

Wydawnictwo Stonemaier Games przedstawia

SCYTHE

IGRAJĄC Z WIATREM

PROJEKT GRY: JAMEY STEGMAIER I KAI STARCK
OPRACOWANIE ARTYSTYCZNE I PROJEKT ŚWIATA: JAKUB RÓŻALSKI
MODELE 3D: MÄRCHEN ATELIER

TŁO FABULARNE

Od wieków ludzie potrafili podróżować jedynie drogą lądową lub morską. Jednak największe umysły Wschodniej Europy stworzyły nową technologię: okręty powietrzne. Te napędzane parą behemoty żeglują swobodnie w chmurach, wspierając ekspansję swego imperium poprzez innowację i konfrontację.

Wraz z upływem lat świat zrozumiał, że w najbliższym czasie żadna frakcja nie wybiję się na prowadzenie. Aby powstrzymać narastające konflikty oraz zaprowadzić pokój, liderzy Europy zaczęli spotykać się co roku w celu wypracowania nowych metod rozstrzygnięcia sporów między frakcjami.

To rozszerzenie do gry Scythe dodaje 2 moduły, których można używać razem lub osobno dla dowolnej liczby graczy, z podstawową wersją gry lub innymi rozszerzeniami. Moduły te zapewniają więcej opcji strategicznych, ale nie wymagają ich wykorzystania. Nowym graczom zalecamy, aby przed wprowadzeniem rozszerzenia spróbowali zagrać w bazową wersję Scythe.



ELEMENTY GRY

1 instrukcja



1 instrukcja Automy



1 karta osiągnięć



1 pudełko



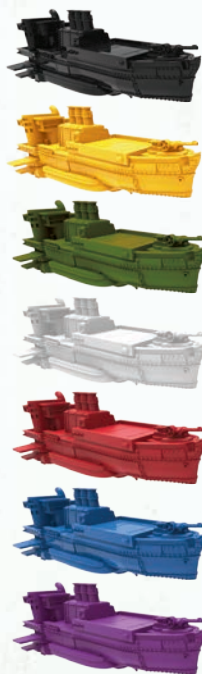
8 kart rozstrzygnięć



16 kart okrętów powietrznych



7 figurek okrętów powietrznych
7 przezroczystych podstawek



MODUŁ OKRĘTÓW POWIETRZNYCH

Okręty powietrzne to nowy rodzaj jednostki, znacznie różniący się od postaci, mechów oraz robotników. W przeciwieństwie do nich, okręty powietrzne nigdy nie kontrolują terytoriów. Przemieszcza się je za pomocą akcji Ruchu, a rzeki i jeziora nie stanowią dla nich przeszkody. W każdej grze wszystkie okręty powietrzne mają dwie losowo wybrane zdolności, które są identyczne dla wszystkich graczy.

PRZYGOTOWANIE

1. Każdy gracz bierze okręt w kolorze swojej frakcji i umieszcza go w swojej bazie.
2. Potasuj 2 rodzaje kart okrętów. Odsłoń 1 kartę agresywną (czerwoną) oraz 1 kartę pasywną (zieloną). Umieść wybrane karty na planszy obok talii spotkań. Okręty wszystkich graczy cały czas mają zdolności z obu kart.



KONTROLA NAD TERYTORIUM

Okręty powietrzne nigdy nie kontrolują terytoriów, mogą więc swobodnie wlecieć nad dowolny obszar (nawet terytoria kontrolowane przez przeciwników).

WYDAWANIE ZASOBÓW: Okręty powietrzne nie mogą kontrolować terytoriów. W przypadku posiadania zasobów na terytorium z okrętem powietrznym nie możesz ich wydać, jeśli nie kontrolujesz terytorium w jakiś inny sposób.

KONTROLA NAD TERYTORIUM NA KONIEC GRY: Na koniec gry okręt powietrzny nie kontroluje terytorium, nad którym samotnie się znajduje (ani też zasobów na tym terytorium).

TRANSPORTOWANIE ZASOBÓW LUB ROBOTNIKÓW

Każda agresywna karta okrętu umożliwi transportowanie maksymalnie 3 zasobów albo maksymalnie 2 robotników. Zdolność ta jest stała — odnosi się do wszystkich okrętów, nawet jeśli nie wykorzystuje się zdolności opisanej na karcie.

Zdolność ta działa tak samo jak w przypadku innych jednostek mogących podnosić i pozostawiać zasoby (lub mechów transportujących robotników: przed, podczas lub po przemieszczeniu się) — zawsze jest częścią akcji Ruchu. Wyjątkiem jest fakt, że znaczki umieszczamy na modelu okrętu.

TRANSPORTOWANIE ZASOBÓW: Zasoby pozostają pod twoją kontrolą, gdy znajdują się na okręcie, do chwili ich wydania lub zrzucenia na terytorium (co można zrobić w dowolnym momencie podczas ruchu okrętu). Zasoby znajdujące się na okręcie liczą się podczas punktowania na koniec gry.



