

Stonemaier Games
présente

my little SCYTHE

Créé par Hoby Chou avec sa fille Vienna Chou
Illustrations de Katie Khau
Sculptures de Marchen Atelier

1-6 joueurs | 45-60 minutes | 8 ans et +

Jeunes Fureteurs, votre heure est venue. Prenez votre petite faux et venez découvrir votre destinée.

Le Royaume de Pomme est le joyau des 7 royaumes animaux, source convoitée de nos pommes rouges croquantes et de nos gemmes magiques. Vous y rencontrerez des animaux de toutes formes et de toutes races vivant en harmonie.

En arrivant, regardez vers l'imposant Château Everfree. Les Anciens racontent qu'il y a longtemps, l'étoile la plus brillante tomba du ciel à l'endroit où se trouve maintenant le château. L'étoile explosa en une myriade de gemmes dans tout le pays, imprégnant chaque région de magie. Ce pouvoir engendra nos premières pommes, qui depuis lors fournissent une nourriture illimitée à tous les animaux.

De ces terres enchantées naquit Pomme, le royaume animal originel. Ses habitants se dispersèrent et fondèrent les 7 royaumes animaux qui l'entourent désormais. Mais nous vénérons toujours Pomme, qui reste notre demeure ancestrale.

Chaque année, les 7 royaumes envoient deux de leurs jeunes frères et sœurs Fureteurs les plus prometteurs s'affronter lors du Tournoi de la Moisson. Les premiers qui gagneront 4 trophées seront couronnés dirigeants de Pomme. C'est ainsi que nous partageons le pouvoir sur cette terre sacrée depuis toujours.

Descendants d'une longue lignée de Fureteurs, l'origine de votre fratrie remonte jusqu'à Pomme elle-même. Votre héritage vous permet de détecter les pommes et les pierres précieuses de Pomme à de grandes distances. Votre petite faux, l'outil le plus important du Fureteur, ne vous quitte jamais. Puisse-t-elle vous aider à prouver que vous êtes dignes de diriger Pomme au nom de notre royaume !

-Grand-Mère

My Little Scythe est un jeu compétitif et familial, dans lequel les joueurs vont incarner 2 petits animaux qui vont s'élancer dans une aventure au Royaume de Pomme. Dans cette course pour être le premier à gagner 4 trophées parmi les 8 possibles, les joueurs pourront se déplacer, rechercher ou fabriquer à tour de rôle. Ces actions leur permettront d'améliorer leur amitié et leurs tartes, de renforcer leurs actions, de remplir des quêtes, d'apprendre des sorts magiques, de livrer des pommes et des gemmes au Château Everfree, et peut-être de s'engager dans un combat de tartes. Certains mécanismes de My Little Scythe sont inspirés du célèbre jeu Scythe.

MATÉRIEL

Piste d'Amitié

Sert à noter l'Amitié des joueurs durant la partie. Tous les joueurs commencent à 3. Si votre Amitié tombe trop bas, vous ne pouvez pas gagner de trophées!

Régions

Les pommes et les gemmes sont réparties dans les 6 régions de Pomme : toundra (blanc), montagnes (gris), forêt (vert), désert (jaune), rochers (rouge), & marais (bleu).

Piste des Trophées

Quand un joueur gagne un trophée, il place 1 jeton Trophée ici. Un joueur ne peut gagner qu'un seul trophée de chaque type. Le tournoi atteint le grand final dès qu'un joueur gagne son 4^e trophée.

Cartes Sort (x30)

Les sorts aident les joueurs lors des combats de tartes. 1 sort peut être utilisé pour chaque Fureteur d'un joueur prenant part au combat. Les sorts utilisés sont placés dans la défausse.

Château Everfree

L'ancien château domine Pomme. C'est un portail spécial qui n'accepte que les livraisons de gemmes et de pommes.

Portails

Les portails sont considérés comme adjacents, et permettent des déplacements rapides sur le plateau.

