Stonemaier Games
przedstawia grę

SCYTHE

1-5 GRACZY • 115 MINUT

PROJEKT GRY: JAMEY STEGMAIER
OPRACOWANIE ARTYSTYCZNE I PROJEKT ŚWIATA: JAKUB RÓŻALSKI

„Scythe" to gra planszowa umiejscowiona w alternatywnej historii lat 20. ubiegłego stulecia. To czas rolnictwa i wojny, złamanych serc i zardzewiałych trybów, innowacji i męstwa.

TŁO FABULARNE

Popioły po Wielkiej Wojnie wciąż pokrywają całunem śnieg w Europii roku 1920. Kapitalistyczne miasto-państwo znane po prostu jako „Fabryka", które było siłą napędową wojny dzięki produkowanym przez siebie mechom, zatrzasnęło swe podwoje, co przyciągnęło uwagę kilku pobliskich krajów.
Na małym, choć niezwykle pożądanym terenie zebrali się przedstawiciele pięciu frakcji. Kto zyska chwałę i fortunę. tworząc swoje imperium jako przywódca Wschodniej Europii?

CEL GRY

W „Scythe" każdy gracz kieruje postacią, której zadaniem jest sprawić, by jej frakcja stała się najbogatsza i najsilniejsza we Wschodniej Europii. Gracze badają i podbijają terytoria, werbują nowych rekrutów, produkują zasoby i robotników, wznoszą budowle i wystawiają do walki potężne mechy. Gra w „Scythe" zwykle rozpoczyna się od rozbudowy infrastruktury i odkrywania świata, by następnie doprowadzić do walki między graczami.

Podczas rozgrywki gracze umieszczają gwiazdki (osiągnięcia) na torze zwycięstwa. Gra kończy się, gdy któryś z graczy umieści swoją 6. gwiazdkę. Gwiazdki można zdobywać za dowolne z następujących osiągnięć:

- przygotowanie wszystkich 6 ulepszeń
- wystawienie wszystkich 4 mechów
- wzniesienie wszystkich 4 budowli
- zwerbowanie wszystkich 4 rekrutów
- posiadanie 8 robotników na planszy
- ujawnienie 1 wypełnionej karty celu
- zwycięstwo w walce (maksymalnie 2 razy)
- posiadanie 18 punktów popularności
- posiadanie 16 punktów siły

ZWYCIĘSTWO

Zwycięzcą gry jest posiadacz największej fortuny na koniec rozgrywki. Zwykle wynosi ona około $75. Monety możesz gromadzić podczas gry, ale najwięcej z nich zdobędziesz podczas punktowania na koniec rozgrywki za:

- umieszczenie każdego znacznika gwiazdki
- kontrolowanie każdego terytorium
- kontrolowanie każdych 2 zasobów

Liczba zdobytych monet zależy od twojej pozycji na torze popularności. Im wyższa popularność, tym więcej monet otrzymujesz. Możesz także zdobyć parę dodatkowych monet w zależności od tego, gdzie wzniesiesz budowle.

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY	2 – 3
WAŻNE POJĘCIA	4
RODZAJE JEDNOSTEK	5
PRZYGOTOWANIE	6 – 9
ROZGRYWKA	10
AKCJE GÓRNEGO RZĘDU	11 – 13
AKCJE DOLNEGO RZĘDU	14 – 20
ZDOLNOŚCI FRAKCJI	21
WALKA	22 – 23
SPOTKANIA	24
FABRYKA	25
CELE	26
SOJUSZE I PRZEKUPSTWO	26
UMIESZCZANIE GWIAZDEK	27
KONIEC GRY I PUNKTOWANIE	28 – 29
POSTACI	30
WYRÓŻNIONE ZASADY	31

UWAGA PROJEKTANTA: *Skąd wzięła się nazwa „Scythe”? Kosa, bo to właśnie znaczy to słowo, może służyć zarówno jako narzędzie rolnicze, jak i broń, co doskonale podsumowuje połączenie tych dwóch elementów w grze. Twoi robotnicy potrzebują wsparcia jednostek bojowych, zaś twoje imperium polega na zasobach wyprodukowanych przez robotników. Słowo „Scythe” wymawiamy mniej więcej jak „sajt”.*

KOMPONENTY OGÓLNE

1 skrót zasad

5 plansz graczy

1 plansza gry

80 znaczników zasobów

(po 20 żywności, metalu, drewna i ropy w formie drewnianych znaczników)

80 kartonowych monet

12 żetonów mnożników

12 znaczników spotkań

6 kart premii za budowle

42 karty walki (żółte)

23 karty celów (beżowe)

28 kart spotkań (zielone)

12 kart Fabryki (fioletowe)

2 wskaźniki siły

5 kart przeprawy

5 kart szybkiego startu

KOMPONENTY FRAKCJI

FRAKCJA	NORDIA	SAKSONIA	POLANIA	KRYM	ROSWIECJA
PODSTAWOWY KOLOR	NIEBIESKI	CZARNY	BIAŁY	ŻÓŁTY	CZERWONY
1 plansza frakcji					
1 znacznik akcji					
1 znacznik popularności					
1 znacznik siły					
6 znaczników gwiazdek	6 x	6 x	6 x	6 x	6 x
4 znaczniki budowli					
4 znaczniki rekrutów	4 x	4 x	4 x	4 x	4 x
4 figurki mechów	4 x	4 x	4 x	4 x	4 x
1 figurka postaci					
8 robotników	8 x	8 x	8 x	8 x	8 x
6 kostek technologii	6 x	6 x	6 x	6 x	6 x

WAŻNE POJĘCIA

TERYTORIUM

Terytorium to pole heksagonalne (zwane również „heksem") na planszy, oznaczone jako jeden z następujących rodzajów terenu:

FARMA · LAS · GÓRY · TUNDRA · WIOSKA · JEZIORO · FABRYKA

BAZA FRAKCJI

Posiadasz własną bazę, która służy jako punkt startowy i miejsce, do którego można się wycofać po przegranej walce.

BAZA NIE JEST TERYTORIUM: Baza nie jest terytorium, więc domyślnie nie można wprowadzać do niej jednostek ani wznosić w niej budowli. Dotyczy to każdej bazy, łącznie z twoją.

FRAKCJE Z ROZSZERZENIA: Na planszy gry znajdują się dwie bazy frakcji, do których nie ma elementów w grze. Są to miejsca dla frakcji z przyszłego rozszerzenia gry.

KONTROLA

Kontrolujesz terytorium, jeśli posiadasz na nim co najmniej jedną jednostkę (postać, robotnika lub mecha) LUB jeśli posiadasz na nim budowlę bez wrogiej postaci, robotnika lub mecha. W danej chwili tylko jeden gracz może kontrolować terytorium.

ZASOBY

Znaczniki zasobów (drewno, żywność, metal i ropa) pozostają na planszy po wyprodukowaniu. Możesz wydawać jedynie zasoby z kontrolowanego przez siebie terytorium.

WYDAJ ZASOBY Z DOWOLNYCH KONTROLOWANYCH PRZEZ SIEBIE TERYTORIÓW: Możesz wydawać zasoby z kontrolowanych terytoriów, aby wykonywać akcje związane z dowolnymi terytoriami na planszy. Na przykład możesz wydać 3 znaczniki metalu z jednego lub więcej kontrolowanych terytoriów, aby wystawić mecha na tym samym lub innym terytorium (jeśli posiadasz na nim robotnika).

REZERWA: Kiedy wydajesz jakieś zasoby, usuwasz je z planszy i umieszczasz z boku planszy w ogólnej rezerwie. Kiedy wyprodukujesz lub kupisz jakieś zasoby (patrz sekcja „**Akcje górnego rzędu**", na stronach 12-13), przemieść je z rezerwy na terytorium, gdzie zostały wyprodukowane. Nie ma limitu znaczników zasobów w grze. W razie czego użyj żetonów mnożników.

ROBOTNICY NIE SĄ ZASOBAMI. Zasoby to drewno, żywność, metal i ropa. Powtarzamy raz jeszcze: robotnicy nie są zasobami.

PRZYKŁAD KONTROLI NAD ZASOBAMI: Na tym obrazku Nordia kontroluje każde terytorium, na którym posiada jedną ze swoich jednostek lub budowli (niebieskie elementy, wliczając w to figurkę postaci z niebieską podstawą). Może wydać dowolne zasoby z tych terytoriów. Nie może wydać znaczników metalu na terytorium w lewym dolnym rogu, ponieważ nie posiada tam ani jednostki, ani budowli.

RODZAJE JEDNOSTEK

Każdy z trzech rodzajów jednostek w grze – postacie, mechy oraz robotnicy – mają dwie wspólne cechy:

- mogą przemieszczać się po planszy (standardowo po lądzie, a nie po rzekach i jeziorach).
- mogą przenosić dowolną liczbę znaczników zasobów.

Każdy rodzaj jednostki posiada także unikalne cechy, których nie mają inne jednostki. Zostaną one omówione szczegółowo w dalszej części zasad.

POSTAĆ	MECHY	ROBOTNICY
BIERZE UDZIAŁ W WALCE	BIORĄ UDZIAŁ W WALCE	PRODUKUJĄ ZASOBY
BIERZE UDZIAŁ W SPOTKANIACH	PODNOSZĄ I UPUSZCZAJĄ DOWOLNĄ LICZBĘ ROBOTNIKÓW	ROZMIESZCZAJĄ MECHY
OTRZYMUJE KARTĘ FABRYKI W FABRYCE		WZNOSZĄ BUDOWLE

Wszystkie jednostki mogą przenosić dowolną liczbę znaczników zasobów.
Domyślnie jednostka może przemieścić się o 1 terytorium i nie może wchodzić do jezior i rzek.
Za każdym razem, gdy podczas twojej tury twoja postać lub mech zmusi robotników przeciwnika do wycofania się (na skutek ruchu lub walki), tracisz 1 popularność za każdego wycofanego robotnika.
Podczas walki atakujący wygrywa remisy. Przegrany otrzymuje 1 kartę walki, jeżeli w walce miał siłę większą niż 0.

Postacie mogą brać udział w walce, mogą uczestniczyć w spotkaniach oraz (raz na grę) mogą otrzymać kartę Fabryki, jeśli zakończą swój ruch na Fabryce.

Na planszy gry reprezentuje cię twoja postać. Przywódca twojej frakcji wysłał cię na misję w celu zajęcia niezbadanych ziem otaczających wygasłą Fabrykę.

Mechy mogą brać udział w walce, a także transportować dowolną liczbę robotników podczas ruchu. **Mechy nie mogą przenosić twojej postaci.**

Przeznaczeniem mechów jest walka (i zniechęcenie innych frakcji do walki z nimi). Są na tyle duże, że mogą przenosić robotników na swoich żelaznych kadłubach.

Robotnicy mogą produkować zasoby oraz kolejnych robotników, a także rozmieszczać mechy i wznosić budowle.

To mieszkańcy tej krainy, którzy dołączyli do twojej sprawy, aby zbudować dla ciebie imperium.

PLASTIKOWE

DREWNIANE

Wizualną wskazówką co do udziału poszczególnych elementów w walce może być materiał, z którego są wykonane. Jednostki bojowe (postacie i mechy) są zrobione z plastiku, zaś wszystkie pozostałe są drewniane (robotnicy, zasoby i budowle).