TRANSPORTOWANIE ROBOTNIKÓW: Robotnik na okręcie nie zapewnia ci kontroli nad terytorium, nad którym znajduje się okręt — robotnicy ci nie mogą produkować ani handlować na tym terytorium. Nie mogą też wchodzić w interakcję z przeciwnikiem. Dodatkowo:

ZRZUCANIE ROBOTNIKÓW: Robotników można zrzucić na terytorium nie zajęte przez przeciwników.



ROBOTNICZY TRANSPORTUJĄCY ZASOBY: Robotnik zabrany przez okręt nie może wziąć ze sobą transportowanych zasobów.

ALBION (ZDOLNOŚĆ ZBIÓRKI): Albion może wykorzystać swoją zdolność Zbiórki, aby przemieścić się na terytorium z robotnikiem (lub flagą) Albionu — robotnik taki musi znajdować się na terytorium, a nie na okręcie.

RUCH

Podobnie jak w przypadku wszystkich jednostek w Scythe, aby przemieścić twój okręt powietrzny, wybierz akcję Ruchu, a następnie okręt jako jedną z przemieszczanych jednostek.

PODSTAWOWE ZASADY

ZASIĘG: Przemieszczając okręt powietrzny, możesz go przesunąć o liczbę terytoriów zaznaczoną na heksie w prawym górnym rogu pasywnej karty okrętu („zasięg”, czyli odległość, o jaką może przemieścić się jednostka).

Pamiętaj, że standardowe zasady ruchu w Scythe mówią, iż musisz zakończyć ruch jednostką, zanim przemieścisz następną.



RZeki i jeziora: Okręty powietrzne nie są ograniczone przez rzeki i jeziora.

OKRĘTY NA TERYTORIACH KONTROLOWANYCH PRZEZ PRZECIWNIKÓW:

Okręty powietrzne mogą swobodnie wlatywać i wylatywać z każdego terytorium (nawet tych kontrolowanych przez przeciwników).

WIELE OKRĘTÓW NA TYM SAMYM TERYTORIUM: Na jednym terytorium może znajdować się dowolna liczba okrętów powietrznych.

POZOSTAŁE INFORMACJE

ZDOLNOŚCI MECHÓW: Okręty powietrzne nie korzystają ze zdolności mechów — nie są ani mechami, ani postaciami.

ZAJĘTY/NIEZAJĘTY: Określenia te, używane na kilku kartach okrętów, odnosi się do obecności jednostek (lub jej braku). Jeśli na terytorium jest co najmniej 1 jednostka (robotnik, postać lub mech), to terytorium jest „zajęte”. Jeśli na terytorium nie ma jednostek, uznaje się je za „niezajęte”.

KARTA FABRYKI: Jeśli wybierzesz akcję Ruchu z karty Fabryki dla twojego okrętu powietrznego, jego zasięg zostanie zwiększony o +1.

BAZA FRAKCJI: Okręty powietrzne nie mogą wlatywać do baz.

TUNELE I KOPALNIE: Okręty powietrzne nie mogą przemieszczać się tunelami ani kopalniami.

WALKA: Posiadanie okrętu powietrznego nad terytorium, gdzie toczy się walka, nie zwiększa liczby kart walki, jakie możesz zagrać.

PULAPKI: Okręty powietrzne nie uruchamiają pułapek (mechanika z rozszerzenia Najeźdźcy z Dalekich Krain).

BLITZKRIEG: Ta agresywna zdolność umożliwia walkę pomiędzy dwoma okrętami. Zwycięzca jak zwykle otrzymuje gwiazdkę. To jedyna sytuacja, w której okręt może się wycofać (pozostałe jednostki na terytorium nie biorą udziału w walce ani się nie wycofują).

WARIANT ZAAWANSOWANY

Zamiast używać tych samych dwóch zdolności dla wszystkich okrętów, rozdaj po 1 karcie agresywnej i 1 karcie pasywnej każdemu graczowi. Połączone zdolności kart odnoszą się tylko do okrętu każdego z graczy. Ogólnie rzecz biorąc, odradzamy tę opcję, ponieważ dodaje bardzo dużo dodatkowych informacji do śledzenia, szczególnie w grach dla 4 i więcej osób.

MODUŁ ROZSTRZYGNIĘCIA

Moduł rozstrzygnięcia zmienia sposób zakończenia rozgrywki w Scythe. Jeśli grasz z tym modulem, zignoruj standardowy warunek zakończenia gry (kiedy jakiś gracz umieści swoją 6. gwiazdkę, gra zostaje zatrzymana i zakończona). Zamiast tego sposób zakończenia gry zostaje określony przez kartę rozstrzygnięcia.



PRZYGOTOWANIE: Potasujcie karty rozstrzygnięć, losowo wybierzcie jedną, odczytajcie na głos jej treść i umieśćcie odkrytą obok toru zwycięstwa. To rozstrzygnięcie będzie obowiązywać dla wszystkich graczy w aktualnej partii.

