

Wydawnictwo  
Stonemaier Games  
przedstawia

# my little SCYTHE

Projekt gry: Hoby Chou z córką Vienną Chou  
Ilustracje: Katie Khau  
Projekt figurek: Marchen Atelier

1-6 Graczy | 45-60 minut | Wiek 8+

*Młody Poszukiwaczu, nadszedł Twój czas. Weź swój mały sierp i odkryj swoje przeznaczenie.*

*Królestwo Pomme jest klejnotem w koronie siedmiu zwierzęcych królestw i słynie ono ze swoich przepysznych Czerwonych Jabłek i tajemniczych Klejnotów Magii. Spotkacie tu przeróżne zwierzęta żyjące ze sobą w pokoju i harmonii.*

*Kiedy tu dotrzecie, spójrzcie w stronę prastarego zamczyska Everfree. Powiadają, że dawno, dawno temu najjaśniejsza z gwiazd na niebie spadła właśnie tam, gdzie teraz stoi ten zmurszały zamek. W zderzeniu z ziemią gwiazda roztrzaskała się na tysiące magicznych fragmentów - Klejnotów Magii, które rozsypały się po całej krainie. Z ziemi wypełnionej magiczną mocą wyrosły pierwsze jabłonie, na których rosną teraz nasze słynne Czerwone Jabłka, dające zwierzętom nieskończony zapas pożywienia.*

*Na tych świeżo zaczarowanych terenach powstało królestwo Pomme, pierwsze królestwo zwierząt. Wkrótce zwierzęta rozprzestrzeniły się na inne tereny, zakładając siedem królestw otaczających Pomme. To jednak już na zawsze pozostanie naszym pierwszym domem, domem przodków.*

*Co roku, każde z siedmiu królestw wysyła dwojkę młodych, obiecujących Poszukiwaczy, będących rodzeństwem, aby wzięli udział w Turnieju Zbiorów. Pierwsza para, która zdobędzie cztery Trofea zostanie ukoronowana na nowych władców królestwa Pomme. Od stuleci jest to nasz sprawdzony sposób na podział władzy nad tym świętym miejscem.*

*Jako dzieci z rodu Poszukiwaczy, możecie prześledzić historię swojej rodziny aż po waszych przodków pochodzących z samego Pomme. Dzięki takiemu pochodzeniu jesteście w stanie wykrywać Czerwone Jabłka i Magiczne Klejnoty z ogromnych odległości. Zawsze miejcie ze sobą swoje sierpy, które są najważniejszym narzędziem Poszukiwacza. Pomogą wam one w udowodnieniu, że jesteście godni sprawować władzę nad Pomme w imieniu naszego królestwa.*

- Wasza Babcia

My Little Scythe to przyjazna gra dla rodziny z elementami rywalizacji, w której każdy gracz kontroluje dwie figurki zwierząt wyruszających w podróż po królestwie Pomme. Aby wygrać grę, należy zdobyć cztery z ośmiu dostępnych Trofeów. Gra działa w systemie turowym, w swojej turze gracze mogą wykonać akcję Ruchu, Poszukiwań albo Tworzenia. Te czynności pozwolą zdobyć żetony Ciast, Punkty Przyjaźni, wzmocnić swoje akcje, ukończyć Zadanie, nauczyć się Czarów, dostarczyć Klejnoty Magii i Jabłka do zamku Everfree, a może nawet wziąć udział w Bitwie na Ciasta!

# KOMPONENTY

## Tor Przyjaźni

Na tym torze, za pomocą Żetonów Przyjaźni, oznaczamy poziom Punktów Przyjaźni. Wszyscy gracze zaczynają z trzeciego poziomu. Jeśli wasz poziom Pkt. Przyjaźni spadnie poniżej 3, nie możecie zdobywać Trofeów.

## Regiony

Jabłka i Klejnoty Magii odkrywane będą we wszystkich sześciu odrębnych regionach królestwa Pomme: tundra (biały), góry (szary), las (zielony), pustynia (żółty), wyżyny (czerwony) i bagna (niebieski)

## Tor Trofeów

Na Torze Trofeów, za pomocą Żetonów Trofeów zaznaczamy zdobywane przez nas Trofea. Każdy gracz może zdobyć tylko po jednym Trofeum z danej kategorii. Pierwszy z graczy, który wystawi wszystkie swoje Żetony Trofeów (4), wygrywa grę.

## Tor Ciast

Na Torze Ciast, za pomocą Żetonu Ciasta, oznaczamy liczbę posiadanych przez nas Ciast. Wszyscy gracze zaczynają z trzema Ciastami. Poszukiwacze znani są z tego, że używają Ciast do rozprawiania się z przeciwnikami w Bitwach na Ciasta.

## Karty Czarów (x30)

Czary pomagają graczom wygrać Bitwy na Ciasta. Na każdego Poszukiwacza biorącego udział w bitwie gracz może użyć jednej Karty Czar. Zużyte Czary odkładamy na stos kart odrzuconych.