PRZYGOTOWANIE

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

ZNACZNIKI SPOTKAŃ (ZIELONY KOMPAS): Umieść 1 znacznik spotkania na każdym terytorium z symbolem spotkania (w sumie 11 znaczników).

ZASOBY I MONETY: Umieść znaczniki zasobów (drewno, ropa, żywność i metal), monety oraz żetony mnożników w rezerwie obok planszy.

KARTY WALKI (ŻÓŁTE): Potasuj karty walki i umieść je na planszy. Jeśli trzeba dobrać kartę, a talia jest pusta, potasuj najpierw stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię. Jeśli zarówno talia, jak i stos kart odrzuconych są puste, nie dobiera się żadnych kart.

KARTY FABRYKI (FIOLETOWE): Potasuj karty Fabryki i losowo wybierz X kart (gdzie X to liczba graczy plus 1). Umieść te karty zakryte na planszy, zaś pozostałe odłóż do pudełka (nie patrząc na nie).

KARTY SPOTKAŃ (ZIELONE): Potasuj karty spotkań i umieść je na planszy.

KARTY CELÓW (BEŻOWE): Potasuj karty celów i umieść je na planszy.

KARTA PREMII ZA BUDOWLĘ: Losowo wybierz jedną z kart premiowych i połóż ją odkrytą na dole toru popularności.

WYBÓR FRAKCJI:

Potasuj plansze frakcji i graczy, a następnie rozdaj po 1 każdemu graczowi. Każdy gracz powinien usiąść obok bazy swojej frakcji i umieścić przed sobą planszę frakcji oraz planszę gracza. Licząc od góry, gracze powinni usiąść w następującej kolejności: Nordia, Roswiecja, Krym, Saksonia, Polania

STARTOWE KARTY I POZYCJE NA TORACH:

Startowe pozycje na torach oraz początkowe karty są zaznaczone po prawej stronie planszy frakcji i planszy gracza.

PLANSZA FRAKCJI

KARTY WALKI: Dobierz wskazaną liczbę kart walki. Liczba posiadanych kart jest jawną informacją, lecz nie ujawniaj ich treści przeciwnikom.

ZNACZNIK SIŁY: Umieść swój znacznik siły ( ) na zaznaczonym polu toru siły (na planszy gry). Siła to zasób, który będziesz wydawać podczas walki.

PLANSZA GRACZA

ZNACZNIK POPULARNOŚCI: Umieść swój znacznik popularności (serce) na wskazanym poziomie toru popularności (na planszy gry).

MONETY: Weź wskazaną liczbę monet i umieść je na swojej planszy frakcji. Choć liczba posiadanych monet nie stanowi tajemnicy, nie masz obowiązku ujawniać sumy posiadanych monet innym graczom. Liczba monet posiadanych przez graczy nie ma wpływu na decyzje podejmowane w grze.

KARTY CELÓW: Dobierz wskazaną liczbę kart celów. Nie pokazuj ich treści przeciwnikom. Kiedy każdy z graczy dobierze swoje karty celów, odłóż talię na planszę.

POSTAĆ

Umieść swoją postać (figurka przedstawiająca osobę oraz zwierzę) na bazie twojej frakcji.

ROBOTNICY

Umieść 1 robotnika na każdym z terytoriów połączonych lądem z bazą twojej frakcji (w sumie 2 robotników).

PRZYGOTOWANIE
kontynuacja

PLANSZA GRACZA

Na twojej planszy gracza będziesz wybierać akcje wykonywane podczas gry.

KOSTKI TECHNOLOGII: Umieść 6 kostek technologii na zielonych polach z czarnym kwadratem w prawym dolnym rogu, które znajdziesz na swojej planszy gracza.

PRZYKŁAD

ROBOTNICY: Twoich 6 pozostałych robotników (pionki) zostaje umieszczonych na prostokątach nad akcją produkcji.

ZNACZNIKI BUDOWLI: Twoje 4 znaczniki budowli (budynki drewniane: zbrojownia, pomnik, kopalnia oraz młyn) zostają umieszczone na odpowiednich polach. Każdy gracz posiada takie same 4 budowle.

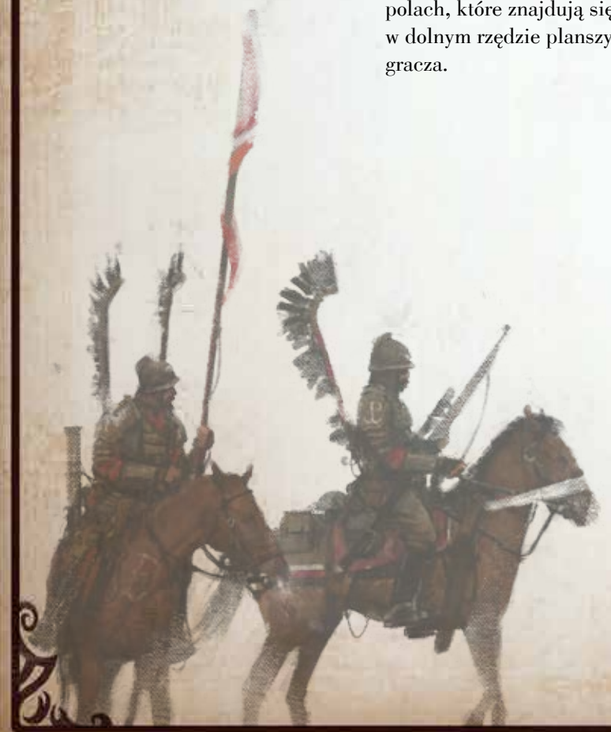
ZNACZNIK AKCJI: Umieść swój znacznik akcji obok planszy gracza.

ZNACZNIKI REKRUTÓW: Twoje 4 znaczniki rekrutów (cylindry) zostają umieszczone na okrągłych polach, które znajdują się w dolnym rzędzie planszy gracza.

GRACZ STARTOWY:

Rozpoczyna gracz, który ma najniższy numer na swojej planszy gracza. Rozgrywka następnie toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

UWAGA PROJEKTANTA: *Plansze graczy z wyższymi numerami zapewniają nieco lepsze początkowe pozycje na poszczególnych torach, ponieważ w porównaniu z graczem startowym, zaczynający później mają zwykle 1 turę mniej do rozegrania.*

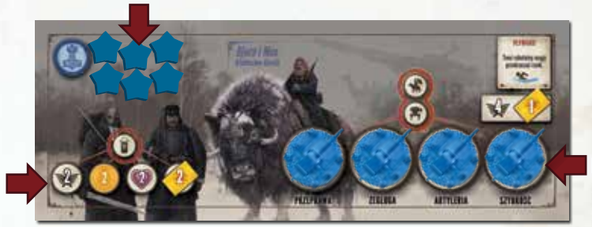


PLANSZA FRAKCJI

Na swojej planszy frakcji trzymasz mechy, gwiazdki i monety. Na każdej z plansz w prawym górnym rogu zaznaczono także zdolność specjalną frakcji.

GWIAZDKI: Umieść swoje 6 znaczników gwiazdek w lewej górnej części planszy, obok symbolu frakcji.

Nie umieszczaj znaczników na polu jednorazowych premii za rekrutów (dolny lewy róg) – otrzymasz je, jeśli zwerbujesz rekrutów podczas gry.

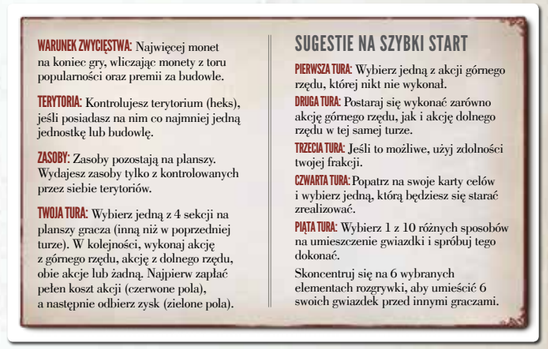


MECHY: Umieść swoje 4 figurki mechów na 4 zdolnościach mechów/postaci.

KARTA SZYBKIEGO STARTU

Sugerujemy, by nie uczyć nowych graczy wszystkich zasad. Zamiast tego daj każdemu graczowi kartę szybkiego startu. Na jednej stronie zawiera kluczowe informacje na temat jednostek, zaś na drugiej opisuje podstawowe pojęcia oraz zapewnia wskazówki dotyczące pierwszych pięciu tur.

Twoja pierwsza rozgrywka w „Scythe" nie będzie polegać na wymyśleniu misternego planu lub zrozumieniu wszystkich reguł. Po prostu zacznij grać i zobacz, jak przebiega rozgrywka, a jeśli będzie to konieczne, sprawdź zasady.



WARUNEK ZWYCIĘSTWA: Najwięcej monet na koniec gry, wliczając monety z toru popularności oraz premii za budowle.

TERYTORIA: Kontrolujesz terytorium (heks), jeśli posiadasz na nim co najmniej jedną jednostkę lub budowlę.

ZASOBY: Zasoby pozostają na planszy. Wydajesz zasoby tylko z kontrolowanych przez siebie terytoriów.

TWOJA TURA: Wybierz jedną z 4 sekcji na planszy gracza (inną niż w poprzedniej turze). W kolejności, wykonaj akcję z górnego rzędu, akcję z dolnego rzędu, obie akcje lub żadną. Najpierw zapłać pełen koszt akcji (czerwone pola), a następnie odbierz zysk (zielone pola).

SUGESTIE NA SZYBKI START

PIERWSZA TURA: Wybierz jedną z akcji górnego rzędu, której nikt nie wykonał.

DRUGA TURA: Postaraj się wykonać zarówno akcję górnego rzędu, jak i akcję dolnego rzędu w tej samej turze.

TRZECIA TURA: Jeśli to możliwe, użyj zdolności twojej frakcji.

CZWARTA TURA: Popatrz na swoje karty celów i wybierz jedną, którą będziesz się starać zrealizować.

PIĄTA TURA: Wybierz 1 z 10 różnych sposobów na umieszczenie gwiazdki i spróbuj tego dokonać.

Skoncentruj się na 6 wybranych elementach rozgrywki, aby umieścić 6 swoich gwiazdek przed innymi graczami.

KARTA PRZEPRAWY

Karty przepraw – po jednej na każdą frakcję – przypominają, jakie możliwości przeprawy mają frakcje po odblokowaniu zdolności przeprawy u swoich mechów. Każda zdolność przeprawy nieco różni się od pozostałych, wyjaśniono to szczegółowo na stronach 15-17.

ROZGRYWKA

W „Scythe” wykorzystywana jest mechanika ciągłego wyboru akcji. Gracze wykonują akcje jeden po drugim, aż do chwili, gdy któryś z nich umieści na planszy swoją 6. gwiazdkę, co natychmiast kończy grę.

Podczas swojej tury po kolei wykonujesz następujące działania:

1. Umieść znacznik akcji na innej sekcji swojej planszy gracza niż w poprzedniej turze.
2. Wykonaj akcję górnego rzędu dla tej sekcji (opcjonalnie).
3. Wykonaj akcję dolnego rzędu dla tej sekcji (opcjonalnie).

Wynika z tego, że możesz wykonać jedną akcję, obie akcje (górną i dolną) lub żadną (choć i tak musisz przestawić swój znacznik akcji). Możesz wykorzystać zasoby zdobyte dzięki akcji górnego rzędu, aby zapłacić za akcję z dolnego rzędu. Oprócz tego w dowolnym momencie swojej tury możesz zrealizować kartę celu (patrz sekcja „**Cele**” na stronie 26).