GWIAZDKI: Niektóre karty rozstrzygnięć pozwalają graczom umieszczać gwiazdki na tych kartach czy też na kartach celów itp. – liczą się one do punktacji na koniec gry tak, jakby były umieszczone na torze zwycięstwa. Nigdy nie można umieścić więcej niż 6 gwiazdek. Teraz możliwe jest jednak zdobycie 6 gwiazdek przez kilku graczy.

WYKONYWANIE AKCJI DLA MONET: Informacja ta znajduje się w podstawowej instrukcji, ale jest szczególnie przydatna w przypadku modułu rozstrzygnięcia. Nawet jeśli „sfinalizujesz” akcję dolnego rzędu (np. wystawisz wszystkie swoje 4 mechy), to w przyszłych turach, gdy wybierzesz tę sekcję na planszy gracza, wciąż możesz zapłacić koszt akcji dolnego rzędu, aby otrzymać monety (i wszelkie inne premie, jeśli takowe są). Żadnej akcji nie można wykonywać więcej niż raz na turę.

UWAGA: Może się okazać, że jakieś rozstrzygnięcie spodoba wam się bardziej od innych. W takim wypadku używajcie go w każdej grze, zamiast wybierać losowo.

ERRATA I WARIANTY

W Scythe wprowadziliśmy kilka pomniejszych poprawek oraz zalecanych wariantów gry, których możesz nie znać. Te, oraz dodatkowe informacje znajdują się na witrynie sieciowej Stonemaier Games (stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/), tutaj przedstawiamy krótkie ich podsumowanie:

ZMUSZANIE ROBOTNIKÓW DO ODWROTU: Dwa pierwsze zdania w prawej kolumnie na 11 stronie podstawowych zasad gry (Ruch na terytoria kontrolowane przez przeciwnika/kontrolowane przez robotników) powinny brzmieć: „Jeśli twoja postać lub mech wejdzie na terytorium kontrolowane przez robotników przeciwnika (i bez innych jednostek), jej ruch dobiega końca (nawet jeśli posiadasz zdolność mecha pozwalającą ruszyć się dalej). Każdy robotnik przeciwnika na tym terytorium natychmiast wycofuje się do bazy swojej frakcji, pozostawiając za sobą wszelkie żetony zasobów”.

Odpowiada to pierwotnym założeniom tej zasady, która pozwala graczowi wejść postacią/mechem na terytorium z robotnikiem/robotnikami przeciwnika, zmusić ich do odwrotu, a następnie ruszyć inną jednostką przez to terytorium.

WYPEŁNIANIE CELÓW: W podstawowych zasadach występowała pewna dwuznaczność odnośnie do momentu w turze, kiedy można wypełnić cel. Zwykle nie ma to znaczenia, ale w przypadku kilku kart jest inaczej. Wyjaśniliśmy to więc następująco: „Możesz ujawnić wypełnioną kartę celu podczas twojej tury, przed albo po wykonaniu akcji górnego albo dolnego rzędu”. Innymi słowy, nie możesz wypełnić celu w czasie wykonywania jakiejś akcji.

WARIANT ROSWIECJI: Zauważyliście zapewne, że frakcja Roswieceji jest całkiem mocna. Choć w trakcie długotrwałych testów nie stwierdziliśmy, żeby była silniejsza od innych, wy możecie mieć odmienne wrażenia. Jeśli tak, zalecamy, aby nie używać zdolności powtarzania tej samej akcji z użyciem karty Fabryki (szczególnie przy 2-3 graczach, gdy współczynnik spotkań na gracza jest wyższy). Oprócz tego frakcja Roswieceji nigdy nie powinna grać z wykorzystaniem planszy „Przemysł”.

WARIANT KOLEJNOŚCI PLANSZ GRACZY: Startowe zasoby na planszach graczy zależą od dwóch czynników (z których oba mają niewielki wpływ na grę): po pierwsze, kolejność graczy; po drugie, dane z testów każdej planszy (które, jeśli chodzi o kolejność, zmieniały się podczas testów).

Wpływ kolejności plansz na rozgrywkę jest bardzo niewielki. Jeśli jednak chcecie, możecie rozdawać mapy graczom w kolejności numerycznej według kolejności graczy.

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>

INTERESUJĄ CIĘ DODATKOWE FRAKCJE DO GRY?

Kup dodatek *Najeźdźcy z Dalekich Krain*, wprowadzający do gry frakcje Klanów Albionu i Szogunatu Togawa <http://sklep.phalanxgames.pl/>



Wersja polska:

PHALANX • VERTIMA Sp. z o.o.
Rynek 23/7, 45-015 Opole
www.phalanxgames.pl

Tłumaczenie na język polski: Ryszard Chojnowski
Skład wersji polskiej: Krzysztof Klemiński
Korekta: Krzysztof Szymczyk



STONEMAIER
GAMES