

Wydawnictwo
Stonemaier Games
przedstawia

SCYTHE

NAJEŹDZCY Z DALEKICH KRAIN

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

TŁO FABULARNE

Cały świat bacznie przygląda się starciu imperiów Wschodniej Europy. Dwie odległe frakcje – Klany Albionu i Szogunat Togawa – wysyłają swoich emisariuszy, by wziąć udział w tych zmaganiach.

Najeźdźcy z dalekich krain to rozszerzenie do gry *Scythe*, które wprowadza dwie nowe frakcje do gry i umożliwia rozgrywkę w gronie sześciu i siedmiu graczy.



KOMPONENTY OGÓLNE



plansze graczy



2 plastikowe woreczki
1 plastikowa wypraska

KOMPONENTY FRAKCJI



TOGAWA

FIOLET



ALBION

ZIELONY

plansza frakcji



znacznik akcji



znacznik popularności



znacznik siły



znaczniki gwiazdek



znaczniki budowli



znaczniki rekrutów



figurki mechów



figurka postaci



robotnicy



kostki technologii



kartonowe znaczniki



ROZGRYWKA DLA 6 LUB 7 GRACZY

To rozszerzenie umożliwia rozgrywkę w gronie sześciu i siedmiu graczy. Mapa gry nie zmienia się, ponieważ tak jak w rzeczywistym świecie, dojdzie nowych konkurentów po prostu zagęści sytuację, nie zwiększając dostępnej przestrzeni. Zasady gry w partii dla 6–7 graczy zmieniają się minimalnie:

KRYM: zdolność mechów Wędrowka nie ma zastosowania przy tak dużej liczbie graczy. Należy ją zmienić na nową zdolność: **Możesz przemieścić się na dowolną, niezajętą przez żadną inną jednostkę (także własną) farmę.** Umieść na planszy frakcji Krymu odpowiedni znacznik, by pamiętać o tej zmianie.

POLANIA: tak duża liczba graczy osłabia zdolność frakcji Tułaczka. Należy ją zmienić na nową zdolność: **Wybierz jedną albo dwie opcje z każdej karty spotkania. Na koniec gry zyskaj \$3 za każde terytorium z symbolem spotkania, które kontrolujesz.** Umieść na planszy frakcji Polanii odpowiedni znacznik, by pamiętać o tej zmianie.

Pozostałe zasady gry nie zmieniają się. Warto mieć jednak na uwadze poniższe kwestie, zanim przystąpicie do rozgrywki w gronie 6 lub 7 graczy:

CZAS ROZGRYWKI: Partia Scythe trwa zazwyczaj około 25 minut na gracza, będzie zatem trwała odpowiednio dłużej przy większej liczbie graczy.

NOWI GRACZE: Zalecamy, aby gracze, którzy grają w Scythe po raz pierwszy, losowali spośród podstawowych frakcji, pozostawiając frakcje Albion i Togawa doświadczonym graczom.

JEDNOCZESNE TURY: Warto stosować zasadę, iż gracz może rozpocząć swoją turę w momencie, gdy osoba po jego prawej zaczyna wykonywać swoją akcję dolnego rzędu.

GRACZ STARTOWY: Nowe plansze graczy należy od razu dodać do puli plansz graczy ze Scythe. Można ich używać we wszystkich partiach, niezależnie od liczby graczy. Nowe plansze są ponumerowane jako 2a i 3a. Przy ustalaniu gracza startowego należy przyjąć następującą kolejność plansz graczy: 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

KLANY ALBIONU

ZDOLNOŚĆ FRAKCJI (WYWYŻSZENIE): Po zakończeniu ruchu swojej postaci (rozstrzygnięciu walki i spotkania) gracz może umieścić znacznik flagi ze swoich zasobów na terytorium postaci.

Terytorium może zawierać tylko jeden znacznik frakcji (1 flagę albo 1 pułapkę). Raz umieszczonego znacznika flagi nie można przemieszczać ani usunąć z planszy aż do końca rozgrywki.

Po stuleciach zamknięcia na swojej ojczystej ziemi, Klany Albionu przystąpiły do gwałtownej ekspansji, pożądając nowych terytoriów.

Są one dla Albionu szczególnie cenne, zatem frakcja posiada 4 znaczniki flagi, którymi oznacza zdobyte terytoria. Każde kontrolowane (za pomocą postaci, mecha, robotnika czy niezajętego budynku) przez Albion terytorium ze znacznikiem flagi liczy się jako dodatkowe terytorium podczas końcowej punktacji, o ile nie sąsiaduje z bazą frakcji Klanów Albionu.