Piste de Tartes

Sert à noter les tartes aux pommes des joueurs durant le tournoi. Tous les joueurs commencent avec 3. Les Fureteurs sont connus pour leurs combats de tartes.

Cartes Quête (x12)

Les quêtes proposent des choix difficiles aux joueurs, mais offrent souvent de belles récompenses!

24
Pommes

24
Gemmes
Magiques

12 Jetons
Quête



7 paires de figurines de Fureteurs, chacune représentant un royaume animal



2 Roues de Combat utilisées pour résoudre les combats de tartes



Pions Action

1 de chaque couleur, pour sélectionner les actions sur votre Plateau joueur.



Jetons Tarte

1 de chaque couleur, pour noter vos Tartes sur la Piste de Tartes.



1 Tuile de Mise en Place utilisée pour remplir le plateau



6 Plateaux Joueur



Trophées

4 de chaque couleur, pour noter vos trophées sur la Piste des Trophées.



Tuiles Camp de Base

1 de chaque couleur, pour assigner les positions des camps de base.



16 Tuiles Amélioration utilisées pour améliorer certaines actions



8 Cartes Personnalité pour vous aider avec les trophées



Jetons Amitié

1 de chaque couleur, pour noter votre niveau d'Amitié sur la Piste d'Amitié.

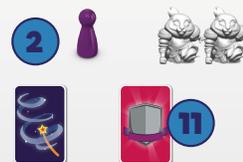
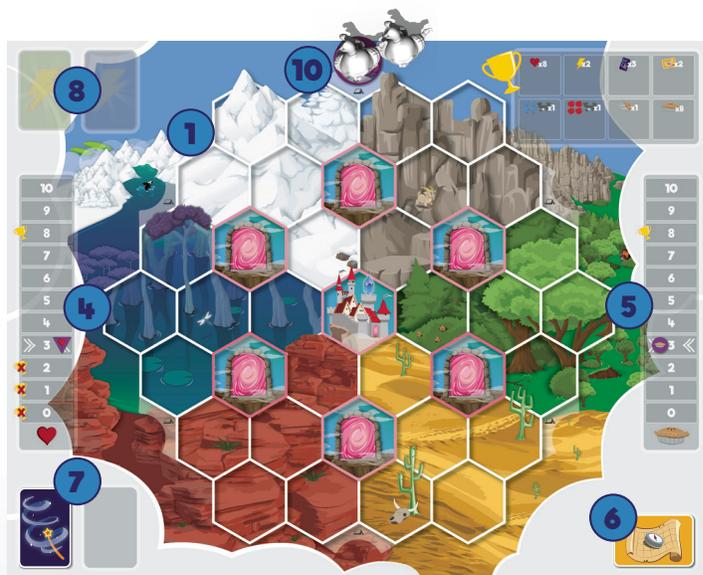


Dés de Recherche

5 dés, pour trouver gemmes, pommes et quêtes dans les différentes régions.