## Zamek Everfree

Z tego starego zamczyska można objąć wzrokiem całe królestwo Pomme. Znajduje się w nim specjalny Portal, do którego można dostarczać Klejnoty Magii i Jabłka.

## Portale

Wszystkie Portale (6) to pola uznawane za przylegające do siebie. Dzięki nim można się szybko poruszać po mapie.

## Karty Zadań (x12)

Zadania stanowią wyzwanie, zmuszając graczy do podejmowania trudnych decyzji. Za ich wykonanie można otrzymać sowitą nagrodę.

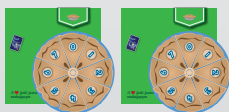
**24**  
Jabłka

**24**  
Klejnoty Magii

**12**  
Żetonów Zadań



7 par figurek Poszukiwaczy, każda para reprezentuje jedno królestwo zwierząt



2 Panele Bitwy na Ciasta używane do rozstrzygnięcia Bitew



## Pionki Akcji

1 z każdego koloru, używane do wybierania akcji na Panelach Graczy.



## Żetony Ciast

1 z każdego koloru, używane do oznaczania liczby Ciast na Torze Ciast.



6 Paneli Graczy



1 Żeton Początkowego Ustawienia, używany do zapewnienia mapy Zasobami i Zadaniami



## Trofea

4 z każdego koloru, używane do zaznaczania zdobytych Trofeów na Torze Trofeów.



## Żetony Baz

1 z każdego koloru, używane do zaznaczenia pozycji Baz graczy.



16 Kart Wzmocnień, używanych do wzmocnienia akcji w sekcjach na Panelach Graczy



8 Kart Charakteru, które pomogą ci zdobyć Trofea



## Żetony Przyjaźni

1 z każdego koloru, używane do oznaczania liczby Punktów Przyjaźni na Torze Przyjaźni.

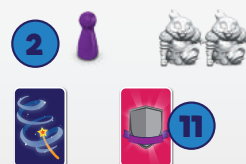
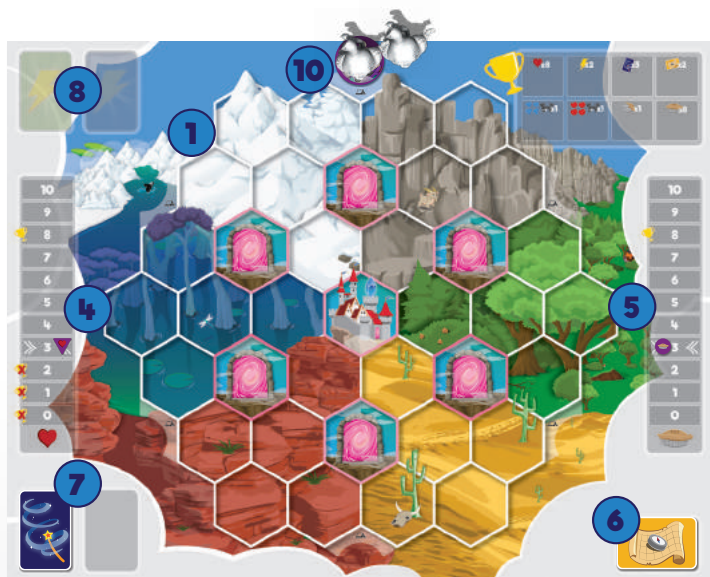


## Kości Poszukiwaw

5 kości, używanych do znajdowania Klejnotów Magii, Jabłek i Zadań w różnych regionach.

# PRZYGOTOWANIE

- Wybierz jedno z królestw zwierząt i połóż odpowiadający mu Żeton Bazy w miejscu wskazanym przez opis Lokacji Baz, który znajdziesz poniżej. W My Little Scythe można grać aż w 6 osób. Każda nieużyta Lokacja Bazy nie bierze udziału w grze.
- Wybierz swój Panel Gracza, a także odpowiadające mu figurki Poszukiwaczy (po dwie na gracza) i Pionek Akcji.
- Położ 4 Żetony Trofeów w swoim kolorze na swoim Panelu Gracza.
- Położ swój Żeton Przyjaźni na 3 poziomie Toru Przyjaźni.
- Położ swój Żeton Ciasta na 3 polu na Torze Ciasta.
- Potasuj wszystkie karty Zadań, stwórz z nich zakryty stos i połóż go w odpowiednim miejscu na planszy.
- Potasuj wszystkie karty Czarów, stwórz z nich zakryty stos i połóż go w odpowiednim miejscu na planszy. Następnie rozdaj Każdemu z graczy po jednej karcie. Nie pokazuj jej zawartości innym graczom.
- Potasuj osobno oba rodzaje Kart Wzmocnień i stwórz z nich 2 stosy (zielone Ruchu oraz niebieskie Tworzenia). Następnie połóż je zakryte w odpowiednich miejscach na planszy.
- Na środkowym polu mapy, Zamku Everfree, wierzchem do dołu i w losowym ułożeniu, połóż Żeton Początkowego Ustawienia, dopasowując jego kształt do pola. Odwróć żeton, a następnie zgodnie z układem Zasobów i Zadań, który on pokazuje, wypełnij po 3 pola znajdujące się przed każdą z Baz biorących udział w rozgrywce. Nie wypełniaj pól Baz nieaktywnych.
- Położ obie figurki Poszukiwaczy na swoim Żetonie Bazy. Postacie, które reprezentowane są przez figurki w grze, funkcjonują identycznie i różnią się tylko wyglądem.
- Potasuj wszystkie 8 Kart Charakteru i rozdaj po 1 każdemu z graczy. Karty nieużyte wrzuć do pudełka. Nie pokazuj zawartości tych kart innym graczom.