Koszt (czerwone pola) oraz zyski (zielone pola) na twojej planszy gracza są określane na podstawie liczby pustych pól *przed* podjęciem akcji. Wykonując akcję, najpierw zapłać jej koszt, a następnie odbierz zyski (lub jedynie ich części, w rzadkich przypadkach, gdy twoja strategia zależy od pozyskania częściowych korzyści).

Po wykonaniu twojej akcji (lub w momencie finalizowania twoich decyzji odnośnie do akcji z dolnego rzędu) przychodzi tura kolejnej osoby – po twojej lewej stronie.

AKCJA WZMOCNIENIA
(z budowlą poniżej)

AKCJA ULEPSZENIA
(wraz z premią za rekruta po prawej)

AKCJE GÓRNEGO RZĘDU

AKCJE DOLNEGO RZĘDU

AKCJE GÓRNEGO RZĘDU

Na każdej planszy gracza akcje górnego rzędu przedstawione są w innej kolejności, choć same akcje są identyczne. Wygląd plansz oraz domyślne koszty i zyski opisywane w tej sekcji przedstawione są na podstawie startowej pozycji każdej planszy.

RUCH

Wykonaj jedną z następujących czynności („/” oznacza „albo”):
RUCH: przemieść do 2 *różnych* jednostek, które kontrolujesz (postać, robotnik lub mech) z jednego terytorium na jedno przyległe terytorium.
POBIERZ MONETY: weź $1.

Poniżej znajduje się kilka informacji dotyczących ruchu:

ZASOBY I ROBOTNICY: Jednostki mogą podnieść i porzucić dowolną liczbę znaczników zasobów podczas akcji ruchu.

MECHY: Mechy mogą przenosić dowolną liczbę znaczników zasobów i robotników (ale nie mogą przenosić twojej postaci). Gdy mech przenosi robotników podczas akcji ruchu, nie liczy się to jako akcja ruchu dla robotników, tylko mecha. Można więc przenieść grupę robotników mechem, a następnie niektórzy z tych robotników mogą przemieścić się samodzielnie. Można również użyć akcji ruchu, aby przemieścić robotnika na terytorium z mechem, a następnie przemieścić mecha niosącego robotnika.

RZEKI I JEZIORA: Zazwyczaj jednostki nie mogą przekraczać rzek ani przemieszczać się na jeziora. Ta zasada jest znoszona przez zdolności niektórych postaci/mechów (patrz zdolności **mechów** dla Polanii oraz Nordii na stronach 16-17.

RZEKA: Rzeka to obszar wodny pomiędzy dwoma fragmentami lądu.

JEZIORO: Jezioro to obszar wodny, który całkowicie wypełnia pojedyncze pole. Jezioro rozszerza się na sąsiednie pola z linią brzegową. Na tym przykładzie, gdyby gracz posiadał specjalną zdolność pozwalającą na poruszanie się po wodzie, mógłby przemieścić się na jezioro z dowolnego sąsiadującego terenu.

TUNELE: Na potrzeby akcji ruchu dowolnej jednostki wszystkie terytoria z symbolem tuneli ( ) uważane są za sąsiadujące względem siebie.

RUCH NA TERYTORIA KONTROLOWANE PRZEZ PRZECIWNIKA:

KONTROLOWANE DZIĘKI ROBOTNIKOM

» Twoja **postać i/lub mech** musi zakończyć ruch, jeżeli przemieszcza się na terytorium kontrolowane przez robotników przeciwnika (ale żadną inną jednostkę). Gdy wykonasz wszystkie akcje ruchu, każdy z robotników przeciwnika na tym terytorium natychmiast wycofuje się do bazy swojej frakcji. Tracisz 1 popularność za każdego robotnika, który został w ten sposób zmuszony do wycofania się (są niezadowoleni z faktu, że są wyrzucani ze swoich ziem). Robotnicy wycofują się nawet wtedy, jeżeli nie możesz już bardziej zmniejszyć swojej popularności.

» Twoi **robotnicy** nie mogą samodzielnie ruszyć się na terytoria kontrolowane przez wrogich robotników.

KONTROLOWANE DZIĘKI BUDOWLI

» Każda jednostka może przemieścić się na terytorium kontrolowane wyłącznie przez budowlę. Gracz, który kontroluje jednostkę, kontroluje również terytorium, które zajął.

KONTROLOWANE DZIĘKI POSTACI I/LUB MECHOM

» Twoja **postać i/lub mech** musi zakończyć ruch, jeżeli przemieszcza się na terytorium kontrolowane przez postać i/lub mechy przeciwnika (nawet jeżeli posiadasz zdolność mecha, która pozwala przemieścić się dalej). Przeciwnik nadal tymczasowo kontroluje terytorium. Gdy wykonasz wszystkie akcje ruchu, jeżeli jakikolwiek z twoich mechów lub twoja postać znajdują się na polu z mechem lub postacią przeciwnika, należy rozstrzygnąć walkę (patrz: **Walka**, strony 22-23).

» Twoi **robotnicy** nie mogą samodzielnie przemieszczać się na terytoria lub z terytoriów kontrolowanych przez postać i/lub mechy przeciwnika.

BAZA FRAKCJI: Domyślnie nie można użyć akcji ruchu, aby przemieścić jednostkę z planszy do bazy frakcji (włączając w to własną).

SPOTKANIE: Jeżeli przemieścisz **postać** na terytorium ze znacznikiem spotkania, należy zakończyć ruch – postać nie może już więcej poruszyć się w tej turze. Jeżeli po rozstrzygnięciu wszystkich walk w tej turze twoja postać nadal przebywa na terytorium ze znacznikiem spotkania, należy go odrzucić i rozpatrzyć spotkanie (patrz: **Spotkania**, strona 24).

BRAK LIMITU: Nie ma limitu liczby jednostek z tej samej frakcji, które mogą przebywać na jednym polu.

AKCJE GÓRNEGO RZĘDU

kontynuacja

WZMOCNIENIE

Zapłać koszt (1$), aby otrzymać jedną z poniższych rzeczy:

SIŁA: Zwiększ swoją siłę o 2 na torze siły. Siła to zasób, którego używa się w walce.

KARTY WALKI: Dobierz 1 kartę walki z talii kart walki. Karty walki używane są do zmiany wartości siły podczas walki (można użyć maksymalnie 1 karty walki za każdą twoją postać/mecha uczestniczącą w walce). Jeżeli talia kart walki jest pusta, a trzeba dobrać kartę, należy przetasować odrzucone karty walki i dobrać kartę z nowo utworzonej talii. Jeżeli nie ma też odrzuconych kart walki, nie dobiera się żadnej karty.

HANDEL

Zapłać koszt (1$), aby otrzymać jedną z poniższych rzeczy:

ZASOBY: Otrzymujesz dowolne 2 znaczniki zasobów (dowolna kombinacja ropy, metalu, żywności i/lub drewna) i umieszczasz je na dowolnym terytorium, które kontrolujesz z co najmniej jednym robotnikiem. Nie można wykonać akcji handlu, jeżeli wszyscy robotnicy znajdują się w bazie frakcji.

POPULARNOŚĆ: Zwiększ swoją popularność o 1 na torze popularności. Popularność jest zasobem używanym podczas spotkań i wpływa na twój mnożnik punktacji na koniec gry.

WSKAZÓWKA STRATEGICZNA: Produkcja dzięki robotnikom dostarcza najwięcej zasobów, ale handel ma nad nią pewną przewagę, której nie powinno się ignorować. Np. zakup potrzebnego towaru jest czasem korzystniejszy niż przemieszczanie robotnika na terytorium, które ten towar dostarcza. Akcję, którą trzeba było przeznaczyć na ruch robotnika, można więc wykorzystać na coś bardziej efektywnego. Handel pozwala graczom na dostęp do zasobów, których brak na ich ziemiach.

PRODUKCJA

Zapłać koszt (w zależności od tego, co jest pokazane na wszystkich czerwonych prostokątach *przed* podjęciem akcji produkcji), wybierz 2 *różne* terytoria, które kontrolujesz, a następnie wszyscy robotnicy na tych terytoriach mogą produkować.

Na terytoriach wybranych do produkcji każdy robotnik może wyprodukować 1 znacznik odpowiedniego **zasobu**, który jest umieszczany w miejscu, gdzie został wyprodukowany. Jeżeli robotnik wyprodukował innego **robotnika** (na polu z wioską), po opłaceniu kosztu produkcji wybierz pierwszego robotnika od lewej strony akcji produkcji i umieść go na polu z wioską.

TYP TERENU	CO PRODUKUJE
GÓRY	METAL
FARMY	ŻYWNOŚĆ
TUNDRA	ROPA
LAS	DREWNO
WIOSKA	ROBOTNIK
JEZIORO	
FABRYKA	

PRZYKŁAD: Jeżeli zdecydujesz się wyprodukować na dwóch terytoriach: farmie z 1 robotnikiem i górach z 2 robotnikami , twoja produkcja to 1 żywność z farmy oraz 2 metale z gór.

OBOWIĄZKOWA OPŁATA: Podobnie jak z każdą inną akcją, należy zapłacić pełen koszt, aby wykonać akcję produkcji. Jeżeli nie posiadasz monet, popularności ani siły, musisz wykonać inną akcję.

BRAK LIMITU: Na jednym polu terytorium może znajdować się dowolna liczba znaczników zasobów i robotników. W grze nie ma limitu znaczników zasobów. W razie potrzeby umieść żeton mnożnika obok znaczników zasobów na planszy.

ROBOTNICY SĄ NA STAŁE: Robotnicy wprowadzeni do gry pozostają w niej do końca, nie można ich cofnąć na planszę gracza.

Możliwe jest, choć bardzo rzadko, że gracz nie będzie w stanie wykonać żadnej akcji (jeżeli wykonał akcję ruchu i nie ma monet, zasobów, siły ani popularności). W takim wypadku gracz musi podjąć „pustą akcję", wybierając jedno z pól planszy gracza bez podejmowania jakiejkolwiek akcji. Aby uniknąć takiej sytuacji, zalecamy oszczędność w dysponowaniu monetami w początkowych fazach gry.

AKCJE DOLNEGO RZĘDU

Na każdej planszy gracza akcje dolnego rzędu przedstawione są w tej samej kolejności, choć ich koszt oraz zysk różnią się. Wygląd plansz oraz domyślne koszty i zyski opisywane w tej sekcji przedstawione są na podstawie startowej pozycji każdej planszy.

JEDNOCZESNE TURY: Zazwyczaj, gdy jakiś gracz podejmuje akcję z dolnego rzędu (która nie wpływa na innych graczy, ale może chwilę zająć), kolejny gracz może rozpocząć swoją turę.

MONETY: Większość z dolnych akcji daje co najmniej jedną monetę po opłaceniu kosztu akcji. Zalecamy, aby gracze najpierw pobrali monety, zanim skupią się na wykonaniu akcji, żeby o nich nie zapomnieć. Gracz nie ma obowiązku pobierania monet (np. nie bierze monet, jeżeli kłóci się to z jego celami).

WYCZERPANIE AKCJI: Istnieje możliwość „wyczerpania" akcji z dolnego rzędu (np. po wykonaniu akcji ulepszenia w pewnym momencie gry, nie pozostanie już nic do ulepszenia). W takim wypadku możesz nadal płacić koszt akcji, aby otrzymać monety (lub premię za rekruta, jeśli ci przysługuje).