MISE EN PLACE

1. Choisissez un royaume animal et placez vos tuiles Camp de Base sur un Camp de Base, suivant le nombre de joueurs (voir « Positions des Camps de base »). *My Little Scythe* se joue jusqu'à 6 joueurs. Tout Camp de Base non utilisée est considéré comme inactif.
 2. Prenez un plateau Joueur, les figurines de Fureteurs correspondantes (2 par joueur) et 1 pion Action.
 3. Placez vos 4 Trophées sur l'emplacement de trophées de votre plateau.
 4. Placez votre jeton Amitié sur la case 3 de la Piste d'Amitié.
 5. Placez votre jeton Tarte sur la case 3 de la Piste de Tartes.
 6. Mélangez les cartes Quête et placez la pile sur le plateau.
 7. Mélangez les cartes Sort et placez la pile sur le plateau. Donnez 1 carte Sort à chaque joueur (ne la montrez pas).
 8. Mélangez les tuiles Pouvoir dans leurs piles respectives (Déplacement & Fabrication), puis placez chaque pile face cachée sur le plateau.
 9. Posez la tuile de Mise en place face cachée sur la case du Château Everfree sur le plateau, et orientez-la aléatoirement. Retournez-la et alignez-la sur les bords de la case. Remplissez les 3 cases devant chaque tuile Camp de Base des joueurs actifs avec les ressources décrites sur la tuile de Mise en place, puis défaussez-la. Les cases devant les Camps de Base inutilisés ne sont pas remplies.
 10. Placez vos 2 Fureteurs sur votre tuile Camp de Base. Chaque Fureteur fonctionne de manière identique, les différences sont seulement cosmétiques.
 11. Mélangez les 8 cartes Personnalité et donnez-en 1 à chaque joueur (ne la montrez pas). Remettez les cartes restantes dans la boîte.
- 1^{er} Joueur :** Mélangez les jetons Action pour déterminer le 1^{er} joueur.



- 9** Mise en place initiale du plateau pour une partie à 2 joueurs grâce à la tuile.

Positions des Camps de Base : 1 - 6 joueurs



1 joueur



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs



6 joueurs



DÉROULEMENT DU JEU

PLATEAU JOUEUR

À votre tour, vous devez sélectionner et exécuter une action sur votre plateau Joueur.

Pour sélectionner une action, placez votre pion Action sur une action différente de la dernière choisie. Vous pouvez choisir la même section de votre plateau Joueur (Déplacement, Recherche, ou Fabrication) d'un tour à l'autre, mais pas la même action précise.

Déplacement : Déplacer vos 2 figurines de Fureteurs.

Recherche : Lancez les dés pour découvrir (générer) des pommes, des gemmes ou des jetons Quête sur le plateau.

Fabrication : Dépensez des pommes et des gemmes pour gagner des tartes, des sorts ou des améliorations.

Durant certains tours, vous pourrez également gagner un seul trophée (voir « TROPHÉES »). Après avoir réalisé 1 action et éventuellement gagné 1 trophée, le jeu continue dans le sens horaire.



Exemple : À votre 1^{er} tour, vous utilisez une action Fabrication pour payer 2 pommes et gagner 2 tartes. Au tour suivant, vous devez choisir une autre action des sections Déplacement, Recherche ou Fabrication.

DÉPLACEMENT

Lorsque vous placez votre pion Action sur la section Déplacement de votre plateau Joueur, vous pouvez déplacer vos Fureteurs d'une de deux manières (chaque Fureteur se déplace indépendamment). Chacun peut soit :

Se déplacer sans porter ni pommes ni gemmes : Déplacez le Fureteur jusqu'à 2 cases. Arrêtez-vous si vous le déplacez sur une case contenant un Fureteur adverse (voir « combat de tartes »).

Transporter des pommes et/ou des gemmes : Déplacez le Fureteur jusqu'à 1 case en emportant autant de pommes ou de gemmes que voulu. Toute ressource sur la case du Fureteur peut être transportée.

Cases : Une « case » est une zone du plateau en forme d'hexagone.

Déplacer un Fureteur peut déclencher une livraison, un combat de tartes, un saut de portail, ou une quête.

LIVRAISON

Vous pouvez livrer un total d'exactly 4 gemmes ou 4 pommes sur l'espace central du Château Everfree en un seul tour pour gagner le trophée correspondant. Pour compléter une livraison :

