

SCYTHE

POJEDYNEK MELOCHA

SCYTHE KONTRA EKSPEDYCYJE

Projekt gry: Jamey Stegmaier
Opracowanie graficzne oraz projekt świata: Jakub Różalski

1-2 GRACZY · 45 MINUT · WIEK 14+ · RYWALIZACJA

Bohaterowie ekspedycji pokrzyżowali plany podstępnej istoty zwanej Meloch, która, używając portalu Tarkovskiego, była o krok od powrotu do Europy. Jej moment wizji wolności przerodził się w przyływ inspiracji: „Zgnębić te legendy w walce z tobą aż tylko jedna pozostanie!”. Meloch wyczekiwał właściwej chwili, aby rozpoznać swoje eteryczne macki w rzeczywistości – przynosząc bohaterów w czasie i przestrzeni, do walki o swój żywot w ostatecznym, kulminacyjnym starciu.

OPIS I CEL GRY

Pojedynek Melocha łączy ze sobą dwie istniejące gry: Scythe i Ekspedycje. Jeden gracz używa zasad i komponentów Scythe (wliczając w to nową frakcję i planszę gracza zawarte tutaj), drugi natomiast – Ekspedycji (wliczając w to nowego mecha, postać i towarzysza zawarte tutaj). Pojedynek będzie miał miejsce na ciasnej przestrzeni – nowej, dwustronnej mapie. Jest tylko 10 obszarów i 2 jeziora, więc każda tura będzie istotna.

Wszystkie istniejące frakcje i plansze gracza Scythe (wraz z większością kart spotkań) oraz wszystkie istniejące mechy, postacie i towarzysze Ekspedycji (wraz z większością kart odkryć) są kompatybilne z Pojedyńkiem Melocha. Ponadto, komponenty z Pojedyńku Melocha są kompatybilne z Scythe i Ekspedycjami.

SPIS TREŚCI

Komponenty	2
Przygotowanie	4
Przebieg rozgrywki	6
Zasady	6
Interakcja, Walka i Karty Walki	8
Umieszczanie Gwiazdek, Karty Melocha i Koniec Gry	10
Warianty	11

Z pamiętnika Nikte:

Z wielkim trudem i z ogromnymi stratami, powstrzymaliśmy dr. Tarkovskiego od otwarcia portalu na stałe. Jednakże, od tamtego czasu czuję przyczojoną obecność czegoś złowieszczonego i prastarego. Staram się o tym nie myśleć, ale trwoga nie znika. Nocą, dręcąc mnie koszmary o Melochu. W każdym śnie, Meloch obiecuje mi, że zaznam spokoju, gdy tylko dotknę astralnego artefaktu, który znaleźliśmy w obozie Tarkovskiego. Nie wiem jak długo zdołam się oprzeć...

KOMPONENTY

GRACZ SCYTHE

1 skrót zasad



20 znaczników zasobów (po 5 znaczników żywności, metalu, drewna i ropy)



3 karty fabryki (fioletowe)



60 kart walki (nowe wykonanie)



6 kart spotkań (zielone)



5 figurek (4 mechy i 1 postać)



31 drewnianych znaczników (6 gwiazdek, 1 pionek akcji, 1 znacznik popularności, 1 znacznik siły, 4 budowle, 4 rekrutów, 8 robotników i 6 kostek technologii)



1 plansza frakcji



1 plansza gracza



1 wskaźnik siły



1 żeton sojuszu i 1 kafelek bazy (nieużywane w grze Pojedynek Melocha)



GRACZ EKSPEDYCYJI

1 skrót zasad



1 wskaźnik siły (tylko na potrzeby Pojedyńku Melocha)



12 żetonów zepsucia (po 4 przebiegłości oraz po 2 siły o wartościach 2 i 3)



Jest więcej żetonów przebiegłości (turkusowych) niż żetonów siły (pomarańczowych) ponieważ siła jest używana również podczas walki.