REKRUCI: Każda z dolnych akcji posiada stałą premię za rekruta (zielona obwódka). Jeżeli premia zostanie odkryta, nagradza gracza, kiedy on lub sąsiadujący przeciwnicy podejmą tę akcję. Szczegóły znajdują się w sekcji **Werbunek** (strona 20).

ULEPSZENIA

Ulepszenia poprawiają efektywność infrastruktury twojego imperium. Do ulepszeń używa się ropy.

Aby dokonać ulepszenia, należy zapłacić koszt, wybrać kostkę technologii z dowolnego zielonego pola na planszy gracza i umieścić ją na pustym czerwonym polu z nawiasami. Czerwone pola z pełnymi czarnymi obwódkami nie są dostępne do ulepszenia.

PRZYKŁAD: Chcesz móc produkować na 3 terytoriach zamiast na 2 (w tym przykładzie ignorujemy młyn) i chcesz obniżyć koszt werbunku rekruta o 1 żywność. Wykonując akcję ulepszenia, płacąc koszt w ropie oraz pobierając monety, wybierz kostkę dowolnej technologii z zielonego pola (w tym wypadku – z ulepszenia akcji Produkcji) i przenieś ją na dowolne czerwone pole w nawiasach (w tym przypadku – koszt akcji werbunku).

ROZMIESZCZENIE

Możesz rozmieszczać mechy (figurki), aby chronić swoich robotników, rozszerzać swoje imperium oraz zdobywać nowe zdolności dla swojej postaci i innych mechów. Zasobem używanym do rozmieszczania mechów jest metal.

Aby rozmieścić mecha, należy zapłacić koszt, wybrać **dowolnego** mecha z planszy gracza i umieścić go na terytorium, które kontrolujesz z co najmniej jednym robotnikiem. Nie można rozmieszczać mechów na jeziorach (nawet jeżeli twoja frakcja posiada mechy, które mogą wchodzić na jeziora).

Od tej pory twoja postać i wszystkie twoje mechy (ale nie robotnicy) otrzymują zdolność wyszczególnioną na planszy gracza pod ilustracją mecha. Zdolności te różnią się pomiędzy frakcjami.

SAKSONIA

PRZEPRAWA: Twoja postać i mechy mogą przechodzić przez rzeki do lasów i gór.

PODZIEMNE ŚCIEŻKI: Na potrzeby akcji ruchu twojej postaci i mechów wszystkie kontrolowane przez ciebie góry i dowolne tunele (wliczając w to twoją kopalnię, jeśli ją posiadasz) uznawane są za przyległe do siebie.

ROZBROJENIE: Zanim rozpoczniesz walkę na terytorium z tunelem, przeciwnik, z którym walczysz, traci 2 siły. Strata siły jest oznaczona na torze siły. Możesz użyć tej zdolności raz na walkę, nie raz na jednostkę.

SZYBKOŚĆ: Twoja postać i mechy mogą poruszać się o jedno dodatkowe terytorium w każdej akcji ruchu. Jednostki te muszą jednak natychmiast zakończyć ruch, jeżeli wejdą na pole, na którym znajduje się postać, mech lub robotnik przeciwnika. Nie mogą ponownie poruszyć się w tej turze. Przemieszczenie się z jednego tunelu do drugiego nadal liczone jest jako 1 ruch, zatem z tą zdolnością można poruszyć się o dodatkowe terytorium przed lub po ruchu przez tunel. Jeśli twoje mechy mają zdolność Szybkość, mogą podnosić i porzucać zasoby i robotników w dowolnym momencie ruchu.

AKCJE DOLNEGO RZĘDU

kontynuacja

ROSWIECJA

PRZEPRAWA: Twoja postać i mechy mogą przechodzić przez rzeki do farm i wiosek.

WIELKOMIEJSKOŚĆ: Na potrzeby akcji ruchu twojej postaci i mechów wszystkie kontrolowane przez ciebie wioski i Fabryka uznawane są za przyległe do siebie. Przykładowo, jeżeli twój mech znajduje się na polu z wioską, może przemieścić się z tej wioski do (a) dowolnej innej wioski, którą kontrolujesz lub (b) Fabryki.

ARMIA LUDOWA: Jeżeli posiadasz w walce przynajmniej jednego robotnika, możesz zagrać dodatkową kartę walki. Nadal jednak musisz posiadać postać lub mecha, który uczestniczy w walce. Przykładowo, jeżeli posiadasz 2 mechy i 3 robotników w walce, możesz zagrać do 3 kart walki (1 za każdego mecha i 1 dodatkową, ponieważ masz przynajmniej 1 robotnika).

SZYBKOŚĆ: Twoja postać i mechy mogą poruszać się o jedno dodatkowe terytorium w każdej akcji ruchu. Więcej informacji na stronie 15.

NORDIA

PRZEPRAWA: Twoja postać i mechy mogą przechodzić przez rzeki do lasów i gór.

ŻEGLUGA: Twoja postać i mechy mogą przemieszczać się na pola z jeziorami oraz wycofywać się na sąsiednie jeziora (nadal można wycofać je do bazy frakcji). Zdolność ta pozwala traktować pola z jeziorami jak każde inne terytoria na potrzeby ruchu. Jeśli twoje mechy przetransportują robotników na jezioro (podczas akcji ruchu lub przy wycofywaniu się) lub jeśli postać albo mech przeniesie zasoby na jezioro, nie mogą porzucić ich bez asysty innego mecha, gdy opuszczają pole z jeziorem. Jeziora to również terytoria, więc jeśli na jednym polu z jeziorem spotkają się dwie frakcje posiadające zdolność przemieszczania się po jeziorach, nastąpi walka. Na jeziorach nie można stawiać budowli ani wystawiać mechów.

ARTYLERIA: Przed rozpoczęciem walki możesz zapłacić 1 siłę, aby zmusić walczącego przeciwnika do straty 2 sił. Strata siły jest oznaczona na torze siły. Możesz użyć tej zdolności raz na walkę, nie raz na jednostkę.

SZYBKOŚĆ: Twoja postać i mechy mogą poruszać się o jedno dodatkowe terytorium w każdej akcji ruchu. Więcej informacji na stronie 15.

KRYM

PRZEPRAWA: Twoja postać i mechy mogą przechodzić przez rzeki do farm i tundr.

WĘDRÓWKA: Twoja postać i mechy mogą się przemieszczać z dowolnego terytorium lub bazy frakcji do innej bazy nieaktywnej frakcji lub do twojej własnej bazy, bez względu na odległość. „Nieaktywna frakcja" to taka, która nie bierze udziału w obecnej rozgrywce, włączając w to frakcje z dodatków. Zazwyczaj gracze nie mogą przemieszczać się do żadnej bazy frakcji, ale to jest wyjątek od reguły.

ZWIADOWCY: Przed rozpoczęciem walki możesz ukraść jedną losową kartę walki przeciwnikowi, z którym walczysz, i dodać ją do swojej ręki. Możesz użyć tej zdolności raz na walkę, nie raz na jednostkę.

SZYBKOŚĆ: Twoja postać i mechy mogą poruszać się o jedno dodatkowe terytorium w każdej akcji ruchu. Więcej informacji na stronie 15.

POLANIA

PRZEPRAWA: Twoja postać i mechy mogą przechodzić przez rzeki do wiosek i gór.

ZANURZENIE: Twoja postać i mechy mogą przemieszczać się na pola z jeziorami oraz pozwalają na ruch z jednego jeziora na dowolne inne (podobnie jak ruch tunelem). Jeśli twoje mechy przetransportują robotników na jezioro lub jeśli postać albo mech przeniesie zasoby na jezioro, nie mogą porzucić ich bez asysty innego mecha, gdy opuszczają pole z jeziorem. Jeziora to również terytoria, więc jeśli na jednym polu z jeziorem spotkają się dwie frakcje posiadające zdolność przemieszczania się po jeziorach, nastąpi walka. Na jeziorach nie można stawiać budowli ani wystawiać mechów.

KAMRACI: Nie tracisz popularności, gdy zmuszasz robotników przeciwnika do wycofania się po wygranej walce jako strona atakująca. Dotyczy to również innych działań, jakie podejmiesz w swojej turze, kiedy twoja postać lub mech zmuszą robotników przeciwnika do wycofania się po walce.

SZYBKOŚĆ: Twoja postać i mechy mogą poruszać się o jedno dodatkowe terytorium w każdej akcji ruchu. Więcej informacji na stronie 15.

AKCJE DOLNEGO RZĘDU

kontynuacja

BUDOWA

Możesz wznosić budowle (znaczniki budowli), aby wzmocnić działanie swoich akcji, zapewnić kontrolę nad terytoriami i otrzymać premie na koniec gry. Zasobem używanym do wznoszenia budowli jest drewno.

Aby wznieść budowlę, zapłać koszt, wybierz dowolną budowlę ze swojej planszy gracza i umieść na terytorium, które kontrolujesz z co najmniej jednym robotnikiem.

LIMIT 1 NA TERYTORIUM: Tylko jedna budowla może zostać wzniesiona na każdym terytorium. Jeżeli więc jesteś pierwszym graczem, który wzniósł budowlę na danym terytorium, ani ty, ani żaden inny gracz nie może tam postawić żadnej nowej budowli.

KONTROLA BUDOWLI: Przeciwnicy nie mogą używać zdolności twoich budowli. Zawsze masz dostęp do zdolności twoich budowli, nawet jeżeli są na terytorium, którego nie kontrolujesz.

KONTROLA TERYTORIUM: Terytorium z jedną budowlą jest pod twoją kontrolą, nawet jeżeli nie masz tam swoich jednostek. Jeżeli jednak jednostki przeciwnika znajdą się na terytorium z twoją budowlą, terytorium będzie pod ich kontrolą.

TRWAŁOŚĆ: Budowle nie mogą zostać zniszczone ani przemieszczone.

FABRYKA: Istnieje możliwość wznoszenia budowli na terytorium Fabryki.

TU NIE MOŻNA BUDOWAĆ: Baza frakcji nie jest terytorium, więc nie można tam stawiać budowli. Nie można również budować na jeziorach.

STAŁA PREMIA: Profit odkryty po zdjęciu figurki budowli z planszy gracza jest dodatkiem do premii, którą będzie można otrzymać, wykonując akcję z górnego rzędu, bezpośrednio nad odkrytym polem.

POMNIK: Za każdym razem, gdy wykonasz akcję „Wzmocnienie", zyskujesz dodatkowo 1 popularność.

MŁYN: Za każdym razem, gdy wykonasz akcję „Produkcja", możesz też produkować na terytorium z młynem, tak jakby był on robotnikiem. Jeśli na terytorium z młynem są robotnicy, oni również mogą produkować (to po prostu dodatkowe terytorium, na którym możesz produkować).

KOPALNIA: Kopalnia funkcjonuje jak tunel, ale tylko ty możesz z niej korzystać. Możesz przemieszczać jednostki do i z kopalni, jakby była tunelem (nawet jeżeli przeciwnik kontroluje terytorium, na którym znajduje się kopalnia). W odróżnieniu od innych budowli, jest to stała zdolność związana z ruchem wszystkich jednostek.

ZBROJOWNIA: Za każdym razem, gdy wykonasz akcję „Handel", otrzymujesz dodatkowo 1 punkt siły.