**PIERWSZY GRACZ:** Urządź losowanie pionków akcji, aby zdecydować kto zacznie grę. Wylosowany gracz rozpocznie partię wykonując swoją pierwszą turę. Po nim swoje tury będą wykonywać następni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

**ZASOBY:** Zasobami nazywamy zarówno Jabłka jak i Kryształ Magii. Żetony Zadań nie są Zasobami!

**9** Przykładowy układ Zasobów i Zadań wynikający z Żetonu Początkowego Ustawienia w grze dla 2 graczy.

## Lokacje Baz w zależności od liczby graczy (1 do 6)



1 gracz



2 graczy



3 graczy



4 graczy



5 graczy



6 graczy



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

## PANEL GRACZA

W swojej turze musisz wybrać i wykonać jedną z akcji znajdujących się w Sekcjach na twoim Panelu Gracza (Ruch, Poszukiwania albo Tworzenie). Aby wykonać akcję, postaw swój Pionek Akcji na polu akcji (zapisanym do jednej z Sekcji) na swoim panelu. **UWAGA:** nie możesz wykonać tej samej akcji, którą wykonałeś w poprzedniej turze. Innymi słowy, możesz postawić pionek w tej samej Sekcji, ale na innym polu akcji. Nie możesz natomiast wykonać pod rząd dokładnie tej samej akcji z tego samego pola.

**RUCH:** Porusz obie figurki postaci, które kontrolujesz.

**POSZUKIWANIA:** Rzuć kostkami aby odkryć (i dołożyć) Jabłka, Klejnoty Magii lub Żetony Zadań na mapie.

**TWORZENIE:** Wydaj Jabłka i Klejnoty Magii aby zyskać Ciasta, Karty Czarów lub Karty Wzmocnień.

W swojej turze możesz też otrzymać jedno Trofeum (zobacz „Trofea” str. 7). Po wykonaniu akcji i ewentualnym zdobyciu Trofeum twoja tura kończy się. Swoją turę zaczyna wtedy następny gracz.



**Przykład:** W swojej pierwszej turze użyj jednej akcji z sekcji TWORZENIE, na przykład tworzenie Ciasta, po to aby zyskać 2 Ciasta kosztem 2 Jabłek. Wtedy, w swojej następnej turze, będziesz musiał/a wykonać dowolną INNĄ niż tworzenie Ciasta akcją z którejkolwiek z Sekcji.

## RUCH

Kiedy położysz swój Pionek Akcji w sekcji RUCH, znajdującej się na Panelu Gracza, możesz wykonać akcję ruchu. Możesz wtedy poruszyć **OBIE** figurki Poszukiwaczy, które kontrolujesz. Co więcej, każdą postać poruszamy osobno, gdyż są one od siebie niezależne. Są dwa rodzaje akcji ruchu, które mogą wykonać obaj Poszukiwacze:

**Ruch bez przenoszenia Jabłek i/lub Klejnotów Magii:** Porusz swojego Poszukiwacza o maksymalnie 2 pola. Zatrzymaj swojego Poszukiwacza, jeśli podczas ruchu wejdzie na pole, na którym znajduje się Poszukiwacz przeciwnika (zobacz „Bitwa na Ciasta” str. 5).

**Ruch z przenoszeniem Jabłek i/lub Klejnotów Magii:** Porusz swojego Poszukiwacza o maksymalnie jedno pole, jeśli chcesz przenieść Jabłka lub Klejnoty Magii. Podczas takiego ruchu z pola, na którym jest twój Poszukiwacz, możesz przenieść dowolną liczbę Zasobów, które się na nim znajdują.

**Pola:** „pole” to mały obszar w kształcie sześciokąta, który znajduje się na mapie.

Czasami w wyniku twojego ruchu: Dostarczysz Zasoby, weźmiesz udział w Bitwie na Ciasta, przeskoczysz przez Portal albo wykonasz Zadanie.

