

SCYTHE

1-5 IGRAČA • 115 MINUTA

DIZAJNIRAO JAMEY STEGMAIER
ILUSTRACIJE I IZRADA SVIJETA JAKUB ROZALSKI

*Scythe je igra na ploči postavljena u alternativnu povijest 1928.
Vrijeme je poljodjelstva i rata, potrganih srca i zahrđalih zupčanika, inovacije i hrabrosti.*

PRIČA

Pepeo iz prvog Velikog Rata još uvijek tamni snijeg u Europi 1920-tih. Kapitalistička državica grad jednostavno poznata kao "Tvornica" koja je pogonila rat s teško oklopljenim mehovima, je zatvorila vrata, ali je privukla pozornost nekoliko obližnjih država.

Slikovima iz pet frakcija koji žele taj mali ali vrlo poželjni komad zemlje, tko će steći slavu i sreću uspostavljanjem svojeg carsta kao vođa Istočne Europe?

O ČEMU SE RADI U IGRI

U Scythe, svaki igrač predstavlja lika koji pokušava svoju frakciju učiniti najbogatijom i najmoćnijom u Istočnoj Europi. Igrači istražuju i osvajaju područja, novače nove vojnike, proizvode resurse i radnike, grade građevine i razvijaju monstruoze mehove. Igra Scythe tipično započinje gdje igrači grade svoju infrastrukturu, istražuju svijet te se onda sukobljavaju između sebe u borbama.

Igra napreduje kako igrači postavljaju zvijezde (dostignuća) na ploču te završava kada igrač postavi svoju 6. zvijezdu na Stazu Uspjeha. Možete zaraditi zvijezdu za postizanje bilo što od sljedećeg:

- Dovrši svih 6 nadogradnji
- Otkrij 1 završenu kartu cilja
- Razvij sva 4 meha
- Pobijedi u borbi (do 2 puta)
- Izgradi sve 4 građevine
- Imaj popularnost 18
- Unovači sva 4 novaka
- Imaj snagu 16
- Imaj svih 8 radnika na ploči

CILJ

Cilj je imati najveće bogatstvo na kraju igre: uobičajeno bogatstvo je oko \$75. Možete skupljati novce za vrijeme igre, ali najviše ćete steći za vrijeme bodovanja na kraju igre u sljedeće tri kategorije:

- Svaka postavljena oznaka zvijezde
- Svako područje pod kontrolom
- Svaka 2 resursa pod kontrolom

Iznos novca koji stječete zavisi o nivou Staze Popularnosti. Što je viša vaša popularnost, više ćete novca steći. Također možete dobiti par bonus novčića na osnovu toga gdje ste izgradili svoje građevine.



SADRŽAJ

DIJELOVI	2 - 3
VAŽNI POJMOVI	4
VRSTE JEDINICA	5
POSTAVLJANJE	6 - 9
IGRANJE	10
AKCIJE GORNJEG REDA	11 - 13
AKCIJE DONJEG REDA	14 - 20
SPOSOBNOSTI FRAKCIJA	21
BORBA	22 - 23
SUSRETI	24
TVORNICI	25
CILJEVI	26
SAVEZI I PODMIĆIVANJE	26
POSTAVLJANJE ZVIJEZDI	27
KRAJ IGRE I BODOVANJE	28 - 29
LIKOV	30
NAGLAŠENA PRAVILA	31

PORUKA DIZAJNERA: Zašto ime *Scythe*? *Scythe* je instrument poljodjelstva i ratno oružje, koje savršeno opisuje kombinaciju ta dva elementa u igri. Vaši radnici se oslanjaju na zaštitu vaše vojske toliko koliko i vaše carstvo ovisi o resursima koje oni proizvode. "Scythe" se izgovara [said].

OPĆI DIJELOVI

1 brzi preglednik pravila



5 podmetača igrača



1 ploča igre



80 oznaka resursa

(20 od svih, hrane, metala, drveta i nafte, bilo kao drvene oznake - regular *Scythe*, ili realistične oznake - Collector's i Art Connoisseur Editions)



80 kartonskih novčića



12 oznaka množitelja



12 oznaka susreta



6 pločica bonusa građevina



42 borbene karte (žute)



23 karte ciljeva (bež)



28 karata susreta (zelene)



12 karata Tvornice (ljubičaste)



2 Brojčanika Snage



5 karte Riverwalka



5 karata brzog starta



Promo Sadržaj

pogledajte napomenu na stranici 32

DIJELOVI FRAKCIJA

FRAKCIJA

OSNOVNA BOJA



NORDIC



SAXONY



POLANIA

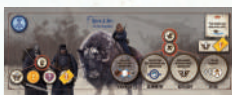


CRIMEA



RUSVIET

1 Podmetač Frakcije



1 oznaka akcije



1 oznaka popularnosti



1 oznaka snage



6 oznaka zvijezde



4 oznake građevina



4 oznake novaka



4 minijature mehova



1 minijatura lika



8 radnika



6 kocaka tehnologija



VAŽNI POJMOVI

PODRUČJE

Područje je šesterokut na ploči označen s jednim od sljedećih vrsta područja:



FARMA



ŠUMA



PLANINA



TUNDRA



SELO



JEZERO



TVORNICA

OSNOVNE VRSTE PODRUČJA

DOMAĆA BAZA

Posjedujete domaću bazu koja služi kao početna točka i kao mjesto za povlačenje nakon izgubljene borbe.

TO NIJE PODRUČJE: Domaća baza nije područje, pa je zadano da ne možete kretati jedinice, graditi građevine ili razvijati mehove na bilo kojoj domaćoj bazi, uključujući i vlastitu.

FRAKCIJE IZ PROŠIRENJA: Postoje dvije domaće baze na ploči igre bez odgovarajućih dijelova. To su mjesta za frakcije iz proširenja.



KONTROLA

Vi kontrolirate područje ako tamo imate barem jednu jedinicu (lika, radnika ili meha) ILI ako tamo imate građevinu bez neprijateljskih likova, radnika ili mehova. Samo jedan igrač u nekom trenutku može kontrolirati područje.

RESURSI

Oznake Resursa (drvo, hrana, metal i nafta) ostaju na ploči jednom kad se proizvedu. Potrošiti resurse možete jedino iz područja koje trenutno kontrolirate.

TROŠENJE RESURSA IZ BILO KOJEG PODRUČJA KOJE KONTROLIRATE: Možete potrošiti resurse na područjima koje kontrolirate za akcije vezane za područje bilo gdje na ploči. Na primjer, možete potrošiti 3 oznake metala koje kontrolirate na jednom ili više područja kako bi razvili meh na istom ili drugom području (ako imate radnika na tom području).

ZALIHE: Kada trošite resurse, uklonite ih s ploče i postavite u opće zalihe sa strane ploče. Kada proizvodite ili trgujete resursima (detalji u sekciji **Akcije Gornjeg Reda**, stranice 12 - 13), pomaknite ih iz zaliha na područje gdje su proizvedene. Nema ograničenja na broj oznaka resursa u igri, koristite oznake množitelja ako je potrebno.

RADNICI NISU RESURSI. Resursi su drvo, hrana, metal i nafta. Radnici nisu resursi.

PRIMJER KONTROLE RESURSA: Na ovoj slici, Nordie frakcija kontrolira područje na kojima ima jednu od svojih jedinica ili građevina (plavi dijelovi, uključujući minijaturu lika s plavom bazom). Ona može trošiti bilo koji resurs na tim područjima. Ona ne može trošiti oznake metala na području dolje lijevo jer tamo nema niti jedinicu niti građevinu.



VRSTE JEDINICA

Svaka od tri vrste jedinica u igri - likovi, mehovi i radnici - dijele dvije ključne sličnosti:

- Mogu se kretati po ploči (ispočetka ne preko rijeka ili na jezera).
- Oni mogu prevesti bilo koji broj oznaka resursa.

Svaka vrsta jedinice također ima neke jedinstvene osobine koje ne dijele s drugim vrstama jedinica. Ti pojmovi će detaljno biti opisani kasnije u pravilima.

CHARACTER	MECHS	WORKERS
  ENGAGE IN COMBAT  HAVE ENCOUNTERS  GAIN A FACTORY CARD AT THE FACTORY	  ENGAGE IN COMBAT  PICK UP AND DROP OFF ANY NUMBER OF WORKERS	  PRODUCE RESOURCES  DEPLOY MECHS  BUILD STRUCTURES

All units can move any number of resource tokens.

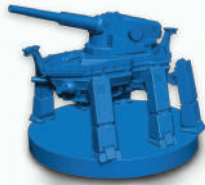
By default, units can move 1 territory and can't move across rivers or onto lakes.

Whenever on your turn your character/mechs force an opponent's worker(s) to retreat (through movement or combat), you lose one popularity per retreating worker.

In combat, attacker wins ties. Loser gains a combat card if they revealed >0 power.



Likovi mogu sudjelovati u borbi, mogu imati susrete i (jednom po igri) steći kartu Tvornice ako završe svoje kretanje na Tvornici. *Vi ste predstavljeni na ploči pomoću svog lika. Poslani ste u misiju od vođa svoje frakcije kako bi preuzeli neucrtane zemlje koje okružuju ugašenu Tvornicu.*



Mehovi mogu sudjelovati u borbi i, kada se kreću, mogu prevesti bilo koji broj radnika. **Mehovi ne mogu prevoziti vašeg lika.** *Mehovi su izgrađeni za rat (i za obehtrabivanje drugih frakcija za sudjelovanje u ratu protiv vas), a dovoljno su veliki da mogu povesti radnike u svojim željeznim omotačima.*



Radnici mogu proizvoditi resurse i još radnika, razviti mehove i graditi građevine. *To su ljudi zemlje koji su se priključili vašoj stvari u izgradnji novog carstva za vas.*



PLASTIKA



DRVO

Vizualno u Scythe je napravljeno da su oznake koje sudjeluju u borbi napravljene od plastike (likovi i mehovi). Sve druge oznake su napravljene od drveta kako bi prikazali da ne sudjeluju u borbi (radnici, resursi i građevine).

POSTAVLJANJE

POSTAVLJANJE PLOČE



OZNAKE SUSRETA (ZELENI KOMPAS): Postavite 1 oznaku susreta na svaku područja na ploči označen sa znakom susreta (ukupno 11 oznaka).



RESURSI I NOVCI: Postavite oznake resursa (drvo, nafta, hrana i metal), novce i oznake množitelja na područje zaliha do ploče.



BORBENE KARTE (ŽUTE):

Promiješajte borbene karte i postavite ih na ploču. Ako bi se trebala vući karta iz praznog kupa, prvo promiješajte kup odbačenih karata kako bi stvorili novi kup. Ako je oboje prazno (kup i kup odbačenih karata), ne vuku se karte.