PRZYKŁAD: Pod koniec rozgrywki kontrolujesz jedno terytorium z tundrą i jedno terytorium z lasem. Na tundrze znajduje się znacznik flagi, zatem podczas końcowej punktacji liczysz sobie trzy terytoria.

ZDOLNOŚCI MECHÓW I POSTACI

NORY: Twoja postać i mechy mogą przechodzić przez rzeki do lub z sąsiadującego terytorium z tunelem. Terytorium z twoją kopalnią traktujesz jako tunel, ale kopalnię przeciwnika już nie.

MIECZ: Jeżeli atakujesz, to przed rozpoczęciem walki obrońca traci 2 siły. Utrata siły jest odnotowywana na torze siły (gracz nie może mieć mniej niż 0 siły). Strata siły ma miejsce raz na walkę, a nie raz na jednostkę.

TARCZA: Jeśli się broniś, to przed rozpoczęciem walki zyskujesz 2 siły. Dodatkowa siła jest odnotowywana na torze siły. Zysk siły ma miejsce raz na walkę, a nie raz na jednostkę.



ZBIÓRKA: Twoja postać i mechy mogą się przemieszczać z dowolnego terytorium i bazy frakcji na dowolne terytorium, które zawiera co najmniej jednego twojego robotnika lub znacznik flagi, bez względu na odległość.

HISTORIA POSTACI

Connor jest górą pochodzącym z południowych krańców ojczystej wyspy Klanów Albionu. Wśród jego przodków było wielu wielkich wojowników, on sam kontynuował rodzinne tradycje, walcząc w Wielkiej Wojnie. Zdobył na niej sławę, bohatercko broniąc umocnionej pozycji głęboko za liniami wroga. Towarzyszy mu wierny przyjaciel – dzik o imieniu Max, który uratował mu życie, broniąc Connora przed sforą wilków w górach Saksonii.

Klany Albionu obawiają się, że jeśli Fabryka wpadnie na stałe w ręce innej frakcji, ta może stać się zagrożeniem dla samego Albionu. Connor, z Maxem u boku, otrzymał dowództwo nad oddziałem specjalnym, którego zadaniem jest zdobycie nowego terytorium, zbudowanie wokół niego linii obrony przed innymi frakcjami oraz zburzenie Fabryki.



SZOGUNAT TOGAWA

ZDOLNOŚĆ FRAKCJI (MAIFUKU): Po zakończeniu ruchu swojej postaci (rozstrzygnięciu walki i spotkaniu) gracz może umieścić uzbrojony znacznik pułapki ze swoich zasobów na terytorium postaci (nawet jeśli znajduje się tam budynek przeciwnika). Terytorium może zawierać tylko jeden znacznik frakcji (1 flagę albo 1 pułapkę). Raz umieszczonego znacznika pułapki nie można przemieszczać ani usunąć z planszy aż do końca rozgrywki.

Szogunat Togawa jest zjednoczony w idei zdobycia jak największej części Wschodniej Europy... oraz powstrzymania pozostałych frakcji przed osiągnięciem tego samego celu. Togawa posiada 4 znaczniki pułapek, każdy ze stroną „uzbrojoną” i „nieuzbrojoną”. Podczas końcowej punktacji Szogunat Togawa kontroluje terytoria, na których posiada uzbrojone znaczniki pułapek (obecność innych jednostek/budynków nie jest konieczna). Obecność jednostek przeciwnika na terytorium z uzbrojoną pułapką nie jest możliwa.

URUCHOMIENIE PUŁAPKI: Jeśli przeciwnik przemieści jednostkę na terytorium z uzbrojoną pułapką, to ruch tej jednostki się kończy. Odwróć znacznik pułapki na jego nieuzbrojoną stronę, by ujawnić stratę, jaką przeciwnik musi ponieść (np. 2 popularności), o ile to możliwe. Pułapka działa zaraz po przemieszczeniu jednostki, zatem przed ewentualną walką czy spotkaniem. Nieuzbrojony znacznik pułapki pozostaje na terytorium.

INTERAKCJA Z BUDYNKIEM: Przeciwnik może postawić budynek na terytorium z pułapką. Jeśli na koniec gry jedynymi znacznikami graczy na danym terytorium są budynek i pułapka (nieważne, czy uzbrojona czy nie), to gracz z budynkiem kontroluje to terytorium.

STRATY Z PUŁAPEK: Strata 2 popularności; strata 3 sił; strata \$4; odrzucenie 2 losowych kart walki. Przed rozpoczę-



ciem rozgrywki zapoznaj przeciwników z możliwymi stratami wynikającymi z obecności pułapek, ponieważ w trakcie gry nie mogą ich podglądać.