## DOSTARCZENIE

Aby zyskać Trofeum za Dostarczenie, musisz zgromadzić dokładnie 4 Klejnoty Magii albo 4 Jabłka na środkowym polu zamku Everfree, i to w przeciągu jednej tury! Zasady dotyczące Dostarczenia:

- Poszukiwacz może wejść na pole zamku Everfree tylko jeśli może Dostarczyć jeden z Zasobów w pełni (4). W innym wypadku pole to jest niedostępne.
- Gracz musi poruszyć Poszukiwacza lub obu Poszukiwaczy na pole zamku Everfree, tak aby mogli Dostarczyć dokładnie 4 Klejnoty Magii bądź 4 Jabłka, za które otrzymają odpowiednio Trofeum Dostarczenia Jabłek bądź Trofeum Dostarczenia Klejnotów Magii.
- Twoi Poszukiwacze mogą Dostarczyć swoje 4 Zasoby wykonując ruch na pole zamku Everfree z pola przylegającego, z Portalu (zobacz „Portale” poniżej) lub używając kombinacji obu metod. Wymaganie liczbowe dotyczące Dostarczenia można podzielić pomiędzy obu Poszukiwaczy tylko jeśli ich ruchy są skoordynowane tak, że w komplecie dostarczą wymaganą liczbę danego Zasobu w przeciągu jednej tury.
- Dostarczenie następuje natychmiast w momencie przeniesienia 4 Jabłek bądź 4 Klejnotów Magii na pole zamku Everfree, nie ważne czy ruszyłeś się w tej turze jedną bądź obiema postaciami.
- Dostarczone Zasoby usuwane są z mapy. Na pole zamku można przenieść tylko Jabłka albo Klejnoty Magii (jedno z dwóch, gdyż w jednej turze nie możemy zdobyć dwóch Trofeów) w liczbie nie większej niż 4, zatem wszystkie Zasoby, które przekraczałyby tę liczbę, muszą zostać zostawione przed zamkiem (co oznacza, że ktoś może przejąć nad nimi kontrolę).
- Możemy otrzymać oba Trofea za Dostarczenie, osobno Jabłek jak i Klejnotów Magii (gdyż stanowią różne kategorie). Ale nie można otrzymać tego samego Trofeum dwa razy.
- Połóż jedno z Trofeów, ze swojego Panelu Gracza, na odpowiednim miejscu na Torze Trofeów (zobacz „Trofea” str. 7).

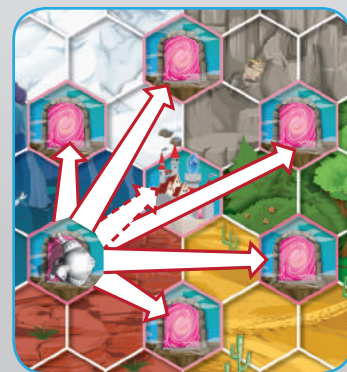
Kiedy twojemu Poszukiwaczowi (bądź Poszukiwaczom) uda się Dostarczyć Zasoby na pole zamku Everfree, wszyscy Poszukiwacze, którzy brali udział w Dostarczeniu są natychmiastowo teleportowani z powrotem do twojej Bazy. Kiedy przynajmniej jeden z twoich Poszukiwaczy teleportowany jest do twojej Bazy po udanym Dostarczeniu, zostajesz Zregenerowany (zobacz „Bazy” str.5).

## PORTALE

Pola z różowymi krawędziami to Portale, które są uznawane za przylegające. Są one po to, aby ułatwić poruszanie się po mapie. Korzystając z Portali poruszamy się między nimi za 1 ruchu (nie za całą akcją), tak jakby były sąsiednimi polami. Zamek Everfree także jest Portalem, ale ruch na niego dozwolony jest tylko wtedy, kiedy możemy coś Dostarczyć (zobacz „Dostarczenie” powyżej).



**Rusz się tylko o jedno pole i przenieś swoje Jabłka albo porzuć je aby poruszyć się o 2 pola. Decyzja należy do Ciebie.**



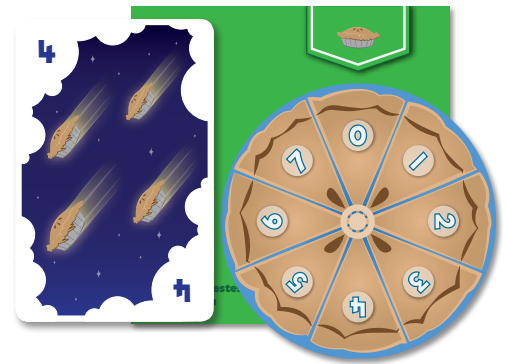
**Ruch przez Portal pozwala na przejście na dowolny inny Portal lub też do zamku Everfree.**

## BITWA NA CIASTA

Jeśli zdarzy się, że wejdiesz na pole zajmowane przez Poszukiwacza/y przeciwnika, ruch twojego Poszukiwacza kończy się. W takim wypadku, kiedy już poruszysz obu swoich Poszukiwaczy (ale przed wykonywaniem Zadań), zaczyna się Bitwa na Ciasta.