- Un Fureteur ne peut se déplacer sur le Château Everfree que pour livrer. Il est inaccessible autrement.
- Un joueur doit déplacer son/ses Fureteurs pour transporter un total d'exactly 4 gemmes (trophée livraison de gemmes) ou 4 pommes (trophée livraison de pommes) sur la case du Château Everfree.
- Les Fureteurs peuvent livrer les 4 ressources en se déplaçant sur le Château d'une case adjacente, par un portail (voir « Portails »), ou une combinaison des deux. La quantité requise pour une livraison peut être divisée entre les 2 Fureteurs uniquement si leurs déplacements livrent un total d'exactly 4 ressources au Château Everfree dans le même tour.
- La livraison a lieu immédiatement lorsque les 4 ressources se trouvent avec votre/vos Fureteurs sur le Château Everfree, même si vous n'avez pas encore déplacé votre second Fureteur ce tour-ci.
- Les ressources livrées sont retirées du plateau. Toute ressource en excès qui ne faisait pas partie de la livraison reste sur sa case d'origine, ce qui signifie que vous pouvez en perdre le contrôle.
- Une fois un trophée de livraison gagné, vous ne pourrez dorénavant plus effectuer le même type de livraison.
- Placez un trophée de votre plateau sur la case correspondante de la Piste des Trophées (voir « Trophées »).

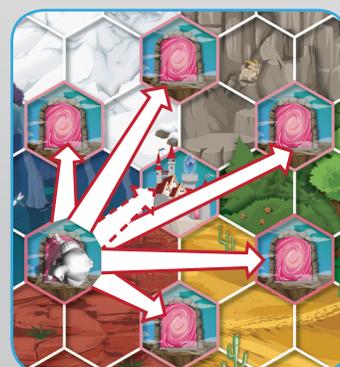
Quand une livraison a été effectuée au Château Everfree, le/les Fureteurs impliqués dans la livraison sont immédiatement téléportés sur leur Camp de Base. Lorsqu'au moins un de vos Fureteurs retourne à votre Camp de Base suite à une livraison, vous être régénéré (voir « Camps de Base »).

PORTAILS

Les cases bordées de rose sont des portails et sont considérées comme adjacentes entre elles pour les déplacements. Se déplacer d'un portail à un autre compte comme un déplacement de 1 case. Bien que le Château Everfree soit un portail, on ne peut s'y déplacer qu'en effectuant une livraison (voir « Livraison »).



Transporter vos pommes & vous déplacer de 1 case ou les abandonner pour vous déplacer de 2 cases ? À vous de choisir.



Déplacez-vous d'un portail à l'autre ou vers le Château Everfree.

COMBAT DE TARTES

Si vous déplacez un Fureteur sur une case contenant un/des Fureteurs adverses, votre Fureteur s'arrête. Après avoir déplacé vos deux Fureteurs (mais avant les quêtes sur les cases), un combat de tartes est déclenché.

Pour résoudre un combat de tartes :

1. Le joueur attaquant perd immédiatement 1 point d'Amitié.
2. L'attaquant et le défenseur utilisent chacun une Roue de combat pour déterminer secrètement combien de tartes ils vont lancer sur leur adversaire. Vous pouvez choisir de 0 à 7 tartes en faisant tourner la roue et en plaçant le nombre choisi sous le dessin de tarte. Ce nombre ne doit pas dépasser le total de tartes d'un joueur sur la Piste de Tartes. Il est possible de lancer 0 tarte.
3. Pour chacun de ses Fureteurs impliqué dans le combat de tartes, un joueur peut attacher en secret une carte Sort à sa roue. La valeur de chaque sort est ajoutée au nombre de tartes lancées, donnant ainsi le score total de combat de tartes de chaque joueur.
4. Les joueurs révèlent leurs roues simultanément. Le joueur avec le plus haut score l'emporte, **et l'attaquant l'emporte en cas d'égalité**. Le vainqueur gagne le trophée de combat de tartes s'il ne l'a pas déjà gagné.
5. Les Fureteurs perdant le combat doivent se replier sur leur Camp de Base, sans pouvoir transporter de ressources.
6. En rentrant à son Camp de Base, le joueur qui a perdu est régénéré (voir « Camps de Base »).
7. Toutes les tartes utilisées par les joueurs sont déduites de la Piste de Tartes. Les cartes Sort utilisées sont posées face visible dans la défausse.