15 robotników (po 3 w kolorach: fioletowym, zielonym, czerwonym, żółtym i niebieskim)



30 kart odkryć (po 10 przedmiotów, meteorytów i zadań)



3 karty startowe (po 1 mechu, postaci i towarzyszu)



1 miniaturka mecha wraz z podstawką



8 drewnianych znaczników (4 gwiazdki [chwały], 1 robotnik-bohater, 1 siły, 1 przebiegłości i 1 akcji)



1 plansza mecha



OGÓLNE

1 dwustronna mata (plansza)



20 kartonowych monet
(10 x \$1, 4 x \$3, 3 x \$5, 2 x \$10 i 1 x \$20)



9 żetonów mapy (*spotkań*)



1 dwustronny Tor Zwycięstwa



10 kart Melocha



1 arkusz Turnieju Melocha



1 arkusz załącznika





Komponenty do rozgrywki solo są wyszczególnione w podręczniku do Automy. Brakujące i uszkodzone elementy można zamówić poprzez stronę: reklamacja@phalanxgames.pl



PRZYGOTOWANIE



WSPÓLNE KOMPONENTY

- 1 Połóżcie **matę** dowolną stroną na stole tak, aby tor popularności i siły był skierowany w stronę gracza Scythe.
- 2 Połóżcie **zasoby, monety i robotników** w zasobach ogólnych w pobliżu planszy. Możecie dodać dodatkowe zasoby i monety z Scythe i Ekspedycji.
- 3 Wymieszajcie **9 żetonów mapy** i umieśćcie po 1 zakrytym na każdym z 6 wyznaczonych obszarów (ikona widoczna przy numerze obszaru). Odłóżcie pozostałe zakryte żetony na bok.
- 4 Wymieszajcie **12 żetonów zepsucia** i umieśćcie po 2 odkryte w stosach na każdym z 6 wyznaczonych obszarów (wykropkowany kwadrat).
- 5 Połóżcie **Tor Zwycięstwa** dowolną stroną przy planszy tak, aby  był skierowany w stronę gracza Scythe.
- 6 Potasujcie **karty walki** i połóżcie zakryte przy planszy. *Nie używajcie oryginalnych kart walki z Scythe.*
- 7 Potasujcie **karty fabryki** i połóżcie 2 zakryte przy planszy. Odłóżcie pozostałe zakryte na bok. Możecie użyć kart fabryki z Scythe.
- 8 Potasujcie **karty spotkań** i połóżcie zakryte przy planszy. Możecie użyć kart spotkań z Scythe. Jest kilka kart spotkań, które nie będą miały sensu w kontekście Pojedynku. W takim wypadku odrzućcie je i dobierzcie kolejne.
- 9 Potasujcie **karty odkryć** i połóżcie po 1 odkrytej na każdym jeziorze, a pozostałe połóżcie zakryte przy planszy. Możecie użyć kart odkryć z Ekspedycji. Za każdym razem, gdy pociągniecie zadanie dla obszarów 11-20 odrzućcie je i pociągnijcie kolejną kartę.
- 10 Potasujcie **karty Melocha**  i połóżcie je zakryte przy planszy. Odkryjcie jedną kartę i połóżcie ją pomiędzy graczami w losowej orientacji. Gracze nie otrzymują jeszcze z tego powodu korzyści.

Pojedynek Melocha nie jest zaprojektowany dla okrętów powietrznych Scythe oraz mechów zepsucia Ekspedycji. Nie używaj tych komponentów.

GRACZ SCYTHE



GRACZ EKSPEDYCYJI



KOMPONENTY GRACZY

JAKO GRACZ SCYTHE, zasiądź do planszy tak, aby tor popularności i siły był skierowany w twoją stronę. Przygotuj dowolną frakcję oraz planszę gracza wraz z odpowiadającymi im figurkami i znacznikami (wliczając w to 6 gwiazdek). Weź wskaźnik siły i wszystkie zasoby wymienione na tych planszach (poza kartami celów). Jak zawsze, umieść 2 robotników na obszarach przy twojej bazie (11) – po 1 na każdym. *Zobacz przygotowanie gry Scythe: Pojedynek Melocha w załączonym Podsumowaniu Zasad.*

