



NAJEŹDŹCY

ZE SCYTII

PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS
ILUSTRACJE ORAZ PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY – SAM PHILLIPS

EDYCJA POLSKA – ZESPÓŁ PORTAL GAMES
SKŁAD – KONRAD RÓSZKOWSKI
SPECJALNE PODZIĘKOWANIA – MARGIN K., MARIUSZ B., WERONIKA S., WOJCIECH G.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje

WPROWADZENIE

Wiele wieków temu imperia greckie, perskie i asyryjskie, kontrolowały rozległe tereny i posiadały liczne bogactwa. Jednak pomimo swych imponujących armii i ogromnych fortyfikacji, nie mogły czuć się bezpiecznie. W rejonie Morza Czarnego zaczęła bowiem krążyć pogłoska o potężnym wrogu. Na końskich grzbietach przybyli gorliwi wojownicy i nieustępujące im w niczym wojowniczkę, wyszkoleni we władaniu mieczem, toporem oraz łukiem. I choć nikt dotąd o nich nie słyszał, nie były to bezmyślne dzikusy. Dysponowali rzemieślnikami znanymi z tego, że potrafią wykonać kunsztowne ozdoby i świecidełka ze złota. Modelowali skórzane zbroje oraz konstruowali łuki refleksyjne. Szkolili orły do polowań i do wojny. Są tacy, którzy wierzą, że to oni byli inspiracją dla greckich opowieści o Amazonkach. Ale byli czymś więcej, niż tylko legendą czy baśnią. Byli Najeźdźcami ze Scytii.

CEL GRY

Celem gry Najeźdźcy ze Scytii jest osiągnięcie największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) na koniec gry. Punkty Zwycięstwa zdobywa się za najeżdżanie Osad, zdobywanie Łupów i realizację Wypraw. Gracze będą w tym celu musieli rekrutować Załogę, tresować Zwierzęta oraz gromadzić Zapasy. Gra kończy się w momencie, gdy na planszy pozostaną tylko 2 niesplądrowane Osady lub 2 niezrealizowane Wyprawy.

KOMPONENTY

32 Srebrniki



1 worek na Łupy

32 znaczniki Kumysu



14 znaczników Złota



20 znaczników Wozów



32 znaczniki Zapasów



20 znaczników Ekwipunku



26 znaczników Trzody



31 Robotników



x7



x11



x13

32 znaczniki Ran



4 znaczniki Punktacji



6 kości do gry



x2



x2



x2

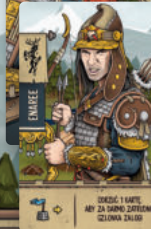
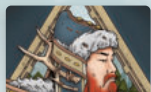
4 plansze Gracza



1 plansza Główna



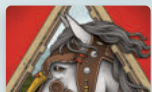
8 kart Bohaterów



76 kart Załogi



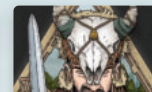
36 kart Zwierząt



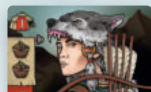
26 kart Wypraw



14 kart Schematów WP



2 karty Załogi WP



PRZYGOTOWANIE

Aby przygotować rozgrywkę Najeźdźców ze Scytii, postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

1. Połóż planszę Główną na środku obszaru gry.
2. Potasuj wszystkie karty Wypraw i umieść po jednej odkrytej Wyprawie na dwóch polach Obozowiska Scytów (lewy górny obszar planszy Głównej).
3. Z pozostałych Wypraw, umieść po jednej zakrytej Wyprawie na każdym polu Najazdu w Cymerii, Asyrii oraz Persji. Należy pamiętać, że przy liczbie graczy mniejszej niż 4, pola Najazdu po prawej stronie planszy Głównej nie są używane. Nie umieszczaj na nich Wypraw. Odłóż wszystkie niewykorzystane Wyprawy do pudełka nie podglądając ich.
4. Wrzuć wszystkie znaczniki Łupów (Złoto, Ekwipunek, Wozy, Trzodę) do worka na Łupy, po czym dobrze je wymieszaj. Następnie dobieraj losowo Łupy i umieszczaj je na każdym z pól Najazdu, w liczbie odpowiadającej wartości na niebieskiej ikonie Łupów nad każdym z tych pól. W Cymerii, Asyrii i Persji, Łupy umieść na każdej zakrytej Wyprawie. W Grecji Łupy umieść bezpośrednio na planszy Głównej. Nie umieszczaj Łupów na obszarach, które nie są wykorzystywane w grze, gdy jest mniej niż 4 graczy. Pozostałe Łupy z worka umieść obok planszy Głównej, tworzą one Zasoby Ogólne.
5. Do Zasobów Ogólnych dodaj wszystkie Srebrniki, znaczniki Kumysu, Zapasów, Ran oraz kości.
6. Nad każdym używanym w grze polem Najazdu umieść 1 Robotnika w kolorze odpowiadającym ikonie Robotnika nad danym polem. Robotnicy mogą zakrywać ikony Robotnika i Łupów.
7. Umieść po 1 niebieskim Robotniku w lokacjach Obozowiska Scytów: Centrum Obozowiska, Namiocie Spotkań, Targowisku.
8. Rozdaj każdemu z graczy po 1 planszy Gracza w wybranym kolorze i po 1 znaczniku Punktacji w kolorze odpowiadającym wybranej planszy Gracza. Znaczniki te należy umieścić na polu 0 na Torze Punktów Zwycięstwa. Rozdaj każdemu z graczy (tworząc jego Zasoby) po 3 Srebrniki oraz po 1 znaczniku Zapasów z Zasobów Ogólnych.
9. Rozdaj każdemu z graczy po 1 Niebieskim Robotniku. Pozostałych, nieużywanych Robotników (przy grze dla mniej niż 4 graczy) odłóż do pudełka.