Utilisez la Roue de combat de tartes pour choisir en secret le nombre de tartes à lancer. Les sorts vous aident à améliorer votre total.

Exemple de score de combat :
4 grâce au sort + 0 tartes = 4



CAMP DE BASE

Votre Camp de Base est le lieu où vos Fureteurs ont commencé le tournoi et il se comporte comme une source de régénération. Les Camps de Base ne sont pas considérés comme des cases, on ne peut pas s'y rendre avec un Déplacement normal. Les Fureteurs y retournent seulement après avoir perdu un combat de tartes ou après avoir effectué une livraison. Lorsqu'au moins un de vos Fureteurs retourne à votre Camp de Base, vous êtes régénéré (maximum une fois par tour) :

- Gagnez immédiatement 1 sort ou 2 tartes, et
- Retirez votre pion Action de votre plateau Joueur, vous donnant accès à n'importe quelle action.

QUÊTES

Après une action Déplacement (et après tout combat de tartes déclenché, même ceux sur une case différente de la quête), si un de vos Fureteurs se trouve sur une case contenant un jeton Quête, retirez le jeton et piochez 1 carte Quête. Si vos 2 Fureteurs ont une quête sur leur case, choisissez laquelle résoudre en premier.

Vous devez immédiatement choisir de résoudre la quête en choisissant 1 des 2 premières options, ou bien choisir « Non Merci ». Si vous choisissez la 1^{re} ou la 2^e option, conservez la carte Quête près de votre plateau Joueur. Si vous choisissez « Non Merci », la quête n'est pas considérée comme résolue, remettez-la face cachée sous la pile de cartes Quête.

Quelques règles additionnelles s'appliquent aux quêtes :

- Si une quête vous demande de payer des gemmes ou des pommes, vous pouvez payer en utilisant celles se trouvant sur N'IMPORTE QUELLE case où se trouve un de vos Fureteurs. Si vous ne contrôlez pas suffisamment de ressources, vous ne pouvez pas choisir cette option.
- Si une quête vous demande de gagner des gemmes ou des pommes, vous pouvez placer les ressources sur N'IMPORTE QUELLE case où se trouve un de vos Fureteurs.
- Si une quête vous demande de payer des gemmes ou des pommes à un autre joueur, prenez-les sur une case où se trouve un de vos Fureteurs, choisissez une case où se trouve un Fureteur de l'autre joueur, et placez-y les jetons.
- Vous pouvez choisir une option qui ferait descendre votre niveau d'Amitié sous 0 (votre jeton d'Amitié restera sur 0) (voir « Trophées/Amitié faible »).
- Si la pile de cartes Quête est vide, rassemblez les cartes résolues des joueurs ayant complété le trophée « 2 Quêtes ». Mélangez ces cartes pour reconstituer une nouvelle pile de cartes Quête.



Si vous résolvez une quête, conservez la carte près de votre plateau Joueur.

RECHERCHE

Lorsque vous placez votre pion Action sur la section Recherche de votre plateau Joueur, vous faites appel à la capacité innée de vos Fureteurs pour détecter gemmes, pommes et quêtes à travers les 6 régions de Pomme.

Pour Rechercher, lancez une combinaison de 4 dés montrés sur l'action choisie - dé rouge pour rechercher des pommes, bleu pour les gemmes, et jaune pour les quêtes. Le résultat des dés indique où sont découverts les jetons : toundra (blanc), montagnes (gris), marais (bleu), forêt (vert), rochers (rouge), ou désert (jaune).