JAKO GRACZ EKSPEDYCYJI, zasiądź naprzeciwko gracza Scythe. Wybierz dowolnego mecha (12) wraz z odpowiadającymi mu planszą i kartą (z Trybów Zepsucia), dowolną postać i jej towarzysza oraz odpowiadające znaczniki. Weź wskaźnik siły i wszystkie zasoby wymienione na karcie mecha (jeśli grasz mechem z Ekspedycji, ale nie posiadasz kart z rozszerzenia Tryby Zepsucia, zacznij grę z 3 przebiegłości, 3 siły i 1 robotnikiem-bohaterem). **Grę rozpoczyna gracz Ekspedycji.** *Zobacz przygotowanie gry Ekspedycje: Pojedynek Melocha w załączonym Podsumowaniu Zasad.*

Jest możliwym, aby ta sama postać walczyła przeciwko sobie. Dlaczego Anna z Scythe miałyby walczyć z Anną z Ekspedycji? Knowania Melocha przenieśli ich w czasie i przestrzeni. Są wściekli i zagubieni. Myślą jedynie o przetrwaniu...

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Pojedynek Melocha to starcie Scythe i Ekspedycji, ale na mniejszej mapie i z szeroką gamą opcji dezorganizowania planów przeciwnika, bez liczenia punktów pod koniec rozgrywki. Zwycięzcą jest pierwsza osoba, która umieści 4 gwiazdki na nowym Torze Zwycięstwa, gdzie tylko 1 gwiazdka może być umieszczona w każdej kategorii.

WARIANT NIEWSPÓŁMIERNOCI DOŚWIADCZENIA: Jeśli jest znacząca różnica pomiędzy doświadczeniem graczy (jeden z nich grał dziesiątki gier Scythe, a drugi nigdy nie grał w Ekspedycje), wtedy mniej doświadczony gracz może wygrać poprzez zebranie 2 lub 3 gwiazdek.

ZASADY

Poza różnicami wymienionymi poniżej, graczy obowiązują zasady Scythe oraz Ekspedycji. W podsumowaniu znajdują się zasady, które nie mają zastosowania w Pojedynku Melocha. Zasady oraz filmy instruktarzowe można znaleźć na stronie stonemaiergames.com.

UWAGI DO EKSPEDYCJI:

- Nie ma obszarów do odkrycia. Gracz Ekspedycji **zamiast zatrzymywać się** na nieodkrytym obszarze, robi to na miejscach z żetonem mapy. Za każdym razem, gdy zdobywasz żeton mapy, najpierw otrzymujesz jego ukrytą korzyść (twój mech jest traktowany jakby był na tym obszarze podczas otrzymywania korzyści). Nie dodawaj korupcji do nowo eksplorowanego obszaru.
- **Karty walki** () to nowa korzyść akcji Zbierz i żetonu mapy. Ich zastosowanie jest opisane w kolejnej sekcji. Karty walki trzymaj zakryte niedaleko planszy mecha, oddzielone od kart odkryć (kokpitu i aktywnego rzędu).
- Nowa ikona () oznacza, że możesz dobrać 2 karty w dowolnej kombinacji – walki i odkryć. Otrzymaj 1 z nich, a drugą umieść na stosie porządkowania.
- Kilka z oryginalnych kart odkryć (przedmioty, meteoryty, zadania) wspomina kierunki (np. karta 56 mówi: „Jeśli wszyscy przeciwnicy są na południe od ciebie, otrzymaj 2 siły.”). Dla nich, porównaj położenie swojego mecha i położenie postaci gracza Scythe. Obszar jest na południu lub północy, jeśli jakakolwiek jej część jest odpowiednio niżej lub wyżej twojego położenia. Północ jest wyżej patrząc z twojej perspektywy.
- Niektóre nowe karty odkryć zawierają jeden z dwóch zwrotów:
 - **PODEJRZYJ 2 KARTY DOWOLNEJ TALII:** Wybierz talię walki albo talię odkryć (nie po 1 z każdej). Tylko podejrzuj te karty.
 - **PRZECIWNICY NAJPIERW OBNIŻAJĄ SIĘ NA KAŻDYM TORZE 0 1:** Gracz Scythe musi zmniejszyć swoją siłę i popularność o 1 (o ile to możliwe).
- Jeśli umiejętność mówi, abyś **usunął** kartę, może to być zarówno karta odkryć jak i walki. W przypadku **odrzuć** karty, dotyczy to tylko kart odkryć (przenieś kartę odkryć z kokpitu do aktywnego rzędu bez jej rozpatrywania).
- Każda **karta misji** ma 2 obszary, w których może być rozpatrzona.
- Twój mech **nie może przechodzić przez tunele lub wchodzić na jeziora**, ale może przeprowiać się przez rzeki. Zignoruj ikony fabryki oraz terenów (są dla gracza Scythe).
- Zaczynasz z **robotnikiem-bohaterem**. Jest on każdego koloru w każdej sytuacji i przy każdej zdolności i wlicza się do kategorii „6 robotników” na Torze Zwycięstwa. Nie możesz zdobyć więcej robotników-bohaterów, a gdy go usuniesz, to nie możesz już go odzyskać.