Przebieg Bitwy na Ciasta:

1. Gracz atakujący traci 1 Punkt Przyjaźni.
2. Atakujący i Obrońca wybierają (za pomocą obrotowej tarczy), na osobnych Panelach Bitwy, liczbę Ciast, którymi mają zamiar obrzucić przeciwnika - na razie nie odsłaniają wyboru. Można wybrać od 0 do 7 Ciast przekręcając tarczę, tak żeby wskazówka z Ciastem wskazywała na nasz wybór. Liczba ta nie może natomiast wykraczać poza liczbę posiadanych przez gracza Ciast, widoczną na Torze Ciast. Można rzucić 0 Ciast.
3. Za każdego z własnych Poszukiwaczy biorących udział w Bitwie gracz może ukryć pod tarczą na Panelu Bitwy jedną kartę Czarów. Wartość karty (bądź kart) sumowana jest z liczbą Ciast, którą wybraлиśmy na tarczy, dając nam w sumie naszą siłę w Bitwie na Ciasta.
4. Obaj gracze jednocześnie odsłaniają swoje Panele Bitwy i porównują siły. Gracz z większą siłą wygrywa Bitwę. **Remisy wygrywa Atakujący.**
5. Poszukiwacze, którzy przegrali Bitwę zostają przeniesieni na swoją Bazę, poza tym muszą zostawić wszystkie posiadane Zasoby.
6. Przegrany gracz, po przeniesieniu Poszukiwacza/y do Bazy, otrzymuje status Zregenerowanego (zobacz „Bazy” poniżej).
7. Po walce obaj gracze dostosowują swoją liczbę Ciast, odejmując na Torze Ciast taką liczbę Ciast jakiej użyli podczas Bitwy. Karty Czarów, które zużyliśmy podczas Bitwy, odkładamy wierzchem do góry na stos kart odrzuconych.



Użyj tarczy na Panelu Bitwy na Ciasta, aby potajemnie zaplanować liczbę Ciast, którymi masz zamiar obrzucić przeciwnika. Możesz też użyć czarów, które pomogą ci wygrać.

**Przykładowa siła podczas Bitwy na Ciasta:**

4 siły z kart Czarów plus 0 siły z Ciast daje nam w sumie 4 siły.



## BAZA

Twoja Baza jest miejscem, z którego twoi Poszukiwacze zaczynają Turniej, i stanowi ona źródło Regeneracji. Baza nie jest jednak polem, na które możemy wejść podczas normalnej akcji ruchu. Poszukiwacze są przemieszczani do Bazy tylko kiedy przegrają Bitwę na Ciasta albo uda im się Dostarczyć Zasoby do zamku Everfree. Kiedy chociaż jeden z twoich Poszukiwaczy przeniesiony jest do Bazy, otrzymujesz status Zregenerowanego (maksymalnie raz na turę). Wtedy to:

- Otrzymujesz 1 kartę Czarów albo 2 Ciasta, wybór należy do ciebie.
- Zdejmujesz swój Pionek Akcji z pola akcji swojego Panelu Gracza, tak abyś mógł wykonać dowolną akcję w swojej następnej Turze.

## ZADANIA

Po zakończeniu akcji Ruchu (oraz po wszystkich Bitwach z niego wynikających), jeśli którykolwiek z twoich Poszukiwaczy stoi na polu, w którym znajduje się Żeton Zadań, usuń ten żeton z planszy i dobierz jedną Kartę Zadań. Jeśli obaj twoi Poszukiwacze stoją na polu z Żetonami Zadań, ty wybierasz, który chcesz rozpa-trzyć najpierw.

Następnie musisz zdecydować czy rozwiążesz Zadanie, wybierając jedną z opcji znajdujących się na Karcie Zadania. Zadanie rozwiążesz tylko kiedy wybierzesz jedną z pierwszych dwóch opcji (pokolorowanych na niebiesko i czerwono). Jeśli zdecydujesz się rozwiązać Zadanie wybierając jedną z dwóch kolorowych opcji, połóż Kartę Zadania obok swojego Panelu Gracza. Wybranie trzeciej (szarej) opcji „Nie, dziękuję” oznacza nie rozwiązanie zadania, zatem jeśli zdecydujesz się wybrać tę opcję odłóż kartę (wierzchem do dołu) pod spód stosu Kart Zadań.