Tak może wyglądać górna połowa planszy Głównej, przygotowanej do rozgrywki dla 3 graczy.



10. Potasuj osobno karty Bohaterów, Załogi oraz Zwierząt, tworząc z nich oddzielne zakryte talie. Odłóż karty Schematów WP oraz Załogi WP do pudełka. Wykorzystuje się je wyłącznie w rozgrywkach jednoosobowych (patrz str. 16-19).
11. Umieść talię Zwierząt obok planszy Głównej i dobierz z niej 3 karty. Ułóż te karty odkryte w rzędzie obok talii Zwierząt.
12. Z Talii Bohaterów dobierz i odkryj tyle kart, ilu jest graczy plus 1.
13. Obok każdego z odkrytych wcześniej Bohaterów, umieść 1 odkrytą kartę z talii Załogi. Po tym kroku w obszarze gry powinna znajdować się odpowiednia liczba par, każda składająca się z karty Bohatera i karty Załogi.
14. Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Począwszy od gracza siedzącego po prawej stronie gracza rozpoczynającego, przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy po kolei wybiera 1 parę kart, składającą się z wcześniej przygotowanych kart Bohaterów i kart Załogi. Gracz rozpoczynający będzie więc ostatnim, który wybierze swoją parę kart spośród dwóch, które pozostały.
15. Każdy z graczy umieszcza wybraną przez siebie odkrytą kartę Bohatera na skrajnie lewym polu na planszy Gracza, a odkrytą wybraną kartę Załogi na polu na prawo od Bohatera.
16. Niewybraną kartę Bohatera, wraz z talią Bohaterów, odłóż do pudełka.
17. Umieść talię Załogi obok planszy Głównej. Niewybraną kartę Załogi połóż odkrytą obok talii Załogi, tworząc w ten sposób stos kart odrzuconych Załogi. Rozdaj każdemu z graczy po 5 kart Załogi, z których każdy gracz wybiera 3 i zachowuje je jako swoją rękę startową. Niewybrane karty należy odrzucić na stos kart odrzuconych.

Przykład: W rozgrywce trzysobowej fioletowy gracz jest ostatni w kolejności ruchów, zatem dokonuje wyboru pary kart jako pierwszy. Wybrał parę: Vadasz z Handlarką, a następnie umieścił ich na odpowiednich polach na swojej planszy Gracza.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każdy gracz, począwszy od gracza rozpoczynającego, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonuje swoją pełną turę. Gracz może wykonać w niej jedną z dwóch akcji: **PRACA** albo **NAJAZD**. Gracze wykonują swoje tury do momentu, aż jeden z 2 warunków zakończenia gry zostanie spełniony (patrz str. 10). Niezależnie od wybranej akcji, każda tura przebiega według takiego samego schematu:

1. Umieść Robotnika i wykonaj przypisaną akcję.
2. Podnieś innego Robotnika i wykonaj przypisaną akcję.

PRACA

Kluczem do udanych Najazdów jest dobra Załoga oraz odpowiednia ilość Zapasów. Zanim więc gracze wyruszą na swoje pierwsze Najazdy, będą musieli wykonać **PRACĘ**, aby przygotować Załogę i zgromadzić Zapasy. Odbywa się to w Obozowisku Scytów w górnej części planszy Głównej.

W Obozowisku jest 8 Budynków z różnymi akcjami (szczegółowy opis akcji znajduje się na str. 11-14). Gdy aktywny gracz wykonuje **PRACĘ**, musi najpierw umieścić Robotnika ze swoich Zasobów na polu jednego z dostępnych Budynków Obozowiska. Budynek jest dostępny wyłącznie, jeśli nie ma w nim Robotnika. Natychmiast po umieszczeniu swojego Robotnika na polu Budynku, gracz może jednokrotnie wykonać przypisaną do tego Budynku akcję. Po jej pełnym wykonaniu (albo pominięciu), gracz musi podnieść innego Robotnika (1 z 3, którzy znajdowali się w Obozowisku na początku tury tego gracza), i dodać go do swoich Zasobów. Po podniesieniu nowego Robotnika, gracz może jednokrotnie wykonać akcję Budynku, z którego podniósł tego Robotnika. Wszystkie akcje Budynków są opcjonalne.

Na początku gry Stajnie oraz Namiot Wodza są niedostępne, gdyż wymagają umieszczenia Szarego lub Czerwonego Robotnika. Niebieski Robotnik nigdy nie może być umieszczony na polach tych Budynków. Należy również pamiętać, że Mincerz oraz Farma oferują różne akcje, w zależności od koloru Robotnika umieszczanego lub podnoszonego z pól tych Budynków.

Przykład: Podczas pierwszej tury w grze, gracz może umieścić swojego Niebieskiego Robotnika na polu Koszar, u Mincerza albo na Farmie. Po wykonaniu akcji wybranego Budynku (lub jej pominięciu), gracz musi podnieść Robotnika z Centrum Obozowiska, Namiotu Spotkań lub Targowiska, wykonując (jeśli chce) akcję jednego z tych Budynków.