PREMIA NA KONIEC GRY: Pod koniec gry gracze otrzymują monety za osiągnięcie celów ukazanych na kartach premii za budowle, które wybierane są losowo podczas przygotowania do gry. Premię możesz otrzymać nawet, jeżeli nie kontrolujesz terytorium, na którym znajdują się twoje budowle. Premia odzwierciedla wartość ziem, jakiej nabrały tereny twojego imperium.

PRZYKŁAD: Premią za budowle w tej grze jest liczba jezior przyległych do twoich budowli. Jeżeli posiadasz dwie budowle, jak na tej ilustracji, otrzymasz monety za 4 jeziora (w sumie 6$). Otrzymasz te monety, nawet jeżeli nie kontrolujesz terytoriów, na których znajdują się twoje budowle.

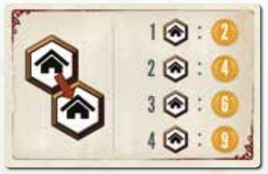
W grze występuje 6 następujących kart premii za budowle:

Liczba terytoriów z tunelami przyległych do twoich budowli. Każdy tunel liczony jest tylko raz. W tym przypadku kopalnia nie jest liczona jako tunel. Rzeki nie przerywają przyległości.

Liczba jezior przyległych do twoich budowli. Każde jezioro liczone jest tylko raz.

Liczba spotkań przyległych do twoich budowli. Każde spotkanie liczone jest tylko raz. Nie ma znaczenia, czy znaczniki spotkań są nadal na planszy, czy nie. Rzeki nie przerywają przyległości.

Liczba terytoriów z tunelami, na których znajdują się twoje budowle. W tym przypadku kopalnia nie jest liczona jako tunel.



Liczba twoich budowli w jednym ciągu (liczy się dowolna nieprzerwana linia prosta). Policz tylko najdłuższy ciąg pól, na których są twoje budowle. Rzeki nie przerywają ciągłości.

Liczba farm lub tundr, na których są twoje budowle.

WERBUNEK

Możesz zwerbować nowych rekrutów (cylindryczne znaczniki), aby dołączyli do twoich sił. Zasobem używanym do poboru jest żywność.

JEDNORAZOWA PREMIA: Aby dokonać rekrutacji, należy zapłacić koszt, podnieść znacznik rekruta z dowolnej części planszy gracza i umieścić na dowolnym miejscu z jednorazową premią na planszy frakcji. Premia otrzymywana jest natychmiast i odzwierciedla to, w jaki sposób dany rekrut wspomógł twoje oddziały. Znacznik zostaje tam na stałe – nie można go przemieścić.

Istnieją cztery jednorazowe premie:

- Otrzymujesz 2 siły.
- Otrzymujesz 2 monety.
- Otrzymujesz 2 popularności.
- Otrzymujesz 2 karty walki.

STAŁA PREMIA: Poza jednorazową premią każdy rekrut oferuje stałą premię zależną od akcji, z której pobrano znacznik rekruta (premia w obwódce). Premia odzwierciedla umiejętność, jaką rekrut wniósł do twoich sił.

Od tej pory będziesz otrzymywać tę premię za każdym razem, gdy *ty* lub *gracz bezpośrednio po twojej lewej lub prawej stronie* (gracze oznaczeni są symbolem w czerwonej obwódce) podejmie akcję dolnego rzędu w sekcji, z której pobrany został rekrut. Akcje górnego rzędu lub podobne akcje z karty Fabryki (patrz „**Fabryka**", strona 25) nie przyznają tej premii.

KOLEJNOŚĆ GRACZY: Jeżeli więcej niż jeden gracz ma otrzymać stałą premię za rekruta, aktywny gracz otrzymuje ją pierwszy, potem gracz po lewej stronie, następnie gracz po prawej. Jeżeli jeden z tych graczy w wyniku tej premii umieści swoją szóstą gwiazdkę, gra natychmiast się kończy (patrz „**Koniec gry i punktacja**", strona 28).

OGŁOSZENIE: Należy ogłosić podjęcie akcji z dolnego rzędu, aby sąsiedni gracze mogli sprawdzić swoje stałe premie za rekruta.

GRA DWUOSOBOWA: W grze dwuosobowej, gdy przeciwnik wykonuje akcję, dzięki której możesz skorzystać ze stałej premii za rekruta, możesz otrzymać ją tylko raz.

PRZYKŁAD: Zawsze gdy niebieski gracz (Nordia) LUB gracz po lewej albo prawej stronie gracza niebieskiego podejmie akcję Budowy, gracz Nordii otrzymuje 1 popularność (oznaczone zieloną obwódką).

ZDOLNOŚCI FRAKCJI

Każda frakcja ma zdolność specjalną wyszczególnioną w prawej górnej części planszy frakcji.

ROSWIECJA (NIEUSTĘPLIWOŚĆ): Możesz wybrać tę samą część swojej planszy gracza, jak w poprzednich turach.

Roswiecja ciemięży swój lud każdego dnia, aby osiągnąć swój najwyższy cel. Podczas gdy inne frakcje pozwalają, by ich infrastruktura odpoczęła co drugą turę, frakcja Roswiecji może wybrać tę samą część planszy frakcji, jak w turze poprzedniej. Zdolności tej można również użyć wobec karty Fabryki, jeżeli gracz ją posiada (patrz rozdział „Fabryka").

KRYM (PRZYMUS): Raz na turę możesz wydać 1 kartę walki, jakby była 1 znacznikiem dowolnego zasobu.

Frakcja krymska ma wieloletnią tradycję sprzedaży informacji temu, kto płaci najwięcej. Płacąc za coś, może wydać 1 kartę walki na turę, jakby była zasobem (1 karta walki = 1 dowolny znacznik zasobów, bez względu na liczbę na karcie walki). Karty walki nadal nie są nic warte na koniec gry.

NORDIA (PŁYWANIE): Twoi robotnicy mogą przekraczać rzeki.

Nordyccy robotnicy to sprawni pływacy, którzy nie narzekają, przeprawiając się nawet przez najzimniejsze wody. Mogą przekraczać rzeki na dowolny typ terenu (poza jeziorami). Zdolność ta dotyczy tylko robotników, nie postaci i nie mechów.

POLANIA (TUŁACZKA): Wybierz do dwóch opcji z każdej karty spotkania.

Dzięki imponującemu towarzyszowi Anny, niedźwiedziowi Wojtkowi, para potrafi przeciągnąć krótkie spotkania w dłuższe przygody. Zamiast wybierać tylko 1 opcję z każdej karty spotkania, frakcja Polanii może wybrać do dwóch różnych opcji z każdej karty w dowolnej kolejności. Zysk z pierwszej opcji może zostać użyty do opłacenia kosztu drugiej wybranej opcji. Nadal dobierana jest tylko jedna karta spotkania.

SAKSONIA (DOMINACJA): Nie ma ograniczeń liczby gwiazdek, które można umieścić po osiągnięciu celu lub wygraniu walki.

Metodyczne podejście Saksonii do podboju wschodnich ziem otaczających Fabrykę sprowadza się do zgromadzenia sił i wykonania konkretnych misji. Frakcja Saksonii może wykonać oba cele na kartach (nie odrzucając drugiej karty po wykonaniu celu z pierwszej karty). Ponadto nie jest ograniczona do 2 gwiazdek zwycięstwa.

UWAGA PROJEKTANTA: *Jedną z subtelnych korzyści, jakie płyną z różnic pomiędzy zdolnościami frakcji, jest fakt, że przypominają graczom o nadrzędnych regułach gry w „Scythe", stanowiąc od nich wyjątki. Przykładowo, czytając opis frakcji Roswiecji, pozwalający wybrać tę samą część planszy w kolejnych turach, zapamiętujesz zasadę, że w normalnych okolicznościach nie możesz wybrać tej samej części dwa razy z rzędu. W grze z dużą ilością zasad tego rodzaju przypomnienia naprawdę pomagają.*

WALKA

Walka może się rozpocząć pod koniec akcji ruchu (po tym, jak wszystkie jednostki wykonały ruch, ale zanim gracz podejmie akcję z dolnego rzędu). Walka wybucha, gdy jakakolwiek postać i/lub mech gracza są na tym samym terytorium, co postać i/lub mechy przeciwnika. Walki mogą mieć miejsce na wielu terytoriach jednocześnie. W takim przypadku aktywny gracz (atakujący) wybiera kolejność, w jakiej walki będą rozstrzygane.

Walka toczy się tylko pomiędzy dwoma graczami, których jednostki są na tym samym terytorium, a jeden z nich może otrzymać gwiazdkę za wygraną walkę. Pozostali gracze mogą wpłynąć na walczących graczy przekupując ich monetami (patrz „**Sojusze i przekupstwo**", strona 26).

PRZEWAGA ATAKUJĄCEGO: Jeżeli gracz atakujący ma zdolność mechów, która wpływa na walkę, może użyć tej zdolności jako pierwszy. Następnie swojej zdolności może użyć obrońca. Ponadto, jeżeli walka zakończy się remisem, atakujący gracz zwycięża.

WYBIERZ SIŁĘ

Gracze jednocześnie ustalają w tajemnicy liczbę na swoich wskaźnikach siły (należy zestawić liczbę z symbolem w prawej górnej części). Jest to ilość siły, która zostanie wydana, więc nie można wybrać wartości większej niż aktualna liczba na torze siły. Tor ma 16 pól, ale na wskaźniku siły można wydać maksymalnie 7 punktów.

DODAJ KARTY WALKI (OPCJONALNIE): Zazwyczaj za każdą jednostkę bojową biorącą udział w danej walce (postać i/lub mech) można dodać 1 kartę walki, podkładając ją w ukryciu pod wskaźnik siły. Można to zrobić nawet, jeżeli na wskaźniku siły wybrano 0.

Liczba kart walki dostępnych na ręce gracza jest jawna, ale podczas walki można ukryć fakt użycia tych kart. Talia kart walki składa się z następujących kart:

SIŁA	ILOŚĆ
2	16
3	12
4	8
5	6

ZŁOŻENIE WSKAŹNIKA SIŁY
Wskaźnik siły należy złożyć, mocując plastikowe złącze w wybitych otworach.

UWAGA PROJEKTANTA: *Zaskakujące jest, jak niewiele bitew zdarza się w pojedynczej rozgrywce w „Scythe", biorąc pod uwagę wszechobecne mechy na ilustracjach Jakuba. Jeżeli jednak przyjrzymy się ilustracjom, zauważymy, że niewiele z tych mechów naprawdę walczy. W rzeczywistości „Scythe" jest grą o widmie wojny, nie o samej walce. Jeżeli twoi sąsiedzi zgromadzili dużo siły i nazbierali dużo kart walki, szanse na to, że ich zaatakujesz, są niewielkie. Podobnie, możesz rozmieścić swoich robotników na kluczowych terytoriach, aby zniechęcić agresywnych graczy do zaatakowania cię (stracą popularność w przypadku zwycięstwa). To rosnące napięcie jest przykładem zasadniczego tematu rozgrywki w „Scythe": między uprawą ziem a wojną.*

UJAWNIENIE

Walczący gracze jednocześnie ujawniają wartości na swoich wskaźnikach siły oraz odejmują tę wartość ze swoich torów siły. Wartość z kart walki dodawana jest do siły wybranej na wskaźniku.