UWAGI DO SCYTHE:

- Nie używaj **kart celów** oraz kart premii za budowlę.
 - Gracz Ekspedycji nie daje nagród z **odblokowanych rekrutów**.
 - Zignoruj **korzyści Zbierania i korupcje** na obszarach (są dla gracza Ekspedycji).
 - **Żetony mapy** działają jak żetony spotkań. Jeśli postać zbierze mapę, rozpatruje spotkanie (zignoruj korzyści na żetonie). Jeśli talia wydarzeń się skończy – przetasuj ją.
 - Dwie korzyści, pierwotnie związane z Ekspedycjami, teraz również dotyczą ciebie, gdy są na kartach walki, wydarzeń i nowej frakcji.
- ODŚWIEŻ (🔄):** Przełóż swój pionek akcji z obecnej sekcji planszy gracza na inną. Jeśli otrzymałeś tą korzyść przed rozpatrzeniem akcji dolnego rzędu, wciąż możesz wykonać tę akcję z nowej sekcji.
- UPORZĄDKUJ (👉):** Usuń dowolne odkryte karty Ekspedycji z planszy i umieść je na stosie porządkowania. Następnie, wyłóż nowe odkryte karty na ich miejsce. Te karty nie dają ci korzyści, ale ich porządkowanie uniemożliwia graczowi Ekspedycji ich zdobycie. Jeśli talia się skończy – przetasuj stos porządkowania.
- Niektóre nowe **karty spotkań** modyfikują pozycję przeciwnika na torach. Modyfikują tory siły i podstępu gracza Ekspedycji (o ile to możliwe).

- Na mapie z pustynią, zwróć uwagę na rzeki między obszarami 9/6 i 3/1.

UWAGI DO FRAKCJI:

ALBION: Kontrolowane obszary nie punktuja na koniec gry, dlatego żetony flag są używane tylko do zdolności Zbiórka.

FENRIS: Żetony wpływów kończą ruch mecha Ekspedycji. Liczba monet każdego z graczy (na potrzeby kategorii monet na Torze Zwycięstwa) jest zmniejszona o liczbę posiadanych żetonów wpływów.

KONSTANTYNOPOL (NOWA FRAKCJA): Spójrz do załącznika.

POLANIA: Nie możesz zmusić robotników Ekspedycji do powrotu, dlatego zdolność Kamraci nie działa.

SAKSONIA: Możesz położyć wszystkie 4 gwiazdki za wygraną walkę. Najpierw kładziesz je na Torze Zwycięstwa na odpowiedniej dostępnej kategorii, a następnie na zajętych – niezależnie od tego czy jest tam twoja gwiazdka, czy nie.

TOGAWA: Większość pułapek działa normalnie, poza tą dotyczącą popularności – nie ma ona efektu na gracza Ekspedycji.

VESNA: Na mapie z dżunglą zaleca się wzięcie Żegluga lub Zanurzenie, aby miała ona dostęp do obszarów zablokowanych przez rzeki.