Istnieje kilka ważnych zasad dotyczących Zadań:

- Jeśli rozwiązanie Zadania wymaga zapłaty w postaci Klejnotów Magii czy Jabłek, możesz użyć wszystkich Zasobów znajdujących się na polach, na których są twoi Poszukiwacze. Nie możesz wybrać danej opcji, jeśli nie możesz zapłacić wystarczającej liczby Zasobów.
- Jeśli rozwiązanie Zadania spowoduje, że zdobędziesz jakieś Zasoby, możesz je położyć na dowolnym polu zajmowanym przez twojego Poszukiwacza.
- Jeśli rozwiązanie Zadania wymaga przekazania Jabłek czy Klejnotów Magii innemu graczowi, możesz użyć wszystkich Zasobów znajdujących się na polach, na których są twoi Poszukiwacze. Wybierz jedno z pól zajmowanych przez Poszukiwaczy wybranego gracza i połóż tam Zasoby.
- Możesz wybrać opcję z Karty, która obniża twój poziom Punktów Przyjaźni nawet jeśli wynosi on 0 (nie przesuwaj Żetonu Punktów Przyjaźni poniżej poziomu 0 na Torze Przyjaźni) (zobacz „Trofea/Mało Przyjaźni” str. 7).
- Jeśli stos Kart Zadań jest pusty, zbieraj rozwiązane Karty Zadań od Graczy, którzy zdobyli Trofeum Zadań (otrzymywane za rozwiązanie 2 Zadań). Potasuj te karty i ułóż z nich nowy stos.



Jeśli rozwiążesz Zadanie, zachowaj jego kartę przy swoim Panelu Gracza.

## POSZUKIWANIA

Kiedy położysz swój Pionek Akcji w sekcji POSZUKIWANIA, znajdującej się na Panelu Gracza, wykorzystasz wrodzoną umiejętność rodową Poszukiwaczy, która pozwala im wykrywać Jabłka, Klejnoty Magii, a także Zadania we wszystkich regionach królestwa Pomme.

Aby użyć akcji Poszukiwania, rzuć kombinacją 4 kości, wskazaną przy Polu Akcji, na którym umieścisz swój Pionek Akcji. Czerwone kości służą do szukania Jabłek, niebieskie do szukania Klejnotów Magii, a złote do szukania Zadań. Wyniki na wszystkich kościach to kolory odpowiadające 6 regionom, które znajdują się na mapie: tundra (biały), góry (szary), bagno (niebieski), las (zielony), wyżyny (czerwony), pustynia (żółty).

Musisz położyć wszystkie Jabłka, Klejnoty Magii i Zadania, które odkryjesz za pomocą akcji Poszukiwania. Podczas gdy kości decydują o tym w jakim regionie odkrywasz Zasoby i Zadania, to ty decydujesz, na którym polu (w danym regionie) je położysz. Zasady układania Jabłek, Klejnotów Magii, jak i Zadań trochę się od siebie różnią:

**Jabłka i Klejnoty Magii:** Kiedy odkryjesz Jabłka czy Klejnoty Magii w danym regionie, połów je na dowolnym polu w tym regionie. Możesz je położyć:

- Na pustych polach.
- Na polach, na których znajdują się inne Zasoby bądź Zadania.
- Na polach zajmowanych przez twoich Poszukiwaczy.
- Na polach zajmowanych przez Poszukiwaczy innych graczy - ta akcja daje Ci Punkty Przyjaźni.

**Żeton Zadań:** Kiedy odkryjesz Żeton Zadań w danym regionie, połów go na polu **niezajętym przez Poszukiwaczy**. Nie można położyć żetonu na polu, na którym znajduje się już Żeton Zadań. Jeśli położenie żetonu jest niemożliwe, po prostu go nie kładziemy.

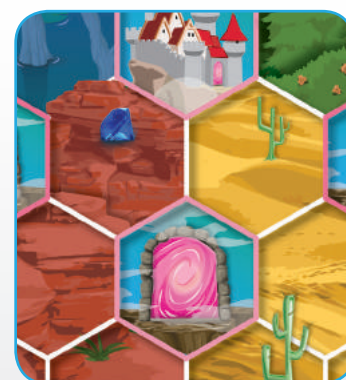
**Zdobywanie Punktów Przyjaźni:** Za każde Jabłko i Klejnot Magii, które położysz na polu zajmowanym przez Poszukiwaczy należących do innych graczy, otrzymujesz 1 Punkt Przyjaźni. Za położenie Zasobów na polach zajmowanych przez twoich Poszukiwaczy nie otrzymujesz Punktów Przyjaźni.

**Portale:** Portale nie przynależą do regionów, przy których się znajdują. Poprzez akcję Poszukiwania nie można na nich położyć Jabłek, Klejnotów Magii ani Żetonów Zadań.

**Wyczerpane Zasoby i Zadania:** W rzadkim przypadku, w którym wyczerpiemy wszystkie Jabłka, Klejnoty Magii i Żetony Zadań, żadne z nich nie mogą zostać położone na planszy, dopóki z powrotem nie staną się dostępne poprzez Dostarczenie, akcję Tworzenia czy Zadania.





**Przykład:** Na niebieskiej kości Klejnotów Magii wypadł kolor czerwony (wyżyny). Dlatego musisz położyć ten Klejnot Magii na wyżynach, ale sam decydujesz, na którym konkretnie ich polu.