KARTE TVORNICE (LJUBIČASTE):

Promiješajte KARTE TVORNICE i nasumično odaberite X licem prema dolje karata, gdje je X broj igrača plus 1. Postavite te karte na ploču licem prema dolje i vratite ostatak karata tvornice u kutiju bez gledanja.

KARTE SUSRETA (ZELENE):

Promiješajte karte susreta i postavite ih na ploču.

KARTE CILJEVA (BEŽ):

Promiješajte karte ciljeva i postavite ih na ploču.

BONUS PLOČICA GRAĐEVINE: Nasumično odaberite jednu bonus pločicu građevine i postavite je licem prema gore na dno Staze Popularnosti.



ODABIR FRAKCIJE:

Nasumično promiješajte Podmetače Frakcija i Podmetače Igrača, onda podijelite po 1 svakom igraču. Svaki igrač bi trebao sjesti blizu domaće baze svoje frakcije s Podmetačem Frakcije i Podmetačem Igrača postavljenim ispred sebe: poredak sjedenja bi trebao biti Nordic, Rusviet, Crimea, Saxony, Polania (u smjeru kazaljki na satu odozgora).



POČETNE KARTE I POZICIJE NA STAZAMA:

Podmetač Frakcije i Podmetač Igrača naznačuju vaše početne karte i pozicije na stazama u poljima krajnje desno na svakom podmetaču.

PODMETAČ FRAKCIJE



OZNAKA SNAGE: Postavite vašu oznaku () snage na naznačeni nivo Staze Snage (na ploči igre). Snaga je stvar koju ćete trošiti u borbi.

BORBENE KARTE: Povucite naznačeni broj borbenih karata. Broj borbenih karata koje imate je javna informacija, ali sadržaj svake karte se čuva tajnim od protivnika.

PODMETAČ IGRAČA



OZNAKA POPULARNOSTI: Postavite svoju oznaku popularnosti (srce) na naznačeni nivo Staze Popularnosti na ploči igre.



KARTE CILJEVA: Povucite naznačeni broj karata ciljeva. Sadržaj tih karata se čuva tajnim od protivnika. Nakon što su svi igrači povukli svoje karte ciljeva, vratite kup ciljeva na ploču.

NOVCI: Uzmite naznačeni iznos novca i postavite ih na Podmetač Frakcije. Dok broj novčića koji imate za vrijeme igre nije skrivena informacija, nikada ne morate otkrivati njihovu ukupnu vrijednost drugim igračima. Odluke koje činite u Scythe nisu pod utjecajem iznosa novca svih vaših protivnika.



LIK

Postavite svog lika (minijatura s osobom i životinjom) na domaću bazu vaše frakcije.

RADNICI

Postavite radnika na svako područje zemljom povezano s vašom domaćom bazom (ukupno 2 radnika).

POSTAVLJANJE

nastavak

PODMETAČ IGRAČA

Vaš Podmetač Igrača je mjesto gdje ćete za vrijeme igre birati akcije.

KOCKE TEHNOLOGIJE: Postavite 6 kocaka tehnologije na vaš Podmetač Igrača na zelene kućice koje imaju crni kvadrat u donjem desnom uglu.



PRIMJER

RADNICI: Vaših preostalih 6 radnika (čovječuljci) idu na pravokutnike iznad akcije Proizvodnje.

OZNAKE GRADEVINA: Vaše 4 oznake građevina (drvene građevine: Oružarnica, Spomenik, Rudnik i Mlin) idu povrh odgovarajućih kućica. Svaki igrač ima 4 iste građevine.

OZNAKA AKCIJE: Postavite vašu oznaku akcije do Podmetača Igrača.



OZNAKE NOVAČENJA: Vaše 4 oznake novačenja (diskovi) idu na kružna polja na donjem redu vašeg Podmetača Igrača.



POČETNI IGRAČ:

Igrač s najnižim brojem na etiketi na svom Podmetaču Igrača će ići prvi. Igra nastavlja dalje u smjeru kazaljki na satu.

NAPOMENA DIZAJNERA: Podmetači Igrača s višim brojem nude nešto unosnije početne pozicije na stazama nego drugi, pošto će ti igrači vjerojatno imati 1 potez manje do kraja igre nego igrač koji ide prvi.



PODMETAČ FRAKCIJE

Vaš Podmetač Frakcije je mjesto gdje držite mehove, zvijezde i novčiće. Svaki Podmetač Frakcije također prikazuje posebne sposobnosti u gornjem desnom uglu.

ZVIJEZDE: Postavite 6 oznaka zvijezdi gore lijevo blizu amblema frakcije.

Ne postavljajte oznake preko Jednokratnih Bonusa Novačenja (donji lijevi ugao) - steći ćete te prednosti kada ćete angažirati novake za vrijeme igre.



MEHOVI: Postavite vaše 4 meh minijature povrh 4 meh/lik sposobnosti.

KARTA BRZOG STARTA

Preporučamo da nove igrače ne pokušavate učiti svako pojedino pravilo. Umjesto toga, dajte svakom igraču kartu brzog starta. Ova karta sadrži ključne informacije o jedinicama na jednoj strani, dok druga strana pokriva pojmove i daje igračima smjernice što bi trebali učiniti u svojim prvih pet poteza.

Vaša prva igra Scythe-a neće biti o razvijanju vrhunskog plana ili shvaćanja svakog pojedinog pravila. Samo se ubacite i počnite igrati kako bi vidjeli kako stvari rade, savjetujte se s pravilima ako je potrebno.

HOW TO WIN: Have the most coins, including end-game coins from the Popularity Track and structure bonus.

TERRITORIES: You control a territory (hex) if you have at least one unit or structure there.

RESOURCES: Resources remain on the board. Spend resources from only territories you control.

YOUR TURN: Choose 1 of 4 sections on player mat (different than previous turn). In order, take either the top-row action, the bottom-row action, both, or neither. First pay the full cost of the action (red boxes), then gain the benefit (green boxes).

QUICK-START SUGGESTIONS

FIRST TURN: Take one of the top-row actions that no one else has tried.

SECOND TURN: Work towards taking both a top- and bottom-row action on the same turn.

THIRD TURN: Use your faction ability (if possible).

FOURTH TURN: Look at your objective cards and pick one to pursue.

FIFTH TURN: Pick 1 of the 10 different ways to place a star and try to accomplish it.

Focus on being good at 6 specific things so you can place your 6 stars before anyone else.

KARTA RIVERWALKA

Karte Riverwalka, jedna po igraču, su podsjetnici prema kojima frakcije imaju sposobnost prelaska u sva domaća područja ako otključaju Riverwalk meh sposobnost, pošto je svaka Riverwalk sposobnost malo različita. Ova sposobnost je objašnjena za svaku frakciju na stranicama 15 - 17.



IGRANJE

Scythe koristi mehanizam selektivnih slijednih akcija (nema krugova ili faza). Igrači poduzimaju poteze jedan za drugim dok igrač ne postavi svoju 6. zvjezdicu na ploču, čime odmah završava igru.

Na vašem potezu, činite sljedeće po sljedećem redoslijedu:

1. Postavite svoju oznaku akcije na različitu sekciju vašeg Podmetača Igrača od vašeg prošlog poteza.
2. Poduzmite jednom akciju gornjeg reda te sekcije (neobavezno).
3. Poduzmite jednom akciju donjeg reda te sekcije (neobavezno).

Prema tome, možete poduzeti jednu akciju, obje akcije (iz gornjeg i donjeg reda), ili niti jednu akciju (ali i dalje morate pomaknuti vašu oznaku akcije). Možete koristiti resurse stečene iz akcije gornjeg reda kako bi platili za akciju donjeg reda. Također, možete završiti neku kartu cilja za vrijeme vašeg poteza (pogledajte sekciju **Ciljevi**, stranica 26).

Cijene (crvene kućice) i pogodnosti (zelene kućice) na vašem Podmetaču Igrača su prikazane brojem praznih polja prije nego je akcija poduzeta. Kada poduzimate neku akciju, prvo platite cijenu, onda dobivate što više ili što manje pogodnosti, po želji. Akciju možete poduzeti samo jednom na potezu, ne više puta.

Nakon što ste završili svoj potez (ili dok završavate vašu odluku na akciji donjeg reda, važno je za poteze da se preklapaju na ovaj način kako bi igra tekla **ravnomjernim ritmom**), sljedeća osoba u smjeru kazaljki na satu poduzima svoj potez.



AKCIJA POTPORE
(sa zgradom ispod nje)

AKCIJA NADOGRANJE
(s bonusom novaka s desna)

AKCIJE GORNJEG REDA

AKCIJA POTPORE	AKCIJA PROIZVODNJE	AKCIJA KRETANJA	AKCIJA TRGOVINE
PAY [Yellow coin icon] BOLSTER [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] / [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] GAIN [Green heart icon] MONUMENT PAY [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] UPGRADE [Green house icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon]	PAY [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] PRODUCE W/★ON: [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] MILL PAY [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] DEPLOY W/★ [Green house icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon]	MOVE/GAIN [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] USE [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] MINE PAY [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] BUILD W/★ [Green house icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon]	PAY [Yellow coin icon] TRADE W/★ [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] [Green house icon] GAIN [Green house icon] ARMORY INDUSTRIAL [Red house icon] [Green heart icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] PAY [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] [Red house icon] ENLIST [Green house icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon] [Yellow coin icon]
AKCIJA NADOGRADNJE	AKCIJA RAZVOJA	AKCIJA GRADNJE	AKCIJA NOVAČENJA

AKCIJE DONJEG REDA

AKCIJE GORNJEG REDA

Akcije gornjeg reda dolaze u različitom redoslijedu na svakom Podmetači Igrača, mada je svaka akcija identična. Izgled Podmetača Igrača i zadane cijene i pogodnosti objašnjene u ovoj sekciji su bazirane na početnoj poziciji svakog Podmetača Igrača.



KRETANJE (MOVE)

Učinite jedno od sljedećeg ("/" znači "ili"):

KRETANJE: Pomaknite do 2 različite jedinice pod vašom kontrolom (lik, radnik ili meh) s jednog područja (ili domaće baze) na jedno susjedno područje. Pomaknite jednu, a onda pomaknite drugu.

SKUPITE NOVCE: Uzmite \$1.

Ovdje su neke važne napomene o tome kako kretanje radi:

RESURSI I RADNICI: Jedinice mogu uzeti i ostaviti bilo koji broj oznaka resursa za vrijeme akcije Kretanja.