6

NAJAZD

Gdy gracz zebrał wystarczająco liczną Załogę oraz zgromadził Zapasy, może zdecydować się na przeprowadzenie **NAJAZDU** zamiast Pracy. Aby Najechać Osadę (w Cymerii, Asyrii, Persji albo Grecji), gracz musi spełnić 3 warunki. Musi posiadać:

- 1 Robotnika we właściwym kolorze.
- 2 Wystarczająco liczną Załogę.
- 3 Wystarczającą liczbę Zapasów oraz Wozów.

Każda Osada cechuje się różną kombinacją wymagań. Przykładowo, przedstawiona tutaj Osada w Persji, wymaga Szarego albo Czerwonego Robotnika, minimum czteroosobowej Załogi, 2 Zapasów oraz 1 Wozu.

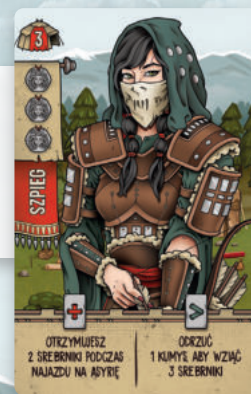


Gdy gracz zdecyduje się Najechać Osadę, musi postępować zgodnie z poniższymi krokami:

1. Umieścić swojego Robotnika na jednym z pustych pól Robotników tej Osady (pozostanie tam do końca rozgrywki).
2. Zapłacić do Zasobów Ogólnych wymaganą liczbę Zapasów oraz Wozów.
3. Opcjonalnie: Wydać Kumys do Zapasów Ogólnych (aby otrzymać tymczasowo 1 punkt Siły za każdy wydany znacznik Kumysu).
4. Rzucić odpowiednimi kośćmi i dodać wynik do swojej Siły, aby określić liczbę zdobytych Punktów Zwycięstwa albo otrzymanych Ran.
5. Z pozostałych niewykorzystanych pól Najazdu tej Osady, wybrać jedno i wziąć z niego Łupy oraz Robotnika znad tego pola Najazdu. Dodać je do swoich Zasobów.
6. Jeżeli pod zebranymi Łupami znajdowała się Wyprawa, odkryć ją i pozostawić na tym samym miejscu planszy Głównej.

Członkowie Załogi mogą posiadać zdolności, które mogą zostać aktywowane na różnych etapach Najazdu. Niektóre zapewniają dodatkową Siłę, inne chronią przed Ranami lub zapewniają dodatkowe nagrody za Najazd konkretnych imperiów. Na przykład Szpieg pokazany obok zdobywa dodatkowe 2 Srebrniki podczas Najazdu na Asyrię, przed otrzymaniem Ran i ewentualną śmiercią podczas tego Najazdu.

Po wykonaniu tych kroków, tura gracza się kończy. Kolejny gracz, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonuje swoją turę. Jak wcześniej – aktywny gracz może wykonać **PRACĘ** albo **NAJAZD**.



RZUT KOŚĆMI

Po tym jak gracz zapłaci koszt Najazdu Osady, odkładając ze swoich Zasobów odpowiednią liczbę Zapasów lub Wozów do Zasobów Ogólnych, musi rzucić kośćmi. Liczba użytych Czerwonych lub Białych Kości zależy od Imperium, które gracz najężdża i jest wskazana na planszy nad nazwą każdego z Imperiów. Liczba Żółtych Kości natomiast, to liczba pól Najazdu wybranej Osady, na których wśród Łupów znajduje się przynajmniej 1 Złoto.

Przykład: Pierwszy gracz, który wykona Najazd na przedstawioną tu Osadę w Asyrii, będzie musiał rzucić 1 Czerwoną, 1 Białą oraz 2 Żółtymi Kośćmi, ponieważ na obu polach Najazdu znajduje się Złoto. Kolejny gracz, który zdecyduje się Najechać tę Osadę, będzie musiał rzucić 1 Żółtą Kością mniej, ponieważ poprzedni gracz zabrał całe Złoto z jednego z dwóch pól Najazdu.



Każdy rzut kośćmi może dać graczowi dodatkową Siłę, Rany lub może nie mieć żadnego efektu. Wzdłuż dolnej krawędzi planszy Głównej znajduje się przypomnienie rozkładu wyników na ściankach poszczególnych Kości.

SIŁA

Po rzucie kośćmi gracz musi obliczyć sumę swojej Siły. Na jej wartość składają się:

1. Wydany Kumys (1 Siły za każdy wydany znacznik Kumysu).
2. Wynik na kościach (suma cyfr na wyrzuconych kościach).
3. Siła Załogi i Zwierząt (nadrukowana w lewym górnym rogu każdej karty).
4. Zdolności Załogi (niektórzy członkowie Załogi zapewniają dodatkową Siłę przy spełnieniu konkretnych warunków).

Po zsumowaniu Siły, gracz sprawdza, czy otrzymał jakieś Rany lub zdobył Punkty Zwycięstwa, a jeśli tak, to ile (zgodnie z informacją znajdującą się pod polami Najazdu). Zdobyte Punkty Zwycięstwa należy natychmiast zaznaczyć na Torze Punktów Zwycięstwa, przesuwając wskaźnik PZ aktywnego gracza o odpowiednią liczbę pól. Otrzymane Rany należy pobrać z Zasobów Ogólnych i umieścić na kartach Załogi. Działanie Ran zostanie wyjaśnione na następnej stronie.

Przykład: Jeżeli gracz przeprowadzi Najazd na zaprezentowaną wcześniej Osadę w Asyrii z Siłą 14, zdobędzie 2 PZ. Gdyby jego Siła wynosiła 16 lub więcej, wówczas zdobyłby 4 PZ. Jeżeli gracz miałby Siłę mniejszą niż 10, nie zdobyłby żadnych PZ, za to otrzymałby 2 Rany.