ZDOLNOŚCI MECHÓW I POSTACI

TOKA: Raz na turę w trakcie ruchu twoja postać albo 1 mech może przejść przez rzekę. Mech może wykorzystać tę zdolność podczas transportowania robotników. Postać lub mech nie mogą przekraczać wielokrotnie rzek podczas korzystania z akcji ruchu z karty Fabryki.

SUITON: Twoja postać i mechy mogą przemieszczać się na pola z jeziorami. Jeziora to również terytoria, więc jeśli na jednym polu z jeziorem spotkają się dwie frakcje posiadające zdolność przemieszczania się po jeziorach, nastąpi walka. Jeżeli dochodzi do walki na jeziorze, możesz zagrać 1 dodatkową kartę walki. Możesz zrobić to raz na walkę, a nie raz na jednostkę. Jeśli twoje mechy przetransportują robotników na jezioro lub jeśli postać albo mech przeniesie zasoby na jezioro, nie mogą ich porzucić bez asysty innego mecha, gdy opuszczają pole z jeziorem. Na jeziorach nie można stawiać budowli ani wystawiać mechów, ale możesz tam umieścić pułapkę.

RONIN: Przed walką, w której masz dokładnie jedną jednostkę (tylko postać albo tylko mecha, 0 robotników), możesz zyskać 2 siły na torze siły.

SHINOBI: Twoja postać i mechy mogą przemieszczać się z dowolnego terytorium i bazy frakcji na terytoria ze znacznikiem pułapki, bez względu na odległość. Gdy używasz zdolności Shinobi, a twoja postać lub mech skończą ruch na polu z nieuzbrojonym znacznikiem pułapki, możesz zdecydować się uzbroić tę pułapkę. Odwracasz wtedy jej znacznik na uzbrojoną stronę. Jeśli użycie zdolności Shinobi powoduje walkę, to możesz uzbroić pułapkę tylko po wygranej walce.



PRZYKŁAD: Pod koniec rozgrywki twoja postać stoi na terytorium z wioską, a na jednym terytorium z farmą znajduje się wyłącznie uzbrojona pułapka. Podczas końcowej punktacji kontrolujesz dwa terytoria.

HISTORIA POSTACI

Od najmłodszych lat Akiko, siostrzenica Szoguna, czytała powieści o wojownikach i przygodach w dalekich krainach. Szczególnie zafascynowało ją piękno sztuki walki na miecze. Kiedy ukończyła 16 lat, ubłagała wujka, by ten pozwolił jej trenować w elitarnej akademii wojskowej dla samurajów. Była wzorowym uczniem i ćwiczyła nieprzerwanie, aż osiągnęła najwyższą biegłość w walce, strzelaniu, strategii i taktyce. Dumny ze swej siostrzenicy Szogun podarował Akiko specjalnie wytresowaną małpkę o imieniu Jiro.

Gdy Akiko zaczęła drugi rok szkolenia, jej brat, wybitny inżynier, zaginął podczas misji w tajemniczej Fabryce leżącej we Wschodniej Europii. Doradcy Szoguna podejrzewali, że został schwytyany przez agentów Związku Roswieckiego. Ufając samurajskim umiejętnościom swojej siostrzenicy, Szogun powierzył Akiko poprowadzenie wyprawy wojskowej w celu pokonania Roswiecej, odbicia inżynierów Togawy i odkrycia prawdy na temat Fabryki.

CHCESZ OBEJRZEĆ FILM Z WYJAŚNIENIEM ROZGRYWKI?

Zajrzyj na stronę <http://marcinkrupinski.znadplanszy.pl/2016/10/24/naucze-grac-scythe-vlog/>

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?

Zadaj je nam na: <https://www.facebook.com/games.phalanx/>

POTRZEBUJESZ ZAMIENNEGO ELEMENTU?

Złóż zamówienie na stronie <http://www.phalanxgames.pl/kontakt/>

CHCESZ WIEDZIEĆ, CO U NAS SŁYCHAĆ?

Śledź nasz profil na Twitterze <https://twitter.com/PhalanxGames>

Wersja polska:

PHALANX • VERTIMA Sp. z o.o.

Rynek 23/7, 45-015 Opole

www.phalanxgames.pl

Tłumaczenie na język polski: Michał Ozon

Skład wersji polskiej: Krzysztof Klemiński

Korekta: Krzysztof Szymczyk



STONEMAIER
GAMES