MEHOVI: Mehovi mogu prevoziti bilo koji broj oznaka resursa i radnika (oni ne mogu prevoziti vašeg lika). Ako meh prevozi radnike, za vrijeme akcije Kretanja ne računajte kretanje za radnike, samo meha. Pa možete prevesti neke radnike u mehu, a onda jedan od tih radnika može sam nastaviti kretanje. Vi također možete koristiti dio vaše akcije Kretanja za pomicanje radnika na područje s mehom, onda kretati meha dok prevozi tog radnika.



RIJEKE I JEZERA: Prema zadanim postavkama, jedinice se ne mogu kretati preko rijeka ili na jezera. Ovo pravilo se poništava nekim sposobnostima mehova (pogledajte sposobnosti za Poloniju i Nordic, stranice 16-17).

RIJEKA: Rijeka je vodena površina na granici između zemljana područja.

JEZERO: Jezero je velika vodena površina koja se sastoji od cijelog područja šesterokuta. Ono se prostire od šesterokuta do bilo koje susjedne obale. Prema tome, u gornjem primjeru, ako igrač ima posebnu sposobnost kretanja po jezeru, on se može kretati s jednog od okolnih područja na jezero.

TUNELI: Za potrebe akcije Kretanja za bilo koju jedinicu, sva područja sa znakom tunela (🚶) se smatraju susjedni svaki svakome.

KRETANJE NA PODRUČJA KOJE KONTROLIRAJU PROTIVNICI:

KONTROLA RADNICIMA

» Ako vaš lik ili meh dođe u područje koji kontroliraju protivnički radnici (bez drugih jedinica), njihovo kretanje završava (čak i ako imate sposobnost meha koja mu dozvoljava daljnje kretanje). Svaki od protivničkih radnika na tom području se odmah povlači u njihovu domaću bazu frakcije, ostavljajući za sobom oznake resursa. Vi gubite 1 popularnost za svakog radnika kojeg ste natjerali na povlačenje, oni nisu sretni s time što ste ih otjerali s njihove zemlje (u slučaju da više ne možete sniziti vašu popularnost, radnici su i dalje prisiljeni na povlačenje).

» Vaši **radnici** se ne mogu sami kretati u područje koje kontroliraju protivnički radnici.

KONTROLA GRADEVINOM

» Bilo koja jedinica se može kretati u područje koji kontrolira samo građevina. Igrač koji kontrolira jedinicu sada također kontrolira područje.

KONTROLA LIKOM I/ILI MEHOVIMA

» Ako vaš **lik ili meh** dođe u područje koji kontrolira neki protivnički lik i/ili mehovi, njegovo kretanje završava (čak i ako imat sposobnost meha koja mu dozvoljava dalje kretanje). Protivnik i dalje privremeno kontrolira to područje. Nakon što završite sve akcije Kretanja, ako bilo koji od vaših mehova ili vaš lik dijeli područje s protivničkim likom ili mehovima, događa se borba (pogledajte sekciju **Borba**, stranice 22-23).

» Vaši **radnici** se ne mogu sami kretati u ili iz područja koje kontroliraju protivnički lik i/ili mehovi.

DOMAĆA BAZA: Prema zadanim postavkama, vi ne možete koristiti akciju Kretanja za kretanje jedinica s ploče na bilo koju domaću bazu (uključujući vašu).

SUSRETI: Ako pomaknete svog **lika** na područje s oznakom susreta, njegovo kretanje završava i on se ne može ponovo kretati u ovom potezu. Nakon razrješavanja svih borbi za ovaj potez, ako je vaš lik i dalje na takvom području, odbacite oznaku susreta i razriješite susret (pogledajte **Susreti**, stranica 24).

NEMA OGRANIČENJA: Nema ograničenja za broj jedinica iste frakcije koje mogu biti na području.

AKCIJE GORNJEG REDA

nastavak



POTPORA (BOLSTER)

Platite cijenu (\$1) i uzmite jedno od sljedećih:

SNAGA: Povećajte svoju snagu za 2 na Stazi Snage. Snaga je stvar koju ćete trošiti u borbi.

BORBENE KARTE: Povucite 1 borbenu kartu. Borbene karte se koriste za povećanje snage koju trošite u borbi (možete potrošiti do 1 borbenu kartu po liku/mehu u borbi). Ako bi borbena karta tražila povlačenje karte iz praznog kupa, prvo promiješajte hrpu za odbacivanje kako bi stvorili novi kup. Ako nema karata na hrpi za odbacivanje, ne vuku se karte.



TRGOVINA (TRADE)

Platite cijenu (\$1) i uzmite jedno od sljedećeg:

RESURSI: Uzmite bilo koje 2 oznake resursa (bilo koja kombinacija nafte, metala, hrane i/ili drveta) i postavite ih na bilo koje područje pod vašom kontrolom s barem jednim radnikom na njemu. Ne možete poduzeti akciju trgovine i platiti za resurse ako su svi vaši radnici na vašoj domaćoj bazi.

POPULARNOST: Povećajte svoju popularnost za 1 na Stazi Popularnosti. Popularnost je stvar koja se koristi u Susretima, a određuje vaš množitelj bodovanja na kraju igre.

STRATEŠKI SAVJET: Dok će proizvodnja s radnicima nuditi glavninu resursa većine igrača, trgovina ima neke pogodnosti nad proizvodnjom koje ne treba podcijeniti. Na primjer, trgovanje za željenim resursom je nekada bolje nego pomicanje radnika u područje koji nudi taj resurs. Akcija koju bi trebali potrošiti na kretanje bi mogla biti iskorištena na nešto mnogo produktivnije. Trgovanje također dozvoljava igračima pristup resursima koji nisu dostupni u njihovoj domovini.





PROIZVODNJA (PRODUCE)

Platite cijenu (ovisi o tome što je prikazano na svim vidljivim crvenim kvadratima *prije* poduzimanja akcije Proizvodnje), birajte do 2 *različita* područja koja kontrolirate, a svi radnici na tim područjima mogu proizvoditi.

Na područjima koje ste odabrali za proizvodnju, svaki radnik može proizvesti 1 oznaku. Oznaka **resursa** se postavlja na područje gdje je proizvedena. Ako radnik proizvodi drugog **radnika** (proizvodnjom u selu), nakon plaćanja cijene Proizvodnje, pokupite krajnje lijevog radnika akcije Proizvodnje na vašem Podmetaču Igrača i postavite ga na to selo.

OSNOVNE VRSTE PODRUČJA

VRSTA PODRUČJA	ŠTO PROIZVODI
 PLANINA	 METAL
 FARMA	 HRANA
 TUNDRA	 NAFTA
 ŠUMA	 DRVO
 SELO	 RADNIK
 JEZERO	
 TVORNICA	

PRIMJER: Ako odlučite proizvoditi na dva područja (farma s 1 radnikom i planina s 2 radnika), vi biste proizveli 1 hranu na farmi i 1 ili 2 metala na planini.



OBAVEZNO PLAĆANJE: U slučaju bilo koje akcije, morate biti u mogućnosti platiti punu cijenu kako bi poduzeli akciju Proizvodnje. Ako nemate dovoljno novca, popularnosti i/ili snage, umjesto toga morate odabrati neku drugu akciju.

NEMA OGRANIČENJA: Na području može bilo koji broj oznaka resursa ili radnika. Nema ograničenja na broj oznaka resursa u ovoj igri. Ako je potrebno, postavite oznaku množitelja do oznake resursa na ploči.

RADNICI SU TRAJNI: Jednom kad imate radnika na ploči, ne možete ga vratiti na svoj Podmetač Igrača.

Moguće je, mada vrlo rijetko, da se igrači mogu naći u poziciji gdje ne mogu poduzeti niti jednu akciju (ako su zadnje poduzeli akciju Kretanja i nemaju novca, resursa, snage ili popularnosti). Ako se to desi, igrač mora uzeti "mrtvi potez" gdje bira drugu sekciju na Podmetaču Igrača bez poduzimanja akcije. Preporučamo da budete štedljivi s novcem u ranoj fazi igre kako bi spriječili da se to dogodi.

AKCIJE DONJEG REDA

Akcije donjeg reda su na svim Podmetačima Igrača u istom poretku, ali cijene i pogodnosti variraju. Izgled Podmetača Igrača i zadane cijene i pogodnosti objašnjene u ovoj sekciji su bazirane na početnoj poziciji svakog Podmetača Igrača.

PREKLAPAJUĆI POTEZI: Obično kada igrač započinje poduzimati akciju donjeg reda (koja nije interaktivna ali može uzeti par sekundi dok se izračuna), sljedeći igrač može započeti poduzimati svoj potez.

NOVCI: Većina donjih akcija vam daje barem jedan novčić kada platite akciju. Preporučamo da igrači uzmu novac prije provođenja glavnog dijela akcije kako ne bi zaboravili uzeti te novce. Igrač može odabrati ne uzeti novce (npr. ako se novci kose s njegovim ciljem).

DOVRŠAVANJE AKCIJA: Najzad možete "dovršiti" akciju donjeg reda (npr. s akcijom Nadogradnja, u nekom trenutku možda više nećete imati što nadograditi). Nakon tog trenutka možete nastaviti plaćati cijenu akcije kako bi stekli novce (i bonus novačenja, ako je moguće).

NOVACI: Svaka donja akcija ima Stalni Bonus Novačenja (zeleni krug). Ako je vidljiv, nagrađuje igrača kada on ili susjedni protivnik poduzme ovu akciju. Za više detalja pogledajte sekciju **Novačenje** (stranica 20).

NADOGRADNJA

Nadogradivanje poboljšava učinkovitost infrastrukture u vašem rastućem carstvu. Resurs koji se koristi za nadogradivanje je nafta.

Kako bi nadogradili, platite cijenu, uzmite kocku tehnologije sa bilo koje zelene kućice na vašem Podmetaču Igrača i postavite je na bilo koju praznu crvenu kućicu s obrubom od zagrada. Crvene kućice s punim crnim obrubima su izvan granica za nadogradnju.

PRIMJER: Odlučili ste da želite biti u mogućnosti Proizvoditi na 3 područja umjesto 2 (zanemarite Mlin za ovaj primjer), a želite smanjiti cijenu novačenja novaka za 1 hranu. Poduzimanjem akcije Nadogradnje, te plaćanjem cijene u nafti i pogodnost stjecanja novca, uzimate bilo koju kocku tehnologije sa zelene kućice (u ovom slučaju, pogodnost akcije Proizvodnje) i pomičete je na bilo koju crvenu kućicu s obrubima od zagrada (u ovom slučaju, cijena akcije Novačenje).