## TWORZENIE

Kiedy położysz swój Pionek Akcji w sekcji TWORZENIE, znajdującej się na Panelu Gracza, możesz wykonać akcję, dzięki której wytworzysz potrzebne przedmioty. Po wybraniu jednej z trzech opcji w Sekcji TWORZENIE, zapłać pełną kwotę, żeby otrzymać Ciasta, Kartę Czarów albo Kartę Wzmocnienia. Nie można zmieniać wysokości zapłaty, ani wykonać połowicznej transakcji:

 **Pieczenie Ciasta:** Zapłać 2 Jabłka (do zapłaty użyj tych Jabłek, które znajdują się na polach zajmowanych przez twoich Poszukiwaczy), aby otrzymać 2 Ciasta (liczbę Ciast, którą posiadamy zaznaczamy na Torze Ciast).

 **Czarowanie:** Zapłać 2 Klejnoty (do zapłaty użyj tych Klejnotów Magii, które znajdują się na polach zajmowanych przez twoich Poszukiwaczy), aby wyczarować 1 Czar, który dobierasz ze stosu Kart Czarów. Nie ma limitu liczby posiadanych Kart Czarów.

 **Wzmocnienie:** Zapłać 1 Jabłko i 1 Klejnot Magii (do zapłaty użyj tych Zasobów, które znajdują się na polach zajmowanych przez twoich Poszukiwaczy), aby zakupić 1 Wzmocnienie do akcji TWORZENIE (niebieska karta) lub RUCH (zielona karta). Akcja POSZUKIWANIA nie może zostać Wzmocniona:

1. Dobierz 3 karty (w dowolnej kolejności) z jednego bądź obu stosów Kart Wzmocnień, i wybierz jedną z nich. Pozostałe dwie zwróć na spód odpowiednich stosów.
2. Połów wybraną przez siebie Kartę Wzmocnienia na swoim Panelu Gracza w odpowiadającej jej Sekcji.

Taka karta ulepsza jedną z Sekcji do końca gry. Można mieć tylko po jednej Karcie Wzmocnień na Sekcję (jedną Sekcję można ulepszyć tylko raz). Kiedy Wzmocnisz Sekcję TWORZENIE, przełóż swój Pionek Akcji na pole akcji TWORZENIE Wzmocnienia na umieszczonej właśnie na Panelu Gracza Karcie Wzmocnienia.



Karty Wzmocnień ulepszają akcje na Twoim Panelu gracza na stałe.

# TROFEA

## Gracze konkurują ze sobą w wyścigu po Trofea:

- Każdy z graczy może zdobyć Trofeum z danej kategorii tylko raz. Zdobywane przez graczy Trofea zaznaczamy na Torze Trofeów za pomocą Żetonów Trofeów. Kiedy zdobędziesz Trofeum połów swój Żeton Trofeum na odpowiednim miejscu na Torze (na polu reprezentującym daną kategorię), nawet jeśli jest tam już Żeton Trofeum innego gracza.
- Kiedy położysz Trofeum na Torze, nie można go stamtąd usunąć pod żadnym pozorem.
- Możesz zdobyć tylko jedno Trofeum w swojej turze, aż do Wielkiego Finału Turnieju (zobacz poniżej). Tylko podczas Bitwy na Ciasta możesz zdobyć Trofeum poza swoją turę.
- Jeśli podczas tury przeciwnika wygrasz Bitwę na Ciasta jako obrońca, otrzymujesz Trofeum Wygranej Bitwy (jeśli nie otrzymałeś go już wcześniej).
- Jeśli wypełnisz warunki potrzebne do zdobycia Trofeum, którego jeszcze nie zdobyłeś, musisz położyć Żeton Trofeum na odpowiednim polu Toru Trofeów.

**Aby zdobyć Trofeum w swojej turze:** Połów Żeton Trofeum na odpowiednim polu na Torze Trofeów (jeśli nie zdobyłeś już tego Trofeum), jeśli spełnisz którykolwiek z poniższych warunków:

- 8 Pkt. Przyjaźni:** Osiągnięcie 8 poziomu na Torze Przyjaźni. Obniżenie poziomu Punktów Przyjaźni po zdobyciu Trofeum nie powoduje jego utracenia.
- 2 Karty Wzmocnień:** Posiadanie Kart Wzmocnień w sekcjach RUCH i TWORZENIE (po jednej na każdą).
- 3 Czary:** Posiadanie 3 Kart Czarów w tym samym czasie. Użycie tych kart po zdobyciu tego Trofeum nie powoduje jego utracenia.
- 2 Zadania:** Rozwiązanie 2 Zadań. Po zdobyciu tego Trofeum dalej możesz rozwiązywać Zadania.
- Dostarczenie Jabłek:** Dostarczenie 4 Jabłek na zamek Everfree. To Trofeum otrzymasz tylko jeśli dostarczysz 4 Jabłka w jednej turze.
- Dostarczenie Klejnotów Magii:** Dostarczenie 4 Klejnotów Magii na zamek Everfree. To Trofeum otrzymasz tylko jeśli dostarczysz 4 Klejnoty Magii w jednej turze.
- Zwycięstwo w Bitwie na Ciasta:** Wygranie Bitwy jako Atakujący albo Obrońca. Jako Atakujący Trofeum to możesz zdobyć w swojej turze. Z kolei jako Obrońca, Trofeum to możesz otrzymać podczas tury innego gracza.