OTRZYMYWANIE RAN

Zawsze, gdy gracze otrzymują Rany, powinni pobrać je z Zasobów Ogólnych i umieścić na dostępnych członkach swojej Załogi. Nie można umieszczać Ran na Bohaterach lub Zwierzętach. Każdy członek Załogi może otrzymać maksymalnie tyle Ran, ile wynosi jego Siła. Każda Rana na członku Załogi zmniejsza jego Siłę o 1 we wszystkich przyszłych Najazdach.

Przykład: Przedstawiona Konspiratorka posiada Siłę 2. Otrzymała 2 Rany, co zmniejszyło jej Siłę do 0. Warto zaznaczyć, że Konspiratorka pozwala dobrać 1 Kartę za otrzymanie Ran w trakcie Najazdu.



Jeżeli członek Załogi otrzyma Ranę, gdy jego Siła wynosi 0 – umiera. Na potrzeby zdolności kart, w tym momencie taki członek Załogi zostaje „Zabity”, a nie „Zraniony”. Gdy członek Załogi zostanie zabity, wszystkie Rany z jego karty należy zwrócić do Zasobów Ogólnych, a jego kartę umieścić na stosie kart odrzuconych Załogi.

Raz umieszczona Rana, nie może być przenoszona na innych członków Załogi. Rana może zostać usunięta tylko w wyniku śmierci członka Załogi, poprzez leczenie w Koszarach lub niektórymi zdolnościami aktywowanymi w Centrum Obozowiska. Gdy w dowolnym momencie gry członek Załogi miałby zostać odrzucony, wszystkie Rany z jego karty należy zwrócić do Zasobów Ogólnych.

PRZYKŁADOWY NAJAZD

Fioletowy gracz postanowił przeprowadzić Najazd na Grecję. Może to zrobić, ponieważ posiada minimum 4 członków Załogi. Musi więc umieścić Szarego lub Czerwonego Robotnika na jednym z dostępnych pól Robotników wybranej Osady. Ktoś już wcześniej przeprowadził Najazd na tę Osadę, zatem fioletowy gracz musi postawić swojego Robotnika na polu po prawej. Następnie gracz musi zapłacić do Zasobów Ogólnych 2 Zapasy i 2 Wozy.

Decyduje się też wydać 3 znaczki Kumysu ze swoich Zasobów, odkładając je do Zasobów Ogólnych. Dzięki temu zwiększył Siłę o 3 na czas tego Najazdu. Bo nie ma nic, co lepiej rozgrzewa wojowników do walki, niż sfermentowane mleko kłaczcy!



ZAKOŃCZENIE GRY

Koniec gry następuje w momencie, gdy na planszy Głównej pozostaną: tylko 2 Wyprawy (zakryte lub odkryte) lub tylko 2 Osady dostępne do Najazdu. Gdy chociaż jeden z tych warunków zostanie spełniony, aktywny gracz kończy swoją turę, wykonując wszystkie niedokończone akcje. Następnie każdy z graczy (włączając w to gracza, który aktywował zakończenie gry) wykonuje swoją ostatnią turę przed końcem rozgrywki.

PUNKTACJA

Po zakończeniu gry, gracze mogą zdobyć dodatkowe PZ, co standardowo zaznaczają przesuwając swój znacznik na Torze PZ. Dodatkowe PZ mogą zapewnić graczom:

1. Załoga: zgodnie z informacją w lewym dolnym rogu niektórych kart.
2. Zwierzęta: zgodnie z informacją w górnej części niektórych kart.
3. Wyprawy: zgodnie z informacją na każdej Wyprawie.
4. Łupy: zgodnie z informacją na planszach Graczy:
 - Każde Złoto = 2 PZ.
 - Każdy Ekwipunek = 1 PZ.
 - Każdy Wóz = 1 PZ.
 - Każde dwa znaczniki Trzody = 1 PZ.

Po tym, gdy gracze dodadzą wszystkie dodatkowe PZ na Torze PZ, gracz z najwyższym wynikiem końcowym zostaje ogłoszony Zwycięzcą! W przypadku remisu, Zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który ma większą łączną liczbę Wypraw, Załogi oraz Zwierząt. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa remisujący gracz z największą łączną liczbą Srebrników, Zapasów i Kumysu. Jeśli wciąż jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

50+ PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Jeśli gracz osiągnie 50 PZ, powinien postawić swój znacznik PZ na boku, przemieścić go na pole 0 na Torze PZ i kontynuować z tego miejsca podliczanie PZ. Suma jego PZ wynosi teraz 50 plus aktualna pozycja Znacznika PZ na Torze PZ.

W rzadkim przypadku, gdy gracz osiągnie 100 PZ, powinien ponownie przemieścić swój znacznik PZ na pole 0 i kontynuować liczenie od tego miejsca, pamiętając, aby dodać 100 PZ do aktualnej pozycji znacznika na Torze PZ.

STAJNIE

W Stajniach gracz może wydać 2 Srebrniki, by pozyskać dowolnego Orła albo wydać 1 Ekwipunek, aby pozyskać dowolnego Konia. W każdym przypadku gracz może wybrać tylko 1 spośród 3 odkrytych kart Zwierząt, znajdujących się obok Planszy. Za każdym razem, gdy gracz pozyskuje Zwierzę, powinien natychmiast uzupełnić puste pole po wybranej karcie nową, odkrytą kartą z wierzchu talii Zwierząt. Gdy talia Zwierząt się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych Zwierząt i utworzyć z niego nową talię. W rzadkich przypadkach, gdy zarówno talia Zwierząt, jak i ich stos kart odrzuconych się wyczerpią, gracze nie mogą już pozyskiwać Zwierząt.