Po wojnie, Wielki Sultanat znany na zachodzie jako Konstantynopol, podzielił się na północny oraz Południowy Sultanat i utracił swoją międzynarodową pozycję. Jednakże, Wielki Sultanat wciąż posiada kluczowe terytoria i znaczące wpływy – głównie w Azji i Afryce. Pragnąc odzyskać swoją dawną chwałę, Sultana wysłał ekspedycję militarną na Balkany, niedaleko Fabryki, aby dołączyć do wyścigu o technologię Tesli i cudów nowej ery. Na czele wyprawy stoi siostrzeniec Sultana, renomowany wynalazca oraz dowódca admirał – Evren Uthman.

Evren, już od najmłodszych lat, odznaczał się bystrością oraz pasją do technologii, inżynierii i badań. Z wielkim podziwem i fascynacją obserwował pierwsze chodzące maszyny zaprezentowane przez Teslę kilka lat temu w Konstantynopolu. Jako naczelny dowódca armii oraz admirał floty powietrznej Konstantynopola, Evren przekonał Sultana, aby ten zreformował wojsko i zainwestował w nowe prototypy oraz schematy z Fabryki. Jego kompanem w podróży jest owczarek anatolijski – Acar. Pochodzi on z długiej linii niesamowicie inteligentnych i lojalnych psów, które towarzyszyły jego rodowi od pokoleń.

INTERAKCJA, WALKA I KARTY WALKI

Poziom interakcji w Pojedynku Melocha jest o wiele wyższy niż w Scythe czy Ekspedycjach ze względu na: mniejszą planszę, wyścig do 4 gwiazdek (i tylko 1 gwiazdkę na kategorię) i nacisk na walkę i dezorganizację.

Gracz Scythe ma przewagę w walce ze względu na fakt, że może użyć 1 karty walki za każdą jednostkę bojową (postać i mech), przez co gracz Ekspedycji musi być bardziej przezorny w podchodzeniu zbyt blisko. Liczba żetonów mapy na planszy jest ograniczona, a niektóre opcje na kartach wydarzeń mogą zniweczyć plany gracza Ekspedycji.

Kolejność rozpatrywania (o ile to możliwe) to walka, spotkanie lub mapa, a następnie Fabryka.

DLA GRACZA SCYTHE, jeśli jednostki bojowe (postać i mech) wejdą na obszar z wrogim mechem, ich ruch dobiega końca. Robotnicy nie mogą wejść na obszar z wrogim mechem.

DLA GRACZA EKSPEDYCJI, jeśli mech wejdzie na obszar z wrogą jednostką bojową, jego ruch dobiega końca. Jeśli na obszarze są wyłącznie wrocy robotnicy, robotnicy pozostają na miejscu i można kontynuować ruch.

W POJEDYNKU MELOCHA, sam fakt, że jednostki dzielą obszar nie powoduje walki. **Gracz Ekspedycji kontroluje obszar. Robotnicy gracza Scythe nie mogą wtedy handlować, produkować, budować, rozmieszczać oraz otrzymywać lub wydawać stamtąd zasobów.**

WALKA

Aby rozpocząć walkę albo **(a) gracz Ekspedycji** otrzymuje korzyść Niwelowanie na obszarze z jednostką bojową gracza Scythe i wybierze, aby ją Zniwelować zamiast korupcji albo **(b) gracz Scythe** kończy akcję ruchu z przynajmniej jedną jednostką bojową na obszarze z mechem gracza Ekspedycji (niezależnie od tego czy ta jednostka wykonała w tej turze ruch) i decyduje się zainicjować walkę.

Walka przebiega następująco:

- 1. ZADEKLARUJ SIĘ:** Walczący gracze deklarują na swoich wskaźnikach siłę, którą wydadzą (maksymalnie 7). Dodatkowo (niejawnie), mogą dodać 1 kartę walki za każdą postać oraz mecha związanych w walce (maksymalnie 1 dla gracza Ekspedycji).
- 2. UJAWNII:** Ujawnijcie wskaźniki siły oraz karty, sumując ich wartości. Atakujący używa efektów swoich kart walki jako pierwszy, następnie obrońca.
- 3. ROZSTRZYGNII:** Gracz z większą siłą zwycięża (atakujący wygrywa remisy, chyba, że karta walki mówi inaczej). Odrzuć użyte karty walki oraz zapłać zadeklarowaną siłę.