RAZVOJ

Možete razvijati mehove (minijature) kako bi zaštitili vaše radnike, proširili svoje carstvo i dodali nove sposobnosti vašeg lika i drugih mehova. Resurs koji se koriste za razvoj mehova je metal.

Kako bi razvili meha, platite trošak, odaberite bilo kojeg meha na vašem Podmetaču Frakcije postavite tog meha na područje koje kontrolirate s barem jednim radnikom na njemu. Ne možete razvijati mehove na jezerima (čak i ako vaša frakcija ima sposobnosti mehova koja dozvoljava vašim mehovima kretanje na jezero).

Od sada na dalje, vaš lik i svi mehovi (ne vaši radnici) stječu sposobnost na Podmetaču Frakcije koji je bio ispod minijature meha. Ove sposobnosti variraju od frakcije do frakcije.



SAXONY



RIVERWALK: Vaš lik i mehovi se mogu kretati preko rijeka na šume i planine.

UNDERPASS: U svrhu akcije Kretanja za vašeg lika i mehove, planine koje kontrolirate i svi tuneli se smatraju susjedno jedni drugima. Na primjer, ako je vaš meh na planini, on se može kretati s te planine na (a) bilo koju planinu koju kontrolirate ili (b) bilo koji tunel (ili vaš Rudnik).

DISARM: Prije nego krenete u borbu na područje s tunelom ili vašim Rudnikom, protivnik gubi 2 snage. Taj gubitak se reflektira na Stazi Snage. To možete napraviti jednom po borbi, ne po jedinici.

SPEED: Vaš lik i mehovi se mogu kretati jedno dodatno područje po akciji Kretanja. Ako se bilo koja od tih jedinica kreće na područje koje sadrži nekog protivničkog lika, meha ili radnika, njihovo kretanje završava i ovaj potez se više ne mogu kretati. Kretanje iz jednog tunela u drugi se i dalje računa kao 1 kretanje, pa se s ovom sposobnosti možete kretati na susjedno područje prije ili poslije kretanja kroz tunel. Vaši mehovi mogu pokupiti i ostaviti resurse i radnike u sredini akcije Kretanja kada imaju sposobnost Speed.

AKCIJE DONJEG REDA

nastavak

RUSVIET



RIVERWALK: Vaš lik i mehovi se mogu kretati preko rijeka na farme i sela.

TOWNSHIP: U svrhu akcije Kretanja za vašeg lika i mehove, sela koja kontrolirate i Tvornica se smatraju susjedno jedni drugima. Na primjer, ako je vaš meh na selu, on se može kretati iz tog sela u (a) bilo koje drugo selo koje kontrolirate ili (b) Tvornicu.

PEOPLE'S ARMY: U borbi gdje imate barem 1 radnika, možete odigrati jednu dodatnu borbenu kartu. I dalje morate imati lika ili meha da bi sudjelovali u borbi. Na primjer, ako imate 2 meha i 3 radnika u borbi, možete odigrati do 3 borbene karte (1 za svaki meh i 1 jer imate barem 1 radnika).

SPEED: Vaš lik i mehovi se mogu kretati jedno dodatno područje po kretanju. Pogledajte stranicu 15 za više detalja.

NORDIC



RIVERWALK: Vaš lik i mehovi se mogu kretati preko rijeka na šume i planine.

SEAWORTHY: Vaš lik i mehovi se mogu kretati na i sa jezera i povlačiti se na susjedna jezera (vi i dalje također možete povući te jedinice na svoju domaću bazu). To dozvoljava da su šesterokuti jezera isti kao i druga područja za kretanje. Ako meh prevozi radnike na jezero (za vrijeme akcije Kretanja ili kod povlačenja) ili ako lik ili meh prevozi resurse na jezero, ne možete ostaviti ove radnike ili resurse na jezeru nakon kretanja, niti se radnici mogu kretati s jezera bez

pomoći meha. Jezera su područja, pa ako dvije frakcije imaju sposobnost kretanja po jezeru, moguće je da se dogodi borba na jezeru. Ne možete graditi građevinu ili razviti meha na jezeru.

ARTILLERY: Prije nego krenete u brobu, možete platiti 1 snagu kako bi prisilili protivnika da izgubi 2 snage. Ovaj gubitak snage se reflektira na Stazu Snage. Ovo možete napraviti jednom po borbi, ne jednom po jedinici.

SPEED: Vaš lik i mehovi se sada mogu kretati jedno dodatno područje po kretanju. Za više detalja pogledajte stranicu 15.

CRIMEA



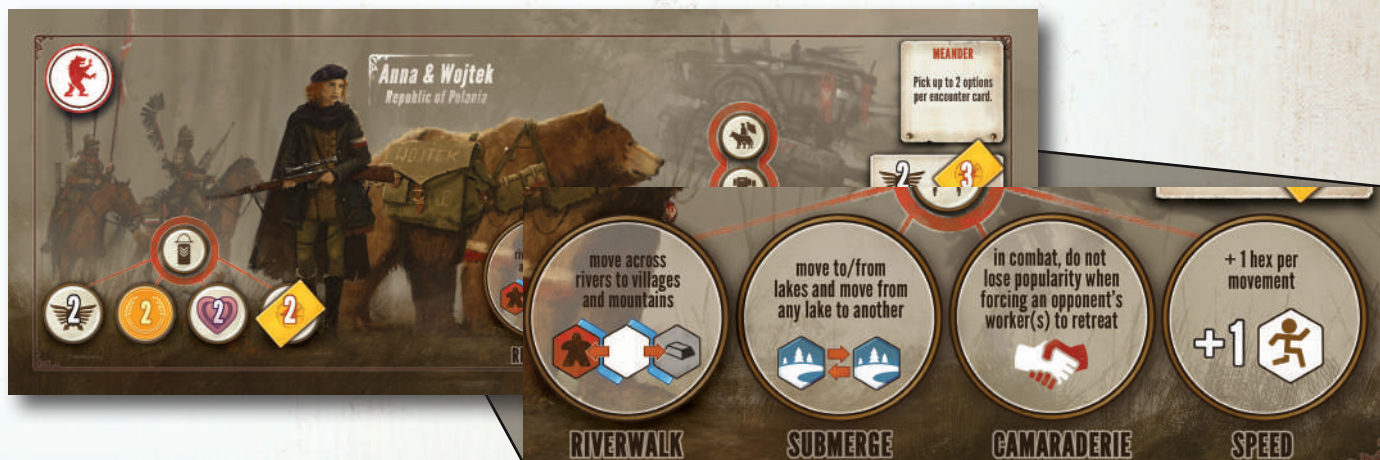
RIVERWALK: Vaš lik i mehovi se mogu kretati preko rijeka na farme i tundre.

WAYFARE: Vaš lik i mehovi se mogu kretati s područja ili domaće baze na bilo koju drugu neaktivnu domaću bazu frakcije ili vašu bez obzira na udaljenost. "Neaktivna frakcija" je bilo koja frakcija koja trenutno nije u igri, uključujući frakcije iz dodatka. Obično se igrači ne mogu kretati ni na jednu domaću bazu, ali ovo je iznimka za to pravilo.

SCOUT: Prije nego krenete u borbu, ukradite nasumce jednu kartu od protivnika i dodajte je u svoju ruku. Ovo možete napraviti jednom po borbi, ne jednom po jedinici.

SPEED: Vaš lik i mehovi se sada mogu kretati jedno dodatno područje po kretanju. Za više detalja pogledajte stranicu 15.

POLANIA



RIVERWALK: Vaš lik i mehovi se mogu kretati preko rijeka na sela i planine.

SUBMERGE: Vaš lik i mehovi se mogu kretati na i s jezera i kretati se s bilo kojeg jezera na drugo (slično kretanju po tunelima, ali s jezerima). Ako meh prevozi radnike na jezero ili ako lik ili meh prevozi resurse na jezero, ne možete ostaviti te radnike ili resurse na jezeru nakon kretanja na njih, niti se mogu radnici kretati s jezera bez pomoći meha. Jezera su područja, pa ako dvije frakcije imaju sposobnost kretanja po jezeru, moguće je da se dogodi borba na jezeru. Ne možete graditi građevinu ili razviti meha na jezeru.

CAMARADERIE: Ne gubite popularnost kada prisiljavate protivničke radnike na povlačenje nakon pobjede u borbi kao agresor. To se primjenjuje svaki puta na vašem potezu kada vaš lik ili mehovi prisile neke protivničke radnike na povlačenje nakon borbe.

SPEED: Vaš lik i mehovi se sada mogu kretati jedno dodatno područje po kretanju. Pogledajte stranicu 15 za više detalja.

AKCIJE DONJEG REDA

nastavak

GRADENJE

Možete graditi građevine (oznake građevina) kako bi poboljšali vaše akcije, kontrolirali područja i dobili bonuse za kraj igre. Korišteni resurs za građenje građevina je drvo.

Kako bi izgradili građevinu, platite cijenu, uzmite bilo koju građevinu s vašeg Podmetača Igrača i postavite je na područje pod vašom kontrolom s barem jednim radnikom na njemu.

OGRAIČENJE 1 PO PODRUČJU: Samo 1 građevina se može izgraditi na svakom području. Ako ste prvi igrač koji gradi građevinu na određenom području, niti vi niti bilo koji protivnik tamo ne može graditi drugu građevinu.

KONTROLA GRAĐEVINE: Protivnici ne mogu koristiti sposobnosti vaše građevine. Vi uvijek dobivate sposobnosti vaših građevina, čak i ako ne kontrolirate područja u kojima se nalaze (osim za Mlin - ne možete Proizvoditi na području Mlina ako ne kontrolirate to područje).

KONTROLA PODRUČJA: Područje s jednom od vaših građevina je pod vašom kontrolom čak i ako tamo nemate jedinica. Međutim, ako je jedinica nekog protivnika na području s vašom građevinom, to područje je pod njegovom kontrolom.

NEPROMJENJIVOST: Građevine se ne mogu uništiti niti premjestiti.

TVORNICA: Možete graditi na području Tvornice.

MJESTA GDJE NE MOŽETE GRADITI: Vaša domaća baza nije područje, pa tamo ne možete graditi. Vi također ne možete graditi građevine na jezerima.

STALNI BONUS: Otkrivena korist uklanjanjem građevine sa vašeg Podmetača Igrača je dodatna korist koju ćete u budućnosti steći kada poduzmete akciju gornjeg reda direktno iznad.



SPOMENIK: Kada god poduzmete akciju Potpore, također stječete 1 popularnost.