Gdy gracz pozyskuje Orła, musi umieścić go nad jednym z 5 pól na swojej planszy Gracza. Karta powinna zostać wsunięta w taki sposób, by zakryć jej dolną część przedstawiającą Konia. Analogicznie, po pozyskaniu Konia, karta powinna zostać wsunięta pod jedno z 5 pól na planszy gracza, zakrywając część karty przedstawiającą Orła. Zwierzęta nie muszą być umieszczane nad ani pod polem, na którym jest członek Załogi. Jednak tylko Zwierzęta przypisane do członka Załogi, mogą być używane podczas Najazdu. Zwierzę nie może zmieniać miejsca, na którym zostało umieszczone, po jego pozyskaniu. Gracz może jednak odrzucić posiadane Zwierzę, gdy pozyskuje nowe na miejsce odrzucanego. Gracz nigdy nie może mieć więcej niż 5 Orłów i 5 Koni.

Konie zapewniają graczom PZ na koniec gry lub Siłę w trakcie Najazdu. Niektóre Orły robią to samo, podczas gdy inne mogą podwajać zdolność członka Załogi. Mogą też sprawić, że zdolność „Po Zagranium” członka Załogi staje się dostępna dla gracza jako akcja do wykonania w Centrum Obozowiska.



11

BUDYNKI OBOZOWISKA



Ten Orzeł po przypisaniu do Podzégacza, podwaja jego zdolność podczas Najazdu. Dlatego też, Podzégacz podczas Najazdu na Cymerię, zapewnia graczowi dodatkowe 2 PZ, zamiast tylko 1.

Należy pamiętać, że ten Orzeł nie podwaja wartości Siły członka Załogi.



Po przyłączeniu tego Orła do Antagonistki, gracz może dobrać 1 Kartę oraz 1 Zapasy, jako akcję do wykonania w Centrum Obozowiska.

KOSZARY

W Koszarach gracz może zatrudnić 1 członka Załogi ze swojej ręki albo wydać dokładnie 1 znacznik Kumysu, aby usunąć do 2 Ran z jego Załogi, zwracając je do Zasobów Ogólnych.

Zatrudniając członka Załogi, gracz wybiera 1 kartę ze swojej ręki i opłaca do Zasobów Ogólnych nadrukowany na tej karcie koszt w Srebrnikach. Następnie umieszcza tę kartę na dowolnym dostępnym (nie zajęтым przez członka Załogi) polu na swojej planszy Gracza. Na jednym polu Załogi można umieścić tylko 1 członka Załogi. Gracz może mieć w swojej Załodze maksymalnie 5 jej członków, co odzwierciedla 5 pól Załogi na planszy Gracza. Członek Załogi nie może zmieniać pola, na którym został umieszczony, po jego zatrudnieniu. Gracz może jednak odrzucić członka Załogi, by zrobić miejsce. Konie i Orły nie są odrzucane razem z członkiem Załogi z tego samego pola. Nie ma przeszkód, by gracz posiadał w swojej Załodze więcej niż jednego jej członka o takiej samej nazwie.



MINCERZ

U Mincerza gracz może pozyskać Srebrniki z Zasobów Ogólnych. Za umieszczenie lub podniesienie z pola Mincerza Niebieskiego Robotnika, gracz otrzymuje 3 Srebrniki. Gdy jest to Szary lub Czerwony Robotnik, gracz otrzymuje tylko 2 Srebrniki.

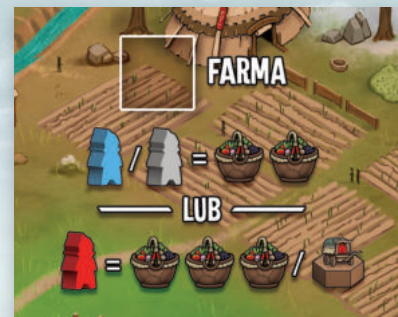
Gracz nigdy nie może mieć więcej niż 8 Srebrników w swoich Zasobach na końcu swojej tury. Przypomina o tym informacja na każdej planszy Gracza.



FARMA

Na Farmie gracz może pozyskać określoną liczbę Zapasów albo 1 Wóz z Zasobów Ogólnych. Za umieszczenie lub podniesienie Niebieskiego lub Szarego Robotnika, gracz otrzymuje 2 Zapasy. Jeśli Robotnik jest Czerwony, gracz pobiera z Zasobów Ogólnych 3 Zapasy albo 1 Wóz.

Gracz nigdy nie może mieć więcej niż 8 Zapasów w swoich Zasobach na końcu swojej tury. Przypomina o tym informacja na każdej planszy Gracza. Nie ma określonego limitu liczby Łupów, jakie może przechowywać gracz. Są one jednak limitowane liczbą komponentów.