ZWYCIĘZCA: Połóż gwiazdkę na Torze Zwycięstwa (jeśli kategoria jest dostępna). Gracz Ekspedycji kładzie gwiazdkę bez potrzeby Odnaczenia.

PRZEGRANY: Wycofaj wszystkie swoje jednostki z tego obszaru do bazy (jeśli wycofuje się gracz Scythe, pozostawia surowce). Jeśli wycofujący się gracz wydał przynajmniej 1 siły (na wskaźniku siły lub w kartach), dobiera jedną kartę walki.

KARTY WALKI

W Pojedynku Melocha występuje 8 różnych typów kart walki w talii składającej się z 60 kart. **Nie używaj** oryginalnych kart walki Scythe.

Każda z nowych kart walki ma kilka zastosowań:

- **ODRZUĆ PODCZAS SWOJEJ TURY I OTRZYMAJ KORZYŚĆ:** Podczas swojej tury, nie będąc w walce, możesz odrzucić dowolną liczbę kart walki, aby otrzymać korzyść widoczną w prawym-górnym rogu.

PRZYKŁAD: Jeśli gracz Scythe odrzuci Element Zaskoczenia, odświeża on swój pionek akcji poprzez przesunięcie go do innej sekcji na swojej planszy gracza. Jeśli gracz Ekspedycji odrzuci Taktykę Roju, otrzymuje on dowolnego robotnika (czerwonego, zielonego, niebieskiego, żółtego, fioletowego); natomiast, gdyby gracz Scythe otrzymał tę korzyść, kładzie robotnika (o ile dostępny na planszy gracza) na dowolnym obszarze, który kontroluje lub w swojej bazie.

- **ZAGRAJ PODCZAS WALKI:** Możesz dodać 1 kartę walki za każdą jednostkę bojową w walce, umieszczając ją niejawnie za tarczą wskaźnika siły. Po ujawnieniu, rozpatrz efekty kart i dodaj siłę z lewego-górnego rogu do swojego ostatecznego wyniku.

PRZYKŁAD: Jeśli którykolwiek z graczy zagrałby Taktykę Roju i byłoby w sumie 4 jednostki w walce (1 postać, 2 robotników, 1 mech Ekspedycji), to ostateczna siła z tej karty wyniosłaby 6. Jeśli którykolwiek z graczy zagrałby Element Zaskoczenia, dobiera on kartę walki i dodaje jej wartości siły do 1 siły z Elementu Zaskoczenia i wskaźnika siły, a następnie odrzuca tę kartę nie używając jej efektu.



UMIESZCZANIE GWIAZDEK, KARTY MELOCHA I KONIEC GRY

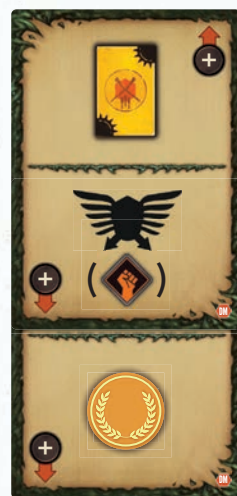


Gracz Scythe kładzie gwiazdkę na pustej kategorii Toru Zwycięstwa natychmiast, gdy spełnia wymagania nadrukowane na jego stronie toru.

Gracz Ekspedycji musi wykonać Odznaczenie, aby móc położyć gwiazdkę na osiągniętym wymaganiu (poza wygraną w walce – wtedy kładzie gwiazdkę natychmiast bez potrzeby Odznaczenia).