Gracz z najwyższą siłą wygrywa walkę (remisy wygrywa gracz atakujący). Następnie gracze płacą taką ilość punktów siły, jaką oznaczyli na swoich wskaźnikach siły, i odrzucają zagrane karty walki (nie zwiększają one trwale siły na torze siły, są jedynie tymczasowym wzmocnieniem).

ZWYCIĘZCA: Zwycięzca przejmuje (lub utrzymuje) kontrolę na spornym terytorium wraz ze wszystkimi zasobami, które się na nim znajdują. Zwycięzca umieszcza ponadto 1 gwiazdkę na torze zwycięstwa (patrz „**Umieszczanie gwiazdek**", strona 27), jeżeli nie ma jeszcze 2 gwiazdek za zwycięstwa. Jeżeli zwycięzca był stroną atakującą, traci 1 popularność za każdego robotnika, który został zmuszony do wycofania się z zajmowanego terytorium na skutek wygranej walki. Ponadto, jeżeli na polu znajdował się znacznik spotkania, a zwycięzca posiada tam postać, może teraz przeprowadzić spotkanie.

PRZEGRANY: Przegrany musi wycofać wszystkie swoje oddziały – mechy, postacie i robotników – ze spornego terytorium do swojej bazy frakcji (podnieś jednostki i postaw na bazie frakcji). Wszystkie zasoby, które były transportowane przez jednostki, pozostają na terytorium i przechodzą pod kontrolę zwycięzcy. **Jeżeli przegrany ujawnił co najmniej 1 punkt siły na wskaźniku siły lub dzięki kartom walki, otrzymuje 1 kartę walki**.

OGRANICZENIE GWIAZDEK I KONIEC GRY: Każdy gracz może zdobyć maksymalnie 2 gwiazdki za wygrane walki (z wyjątkiem frakcji Saksonii, która nie ma takiego limitu), ale nadal może przeprowadzać bitwy po zdobyciu swojej drugiej gwiazdki. Jeżeli udało ci się umieścić 6. gwiazdkę, ale nadal masz bitwę do rozegrania w swojej turze, gra natychmiast się kończy, zaś wszystkie jednostki, które zainicjowały nierozegrane bitwy, wycofują się na terytoria, z których wyruszyły.

BITWY NA JEZIORZE: Bitwy na jeziorze mogą mieć miejsce pomiędzy takimi frakcjami jak Polania i Nordia, które rozwinęły swoje zdolności frakcyjne. Jeżeli mech transportujący robotników został zaatakowany na jeziorze i atakujący wygrywa bitwę, gracz atakujący traci 1 popularność za każdego z tych robotników (są oni zmuszeni do wycofania się do bazy frakcji wraz z mechem).

PRZYKŁAD: Adam wykonuje akcję ruchu, najpierw przemieszczając swoją postać na terytorium z okupowaną farmą, następnie mecha transportującego 2 robotników na terytorium kontrolowane przez Magdę. Na swoim terytorium Magda posiada swoją postać, mecha i robotnika oraz 3 znaczniki żywności.

Adam posiada 10 sił, zaś Magda 4 (widać to na torze siły). Adam wybiera 7 sił na swoim wskaźniku. Posiada 1 jednostkę bojową (mecha), więc może zagrać 1 kartę walki z ręki, ale tak nie robi.

Magda wydaje 4 siły, ustalając tę wartość na swoim wskaźniku. Na spornym terytorium posiada postać i mecha, więc jeśli chce, może zagrać do 2 kart walki. Decyduje się zagrać jedną kartę walki o wartości 3, którą podkłada zakrytą pod swój wskaźnik siły.

Kiedy walczące strony podjęły już decyzje, jednocześnie ujawniają swoje wskaźniki siły oraz karty. Magda zgrzyta zębami - ma taką samą siłę co Adam (7 do 7), ale atakujący wygrywa remisy.

Adam przejmuje jej terytorium oraz 3 znaczniki żywności. Jednostki Magdy muszą się wycofać do jej bazy frakcji. Adam traci 1 popularności, ponieważ jako atakujący zmusił jednego robotnika do wycofania się. Adam dodatkowo kładzie 1 gwiazdkę zwycięstwa w walce na planszy.

Jedynym odszkodowaniem dla Magdy jest nowa karta walki, którą dobiera za to, że ujawniła co najmniej 1 siłę w walce (dzięki wskaźnikowi lub kartom walki).

WSKAZÓWKA STRATEGICZNA: To, że przeciwnik posiada znacznie więcej siły, nie znaczy, że automatycznie wygra walkę przeciwko tobie. Nie wie, ile siły wydasz w walce, ani jaką wartość dodasz dzięki kartom walki (karty walki są nic niewarte na koniec gry, więc wykorzystuj je często). Kluczem do zwycięstwa jest przechytrzenie przeciwnika, szczególnie kiedy jest przekonany o swojej wygranej.

SPOTKANIA

Kiedy twoja postać podróżuje po Wschodniej Europii, ma do czynienia z różnymi ludźmi i sytuacjami. Każde spotkanie zapewni ci trzy możliwości interakcji z ludźmi. Podjęty wybór często wpłynie na ich postrzeganie ciebie, reprezentowane w grze przez popularność.

Jeśli przemieścisz swoją postać na terytorium z leżącym na nim znacznikiem spotkania ( ), ruch się kończy i nie może być kontynuowany w tej turze. Kiedy do końca rozpatrzysz akcję ruchu oraz walki (ale zanim przejdziesz do akcji dolnego rzędu, o ile ją wykonujesz), odrzuć znacznik i dobierz kartę spotkania. **Jedynie postacie mogą uczestniczyć w spotkaniach**.

Pokaż ilustrację pozostałym graczom i przeczytaj na głos dostępne opcje (tekst dużymi literami). Zapoznaj się następnie z dostępnymi możliwościami, kosztami oraz korzyściami i wybierz jedną z nich (musisz wybrać jedną i zapłacić ewentualny koszt, natomiast nie musisz przyjmować wszystkich korzyści, jeśli nie chcesz). Po dokonaniu wyboru odrzuć kartę spotkania zakrytą na spód talii kart spotkań.

WYMAGANY KOSZT I OPCJONALNY ZYSK: Jeżeli nie masz popularności lub monet, aby zapłacić za jakąś opcję, nie możesz z niej skorzystać. Możesz przyjąć tyle zysku, ile chcesz (np. jeżeli masz otrzymać 2 metale i 1 robotnika, ale nie chcesz robotnika, możesz wziąć tylko metal).

POŁOŻENIE ZYSKU: Wszelkie zasoby, budowle, mechy czy robotnicy, których otrzymasz ze spotkania, należy umieścić na terytorium z twoją postacią (tzn. tam, gdzie miało miejsce spotkanie).

NIEZALEŻNE OPŁATY I ZYSK: Jeżeli karta spotkania nakazuje ci otrzymanie czegoś lub wykonanie akcji, nie ponosisz żadnych dodatkowych kosztów ani nie otrzymujesz dodatkowych korzyści niż te wynikające z karty spotkania. Nie uaktywniasz też stałej premii za rekruta.

WALKA: Jeżeli postać przemieszcza się na terytorium ze znacznikiem spotkania i wrogim mechem, wywołując w ten sposób walkę, spotkanie ma miejsce dopiero wtedy, gdy postać wygra walkę. W innym przypadku znacznik spotkania pozostaje na terytorium.

LICZBA: Liczba w prawym górnym rogu karty spotkania służy wyłącznie do identyfikacji karty w przypadku ewentualnych pytań zgłaszanych w takich miejscach jak BoardGameGeek.com lub stonemaiergames.com.

UWAGA PROJEKTANTA: *Podjęliśmy świadomą decyzję z przepięknie ilustrowanymi kartami spotkań: zamiast opisywać graczom, co widzą, postanowiliśmy ukazać scenę, w której uczestniczą. Zazwyczaj wiele dzieje się w takiej scenie (najczęściej nie jest to tylko jedno wydarzenie), a trzy możliwości oferują różne sposoby działania. Karty spotkań pokazywane są wszystkim graczom po dobraniu, aby współgracze mogli poznać historię „Scythe" i mniej lub bardziej wnieść jej elementy do swojej rozgrywki. W spotkaniach oferujemy wam wolność wyboru poprzez wizualizację, zamiast ograniczać się do tekstu pisanego - w końcu obraz jest wart tysiąca słów.*

FABRYKA

Fabryka znajduje się w centrum planszy „Scythe". Jest to miejsce technologicznych innowacji oraz bezgranicznej mocy. W odróżnieniu od innych terytoriów, Fabryka nie produkuje żadnych zasobów. Na koniec gry Fabryka jest warta tyle co 3 terytoria (zamiast 1) dla gracza, który ją kontroluje.

Kiedy w pełni zakończysz akcję ruchu (jeśli trzeba, po wygraniu walki), a twoja postać znajdzie się na polu z Fabryką po raz pierwszy w tej rozgrywce, przejrzyj dostępne karty Fabryki leżące na planszy. Wybierz jedną z nich, a pozostałe odłóż na planszę.

Pierwszy gracz będzie mógł obejrzeć tyle kart, ilu jest graczy +1, zaś każdy kolejny gracz odwiedzający Fabrykę swoją postacią będzie miał do wyboru jedną kartę mniej. Dobrze zatem być tam pierwszym.

KARTY FABRYKI

Każda karta Fabryki jest odpowiednikiem piątej części planszy gracza (kartę należy umieścić obok planszy gracza).

UŻYWANIE AKCJI FABRYKI: Karta Fabryki traktowana jest jak każda inna część planszy gracza. W swojej turze można umieścić na karcie Fabryki znacznik akcji oraz wykonać jedną lub obie dostępne akcje (rozpoczynając od akcji na górze, jeżeli wybrało się obie).

NIEZALEŻNE OD PREMII Z PLANSZY GRACZA: Nawet jeżeli akcja na karcie Fabryki ma działanie zbliżone do innej akcji z planszy gracza, należy pamiętać, że są od siebie całkowicie niezależne. Wykonując je, nie otrzymuje się stałej premii za rekruta, premii za budowle ani monet (co może mieć miejsce w wyniku wykonywania akcji z planszy gracza).

RUCH: Wszystkie karty Fabryki mają w dolnym rzędzie akcję ruchu. Różni się ona nieco od normalnej akcji ruchu, ponieważ mówi: używając jednej akcji ruchu, przemieść pojedynczą jednostkę do dwóch razy.

- **SPÓJNOŚĆ Z POZOSTAŁYMI REGUŁAMI:** Wszystkie inne zasady dotyczące ruchu nadal obowiązują. Szczególnie ta, według której postać musi natychmiast zakończyć ruch, jeżeli wejdzie na pole ze znacznikiem spotkania lub gdy postać/mech wejdzie na terytorium zajmowane przez jednostki przeciwnika.
- **KOPALNIA:** Jeżeli posiadasz kopalnię, możesz za pomocą tej akcji ruchu przez nią przejść.
- **SZYBKOŚĆ:** Jeżeli twoja frakcja ma odblokowaną zdolność Szybkość, jeden z twoich mechów lub postać może przemieścić się tą akcją ruchu na odległość do 3 terytoriów.

LIMIT JEDNEJ KARTY: Możesz mieć maksymalnie tylko jedną kartę Fabryki (wybraną przy pierwszej wizycie w Fabryce).