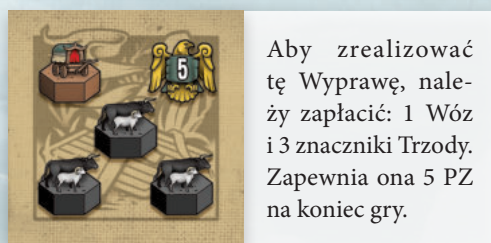


NAMIOT WODZA

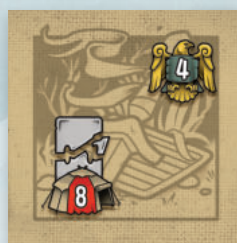
W Namiocie Wodza gracz może wydać 1 znacznik Trzody do Zasobów Ogólnych, aby pozyskać z nich 2 Zapasy i 1 Kumys albo zrealizować 1 Wyprawę.

Aby zrealizować Wyprawę, gracz musi wydać wskazaną kombinację Srebrników i Łupów lub odrzucić Karty z ręki o określonej (lub wyższej) sumie wartości ich Siły. Tylko odkryte Wyprawy na planszy Głównej mogą być realizowane. Nie ma jednak znaczenia, w jakim miejscu planszy się one znajdują.

Po zrealizowaniu Wyprawy, gracz usuwa jej kartę z planszy Głównej i umieszcza zakrytą obok swojej planszy Gracza. Zapewnią one graczowi dodatkowe PZ na koniec rozgrywki.



Aby zrealizować tę Wyprawę, należy zapłacić: 1 Wóz i 3 znaczniki Trzody. Zapewnia ona 5 PZ na koniec gry.



Ta Wyprawa wymaga od gracza odrzucenia z ręki kart o łącznej Sile 8 lub wyższej. Zapewnia 4 PZ na koniec gry.

Należy pamiętać, że Załoga, Zwierzęta ani Kumys nie zapewniają Siły podczas Wypraw.

Gracz nigdy nie może mieć więcej niż 8 znaczników Zapasów lub 8 znaczników Kumysu w swoich Zasobach na końcu swojej tury. Przypomina o tym informacja na każdej planszy Gracza.

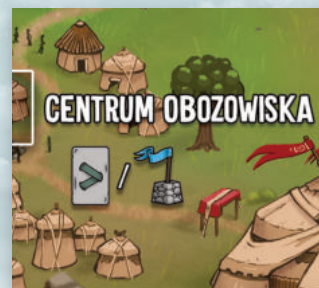
CENTRUM OBOZOWISKA

Odwiedzając Centrum Obozowiska, gracz może zagrać 1 kartę z ręki, użyć zdolności swojego Bohatera albo zdolności Orła.

Jeśli gracz zagrywa kartę, odrzuca ją z ręki na stos kart odrzuconych i rozpatruje zdolność „Po Zagranii” nadrukowaną w prawym dolnym rogu tej karty.

Gdy gracz używa zdolności swojego Bohatera, rozpatruje zdolność nadrukowaną w dolnej części jego karty.

Jeżeli gracz używa zdolności Orła, rozpatruje zdolność „Po Zagranii” członka Załogi, do którego przypisany jest Orzeł (wróć do przykładu na str. 11).



NAMIOT SPOTKAŃ

W Namiocie Spotkań gracz może dobrać 2 karty z talii Załogi albo dobrać 1 kartę z talii Załogi i pozyskać 2 znaczniki Kumysu z Zasobów Ogólnych.

Gracz nigdy nie może mieć więcej niż 8 Kart na ręce lub 8 znaczników Kumysu w swoich Zasobach na końcu swojej tury. Przypomina o tym informacja na każdej planszy Gracza.



TARGOWISKO

Odwiedzając Targowisko gracz może odrzucić 1 kartę z ręki, aby otrzymać 2 Srebrniki albo odrzucić 2 karty z ręki, aby otrzymać 1 Wóz albo 1 Ekwipunek z Zasobów Ogólnych.

Gracz nigdy nie może mieć więcej niż 8 Srebrników w swoich Zasobach na końcu swojej tury. Przypomina o tym informacja na każdej planszy Gracza. Nie ma określonego limitu liczby Łupów, które może przechowywać gracz. Są one jednak limitowane liczbą komponentów.



ODKRYJ KOLEKCJĘ GIER SHEMA PHILLIPSA
W POLSKICH EDYCJACH WYDAWNICTWA PORTAL GAMES

TERMINOLOGIA NA KARTACH

15

TERMINOLOGIA NA KARTACH

- Karta** Jeśli wymieniana jest jako pojedyncze słowo, odnosi się do karty na ręce.
- Jeśli zostanie ranny** Odnosi się do otrzymania 1 albo więcej Ran podczas Najazdu. Nie oznacza „za każdą otrzymaną Ranę”.
- Jeśli zginie** Odnosi się do sytuacji, w której członek Załogi z aktualną Siłą 0, otrzymuje 1 ostateczną Ranę, która go zabija. Gracz nie może umieszczać dodatkowych Ran na członku Załogi, który zginął.
- Załoga** Odnosi się do dowolnej liczby członków Załogi.
- Członek Załogi** Odnosi się do pojedynczego członka Załogi.
- Wykonaj kolejną akcję Centrum Obozowiska** Rozpatrując tę zdolność gracz może dowolnie wybrać spośród 3 możliwości dostępnych w Centrum Obozowiska. Nie może jednak użyć dwukrotnie tej samej zdolności Orła lub Bohatera w trakcie jednej tury.
- Zamień jednego ze swoich Orłów na dostępnego Konia** Gracz musi zwrócić 1 ze swoich Orłów na miejsce, gdzie znajdują się (3) dostępne Zwierzęta obok Planszy. Następnie bierze 1 z 3 pozostałych kart Zwierząt jako Konia i przydziela go do pola na swojej planszy Gracza. Nie musi być to pole, powyżej którego przydzielony był wcześniej Orzeł.
- Użyj akcji dowolnego Budynku tak, jakby był tam twój Robotnik** Robotnik użyty do aktywacji tej zdolności ma znaczenie dla jej efektu. Jeśli np. gracz użył Niebieskiego Robotnika w Centrum Obozowiska, a następnie użył tej zdolności, nie może wykorzystać jej do aktywacji Stajni lub Namiotu Wodza.
- Jeśli masz najmniej** Remisy nie są brane pod uwagę.
- Odrzuć, aby wziąć** Odnosi się do płacenia 1 jednostki czegoś, by zyskać coś innego. Gracz nie może zyskać czegoś, za co jest w stanie zapłacić. Gracz nie może np. zagrać Najemnika, jeśli ma 0 PZ.