MLIN: Kada god poduzmete akciju Proizvodnje, područje s Mlinom se može brojati kao dodatno (bonus) područje za proizvodnju. Mlin će proizvoditi 1 resurs (kao da je tamo radnik). Ako tamo stvarno ima radnika na području Mlina, oni također mogu proizvoditi resurse.



RUDNIK: Rudnik se ponaša kao tunel koji samo vi možete koristiti. Možete kretati jedinice u i iz vašeg Rudnika kao da je tunel (čak i ako neki protivnik kontrolira područje gdje je Rudnik). Za razliku od drugih građevina, ovo je stalna sposobnost vezana sa svim kretanjima jedinica.



ORUŽARICA: Kada god poduzmete akciju Trgovine, također stječete 1 snagu.

BONUS NA KRAJU IGRE: Na kraju igre, igrači će dobiti novce za ostvarenje prikazanih ciljeva na bonus pločici građevine koji se nasumično određuje za vrijeme postavljanja. Dobivate ovaj bonus čak ako ne kontrolirate područja i građevine na njima. Ovaj bonus predstavlja kako je vrijednost imovine ojačala vaše rastuće carstvo.



PRIMJER: Bonus građevine za ovu igru je broj jezera susjedno vašim građevinama. Ako imate dvije građevine pozicionirane kako je ovdje prikazano, trebali bi dobiti novce za 4 jezera (ukupno \$6). Steći ćete te novce čak ako ne kontrolirate područja na kojima su vaše građevine.

6 pločica bonusa građevina su kako slijedi:

1		: 2
2-3		: 4
4-5		: 6
6		: 9

Broj područja tunela susjedno vašim građevinama. Svaki tunel se broji samo jednom. Rudnik se ne broji kao tunel za ove potrebe, a rijeke ne prekidaju susjedstvo.

1		: 2
2-3		: 4
4-5		: 6
6-7		: 9

Broj jezera susjedno vašim građevinama. Svako jezero se broji samo jednom.

1		: 2
2-3		: 4
4-5		: 6
6-7		: 9

Broj susreta susjedno vašim građevinama. Svaki susret se broji samo jednom. Oni se broje bilo da je oznaka susreta još uvijek tamo ili ne. Rijeke ne prekidaju susjedstvo.

1		: 2
2		: 4
3-4		: 6

Broj područja tunela s vašim građevinama. Rudnik se ne broji kao tunel za ove potrebe.

1		: 2
2		: 4
3		: 6
4		: 9

Broj vaših građevina u nizu (bilo koja uzastopna ravna linija je uredu. Brojite samo najduži niz građevina koji posjedujete. Rijeke ne prekidaju susjedstvo).

1		: 2
2		: 4
3		: 6
4		: 9

Broj farmi i tundri s vašim građevinama.



NOVAČENJE (ENLIST)

Možete novačiti novake (valjkaste oznake) koji će se pridružiti vašim snagama. Resurs koji se koristi za novačenje je hrana.

JEDNOKRATNI BONUS: Kako bi unovačili novaka, platite cijenu, uzmite oznaku novaka s bilo kojeg dijela vašeg Podmetača Igrača, postavite je na bilo koje slobodno polje Jednokratnog Bonusa Novaka na vašoj Podlozi Frakcije i odmah uzmite naslikani bonus. Ovo predstavlja što vaš novi novak odmah doprinosi vašim snagama. Oznaka tamo ostaje trajno, ne može je se pomaknuti.

Četiri jednokratna bonusa su:

- Stjecanje 2 snage
- Stjecanje 2 novca
- Stjecanje 2 popularnosti
- Povlačenje 2 borbene karte

TRAJNI BONUS: Kao dodatak jednokratnom bonusu, svaki novak vam daje Trajni Bonus Novaka vezan za akciju iz koje ste odabrali oznaku novaka (bonus u krugu). Ovo predstavlja vještinu koju novak donosi vašim snagama.

Do kraja igre, kada god *vi ili igrač vama s lijeva ili desna* (ovi igrači su prikazani ikonom u crvenom krugu) poduzimate akciju donjeg reda u sekciji Podmetača Igrača iz koje je uzet novak, dobivate naznačeni bonus. Akcije gornjeg reda ili slična akcija na karti Tvornice (pogledajte sekciju **Tvornica**, stranica 25) se ne računaju.

REDOSLIJED IGRAČA: Ako bi više od jednog igrača trebali dobiti Trajni Bonus Novaka, aktivni igrač ide prvi, slijedeći je igrač njemu s lijeva, a onda igrač njemu s desna. Ako jedan od tih igrača postavi svoju 6. zvjezdicu kao rezultat, igra odmah završava (pogledajte **Kraj Igre i Bodovanje**, stranica 28).

PROGLAS: Morate najaviti kada ćete poduzeti akciju donjeg reda kako bi susjedni igrači znali provjeriti Trajne Bonuse Novaka.

PRAVILA ZA DVA IGRAČA: U igri s 2 igrača, kada god vaš protivnik poduzima neku akciju koja bi vam trebala dati Trajni Bonus Novaka, stječete ga samo jednom.



PRIMJER: Kada god plavi (Nordic) igrač ILI igrač lijevo ili desno Nordic igraču poduzme akciju Gradnje, Nordic igrač stječe 1 popularnost, što je u zelenom krugu.

SPOSODBNOSTI FRAKCIJA

Svaka frakcija ima posebnu sposobnost naznačenu gore desno na Podmetaču Frakcije.



RUSVIET (NEMILOSRDOST): Možete odabrati istu sekciju vašeg Podmetača Igrača kao u prošlom potezu (potezima).

Rusviet gadno pritišće svoje ljude, dan za danom, kako bi postigli krajnji cilj. Dok druge frakcije dozvoljavaju svojoj infrastrukturi da se odmori od poteza do poteza, Rusviet frakcija može odabrati istu sekciju svojeg Podmetača Igrača kao u prošlom potezu (potezima). Ova sposobnost se također primjenjuje na kartu Tvornice ako je imate (pogledajte sekciju Tvornica).



CRIMEA (PRISILA): Jednom po potezu, možete potrošiti 1 borbenu kartu kao da je bilo koja 1 oznaka resursa.

Krimska frakcija ima dugogodišnju tradiciju prodaje informacija najvišem ponuđaču. Oni po potezu mogu potrošiti 1 borbenu kartu kao da je resurs kako bi platili za nešto (1 borbena karta = bilo koja 1 oznaka resursa, bez obzira na broj borbenih karata). Borbene karte i dalje ne vrijede ništa na kraju igre.



NORDIC (PLIVANJE): Vaši radnici se mogu kretati preko rijeka.

Nordijski radnici su vješti plivači koji se ne žale čak i kad trebaju proći kroz hladne vode. Oni se mogu kretati preko rijeka na bilo koju vrstu područja (osim jezera). Ova sposobnost se odnosi samo na radnike, ne na likove i mehove.



POLANIA (KRIVUDANJE): Odaberite do 2 opcije po karti susreta.

Zahvaljujući Aninom karizmatičnom medvjedu suputniku, Wojteku, par uspijeva proširiti kratke susrete u duže avanture. Umjesto uzimanja samo 1 opcije po karti susreta, Polanijska frakcija može odabrati do 2 različite opcije po karti susreta po bilo kojem redosljedu. Korist s prvo odabrane opcije se može koristiti za plaćanje troška za drugu odabranu opciju. Vuče se samo jedna karta susreta.



SAXONY (DOMINACIJA): Nema ograničenja na broj zvijezdi koje možete postaviti sa završenih ciljeva ili pobjeda u borbi.

Kod Saxonskog metodičkog pristupa osvajanju istočnih zemalja koje okružuju Tvornicu je sve u okupljanju sile i izvršavanju određenih misija. Saxonska frakcija može završiti obje od svojih karata ciljeva (oni ne odbacuju drugu kartu nakon izvršenja prve), a nisu ograničeni ni na 2 zvijezde za pobjede u borbi. Ako Saxonci imaju dostupne zvijezde, nakon pobjede u borbi, oni *moraju* postaviti zvijezdu.

NAPOMENA DIZAJNERA: Jedna od suptilnih koristi ovih sposobnosti frakcija je ta da one pomažu kod učenja i podsjećanja igrača na opća pravila Scythe... kršenjem tih pravila. Na primjer, kada čitate da Rusviet frakcija može odabrati istu sekciju na svojem Podmetaču Igrača u sljedećim potezima, vi također učite da u normalnim okolnostima ne možete odabrati istu sekciju dva puta za redom. U igri s mnogo pravila za pamćenje, otkrio sam da ovi suptilni podsjetnici stvarno pomažu.

BORBA

Borba se može dogoditi na kraju akcije Kretanja igrača (nakon što su sve jedinice bile pomaknute ali prije nego igrač poduzme akciju donjeg reda). Ako lik i/ili mehovi tog igrača dijele područje s nekim protivničkim likom/mehovima, nastupa borba. Moguće je da se ovo dogodi na više područja, u tom slučaju, aktivni igrač (napadač) bira redoslijed po kojem će te borbe nastupati.

Borba se događa samo između dva igrača čije jedinice dijele područje, bilo tko od njih će steći zvijezdu za pobjedu u borbi. Drugi igrači mogu pokušati utjecati na igrače u borbi podmićivanjem novcima (pogledajte **Savezi i Podmićivanje**, stranica 26).

NEMA ZAHTEJEA: Možete započeti borbu čak ako imate 0 snage i/ili popularnost.

PREDNOST NAPADAČA: Ako igrač napadač ima sposobnost meha koja utječe na borbu, on prvi koristi tu sposobnost, a onda slijedi igrač branitelj. Također, ako je izjednačen rezultat borbe, pobjeđuje igrač napadač.

ODABIR SNAGE

Istovremeno i tajno odaberite broj na vašem Brojčaniku Snage (poravnajte broj s ikonom gore desno). To je iznos snage koju ćete potrošiti, a ne možete odabrati broj viši od iznosa snage koju trenutno imate na Stazi Snage. Staza ide do 16 ali vi možete potrošiti samo do 7 snage na vašem Brojčaniku Snage.

DODAVANJE BORBENIH KARATA (PO IZBORU): Moguće je, za svaku jedinicu koja je uključena u trenutnu borbu (lik i/ili mehovi), možete ispod Brojčanika Snage podvući 1 borbenu kartu iz vaše ruke. Ovo možete učiniti čak ako odaberete 0 snage na vašem Brojčaniku Snage.

Broj borbenih karata koje imate u ruci je javna informacija, ali za vrijeme borbe možete prikriti jeste li ili niste koristili te karte. Borbeni kup sadrži sljedeće karte:



SASTAVLJANJE BROJČANIKA SNAGE

Sastavite svoj brojčanik snage postavljanjem priloženih plastičnih zakovica kroz probušene rupe.



