1 carte Pillard de la cohorte).
- Réalisez une autre action Centre du Village** Pour résoudre cet effet, un joueur peut réaliser 1 des 3 actions possibles du Centre du Village. Cependant, il ne peut pas utiliser la même capacité d’Aigle ou de Héros deux fois dans un même tour.
- Échangez 1 membre de votre cohorte recruté avec 1 de votre main** Remettez d’abord une carte Pillard de votre cohorte dans votre main (défaussez les blessures qu’elle pourrait contenir). Prenez ensuite 1 carte Pillard de votre main et placez-la gratuitement à la place de celle que vous venez de récupérer.
- Échangez 1 de vos Aigles contre un Cheval disponible** Remettez d’abord l’Aigle à côté des 3 cartes Animal disponibles le long du plateau principal. Prenez ensuite 1 des autres cartes Animal que vous allez utiliser comme Cheval. Vous n’avez pas besoin d’associer la nouvelle carte au même emplacement que celui où était placé l’Aigle que vous avez retiré.
- Réalisez une action de n’importe quel lieu du Village** La couleur de l’Ouvrier utilisé pour réaliser l’action qui permet d’activer cette capacité est importante. Par exemple, si vous réalisez l’action Centre du Village avec un Ouvrier Bleu et que vous activez la capacité d’une telle carte, vous ne pouvez pas réaliser les actions Écuries ou Tente du Chef (qui nécessitent des Ouvriers Gris ou Rouge).
- Plus que vous** Strictement plus que vous (les égalités ne comptent pas).
- Perdez ceci pour gagner ça** Il s’agit de payer un objet pour en gagner un autre. Un joueur ne peut pas gagner d’objets s’il ne peut pas d’abord payer l’objet indiqué. Par exemple, le Mercenaire ne peut pas être joué si le joueur a 0 PV.

MODE SOLO – APERÇU

Dans cette variante solo du jeu, vous serez en compétition avec un chef rival qui veut réaliser un score plus élevé que le vôtre. Vos tours fonctionneront de la même façon excepté que le chef rival (IA) va bloquer à chaque tour un Lieu du Village. À son tour, votre adversaire va retourner la première carte de la pioche Objectif IA et résoudre ses effets.

MODE SOLO – MISE EN PLACE

Pour vous, la mise en place reste la même. Ne révélez que 2 paires carte Héros-carte Pillard et choisissez-en une. La deuxième paire ne sera pas utilisée. Pour votre adversaire, suivez les étapes ci-dessous :

1. Assignez-lui une couleur de joueur et placez son marqueur de score sur la case 0 de la piste PV.
2. Mélangez les cartes Objectif IA pour former une pioche face cachée.
3. Sélectionnez 1 des cartes Pillard IA. Cette carte détermine le niveau de difficulté. Ci-après les cartes Pillard IA de la plus facile à la plus difficile : Négociant, Guetteuse, Chasseuse et Cavalière. Donnez à votre adversaire autant de jetons Provision qu'indiqué en bas à gauche de la carte Pillard IA que vous avez choisie.

MODE SOLO – TOURS DE L'ADVERSAIRE

Au tour de votre adversaire, retournez la première carte de la pioche Objectif IA, placez-la face visible pour former une défausse. Puis, en suivant la partie gauche de cette carte de haut en bas, vérifiez les conditions de pillage. Dès qu'une condition n'est pas remplie, il réalise l'action à droite de la carte au même niveau que cette condition de pillage qui n'a pas été remplie. S'il remplit toutes les conditions, il va piller.

Par exemple, avec cette carte Objectif IA, il faut vérifier s'il y a encore des Colonies à piller en Perse. Si non, votre adversaire prend une Quête. Si oui, il faut vérifier la 2^e condition : est-ce qu'il peut dépenser 3 jetons Provision? Si non, il gagne 2 jetons Provision, mais s'il a 3 jetons Provision, il faut vérifier s'il a assez de Force pour réaliser le pillage. Si non, il gagne un Cheval (notez qu'il ne dépense pas de jetons Provision dans ce cas). S'il a assez de Force pour piller, il le fait. Il dépense 3 jetons Provision et la Force nécessaire (voir p. 18) pour gagner 8 PV. Il retire tous les jetons Butin de l'emplacement Pillage qu'il vient de piller et les remet dans la réserve générale.



Si vous devez tirer une carte Objectif IA et que la pioche est vide, mélangez simplement la défausse pour former une nouvelle pioche Objectif IA.

MODE SOLO – QUÊTES

Chaque fois que votre adversaire gagne une Quête, il devra se baser sur les flèches en dessus de l'icône. S'il n'y a plus de tuile Quête face visible sur le plateau principal, il gagnera un cheval à la place (comme s'il n'avait pas assez de Force pour réaliser le pillage).

Par exemple, si toutes les colonies en Cimmérie ont été pillées, votre adversaire gagnera une Quête. Selon les flèches, il prendra la tuile Quête face visible la plus haute sur le plateau principal (la 1^{re} flèche indique de haut en bas). S'il y a plusieurs tuiles Quête au même niveau, il prendra celle qui est la plus à gauche (la 2^e flèche qui indique de gauche à droite).

Notez que si les Colonies d'une même Civilisation sont légèrement décalées sur le plateau principal, elles sont considérées comme étant au même niveau. Par conséquent, il y a 2 lignes de Quêtes au Village Scythe et 1 ligne pour chaque Civilisation.

Conservez toutes les tuiles Quête collectées par votre adversaire à côté de sa pioche. Elles seront décomptées lors du calcul des scores en fin de partie.