Vous devez placer tous les jetons découverts. Les dés déterminent dans quelles régions ils apparaissent, mais c'est vous qui choisissez la case exacte où les jetons seront placés. Le placement des pommes, gemmes et quêtes diffère légèrement :

Jetons Pommes et Gemmes : Une fois découverts dans une région, placez les jetons sur n'importe quelle case de la région, incluant :

- les cases vides
- les cases contenant des pommes, gemmes ou quêtes
- les cases contenant vos propres Fureteurs
- les cases contenant des Fureteurs adverses (ceci vous fera gagner de l'Amitié; voir plus bas pour « Gagner de l'Amitié »)

Jetons Quête : Une fois découverts dans une région, placez un jeton Quête sur une case **ne contenant ni Fureteur ni autre jeton Quête** (aucune case ne peut contenir plus de 1 jeton Quête). Si ce n'est pas possible, ne placez pas ce jeton Quête.

Gagner de l'Amitié : Lorsque vous placez une pomme ou une gemme sur une case contenant un/des Fureteurs adverses, gagnez immédiatement 1 point d'Amitié pour chaque ressource placée sur cette case. Placer des ressources sur une case contenant vos propres Fureteurs ne vous fait pas gagner d'Amitié.

Portails : Les portails ne sont pas considérés comme des régions. Aucun jeton Gemme, Pomme ou Quête ne peut y être placé avec l'action Recherche.

Ressources épuisées : Dans les rares cas où il ne reste plus de jetons Gemme, Pomme ou Quête, plus aucun jeton de ce type ne peut être placé sur le plateau tant qu'ils ne sont pas rendus à nouveau disponibles grâce à des Livraisons, des actions Fabrication, ou des quêtes.



Exemple : Une gemme a été détectée dans la région des rochers, mais le joueur décide sur quelle case il place la gemme.



FABRICATION

Lorsque vous placez votre pion Action sur la section Fabrication de votre plateau Joueur, vous payez des ressources pour gagner quelque chose. Pour chacune de ces actions, vous devez payer le coût total et gagner le bénéfice total :

 **Faire des Tartes :** Retirez 2 pommes d'une case contenant un de vos Fureteurs pour gagner 2 tartes (notez-les avec votre jeton sur la Piste de Tartes, qui va jusqu'à un maximum de 10).

 **Lancer un Sort :** Retirez 2 gemmes d'une case contenant un de vos Fureteurs pour piocher 1 carte Sort au sommet de la pile. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Sort en votre possession.

 **Amélioration :** Retirez 1 pomme et 1 gemme d'une case contenant un de vos Fureteurs pour acheter 1 tuile Amélioration pour l'action Déplacement ou Fabrication (Recherche ne peut pas être améliorée) :

1. Prenez les 3 premières tuiles d'une des piles et choisissez-en 1, puis remettez les autres face cachée sous leur pile.
2. Placez la tuile choisie par dessus la section correspondante de votre plateau Joueur.

Cette tuile améliore définitivement la section pour le reste de la partie (maximum 1 tuile par section, chaque section ne peut être améliorée qu'une seule fois). Si vous améliorez la section Fabrication, remplacez votre pion Action sur l'action Amélioration de la nouvelle tuile.



Les tuiles Amélioration améliorent définitivement les sections sur votre plateau Joueur.

TROPHÉES

Les joueurs prouvent leur valeur en gagnant des trophées :

- Chaque trophée ne peut être gagné qu'une fois. Notez-le en plaçant vos jetons Trophée sur la Piste des Trophées, même si d'autres joueurs ont déjà gagné ces trophées.
- Une fois un trophée placé sur la Piste des Trophées, il ne pourra pas être retiré.
- Vous ne pouvez gagner qu'un seul trophée durant votre tour jusqu'au grand final du tournoi (voir « Comment Gagner »). Seul le trophée de combat de tartes peut être gagné hors de votre tour.
- Durant le tour d'un adversaire, si vous gagnez un combat de tartes (en tant que défenseur), vous pouvez immédiatement gagner le trophée de combat de tartes si vous ne l'avez pas déjà.
- Si vous remplissez les conditions pour un trophée et que vous n'avez pas déjà gagné un trophée durant votre tour, vous devez placer un trophée.