SNAGA	KOLIČINA
2	16
3	12
4	8
5	6

NAPOMENA DIZAJNERA: Možda bi ste se mogli iznenaditi s time koliko se malo borbi dogodi u igri Scythe, osobito s obzirom na univerzalno prisustvo mehova u Jakubovim crtežima. Međutim, ako pogledate na sve ilustracije, primijetiti ćete da se malo mehova zapravo bori. Na ovaj način, Scythe je više o prijetnji borbe nego stvarnoj borbi. Ako je vaš susjed izgradio velik izvor snage i borbenih karata, manje je vjerojatno da ćete ga napasti. Slično tome, možete postaviti svoje radnike na ključna područja kako bi odvratili agresivnije igrače od napadanja na vas zbog gubitka popularnosti ako pobijede. To je ta napetost koja je utkana u samu srž teme Scythe, križanje poljoprivrede i rata.

OTKRIVANJE

Oba igrača istovremeno otkrivaju svoje Brojčanike Snage i odabrane borbene karte. Vrijednost dobivena s bilo kojih borbenih karata nude dodatni bonus snage koji trošite sa Staze Snage kako je naznačeno na vašem Brojčaniku Snage.

Igrač s najvišom ukupnom snagom pobjeđuje u borbi (izjednačenost ide u korist napadača). Oba igrača onda plaćaju iznos snage koji su odabrali na svojem Brojčaniku Snage, te odbacuju korištene borbene karte licem prema gore (ne mijenjate Stazu Snage za borbene karte, one su samo privremeni porast).

POBJEDNIK: Pobjednik stječe (ili održava) kontrolu nad područjem i svim oznakama resursa na njemu. Pobjednik također postavlja oznaku 1 zvijezde na polje borbe Staze Uspjeha (pogledajte **Postavljanje Zvijezda**, stranica 27) ako još nije stavio 2 zvijezde za pobjedu u borbi. Ako je pobjednik bio napadač, on gubi 1 popularnost za svakog radnika kojeg je natjerao na povlačenje radi pokretanja i pobjedu u borbi. Također, ako je tu bila oznaka susreta na području i pobjednik tu ima lika, on sada izvodi susret.

GUBITNIK: Gubitnik mora povući sve svoje jedinice, mehove, likove i radnike, iz područja sukoba u svoju domaću bazu (pokupite te jedinice i postavite ih na svoju domaću bazu). Svi resursi koje su te jedinice nosile ostaju na području i sada su pod kontrolom pobjednika. **Ako je gubitnik otkrio barem 1 snagu na brojčaniku ili preko borbenih karata, on stječe 1 borbenu kartu nakon što se povuče.**

OGRAĐENJE ZVJEZDICA I KRAJ IGRE: Svaki igrač stječe maksimalno 2 zvijezde po pobjedi (s iznimkom Saxon igrača, koji može steći neograničen broj pobjedničkih zvijezda), ali oni mogu i dalje sudjelovati u budućim borbama nakon što su stekli te 2 zvijezde. Ako je vaša 6. zvijezda postavljena ali i dalje imate preostalih borbi u svom potezu, igra završava i sve jedinice koje ste pomakli da započnu borbu će se vratiti u područje od kuda su došli.

BORBA NA JEZERU: Borbe na jezeru se mogu dogoditi između frakcija kao što su Polania i Nordic ako su aktivirale sposobnosti mehova vezane za jezera. Ako je meh koji prevozi radnike napadnut dok je na jezeru, a napadač pobjedi u borbi, napadač gubi 1 popularnost za svakog od tih radnika (oni su primorani povući se s mehom u svoju domaću bazu).

PRIMJER: Jan poduzima akciju Kretanja, prvo pomiče svog lika na nezauzetu farmu, onda pomiče meha koji prevozi 2 radnika na područje koje kontrolira Sandra. Sandra ima svog lika, meha, radnika i 3 oznake hrane na tom području.

Jan ima 10 snage, a Sandra ima 4 (ovo je prikazano na Stazi Snage na ploči). Jan okreće svoj brojač kako bi odabrao 7 snage. On ima jednu borbenu jedinicu (meha), pa on može dodati 1 borbenu kartu iz svoje ruke, ali on odabire to ne učiniti.

Sandra odlučuje potrošiti 4 snage na svom Brojčaniku Snage. Ona ima dvoje, svog lika i meha na tom području, pa ona može potrošiti do 2 borbene karte ako to želi. Ona je odlučila odigrati samo kartu s 3 snage i podvlači je ispod svog Brojčanika Snage.

Kada su oboje finalizirali svoje odluke, oni otkrivaju svoje Brojčanike Snage u isto vrijeme. Sandra gunda, izjednačena je s Janovom ukupnom snagom (7 i 7), ali napadači pobjeđuju kod izjednačenja!

Tako Jan preuzima područje i 3 hrane, a Sandrine jedinice se povlače u njenu domaću bazu. Jan gubi 1 popularnost jer je on napadač, on je primorao 1 radnika na povlačenje. Jan također postavlja zvijezdu na pobjedu u borbi na ploči igre.

Sandrina jedina utjecha je da ona može vući borbene karte jer je otkrila barem 1 snagu na brojčaniku ili kroz borbene karte.

STRATEŠKI SAVJET: Samo zato što protivnik ima više snage nego vi ne znači nužno da će pobijediti u borbi protiv vas. On ne zna koliko ćete snage potrošiti ili koliki iznos snage će donesti vaše borbene karte (borbene karte ne vrijede ništa na kraju igre, pa ih potrošite rano i često). Bit borbi je nadmudrivanje vašeg protivnika, posebno kada oni misle da će pobijediti.



SUSRETI

Kako vaš lik prolazi preko Istočne Europe, on će naići na brojne lokalne ljude i situacije. Svaki susret će vam predstaviti tri opcije kako bi odredili kako želite komunicirati s ljudima. Odluka koju donesete će često utjecati na stajalište koje će ljudi imati prema vama, predstavljeno vašom popularnosti.

Kada pomičete svog lika na područje s nekom oznakom susreta na njemu (), njihovo kretanje završava i oni se ne mogu više kretati ovaj potez. Kada je vaša akcija potpuno završena, a razriješili ste sve borbe (ali prije nego poduzmete akciju donjeg reda, ako je moguće), odbacite oznaku susreta i povucite kartu susreta. **Samo likovi će pokrenuti neki susret.**

Pokažite sliku ostalim igračima i pročitajte tematski tekst (tekst sa svim velikim slovima) na glas. Onda pročitajte sve cijene i koristi na opcijama i odaberite jednu (morate odabrati jednu i platiti određenu cijenu, iako možete steći onoliko koristi koliko želite). Nakon što odaberete, odbacite kartu susreta na dno kupa susreta licem prema dolje.

POTREBNI TROŠAK I NEOBAVEZNA KORIST: Ako nemate popularnost ili novca za plaćanje određene opcije, te opcije vam nisu dostupne. Možete steći koristi koliko želite (npr. ako će vam korist dati 2 metala i 1 radnika ali ne želite radnika, možete steći samo 2 metala).

MJESTO KORISTI: Bilo koji resursi, građevine, mehozi ili radnici koje steknete s karte susreta idu na isto područje kao vaš lik (tj. gdje se odigrao susret).

IZOLIRANI TROŠKOVI I KORIST: Ako vam neka karta kaže da stječete nešto ili izvedete neku akciju, ne plaćate dodatne troškove ili stječete dodatne koristi osim onih sa karti susreta, niti Trajne Bonuse Novaka.

BORBA: Ako se lik pomakne u područje s nekom oznakom susreta i nekim neprijateljskim mehom, to započinje borbu, susret se događa samo nakon što lik pobijedi u borbi. U suprotnom oznaka susreta ostaje u području.

BROJ: Broj u gornjem lijevom kutu služi za povezivanje s kartom pri postavljanju pitanja na mjestima kao što je BoardGameGeek.com ili stonemaiergames.com.



NAPOMENA DIZAJNERA: Odlučili smo se za dizajn karata susreta s divnim ilustracijama: Radije nego pomoću opisnog teksta ili naslova ispričati igračima što vide, dali smo vam da svojim očima vidite događaj na koji ste nabasali. Često se na tim prizorima mnogo toga događa (obično se ne događa samo jedna specifična stvar), a tri opcije objašnjavaju razne putove na koje možete djelovati. Karte Susreta se prikazuju igračima kada se izvuku, pa vaša igrača grupa može ugraditi priču dok igraju Scythe koliko sami žele. Dajemo vam istu vizualnu slobodu koju bi iskusiti ako bi naišli na takve prizore u stvarnom životu rade nego da vas ograničavamo opisnim tekstom, na kraju krajeva, slika govori tisuću riječi.



TVORNICA

Tvornica je središnji dio Scythe ploče. To je mjesto tehnoloških inovacija i neiskorištene moći. Za razliku od ostalih područja, Tvornica ne proizvodi niti jedan resurs. Na kraju igre, Tvornica vrijedi ukupno 3 područja (umjesto samo 1) igraču koji je kontrolira.

Kada je vaša akcija Kretanja potpuno završena (nakon pobjede u borbi ako je potrebno), ako je vaš lik na Tvornici prvi puta u ovoj igri, pregledajte karte Tvornice na ploči. Morate odabrati jednu kartu i vratiti ostale na ploču.

Prvi igrač koji će gledati te karte će vidjeti onoliko karata koliko ima igrača +1: svaki sljedeći igrač koji će posjetiti Tvornicu sa svojim likom će vidjeti jednu manje kartu. Dobro je tamo otići prvi.



KARTE TVORNICE

Svaka karta Tvornice je ekvivalent petoj sekciji vašeg Podmetača Igrača (postavite je do vašeg Podmetača Igrača).

KORIŠTENJE AKCIJA TVORNICE: Karta Tvornice se tretira kao i bilo koja druga sekcija na vašem Podmetaču Igrača. Na vašem potezu, možete postaviti svoju oznaku akcije na kartu Tvornice i poduzeti jednu ili obje akcije (počevši s akcijom gornjeg reda ako odlučite poduzeti obje).