**8 Ciast:** Zdobyć ósmego poziomu na Torze Ciast. Używanie Ciast po zdobyciu tego Trofeum nie powoduje jego utracenia.

Istnieje kilka rzeczy, które mogą mieć wpływ na proces zdobywania Trofeów. W tym Karty Charakteru, Niska Przyjaźń czy Ograniczenie ilości zdobywanych Trofeów:

### Karty Charakteru:

Karty Charakteru określają unikatową osobowość Poszukiwaczy, nadając im specjalne cechy, które ułatwią im zdobycie 1 z 8 Trofeów. Kiedy zdobędziesz Trofeum za pomocą cechy specjalnej (twojej Karty Charakteru), odsłoń swoją Kartę Charakteru i połów Żeton Trofeum na odpowiednim polu Toru Trofeów.

### Niska Przyjaźń:

Wykonywanie akcji, które zmniejszają twój poziom Punktów Przyjaźni nie podoba się sędziom Turnieju. Kiedy twój poziom spadnie poniżej 3, nie możesz zdobywać Trofeów nawet jeśli spełniasz wszystkie warunki. Powrót na poziom 3 i wyżej każdorazowo przywraca Ci możliwość zdobywania Trofeów (w liczbie jednego na turę, aż do Wielkiego Finału).

### Ograniczenie ilości zdobywanych Trofeów:

Aż do Wielkiego Finału możesz zdobyć tylko jedno Trofeum na turę. Jeśli w jednej turze spełniasz warunki pozwalające na zdobycie dwóch Trofeów, musisz zdecydować się na jedno. Drugie możesz zdobyć normalnie w następnej turze (jeśli oczywiście dalej spełniasz warunki).

# KONIEC ROZGRYWKI

## WIELKI FINAŁ:

Kiedy zakończy się tura, w której dowolny gracz zdobył swoje czwarte Trofeum, rozpoczyna się ostatnia faza Turnieju - Wielki Finał:

- Kontynuując grę zgodnie z kolejnością, każdy gracz, który nie posiada czterech Trofeów, wykonuje swoją jedną ostatnią turę.
- W tej turze ograniczenie ilości zdobywanych Trofeów nie obowiązuje, zatem gracze mogą zdobyć więcej niż jedno Trofeum.
- Kiedy wszystkie tury dobiegną końca gracz, który zdobył cztery Trofea, wygrywa i zostaje nowym władcą Pomme!

**REMISY:** Jeśli po Wielkim Finale więcej niż jeden gracz posiada cztery Trofea (kwalifikuje się do zwycięstwa), zwycięża ten spośród nich, który ma więcej Punktów Przyjaźni. Jeśli dalej remisują, wygrywa ten z nich, który kontroluje najwięcej Jabłek i Klejnotów Magii na planszy. Jeśli dalej mamy remis, gracze ci dzielą się zwycięstwem. W grze My Little Scythe remisy nie są rzadkością!

### CHCESZ ZOBACZYĆ INSTRUKCJĘ WIDEO?

Udaj się na stronę: [stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/videos](http://stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/videos)

### CHCIAŁBYŚ PRZECZYTAĆ ZASADY W INNYM JĘZYKU?

Pobierz zasady i poradniki w kilkudziesięciu językach ze strony:  
[stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/rules](http://stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/rules)

### MASZ PYTANIE DOTYCZĄCE ROZGRYWKI LUB HISTORIĘ, KTÓRĄ CHCIAŁBYŚ SIĘ PODZIELIĆ?

Postuj na Facebooku My Little Scythe, zobacz stronę poświęconą grze  
na portalu BoardGameGeek, lub zatweetuj na @stonemaiergames

### POTRZEBUJESZ CZĘŚCI ZAMIENNEJ?

Napisz prośbę na stronie: [phalanxgames.pl/kontakt](http://phalanxgames.pl/kontakt)

### CHCESZ OTRZYMYWAĆ OD NAS NAJNOWSZE INFORMACJE?

Odwiedź stronę: [stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter)  
i zasubskrybuj nasz newsletter

Niektóre z rozwiązań w My Little Scythe zostały zainspirowane  
bestsellerową grą planszową **Scythe**, którą możesz nabyć w edycji polskiej  
w naszym sklepie: [sklep.phalanxgames.pl](http://sklep.phalanxgames.pl)



**PHALANX**

Wersja polska:  
© 2018 PHALANX,  
Vertima Sp. z o. o.,  
Rynek 23/7, 45-015 Opole

Tłumaczenie: Adam Kokoszka  
Skład: Krzysztof Klemiński  
Korekta: Michał Ozon

Zapraszamy na naszą stronę: [www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)



STONEMAIER  
GAMES

[www.stonemaiergames.com](http://www.stonemaiergames.com)

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