STAŁY WYBÓR: Twój wybór jest wiążący – nie możesz zamienić wybranej karty Fabryki, jeżeli w przyszłości twoja postać ponownie wejdzie na pole z Fabryką.

PRZYKŁAD: Ta karta Fabryki pozwala na zapłacenie 1 popularności, aby dokonać werbunku rekruta ALBO dokonać ulepszenia (można też pominąć górną akcję). Następnie możesz przemieścić dowolną pojedynczą jednostkę do dwóch razy.

WSKAZÓWKA STRATEGICZNA: Nie należy lekceważyć umiejętności poruszania się w każdej turze. Bez karty Fabryki można przemieszczać się tylko co drugą turę, ale wraz z kartą twoje jednostki staną się bardziej mobilne i pozwolą reagować szybciej niż u graczy bez tej zdolności.

CELE

Każdy gracz rozpoczyna grę z dwiema kartami celów, które trzymane są w tajemnicy przed pozostałymi graczami. W dowolnej chwili w czasie swojej tury można ujawnić kartę ukończonego celu oraz umieścić 1 znacznik gwiazdki na odpowiednim polu toru zwycięstwa. Obie karty celu należy następnie odrzucić na spód talii kart celów. Można otrzymać tylko jedną gwiazdkę za zrealizowanie celu, z wyjątkiem frakcji Saksonii, która może otrzymać w ten sposób do dwóch gwiazdek.

Można się wstrzymać z ujawnieniem zrealizowanego celu, ale w momencie ujawnienia karty należy spełniać wszystkie wymagania.

UWAGA PROJEKTANTA: *Może się to wydać nieco dziwne, że każdy gracz ma 2 karty celów, lecz może zrealizować tylko jeden z nich. Jest ku temu kilka powodów. Jedną z opcji było pozwolić graczom dobrać 2 karty na początku gry i zatrzymać jedną z nich. Nie lubię jednak wymagać od graczy podejmowania takich decyzji przed rozpoczęciem rozgrywki. Dzięki temu gra jest przystępniejsza dla graczy początkujących, a graczom doświadczonym daje pewną swobodę w początkowych etapach gry. Ponadto gracze mają możliwość dostosowania i zmian swojej strategii w późniejszej grze. Być może na początku realizowany był jeden cel, ale coś nie wyszło? Nie ma sprawy - zawsze jest druga karta z celem, który można zrealizować.*

SOJUSZE I PRZEKUPSTWO

Gracze mogą zawierać niewiążące układy (np. „Nie zaatakuję cię w tej turze, jeśli ty nie zaatakujesz mnie w następnej"). Jedyne dobra, jakie mogą być wymieniane, to monety. W grze turniejowej nie można wymieniać monet przy zawieraniu sojuszy i układów.

Nie można negocjować przerwania walki, która już się rozpoczęła – tzn. przeciwnik wkroczył swoimi jednostkami na twoje terytorium z jednostkami i jesteście zmuszeni do rozstrzygnięcia bitwy (w tym momencie nie można już przekupić gracza, ale można próbować wpłynąć na wynik walki). Wszelkie ustalenia pomiędzy graczami nie są wiążące.

UMIESZCZANIE GWIAZDEK

Kiedy zdobywasz wyjątkowe osiągnięcie w rozbudowie swojego imperium, twoja frakcja wynagradza cię gwiazdką. Na koniec gry gwiazdki przeliczane są na monety.

Oto, w jaki sposób można umieścić gwiazdki na torze zwycięstwa:

- Dokonaj wszystkich 6 ulepszeń
- Rozmieść wszystkie 4 mechy
- Wznieś wszystkie 4 budowle
- Zwerbuj wszystkich 4 rekrutów
- Posiadaj wszystkich 8 robotników na planszy
- Odkryj 1 ukończoną kartę celu
- Wygraj walkę (do 2 razy)
- Zgromadź 18 popularności
- Zgromadź 16 punktów siły

Kiedy osiągniesz jeden z tych celów, musisz umieścić gwiazdkę na odpowiednim polu toru zwycięstwa. **Raz umieszczonej gwiazdki nie można stracić.** Na przykład, jeżeli umieścisz gwiazdkę za osiągnięcie 18 punktów popularności, twoja gwiazdka pozostanie na torze, nawet jeżeli popularność spadnie poniżej 18.

Zazwyczaj każdy gracz może wypełnić każdy z tych celów dokładnie raz. Położenie gwiazdki nie blokuje danego pola pozostałym graczom – oni również mogą umieścić swoje gwiazdki na tym polu.

WSKAZÓWKA STRATEGICZNA: Nie można umieścić więcej niż 6 gwiazdek, warto więc skupić się na wykonaniu 6 konkretnych celów, zamiast próbować robić wszystko po trochu.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy umieści swoją szóstą gwiazdkę, nawet jeżeli w tej turze ma możliwość podjęcia innych akcji, które mogłyby wpłynąć na punktację.

SKRAJNE PRZYPADKI

Jeżeli 6. gwiazdka została umieszczona dzięki akcji z dolnego rzędu, przed umieszczeniem gwiazdki otrzymuje się główny zysk, monety oraz stałą premię za rekrutację.

Jeżeli posiadasz jednostki (postacie, mechy lub robotników) pozostające na terytorium z jednostkami przeciwnika (na skutek akcji ruchu), należy cofnąć część akcji ruchu, zawracając te jednostki na terytorium, z którego ruszyły.

Jeżeli umieścisz gwiazdkę za poziom siły lub popularności dzięki premii za rekruta podczas tury przeciwnika, gwiazdkę umieszczasz zaraz po zakończeniu bieżącej akcji przeciwnika (np. wznoszenia budowli) zgodnie z ruchem wskazówek zegara i tylko, jeżeli przeciwnik nie umieścił swojej szóstej gwiazdki w tej akcji.

UWAGA PROJEKTANTA: *„Scythe" zachęca graczy do kończenia gry, nadając wartość gwiazdkom oraz uniemożliwiając wykonanie dodatkowych ruchów przeciwnikom. Możliwe, że niektórzy gracze wykonają mniej tur niż gracz, który umieścił swoją ostatnią gwiazdkę.*

PRZYKŁADOWA PUNKTACJA

Rozpoczynającym pierwszą rozgrywkę w „Scythe" polecamy przeprowadzić przykładową punktację na koniec jednej z pierwszych rund, aby gracze wcześniej zrozumieli mechanikę końcowej punktacji. Gdy tylko jeden z graczy umieści swoją pierwszą gwiazdkę, należy wstrzymać grę i pozwolić graczom policzyć aktualnie zdobyte punkty. Potraktujcie to wyłącznie jako przykład; prawdziwa punktacja odbędzie się na koniec gry.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Zbierz cały swój dobytek – monety zgromadzone przed końcem tury oraz monety otrzymane na koniec gry. Wszystkie monety ułóż na stos i ogłoś ich liczbę pozostałym graczom. Gracz z najwyższą liczbą monet zwycięża.

Aby ustalić ilość monet, jaka jest przyznawana za każdą z trzech kategorii, spójrz na poziom toru popularności i pobierz monety za tę kategorię (możesz to zrobić samodzielnie, bez udziału „bankiera").

PRZYKŁAD: Jeżeli posiadasz 10 punktów popularności, otrzymasz 4$ za każdą umieszczoną gwiazdkę, 3$ za każde terytorium pod twoją kontrolą oraz 2$ za każde kontrolowane 2 zasoby. Jeżeli masz 18 punktów popularności, otrzymujesz punkty z przedziału 13-17.

WARIANT

WSTRZYMANIE GRY: Z powodu wielu kategorii punktujących na koniec gry i ich związku z popularnością, podczas gry jest dość trudno ustalić gracza prowadzącego (jest to zabieg celowy). Są jednak osoby, które chciałyby wstrzymać grę i przeliczać punktację wszystkich graczy, aby zoptymalizować swoje ruchy. Takie zachowania przeczą dobrej zabawie. W wariancie „Wstrzymanie gry", jeżeli gracz wstrzyma grę, aby liczyć punkty przez dłużej niż 10 sekund, traci on 2 punkty popularności.

KATEGORIE PUNKTACJI

MONETY W RĘCE: Monety zgromadzone podczas gry liczą się do końcowej punktacji.

KAŻDY UMIESZCZONY ZNACZNIK GWIAZDKI: Otrzymujesz monety za każdy znacznik gwiazdki umieszczony podczas gry.

KAŻDE KONTROLOWANE TERYTORIUM: Otrzymujesz monety za każde kontrolowane przez ciebie terytorium (włączając w to jeziora). Bazy frakcji nie są terytoriami. Kontrolowane terytorium to takie, na którym masz robotnika, postać lub budowlę (ale bez jednostek przeciwnika).

FABRYKA: Pod koniec gry Fabryka liczona jest jako 3 terytoria dla gracza, który ją kontroluje.

KAŻDE KONTROLOWANE 2 ZASOBY: Otrzymujesz monety za każde 2 znaczniki zasobów, które kontrolujesz (np. jeżeli kontrolujesz 13 znaczników zasobów i posiadasz 10 popularności, otrzymasz w sumie 12 monet). Robotnicy nie są zasobami. Kontrolowane zasoby to takie, które znajdują się na terytoriach, gdzie posiadasz postać, mecha, robotników lub budowlę nie zajętą przez jednostki przeciwnika.

KARTA PREMII ZA BUDOWLĘ: Otrzymujesz monety w zależności od wartości premii budowlanej, którą osiągniesz. Otrzymujesz tę premię nawet, jeżeli nie kontrolujesz terytoriów, na których są twoje budowle.

OGŁOSZENIE ZWYCIĘZCY

Należy ogłosić całkowitą liczbę monet. Gracz z najwyższą liczbą monet wygrywa! W przypadku remisu należy rozpatrzyć w kolejności następujące wartości:

1. Liczba robotników, mechów i budowli na planszy.
2. Zgromadzona siła.
3. Punkty popularności.
4. Liczba kontrolowanych znaczników zasobów.
5. Liczba kontrolowanych terytoriów.
6. Liczba znaczników gwiazdek umieszczonych na planszy.

POSTACI

Na planszy reprezentuje cię postać wysłana z misją zdobycia dla twojego imperium ziem niczyich otaczających nieczynną Fabrykę. Na każdą postać składa się osoba oraz jej zwierzęcy towarzysz.

Wprawdzie wszystkie postacie funkcjonują na tych samych zasadach, ale posiadają wyjątkowe zdolności, które wpływają na ich frakcję i mechy. Pełną historię wszystkich postaci można znaleźć na stronie Stonemaier Games, ale poniżej zamieszczamy skrócone wersje:

ANNA I WOJTEK (RZECZPOSPOLITA POLANII): Anna to doskonała tropicielka i strzelec, która wraz ze swym niedźwiedziem Wojtkiem przemierzała bezdroża podczas Wielkiej Wojny, z czasem stając się żywymi legendami. Nie tylko wyróżniali się w walce, ale okazywali współczucie nawet najbiedniejszym. Gdy zamknięto Fabrykę i pojawiły się pogłoski o rosnących siłach Roswiecji, Anna i Wojtek wyruszyli z misją zapewnienia niepodległości Polanii poprzez zabezpieczenie wschodnich rubieży oraz terenów otaczających Fabrykę.