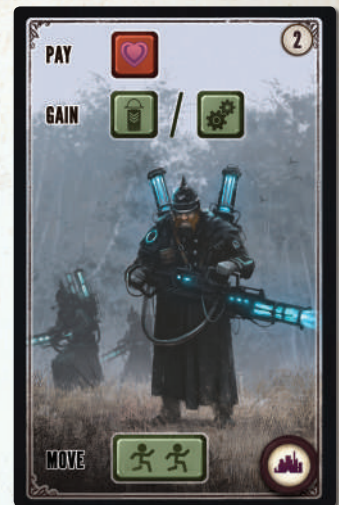
ODVOJENI BONUSI OD PODMETAČA IGRAČA: Čak i ako akcija na karti Tvornice čini nešto slično drugoj akciji s vašeg Podmetača Igrača, one su potpuno odvojene jedne od drugih. Pa tako ne dobivate Trajni Bonus Novačenja, bonuse Građevina, niti novce iz sličnih akcija na vašem Podmetaču Igrača.

KRETANJE: Sve karte Tvornice imaju akciju donjeg reda - Kretanje. Ona se malo razlikuje od standardne akcije Kretanje, kao što kaže, "Pomakni jednu jedinicu do dva puta unutar iste akcije Kretanja."

- **DOSLJEDNOST S DRUGIM PRAVILIMA:** Sva druga pravila za kretanje i dalje vrijede, posebno ona koja kažu da cijela akcija Kretanja završava ako vaš lik uđe na područje s oznakom susreta ili lik/meh uđe na područje koje okupiraju jedinice nekog protivnika.
- **RUDNIK:** Ako imate Rudnik, možete se kretati kroz Rudnik s ovom akcijom Kretanja.
- **BRZINA:** Ako ste otključali Speed sposobnost mehova, jedan od vaših mehova ili lik se može kretati do 3 područja sa svojom akcijom Kretanja.

OGRANIČENJE JEDNE KARTE: Možete imati najviše jednu kartu Tvornice (onu koju ste odabrali pri prvom posjetu vašeg lika Tvornici).

TRAJNI ODABIR: Vaš odabir je trajan, ne možete promijeniti kartu Tvornice s drugom kartom ako vaš lik završi buduću akciju Kretanja u Tvornici.



PRIMJER: Ova karta Tvornice vam dozvoljava da platite 1 popularnosti da Unovačite novaka ILI izvedete neku Nadogradnju (ili preskočite akciju gornjeg reda). Onda možete Kretati bilo koju jedinicu do dva puta.

STRATEŠKI SAVJET: Nemojte podcijeniti moć biti u mogućnost kretati se svaki potez. Bez karte Tvornice, možete se kretati samo svaki drugi potez, ali jednom kada dobijete ovu kartu, postajete mnogo okretniji i možete lakše uzvratiti nego igrači bez ove mogućnosti.



CILJEVI

Svaki igrač započinje igru s 2 karte Ciljeva koje čuvaju skrivenima od drugih igrača. Možete otkriti završenu kartu cilja za vrijeme svog vlastitog poteza prije ili poslije nego što završite akcije gornjeg ili donjeg reda. Ako to učinite, postavite 1 oznaku zvijezde na polje cilja Staze Uspjeha i odbacite karte zajedno s vašim drugim ciljem na dno kupa ciljeva. Možete ostvariti samo 1 kartu cilja, osim ako niste Saxon igrač, koji može ostvariti do 2 zvijezde za ciljeve.

Ako želite možete pričekati otkriti svoj završeni cilj, ali morate imati sve zahtjeve cilja u vrijeme kad ga otkrijete.



NAPOMENA DIZAJNERA: Može se činiti malo čudno što svaki igrač ima 2 karte ciljeva ali može izvršiti samo jednu od njih. Tu postoji par razloga za to. Prvi je da bi alternativa bila da svaki igrač vuče 2 karte na početku igre i zadrži 1. Međutim, ja ne uobičajam tražiti od igrača da odlučuju prije nego igra počne, jer ovo daje bolju dobrodošlicu novim igračima, a daje iskusnim igračima više slobode zavisno o tome kako će se igra odigravati. Drugi je ta da dajemo igračima više fleksibilnosti za promjenu taktike na pola igre. Možda ste slijedili strategiju, ali se ta strategija nije isplatila. Nema problema, i dalje imate drugu kartu cilja na korištenje.

SAVEZI I PODMIĆIVANJE

Igrači mogu napraviti neformalne dogovore (npr. "Ja te neću napadati ovaj potez ako ti mene nećeš napasti sljedeći"). Jedine opipljive stvari koje možete razmjenjivati je novac. U turnirskoj igri, novci se ne smiju razmjenjivati za dogovore ili saveze.

Ne možete pregovarati o izlazu iz borbe koja je već započela, pa ako igrač pomakne svojeg lika i/ili mehove na područje koje kontrolirate sa svojim likom i/ili mehovima, na kraju njegove akcije Kretanja, ovo dvoje mora započeti borbu (ne možete im platiti u ovom trenutku, ali bi mogli pokušati utjecati na ishod). Dogovori između igrača nisu obvezujući.



POSTAVLJANJE ZVIJEZDA

Kada dostignete vrhunac građenja carstva, vaša frakcija vas nagrađuje sa zvijezdom. Zvijezde vrijede novac na kraju igre.

Ovdje su načini za postavljanje zvijezdi, kako je prikazano na Stazi Uspjeha:

- Završiti svih 6 nadogradnji
- Imati svih 8 radnika na ploči
- Pobijediti u bitci (do 2 puta)
- Razviti sva 4 meha
- Otkriti 1 izvršenu kartu cilja
- Imati popularnost 18
- Izgraditi sve 4 građevine
- Unovačiti sva 4 novaka
- Imati Snagu 16

Kada ostvarite neki od ovih ciljeva, morate postaviti zvijezdu na odgovarajuće mjesto na Stazi Uspjeha. **Ne možete izgubiti zvijezdu nakon što ste je postavili.** Na primjer, ako stavite zvijezdu za dostizanje popularnosti 18, a kasnije padnete ispod 18, zvijezda ostaje na stazi.

Prema zadanim postavkama, svaki igrač može završiti svaki od tih ciljeva točno jedan put. Posjedovanje zvijezde na cilju ne sprječava druge igrače od postavljanja svojih zvijezdi na isti cilj.



STRATEŠKI SAVIJET: Ne možete postaviti više od 6 zvjezdica, pa je bolje fokusirati se na 6 određenih ciljeva neko pokušati napraviti od svega po malo.

KRAJ IGRE I BODOVANJE

Igra završava odmah kada igrač postavi svoju 6. oznaku zvijezde, čak i ako imaju druge stvari koje mogu odraditi u svom potezu ili druge stvari koje bi se trebale dogoditi nakon toga.

RUBNI SLUČAJEVI

Ako 6. zvjezdica dođe od poduzimanja akcije donjeg reda, stječete osnovnu korist, novac i Trajni Bonus Novaka prije postavljanja zvijezde.

Ako imate jedinice (lika, mehove ili radnike) koji su ostali u području s protivničkim jedinicama (radi akcije kretanja), morate poništiti dio svoje akcije Kretanja, vratiti jedinice u područje od kuda su došli.

Ako postavite zvijezdu za ukupnu popularnost ili ukupnu snagu kao bonus regrutiranja na nekom potezu protivnika, to postavljanje se događa nakon što protivnik poduzme akciju (npr. izgradi građevinu) po redu u smjeru kazaljki na satu i samo ako taj protivnik nije postavio svoju 6. zvjezdicu poduzimanjem te akcije.

PRIMJER KRUGA BODOVANJA

Prvi puta kada igrate Scythe, preporučamo da odradite primjer kruga bodovanja za vrijeme igre kako bi igrači unaprijed imali osjećaj za stvarno završno bodovanje. Nakon što bilo koji igrač postavi svoju prvu zvijezdu, zaustavite igru kako bi dozvolili igračima da izračunaju svoje trenutne bodove. To je samo zbog primjera, to bodovanje se zapravo ne događa do samog kraja igre.

ZAVRŠNO BODOVANJE

Skupite svoje konačno bogatstvo, novci koje ste imali prije kraja igre se dodaju novcima na kraju igre, kako bi odredili pobjednika. Trebali bi imati humku novaca ispred sebe prije objavljivanja ukupnog zbroja drugim igračima.

Kako bi odredili koliko novaca ste stekli za svaku od tri bodovane kategorije, pogledajte na svoj nivo na stazi Popularnosti i uzmite novac za tu kategoriju (učinite to sami, nema potrebe za "bankarom").

PRIMJER: Ako imate popularnost 10, dobit ćete \$4 za svaku zvijezdu koju ste postavili, \$3 za svako područje pod vašom kontrolom i \$2 za svake 2 oznake resursa koje kontrolirate. Ako imate popularnost 18, bodovali bi između 13 i 17 nivoa popularnosti.

NAPOMENA DIZAJNERA: *Scythe* potiče igrače da završe igru ako je moguće čineći zvijezde vrijednima novca, a onemogućiti dodatne poteze za protivnike. To može rezultirati da će neki protivnici imati ukupno manje poteza nego igrač koji je postavio svoju zadnju zvijezdu.

VARIJANTA

ODGAĐANJE IGRE: Zbog raznih kategorija završnog bodovanja na kraju igre i njihove povezanosti s popularnosti, igračima je teško odrediti tko je u vodstvu (to je namjerno tako). Međutim, moguće je za igrača da prekine igru kako bi izračunao konačne bodove za svakog igrača kako bi isplanirao sljedećih par poteza. To nije zabavno za nikoga. Odgađanje Igre varijanta kaže ako igrač odgodi igru (dok se igra, ne za vrijeme završnog bodovanja) na više od 10 sekundi pokušavajući zbrojiti konačne bodove, on gubi 2 popularnosti.



KATEGORIJE BODOVANJA

NOVCI U RUCI: Novci koje ste skupili za vrijeme igre se broje na završnom bodovanju.

SVAKA POSTAVLJENA OZNAKA ZVIJEZDE: Stječete novce za svaku oznaku zvijezde koju ste postavili za vrijeme igre.

SVAKO KONTROLIRANO PODRUČJE: Stječete novce za svako područje koje kontrolirate (uključujući jezera). Domaće baze nisu područja. Vi kontrolirate svako područje gdje imate radnika, meha ili lika ili gdje imate građevinu (ali bez neprijateljskih jedinica).

TVORNICA: Na kraju igre, Tvornica se broji kao 3 područja igraču koji je kontrolira.

SVAKA 2 KONTROLIRANA RESURSA: Stječete novce za svake 2 oznake resursa koje kontrolirate (npr. ako kontrolirate 13 oznaka resursa i imate popularnost 10 dobiti ćete ukupno 12 novaca). Radnici nisu resursi. Vi kontrolirate sve resurse na područjima gdje imate lika, radnika, meha ili građevinu koju ne zauzima protivnička jedinica.