WARIANT SOLO

W wariantcie rozgrywki jednoosobowej, będziesz rywalizować z wrogim Dowódcą o to, kto z was zdobędzie więcej PZ. Twoja tura będzie przebiegać w zasadzie tak samo, jak w grze dla wielu graczy, z tą różnicą, że w każdej turze Wirtualny Przeciwnik (WP) będzie blokował 1 z Budynków Obozowiska. Tura WP będzie natomiast polegać na odkryciu wierzchniej karty z talii Schematów WP i rozpatrzeniu jej efektu.

WARIANT SOLO – PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotowanie do gry wygląda tak samo, jak w wariantcie wieloosobowym. Gdy odkrywasz karty Bohaterów i Załogi, odkryj tylko 2 takie pary i wybierz dla siebie jedną z nich. Druga para nie będzie już potrzebna. Ty jesteś pierwszym graczem. Aby przygotować twojego przeciwnika, wykonaj następujące kroki:

1. Wybierz dla niego kolor i umieść jego Znacznik PZ na polu 0 Toru PZ.
2. Potasuj wszystkie karty Schematów WP, aby utworzyć z nich zakrytą talię Schematów WP.
3. Wybierz dla WP 1 z kart Załogi WP. Wybór ten determinuje poziom trudności rozgrywki. W kolejności od najniższego do najwyższego poziomu trudności, to: Kupiec, Łuczniczka, Łowca, Gwardzistka. Daj przeciwnikowi z Zasobów Ogólnych liczbę Zapasów zgodną z liczbą ich symboli na karcie członka Załogi WP w kolumnie pod siłą Załogi WP.

WARIANT SOLO – TURA WIRTUALNEGO PRZECIWNIKA

W turze WP odkryj wierzchnią kartę z talii Schematów WP i połóż obok, tworząc stos odrzuconych Schematów WP. Następnie sprawdź, czy WP może przeprowadzić Najazd, rozpatrując odkrytą kartę wzdłuż jej lewej strony, podążając w dół. Jeśli któryś z warunków Najazdu nie jest spełniony, należy rozpatrzyć akcję z prawej strony pierwszego niespełnionego warunku, co kończy próbę Najazdu WP. Jeżeli wszystkie warunki są spełnione – WP wykonuje Najazd.

Przykład: Najpierw należy sprawdzić, czy w Persji została Osada, którą można Najechać. Jeśli nie, WP podejmie próbę pozyskania Wyprawy. Jeśli w Persji znajduje się przynajmniej jedna Osada możliwa do Najazdu, należy sprawdzić czy WP może wydać 3 Zapasy. Jeśli nie, to WP otrzymuje 2 Zapasy. Jeśli jednak ma 3 Zapasy, należy sprawdzić czy ma wystarczającą Siłę potrzebną do Najazdu. Jeżeli nie, to zamiast wykonać Najazd, WP pozyskuje Konia (należy pamiętać, że w takim przypadku Zapasy WP nie zostaną wydane). Gdyby jednak WP miał wystarczającą Siłę, by Najechać, wówczas powinien wydać 3 Zapasy i wymaganą Siłę. Otrzymałby za to 8 PZ. Należałoby również usunąć wszystkie Łupy z Najechanej Osady.

Jeśli w jakimkolwiek momencie trzeba odkryć kartę z talii Schematów WP, a talia ta jest pusta, potasuj stos kart odrzuconych Schematów WP, aby utworzyć nową talię.



WARIANT SOLO – WYPRAWY

Za każdym razem, gdy WP ma otrzymać Wyprawę, robi to w oparciu o strzałki nad ikoną Wyprawy. Jeżeli na planszy Głównej nie ma żadnych dostępnych Wypraw, WP pozyskuje Konia na takich samych zasadach, jakby miał niewystarczającą siłę potrzebną do Najazdu.

Przykład: Jeśli wszystkie Osady w Cymerii są Najebrane, WP otrzymuje Wyprawę. Bazując na strzałkach, otrzymałby Wyprawę, która znajduje się najwyżej na planszy Głównej (zgodnie ze strzałką, która nakazuje poruszać się z góry na dół). Jeśli w tym samym rzędzie byłyby więcej niż 1 Wyprawa, WP otrzymałby tę najbardziej z lewej.

Należy pamiętać, że Osady mogą znajdować się na różnych wysokościach planszy Głównej. Przyjmuje się, że wszystkie Osady tego samego Imperium znajdują się w jednym rzędzie. Są zatem 2 rzędy w Obozowisku Scytów oraz po 1 rzędzie w każdym innym Imperium.

Przechowuj wszystkie Wyprawy pozyskane przez WP obok jego talii Schematów. Zapewnią mu dodatkowe PZ na koniec gry.