Pour gagner un trophée à votre tour : Placez un trophée de votre plateau Joueur sur la case correspondante de la Piste des Trophées lorsque vous remplissez les conditions :

8 Amitié : Atteindre 8 sur la Piste d'Amitié. Perdre des points d'Amitié par la suite n'annule pas le trophée.

2 Améliorations : Posséder 1 amélioration de chaque type (Déplacement & Fabrication).

3 Sorts : Posséder 3 cartes Sort au même moment. Utiliser ces sorts par la suite n'annule pas le trophée.

2 Quêtes : Résoudre 2 quêtes. Vous pouvez continuer à piocher des cartes Quête après avoir gagné ce trophée.

Livraison de Gemmes : Livrer 4 gemmes au Château Everfree. Peut uniquement être gagné durant le tour où la livraison est effectuée.

Livraison de Pommes : Livrer 4 pommes au Château Everfree. Peut uniquement être gagné durant le tour où la livraison est effectuée.

Victoire de Combat de Tartes : Gagner un combat de tartes en tant qu'attaquant ou défenseur. Peut uniquement être gagné durant le tour où le combat est remporté.

8 Tartes : Atteindre 8 sur la Piste de Tartes. Utiliser ces tartes par la suite n'annule pas le trophée.



Votre capacité à gagner des trophées peut être affectée par les cartes Personnalité, une Amitié faible, et la Limite de Trophées :

Cartes Personnalité :

Votre carte de Personnalité définit la personnalité de vos Fureteurs. Ce trait de personnalité unique vous permet de gagner plus facilement un des 8 trophées possibles. Quand un trophée est gagné suite à la réduction offerte par votre carte Personnalité, révéléz-la et placez votre trophée sur la case correspondante de la Piste des Trophées.

Amitié trop basse :

Être inamical est mal vu par les juges du tournoi. Si votre Amitié est inférieure à 3, vous ne pouvez pas gagner de trophée même si vous remplissez les conditions. Lorsque votre Amitié remonte à 3 ou plus, vous pouvez à nouveau gagner des trophées, dans la limite de 1 par tour (jusqu'au grand final).

Limite de Trophées :

Jusqu'au grand final, vous ne pouvez gagner qu'un seul trophée par tour. Si vous vous qualifiez pour plus de 1 trophée, vous devez en choisir 1 et différer l'autre pour le gagner lors d'un tour ultérieur (si vous remplissez toujours les conditions).

COMMENT GAGNER

GRAND FINAL :

Lorsqu'un tour se termine alors qu'un ou plusieurs joueurs ont gagné leur 4^e trophée, le tournoi atteint son grand final :

- En continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur **qui n'a pas** 4 trophées joue un dernier tour.
- Les joueurs jouant un dernier tour ne sont plus limités à 1 trophée.
- Une fois les derniers tours résolus, le joueur ayant 4 trophées est déclaré vainqueur, et régent de Pomme !

EN CAS D'ÉGALITÉ : Si après le grand final plusieurs joueurs ont 4 trophées, le vainqueur est le joueur dont l'Amitié est la plus haute. S'il y a encore égalité, celui qui possède le plus de pommes et de gemmes sur le plateau l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs partagent la victoire. Les égalités ne sont pas rares dans *My Little Scythe*.

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Allez sur stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/videos

VOUS SOUHAITEZ LIRE LES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?

Téléchargez les règles et aides de jeu dans une douzaine de langues sur stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/rules

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT LA PARTIE OU UNE HISTOIRE À PARTAGER ?

Postez-la sur le groupe Facebook My Little Scythe, sur BoardGameGeek, ou tweetez-la à [@stonemaiergames](https://twitter.com/stonemaiergames)

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la sur www.matagot.com/support

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter



www.matagot.com

@EditionsMatagot



STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com

© 2018 Stonemaier LLC. My Little Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.