MODE SOLO – JETONS PROVISION

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Provision que votre adversaire peut posséder.

MODE SOLO – CHEVAUX

Dès que votre adversaire gagne un Cheval, il prend parmi les 3 cartes Animal disponibles, celle qui est indiquée au dessus de l'icône Cheval. Il place ses Chevaux à côté de sa Carte Pillard IA. Il se concentre uniquement sur la partie Cheval de chaque carte Animal. La section Aigle n'a aucun effet sur la partie ou sur le calcul final des scores.

Par exemple, s'il n'a pas assez de Force pour piller avec cette carte Objectif IA, il gagnera 1 Cheval. Selon ce qui est indiqué au dessus de l'icône Cheval, il prendra parmi les 3 cartes disponibles sur le plateau principal, celle du milieu.



MODE SOLO – PILLER

Si votre adversaire remplit toutes les conditions de pillage, il doit suivre les étapes ci-dessous (selon la carte Objectif IA) :

1. Il doit retirer tous les jetons Butin de l'emplacement Pillage ciblé et les remettre dans la réserve générale. S'il y a une tuile Quête sous les jetons Butin, il la retourne face visible comme dans une partie standard. L'emplacement Pillage ciblé est indiqué sur la carte Objectif IA, juste sous le nom de la Civilisation. Si l'emplacement Pillage ciblé a déjà été pillé, il cible l'emplacement suivant vers la droite et ainsi de suite. Si le dernier emplacement de la ligne est ciblé et qu'il n'est pas disponible, il cible le premier emplacement de la ligne (tout à gauche) et continue de gauche à droite.
2. Il doit payer les jetons Provision de sa réserve personnelle vers la réserve générale.
3. Il doit défausser des Chevaux pour la Force, si nécessaire. Certaines cartes Pillard IA procure à votre adversaire un niveau de Force de base qui n'est jamais perdu ou défaussé. Toute la Force supplémentaire est dépensée en utilisant les Chevaux. Quand il dépense des Chevaux, il choisit toujours de dépenser le moins de Chevaux possible, sans dépenser plus de Force que nécessaire (si possible).

Par exemple, votre adversaire a tout ce qu'il faut pour piller en Assyrie. Sa cible est le 3^e emplacement Pillage du plateau principal depuis la gauche. Il remet les 3 jetons Provision nécessaires ainsi que les jetons Butin de l'emplacement dans la réserve générale. Ce pillage nécessite 3 de force. Il en a actuellement 5. Sa Guetteuse lui procure 1 de Force (permanent). Il doit donc défausser 2 de Force en Chevaux. Comme il préfère défausser le moins de Chevaux possible, il choisit de défausser le Cheval qui a 2 de Force. Enfin, il obtient 7 PV qu'il reporte sur la piste PV.



MODE SOLO – FIN DE PARTIE & CALCUL DES SCORES

En fin de partie, votre adversaire gagne des PV supplémentaires pour ses tuiles Quête et ses Chevaux restants (mais pas les Aigles). Les règles de départage des égalités d'une partie standard fonctionnent toujours, même si le Chef IA ne gagne jamais de Pièces ni de jetons Koumis.

MODE SOLO – CARTES PILLARD IA

Pendant la mise en place, vous aurez choisi une des cartes Pillard IA pour votre adversaire. Elles sont toutes uniques et ont différentes fonctions :



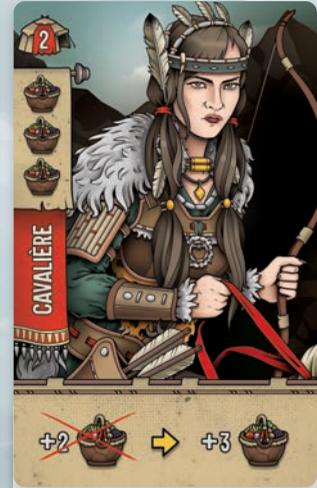
Le Négociant n'a pas de Force. Ses pillages reposent donc uniquement sur l'utilisation des Chevaux. Il commence la partie avec 1 seul jeton Provision.



La Guetteuse a une Force de 1 et commence la partie avec 2 jetons Provision.



La Chasseuse a une Force de 1 et commence la partie avec 2 jetons Provision. Chaque fois qu'elle doit gagner 2 jetons Provision, elle en gagne 3 à la place.



La Cavalière a une Force de 2 et commence la partie avec 3 jetons Provision. Chaque fois qu'elle doit gagner 2 jetons Provision, elle en gagne 3 à la place.

19

MODE SOLO

MODE SOLO – BLOQUER DES LIEUX

La section en bas à droite des cartes Objectifs IA indique un Lieu du Village qui est bloqué. À votre tour, vous ne pouvez jamais placer ou prendre un Ouvrier sur le Lieu indiqué par la carte visible sur la défausse Objectif IA. Cependant, il est toujours possible d'utiliser ce Lieu grâce à d'autres effets, comme la capacité de la carte Aventurière lorsqu'elle est jouée.



Ouvrier Bleu



Ouvrier Gris



Ouvrier Rouge



Dé Rouge



Dé Blanc



Dé Jaune



Quête

Points de Victoire
(PV)

Force

Nombre minimum de
cartes Pillard requises
dans sa cohorte pour
réaliser le pillageTirez une carte /
Carte de la MainRecrutez un Pillard /
Capacité du Pillard

Jouez une carte



Défaussez



Aigle



Cheval



Pièce d'Argent



Jeton Provision



Jeton Koumis



Blessure

Double la capacité
du Pillard associéCapacité du Héros /
de l'Aigle

Jeton Or



Jeton Équipement



Jeton Chariot



Jeton Bétail