WARIANT SOLO – ZAPASY

Nie ma limitu Zapasów, jakie może gromadzić Wirtualny Przeciwnik.

WARIANT SOLO – KONIE

Za każdym razem, gdy WP ma pozyskać Konia, robi to w oparciu o pozycję wskazaną nad ikoną Konia. Konie pozyskane przez WP umieszczaj obok jego karty Załogi. Twój przeciwnik skupia się tylko na sekcji Koni na kartach Zwierząt. Efekty Orłów nie wpływają ani na rozgrywkę WP ani na jego punktację końcową.

Przykład: Jeżeli WP nie ma wystarczającej Siły do Najazdu, zgodnie z warunkiem na przedstawionej karcie Schematu WP, pozyskuje Konia. Zgodnie z ikoną, pozyskałby Konia, który jest pośrodku tych dostępnych, wyłożonych obok planszy Głównej.



WARIANT SOLO – NAJAZD

Jeżeli WP spełnia wszystkie warunki Najazdu na odkrytej karcie Schematu WP, wykonaj następujące kroki:

1. Usuń wszystkie Łupy z pola Najazdu, który jest celem akcji WP, zwracając je do Zasobów Ogólnych. Jeśli pod Łupami znajdowała się Wyprawa, odkryj ją, jak w standardowej rozgrywce. To, które pole Najazdu staje się celem WP, zależy od ikon pod nazwą Imperium na górze karty Schematu WP. Jeśli wskazane pole Najazdu jest niedostępne, WP za swój cel obiera kolejne, przesuując się ku prawej stronie Planszy. Jeżeli obrane za cel pole Najazdu wysunięte najbardziej na prawo jest niedostępne, WP kontynuuje wybieranie celu, począwszy od pola Najazdu, wysuniętego najbardziej na lewo, we wskazanym Imperium.
2. Opłać wymagany koszt Zapasów z zasobów WP, zwracając je do Zasobów Ogólnych.
3. Jeżeli to konieczne, odrzuć Konie WP, aby zapewnić mu wymaganą Siłę. Niektórzy członkowie Załogi WP zapewniają bazową Siłę, która nigdy nie może być odrzucona lub usunięta. Każda dodatkowa Siła jest zdobywana poprzez odrzucanie Koni WP. Gdy odrzucasz Konie WP, zawsze odrzucaj ich najmniej, jak to możliwe, bez przepłacania Siły.

Przykład: WP ma wszystko co potrzebne, by Najechać Asyrię. Jego celem jest trzecie pole od lewej strony Planszy. Zwróć wszystkie Łupy z tego pola do Zasobów Ogólnych. Opłać 3 Zapasy z zasobów WP do Zasobów Ogólnych. Ten Najazd wymaga 3 Siły, a członek Załogi WP zapewnia mu tylko 1 Siłę. Musi zatem pozyskać brakujące 2 Siły, poprzez odrzucenie Koni. Ponieważ WP zawsze odrzuca najmniej Koni, jak to możliwe, należy odrzucić Konia o Sile 2, umieszczając go na stosie kart odrzuconych Zwierząt. Na koniec WP zdobywa 7 PZ za Najazd, co należy oznaczyć na Torze PZ.



WARIANT SOLO – PUNKTACJA

WP na koniec gry otrzymuje dodatkowe PZ za otrzymane Wyprawy oraz posiadane Konie (ale nie Orły). Remisy rozstrzygane są w standardowy sposób, nawet pomimo faktu, że WP nigdy nie zdobywa Srebrników ani Kumysu.

WARIANT SOLO – ZAŁOGA WP

Podczas przygotowania do gry wybierasz członka Załogi WP. Wszyscy członkowie Załogi WP są unikatowi i posiadają różne statystyki:



Kupiec nie posiada Siły, zatem podczas Najazdów bazuje jedynie na Sile Koni. Grę zaczyna z tylko 1 Zapasami.



Łuczniczka ma 1 Siły i zaczyna grę z 2 Zapasami.



Łowca ma 1 Siły i zaczyna grę z 2 Zapasami. Za każdym razem, gdy ma otrzymać 2 Zapasy, zamiast tego otrzymuje 3.



Gwardzistka ma 2 Siły i zaczyna grę z 3 Zapasami. Za każdym razem gdy ma otrzymać 2 Zapasy, zamiast tego otrzymuje 3.

19

WARIANT SOLO

WARIANT SOLO – ZABLOKOWANE BUDYNKI

Sekcja w prawym dolnym rogu odkrytej karty Schematu WP wskazuje na Budynek, który jest aktualnie zablokowany. W swojej turze nie możesz wysłać tam swojego Robotnika, ani podnieść Robotnika z tego Budynku. W dalszym ciągu możesz jednak korzystać ze zdolności zablokowanego Budynku dzięki innym efektom, jak np. zdolność Zwiadowczyni.



Niebieski Robotnik



Szary Robotnik



Czerwony Robotnik



Czerwona Kość



Biała Kość



Żółta Kość



Wyprawa



Punkty Zwycięstwa (PZ)



Siła

Minimalna
Załoga potrzebna
do NajazduKarta Załogi/
Karta na ręceZatrudnij członka Załogi/
Zdolność ZałogiZagraj Kartę/
Zdolność „Po Zagranii”

Odrzuć Kartę



Orzeł



Koń



Srebrnik



Zapasy



Kumys



Rana

Podwój zdolność
przypisanej karty
ZałogiZdolność Bohatera/
Orła

Złoto



Ekwipunek



Wóz



Trzoda