GUNTER VON DUISBURG, NACHT I TAG (IMPERIUM SAKSONII): Podczas wojny Gunter i jego wilki przeprowadzali elitarne szwadrony mechów przez góry i knieje Saksonii i całej Europii. Jego imię przyjmowano zawsze ze strachem i szacunkiem, zaś jego kurtka stawała się coraz cięższa od zdobytych medali za zasługi. Teraz, gdy wojna dobiegła końca, Imperator poprosił Guntera, aby wyruszył na nową wyprawę na wschód, gdzie pojawiła się możliwość rozszerzenia saksońskich wpływów na ziemiach otaczających Fabrykę. Wilczycę „Tag" zilustrowano na kilku kartach spotkań, ale nie jest częścią figurki.

ZERA I KAR (CHANAT KRYMSKI): Pierworodna córa chana Tatarów krymskich – Zera – potrafi spoglądać oczami swego orła, co znacznie poprawia jej imponujące umiejętności posługiwania się łukiem. Choć jej ojciec brzydził się nowinkami technologicznymi Fabryki, zdał sobie sprawę, że świat prze naprzód i nie może pozostawić swego Chanatu w tyle, za rywalami. Niechętnie poprosił swą córkę, by ruszyła na północ w celu pozyskania nowoczesnych technologii i zapewnienia trwałego pokoju swemu ludowi.

BJORN I MOX (KRÓLESTWO NORDII): Bjorn, dziedzic osławionej rodziny wikingów, został uratowany przed śmiercią w zamieci przez przyjaznego piżmowoła. Wkrótce Bjorn przyjął stworzenie jako swojego wierzchowca i nazwał go Mox. Wspólnie przeżyli szereg przygód, występując jako ambasadorowie pozostałych plemion, wykonując misje bojowe i poszukując zasobów ropy. Tym razem król wysłał go na południe, aby włączył nowe osady do ich królestwa – siłą lub dyplomacją. Ponadto ma zbadać Fabrykę oraz pozyskać z niej nowe technologie, które wspomogą królestwo w przyszłych wojnach.

OLGA ROMANOWA I CZANGA (ZWIĄZEK ROSWIECKI): Kiedy pierwsza miłość Olgi, Wiktor, zaginął podczas Wielkiej Wojny, przysięgła go odnaleźć. Podjęła więc służbę w wywiadzie armii roswieckiej – razem z Czangą, swoim tygrysem syberyjskim, u boku. Jej inteligencja oraz determinacja pozwoliły szybko wspiąć się po szczeblach kariery i zyskać poważanie. Wykorzystała je, by rozpocząć inwazję na zachodnie ziemie, licząc, że z armią roswiecką uda jej się odnaleźć ukochanego Wiktora.

WYRÓŻNIONE ZASADY

ZASOBY: Wszystkie jednostki – postacie, mechy i robotnicy – mogą przenosić zasoby (w dowolnej ilości).
TURY I PLANSZE GRACZY: W swojej turze musisz wybrać inną sekcję na swojej planszy gracza niż w poprzedniej turze. Wykonaj akcję górnego rzędu lub akcję dolnego rzędu albo też obie (zaczynając od górnej). Zapłać pełen koszt akcji (wszystkie ikony na odsłoniętych czerwonych polach), a następnie otrzymaj zysk (odsłonięte zielone pola). Jeśli wybierzesz akcję dolnego rzędu, gracz po twojej lewej może rozpocząć swoją turę, podczas gdy ty podejmujesz decyzję odnośnie do otrzymania ulepszenia, mecha, budowli lub rekruta. Pamiętaj o wzięciu monet z akcji dolnego rzędu!
AKCJA RUCHU: Ruch należy wykonać różnymi jednostkami (nie tą samą kilkakrotnie). Jeśli chcesz przemieścić tylko jedną jednostkę, możesz wykorzystać jedynie części akcji ruchu. Mech może przetransportować robotników jako część swojej akcji ruchu, a następnie ci sami robotnicy mogą wykonać swój własny ruch.
AKCJA PRODUKCJI: Produkujesz na 2 różnych terytoriach. Każdy robotnik na danym terytorium może wyprodukować 1 znacznik zasobów. Tak więc jeśli posiadasz 3 robotników w lesie i 2 robotników na farmie, akcja produkcji wygeneruje 3 drewna w lesie oraz 2 żywności na farmie.
ROBOTNICY: Robotnicy nie są zasobami, ale są produkowani w wioskach, tak jak zasoby są produkowane na innych terenach. Tak jak w każdej innej akcji produkcji, najpierw zapłać pełen koszt z odsłoniętych czerwonych pól na akcji produkcji, a następnie wyprodukuj robotnika (lub robotników), biorąc pionka ze swojej planszy gracza (od strony lewej do prawej). Możesz postanowić nie produkować robotnika, ponieważ zwiększy to koszt przyszłych akcji produkcji. Po wyprodukowaniu robotnicy nie mogą wrócić na twoją planszę gracza.
HANDEL: Wykonując akcję handlu, wybierz 2 dowolne znaczniki zasobów (takie same lub różnych rodzajów) i umieść je na kontrolowanym przez siebie terytorium z robotnikiem.
WZMOCNIENIE: Zwiększ poziom na torze siły albo dobierz kartę (albo karty) walki. Jeśli talia kart walki się wyczerpie, potasuj stos odrzuconych, aby stworzyć nową.
AKCJE DOLNEGO RZĘDU: Nawet jeżeli posiadasz już gwiazdkę za jakąś akcję z dolnego rzędu, możesz nadal płacić za wykonywanie tej akcji, aby uzyskać monety. Akcja ta nadal będzie dawać stałą premię za rekruta.
ULEPSZENIE: Weź kostkę technologii z dowolnego zielonego pola na twojej planszy gracza i umieść ją na dowolnym czerwonym polu w nawiasach na twojej planszy gracza.
MECHY: Tylko mechy mogą transportować robotników (w dowolnej liczbie) – nie postacie. Zdolności mechów odnoszą się do wszystkich mechów i twojej postaci. Każda frakcja ma trochę inną zdolność Przeprawy. Jeśli mech ma zdolność Szybkość, może podnosić i upuszczać robotników/zasoby w trakcie ruchu.
PRZEPRAWA: Każda frakcja ma nieco inną wersję zdolności Przeprawa, pozwalającą im przekraczać rzeki na dwa konkretne typy terenu.
BUDOWLE: Na każdym terytorium może stać tylko jedna budowla. Nie można wznosić budowli na jeziorach.
REKRUCI: Wykonując akcję werbunku, otrzymujesz jednorazową premię za rekruta. Od tej pory otrzymywać będziesz stałą premię za rekruta, za każdym razem, gdy ty lub gracz po twojej lewej lub prawej wykona akcję odpowiadającą tej premii.
WALKA: W walce mogą brać udział jedynie postacie i mechy (przemieszczenie postaci lub mecha na terytorium z robotnikiem przeciwnika nie wywołuje walki). Remisy wygrywa atakujący. Jeśli przegrany wykazał jakąkolwiek siłę podczas walki (na tarczy siły lub za pomocą kart walki), otrzymuje kartę walki. Zarówno zwycięzca, jak i przegrany muszą zapłacić siłę w liczbie wskazanej na tarczy siły.
WYCOFANIE ROBOTNIKÓW (WYMUSZONE): Tracisz popularność jedynie za zmuszenie robotnika przeciwnika do wycofania się w twojej turze. To znaczy, że jeśli zaatakuje cię mech z robotnikami i wygrasz walkę, nie tracisz popularności za zmuszenie tych robotników do wycofania się. W swojej turze możesz zmusić wrogich robotników do wycofania się, nawet jeśli nie posiadasz dość popularności.
SPOTKANIA: Tylko postacie mogą brać udział w spotkaniach. Aby wybrać jedną z opcji na karcie spotkania, musisz zapłacić jej koszt (jeśli takowy istnieje). Wszystkie zasoby, jednostki lub budowle pozyskane z karty spotkania zostają umieszczone na terytorium, gdzie doszło do spotkania. Zyski ze spotkania nie dają stałych premii za rekruta.
FABRYKA: Tylko postacie mogą otrzymywać karty Fabryki (1 na gracza). Akcje z kart Fabryki nie dają stałej premii za rekruta ani premii za budowle.
CELE: W swojej turze możesz ujawnić wykonany cel. Odrzuć drugą kartę celu (chyba że grasz Saksonią).
UMIESZCZANIE GWIAZDEK: Raz umieszczona gwiazdka na torze zwycięstwa nie może zostać usunięta. Posiadanie gwiazdki na jednym z celów nie blokuje innych graczy – nadal mogą umieszczać swoje gwiazdki na tym samym celu. Jeśli gracz umieści swoją 6. gwiazdkę, gra natychmiast się kończy i następuje końcowa punktacja.
KOŃCOWA PUNKTACJA: Na koniec gry nie zapomnij wliczyć do końcowej sumy monet zdobytych podczas rozgrywki. Kiedy punktujesz kontrolę nad terytoriami, kontrolujesz terytorium i wszystkie znajdujące się na nim zasoby, jeśli posiadasz tam jednostkę lub budowlę (chyba że przeciwnik posiada jednostkę na twojej budowli w tym terytorium). Upewnij się, że punktujesz każde dwa kontrolowane znaczniki zasobów, a nie każdy pojedynczy.

CHCESZ OBEJRZEĆ FILM Z WYJAŚNIENIEM ROZGRYWKI?

Zajrzyj na stronę stonemaiergames.com/games/scythe/videos/.

CHCESZ OTRZYMAĆ INSTRUKCJĘ W INNYM JĘZYKU?

Instrukcja i poradniki dostępne są w wielu wersjach językowych. Możesz je znaleźć na stronie stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/.

MASZ JAKIEŚ PYTANIE PODCZAS GRY?

Wyślij tweeta na @stonemaiergames z hasztagiem #scythe.

POTRZEBUJESZ ZAMIENNEGO ELEMENTU?

Złóż zamówienie na stronie stonemaiergames.com/replacement-parts.

CHCESZ WIEDZIEĆ, CO U NAS SŁYCHAĆ?

Zasubskrybuj comiesięczną porcję wiadomości na stronie stonemaiergames.com/e-newsletter.

CHCESZ WIĘKSZĄ PLANSZĘ?

Wejdź na stonemaier-games.myshopify.com
i kup rozszerzenie planszy, aby rozbudować ją o 50%.

Wersja gry „Scythe" z Kickstartera posiada plastikowe klipsy, które pozwalają połączyć standardową planszę z rozszerzeniem. Klipsy te nie są dołączone do rozszerzenia planszy z powodu sposobu jego pakowania.

INTERESUJĄ CIĘ ELEMENTY SPECJALNE I PROMOCYJNE?

Jeśli posiadasz detaliczną wersję gry, możesz zakupić elementy promocyjne i specjalne w sieci, pod adresem stonemaier-games.myshopify.com/collections/all, a także na niektórych konwentach oraz w sklepie BoardGameGeek.com.

Wersja polska:
PHALANX • VERTIMA Sp. z o.o.
Rynek 23/7, 45-015 Opole
www.phalanxgames.pl
Tłumaczenie na język polski:
Krzysztof Kurek i Ryszard Chojnowski
Skład wersji polskiej: Krzysztof Klemiński
Korekta: Michał Ozon, Krzysztof Szymczyk,
Marek Zajdler, Sebastian Chrzanowski

STONEMAIER
GAMES

© 2015 Stonemaier LLC. Scythe jest znakiem towarowym Stonemaier LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.