Za każdym razem, gdy przeciwnik kładzie swoją pierwszą, drugą lub trzecią gwiazdkę, dobierasz **kartę Melocha**. Połóż ją w dowolnej orientacji, zakrywając połowę poprzednio zagranej karty. Otrzymujesz korzyści, które wskazują ciebie (z kilku kart). Przeciwnik nie otrzymuje korzyści. W widocznym przykładzie, otrzymujesz 1 siły i 1 monetę. *Jeśli gracz Scythe miałby otrzymać robotnika (o ile dostępny jest na planszy gracza), kładzie go na dowolnym obszarze, który kontroluje lub w swojej bazie.*

Kiedy gracz kładzie swoją czwartą gwiazdkę na Torze Zwycięstwa, natychmiast wygrywa.



KONTROLA 7+ OBSZARÓW



SKRAJNY PRZYPADEK: Na stronie B Toru Zwycięstwa, możliwy jest bardzo rzadki scenariusz, w którym jeden z graczy może doprowadzić do sytuacji patowej poprzez trzymanie jednostek bojowych we własnej bazie (uniemożliwiając drugiemu graczowi zdobycie czwartej gwiazdki poprzez walkę). W tej sytuacji, gdy obaj gracze mają po 3 gwiazdki i pozostały tylko gwiazdki za walkę oraz od przynajmniej 2 tur jeden z graczy posiada wszystkie jednostki bojowe w swojej bazie, do końca gry, gracze mogą atakować jednostki w bazach, traktując je jak zwykle obszary.

WARIANTY

Poniższe warianty Pojedynku Melocha wymagają elementów z Scythe lub Ekspedycji.

- **SCYTHE KONTRA SCYTHE:** Każdy gracz używa frakcji oraz planszy gracza z Scythe i losowo wybiera bazę, ignorując przy tym przygotowanie dla Ekspedycji. Obaj gracze rywalizują o te same kategorie na Torze Zwycięstwa.

DZIELENIE OBSZARÓW: Jak w normalnym Scythe, jeśli jednostka bojowa (postać i mech) wejdzie na obszar z wrogą jednostką bojową, ruch się kończy i rozpoczyna się walka. Jeśli jednostka bojowa wejdzie na obszar, na którym są tylko wrodoży robotnicy, robotnicy się wycofują do bazy i tracisz 1 popularności (o ile to możliwe) za każdego robotnika – twój ruch się kończy.

NOWE KORZYŚCI W STANDARDOWEJ GRZE:

- „Wszyscy przeciwnicy obniżają się na każdym torze o 1”: Każdy przeciwnik musi zmniejszyć swoją popularność i siłę o 1 (o ile to możliwe).
- Uporządkowanie (👉) nie działa.

- **EKSPEDYCJE KONTRA EKSPEDYCJE:** Każdy gracz używa mecha Ekspedycji i losowo wybiera bazę, ignorując przy tym przygotowania dla Scythe. Użycie wszystkich dostępnych kart odkryć, ale odrzucenie wszystkie zadania dotyczące obszarów 11-20, gdy je dobierzecie lub odkryjecie. Obaj gracze rywalizują o te same kategorie na Torze Zwycięstwa. Zauważcie, że w tym wariancie jest trudniej otrzymać gwiazdkę za 4 żetony mapy, ale są karty w Ekspedycjach, które zapewniają żeton mapy, więc jest to niemożliwe.

DZIELENIE OBSZARÓW I WALKA: Możesz zakończyć ruch swojego mecha na tym samym obszarze co przeciwnik, jeśli inicjujesz walkę poprzez Niwelowanie. W przeciwnym razie mechy nie mogą współdzielić obszaru.

NOWE KARTY ODKRYĆ W STANDARDOWEJ GRZE:

- „Wszyscy przeciwnicy obniżają się na każdym torze o 1”: Każdy przeciwnik musi obniżyć swoją siłę i podstęp o 1 (o ile to możliwe).
- „Podejrzyj 2 karty dowolnej talii”: Dotyczy to talii odkryć.

Komponenty z Pojedynku Melocha mogą być również używane jako dodatki do Scythe (frakcja, plansza gracza, karty spotkań, karty fabryk i karty walki) i Ekspedycji (mech, postać, towarzysz i karty odkryć; żetony zepsucia i robotników zalecamy trzymać osobno). Jednakże, nowa plansza jest zaprojektowana tylko na potrzeby pojedynku (przykładowo, brakuje pełnego toru popularności Scythe oraz obszarów 11-20 Ekspedycji).

ARKUSZ TURNIEJU MELOCHA: Dzięki grom Scythe lub Ekspedycje, jest mnóstwo kombinacji frakcji i plansz gracza oraz mechów i postaci wraz z towarzyszami. Dzięki tym kombinacjom, możesz zagrać jeden i więcej „Turniejów Melocha”. Po pierwszej rundzie Scythe kontra Ekspedycje, zwycięzcy będą ze sobą rywalizować w kolejnych rozgrywkach (może to skutkować grami Scythe kontra Scythe lub Ekspedycje kontra Ekspedycje). Arkusz turniejowy będzie dostępny do pobrania i wydrukowania na naszej stronie.

PRZYPIS PROJEKTANTA: *Podczas burzy mózgów nad pomysłami na dodatki do Ekspedycji latem 2024, zafascynowała mnie nowa odsłona „7 Cudów Świata – Władca Pierścieni: Pojedynek o Śródziemie” (i przy okazji przypomniała mi o naszej grze dla dwóch graczy, która jednocześnie pełni rolę dodatku: „Na Skrzydłach Ptaki Azji”). Zwarte, dwuosobowe starcie z asymetrią i interakcją. Jak super byłoby mieć coś podobnego w świecie 1920+? W końcu, z naszych corocznych badań demograficznych wiemy, że 33% naszej społeczności to przede wszystkim osoby grające głównie we dwoje.*

Pod wpływem chwili wpadłem na pomysł, że Meloch, podstępne fikcyjne bóstwo, którym Jakub wcześniej podzielił się ze mną jako głównym antagonistą Ekspedycji, zmusi poszukiwaczy przygód z Ekspedycji do walki z bohaterami Scythe, tworząc nowy pomost między dwiema grami (i przy okazji łamiąc moje wcześniejsze słowo, że Scythe jest już kompletny; to dla mnie tak samo duże zaskoczenie, jak dla Was!). Nie mogłem przestać myśleć o tym pomysle i w ciągu kilku dni miałem go już na stole. Początkowe testy wypadły zaskakująco dobrze. Omówiłem to z Jakubem i moimi współpracownikami, wtedy zaczęła się prawdziwa praca. To najprawdopodobniej nasza ostatnia wizyta w świecie 1920+ i jestem niezmiernie wdzięczny, że towarzyszyliście nam w tej podróży przez ponad 10 lat.

Szczególne podziękowania dla Gheorghe Orbesteanu za zaprojektowanie części kart odkryć, Thomasa Tamblyna za projekty ikon podstępu, zepsucia, meteorytu i zespolenia oraz dla Skolla za ikonę mocy. Oryginalne prace zostały zmodyfikowane i są udostępniane na licencji creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode.

CHCESZ OBEJRZEĆ FILM Z WYJAŚNIENIEM ROZGRYWKI?

Zajrzyj na stronę www.phalanx.com.pl/games/scythe-pojedynek-melocha/

MASZ PYTANIA PODCZAS ROZGRYWKI LUB CHCESZ PODZIELIĆ SIĘ SWOJĄ HISTORIĄ?

Napisz na grupie Duel of Meloch na Facebook (lub Scythe/Ekspedycji), na BoardGameGeek albo na kanale Duel of Meloch na serwerze Discord: stonemaiergames.com/discord

POTRZEBUJESZ ZAMIENNEGO ELEMENTU?

Napisz na reklamacja@phalanxgames.pl



STONEMAIER
GAMES

© 2026 Stonemaier LLC.
Duel of Meloch, Scythe, and
Expeditions are trademarks
of Stonemaier LLC.
All Rights Reserved.



Wersja polska:
© 2026 PHALANX
Vertima Sp. z o.o.
Wydawca: Waldemar Gumienny
Tłumaczenie: Krzysztof Widera
Skład: Katarzyna Jasińska
Redakcja: Adrian Turzański
Korekta: Mariusz Rosik, Natalia
Turzańska, Krzysztof Widera