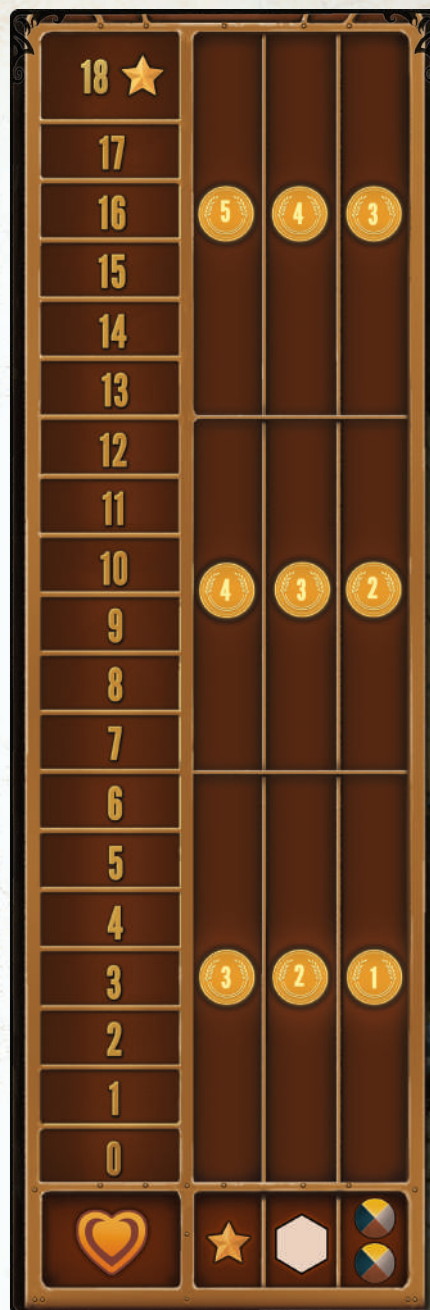
PLOČICA BONUSA GRAĐEVINE: Stječete novce na osnovu broja bonusa građevina koje ste prikupili. Stječete ovaj bonus čak i ako ne kontrolirate područja u kojima su građevine.

PROGLAŠAVANJE POBJEDNIKA

Objavite vaš ukupni novac, a igrač s najviše novca je pobjednik! Ako više igrača ima isti iznos, koristite sljedeća razrješavanja izjednačenja (po redu):

1. Broj radnika, mehova i građevina
2. Snaga
3. Popularnost
4. Broj kontroliranih oznaka resursa
5. Broj kontroliranih područja
6. Broj oznaka zvijezdica postavljenih na ploču

LIST DOSTIGNUĆA: Pobjednik igre može zapisati svoje ime do 2 puta na list dostignuća kako bi zapamtio pobjedu. Ovaj dokument služi za uspomenu pod kojim uvjetima je svaki igrač prvi puta pobijedio (npr. prva pobjeda s određenom frakcijom).



1	:	2
2 - 3	:	4
4 - 5	:	6
6	:	9

LIKOVİ

Vi ste na ploči predstavljeni svojim likom, koji je poslan na misiju kako bi za vašu frakciju zahtijevao neucrtane zemlje koje okružuju ugaslu Tvornicu. Svaka jedinica Lika obuhvaća osobu i životinjskog prijatelja.

Dok se čini da je svaki lik funkcionalno istovjetan drugima, njihove jedinstvene sposobnosti se očituju u njihovim frakcijama i meh sposobnostima. Cijela priča o svakom liku se može naći na Stonmaier Games web stranicama, a ovdje je kratki opis za svakog od njih:



ANNA & WOJTEK (POLANIA REPUBLIC): Vrhunski strijelac i koristan medvjed, Anna i Wojtek su putovali kroz zemlju za vrijeme Velikog Rata, postali su žive legende nakon što su se iskazali u borbi i pokazali sažaljenje čak za najsiriromašnije farmere. Sa zatvaranjem Tvornice i glasinama o rastu Rusviet sile, Anna i Wojtek su prihvatili misiju kako bi osigurali jedinstvo i neovisnost Polanie osiguravanjem istočne granice i patrolirali zemljama oko Tvornice.



GUNTER VON DUISBURG & NACHTOM I TAGOM (SAXONY EMPIRE): Za vrijeme rata, Gunter i njegovi vukovi su vodili elitne meh grupe preko šuma i planina Saxonije i Europe. Njegovog imena se bojalo i poštovalo, a njegova jakna postala teška od medalja časti. Sad kada je rat završio, Car je zatražio Guntera da se uputi na novu avanturu na istoku, gdje je vidio novu priliku za širenjem Saxony uporišta na nezauzeta zemljišta oko Tvornice. Tag se prikazuje na nekoliko karata susreta, ali ona nije dio minijature lika.



ZEHRA I KAR (CRIMEAN KHANATE): Prvorođena kćer Kana Krimskih Tartara, Zehra može vidjeti kroz oči svog orla, što pojačava njenu već znatnu vještinu s lukom. Iako je njezin otac bio nesklon iskoristiti prednosti Tvornice, shvatio je da se svijet mijenja, a on ne može ostaviti Kanat izložen njegovim rivalima. Nevoljko, zadužio je svoju kćer s ekspedicijom na sjever kako bi stekli još moderne tehnologije i osigurao trajni mir za svoj narod.



BJORN I MOX (NORDIC KINGDOM): Bjorn, potomak čuvene Vikingške obitelji, kojeg je ljubazni muflon spasio od opake oluje. Nakon preživljavanja teškog iskušenja, Bjorn je uzeo stvorenje za svoju životinju za jahanje i prozvao ga Mox. Zajedno su se uputili na seriju avantura širom zemlje, služeći kao veleposlanici drugim plemenima, izvršavajući vojne operacije i tražeći nove naftne rezerve. Kralj ih je sada poslao na jug kako bi kraljevstvu dodali nova sela i farme bilo diplomacijom ili silom, kao i istraživanje Tvornice s nadom stjecanja tehnološkog napretka za buduće ratove.



OLGA ROMANOVA I CHANGA (RUSVIET UNIJA): Kada je Olgina prva ljubav, Viktor, nestao za vrijeme Velikog Rata, ona je obećala da će ga naći. Pristupila je Rusviet vojnoj obavještajnoj službi s Changom, njenim Sibirskim tigrom, uz njen bok. S njenom inteligencijom i ambicijom, ona se brzo uzdigla do viših činova, te iskoristila novo stečeni autoritet za lansiranje potpune invazije na zapadne zemlje, očajni pokušaj pronalaska njenog voljenog Viktora, s punom snagom Rusviet vojske iz nje!

ISTAKNUTA PRAVILA

RESURSI: Sve jedinice - likovi, mehovi i radnici, mogu nositi resurse uokolo (bilo koji broj).

POTEZI I PODMETAČI IGRAČA: Na vašem potezu, morate odabrati različitu sekciju vašeg Podmetača Igrača od one koju ste odigrali u prošlom potezu. Poduzmite ili akciju gornjeg reda, akciju donjeg reda ili obje (krenuvši s gornjom akcijom). Prvo platite punu cijenu za akciju (sve ikone na otkrivenim crvenim kućicama), onda stječete korist (otkrivene zelene kućice). Ako odaberete donju akciju, igrač vama s lijeva može započeti poduzimati svoj potez dok vi odlučite točno koju nadogradnju, meha, građevinu ili novaka želite steći. Ne zaboravite uzeti novce od akcija donjeg reda!

AKCIJA KRETANJA: Morate pomicati različite jedinice (ne iste nekoliko puta). Ako želite možete odabrati koristiti samo dio akcije Kretanja ako želite pomaknuti samo jednu jedinicu. Meh može prevoziti radnike kao dio svog kretanja, onda se jedan od vaših radnika također može kretati.

AKCIJA PROIZVODNJE: Proizvodite na 2 različita područja. Svaki radnik na tim područjima može proizvesti 1 oznaku resursa. Pa ako imate 3 radnika na šumi i 2 radnika na farmi, akcija Proizvodnje stvara 3 drveta na šumi i 2 hrane na farmi.

RADNICI: Radnici nisu resursi, ali se oni proizvode u selu kao i što se resursi proizvode na drugim područjima. Kao i s bilo kojom akcijom Proizvodnje, prvo platite punu cijenu na svim otkrivenim crvenim kućicama na akciji Proizvodnje, onda Proizvedite radnika uzimanjem čovječuljka sa svog Podmetača Igrača (od lijeva prema desno). Možete odabrati ne proizvesti radnika, pošto on može povećati trošak budućih akcija Proizvodnje. Jednom proizvedeni, radnici se nikada ne mogu vratiti na vaš Podmetač Igrača.

TRGOVINA: Kada poduzimate akciju Trgovine, odaberite bilo koje 2 oznake resursa (bilo ista ili različita tipa) i postavite ih na područje koje kontrolirate koje sadrži radnika.

POTPORA: Stječete snagu na Stazi Snage ili vučete dvije borbene karte. Ako se potrošio kup borbenih karata, promiješajte kup za odbacivanje i stvorite novi kup.

AKCIJE DONJEG REDA: Možete nastaviti plaćati kako bi poduzeli akciju donjeg reda za novce čak i nakon što dobijete zvijezdu za akciju. To će nastaviti pokretati Trajne Bonuse Novačenja.

NADOGRADNJA: Uzmite kocku tehnologije sa bilo koje zelene kućice na vašem Podmetaču Igrača i postavite je na bilo koju kućicu u zgradama na vašem Podmetaču Igrača.

MEHOVI: Samo mehovi mogu prevoziti naokolo radnike (bilo koji broj radnika), ne likove. Sposobnosti meha se primjenjuju na sve mehove i vašeg lika. Svaka frakcija ima malo drugačije Riverwalk meh sposobnosti. Ako meh ima sposobnost Speed, on može pokupiti i ispustiti radnike/resurse u pola kretanja.

RIVERWALK: Svaka frakcija ima malo drugačiju verziju Riverwalk sposobnosti, što im dozvoljava kretanje preko rijeka na dva posebna tipa područja.

GRADEVINE: Samo jedna građevina može biti prisutna na svakom području. Građevine se ne mogu graditi na jezerima.

NOVACI: Stječete Jednokratni Bonus Novačenja kada poduzimate akciju novačenja. Od tada, stječete Stalni Bonus Novačenja kada god vi ili igrač vama s lijeva ili desna poduzmete akciju donjeg reda koja odgovara tom bonusu.

BORBA: Samo likovi i mehovi mogu sudjelovati u borbi (micanje lika ili meha na područje koje sadrži protivničkog radnika nije borba). Izjednačenja uvijek idu na stranu napadača. Ako je poraženi u borbi otkrio bilo koliko snage (bilo na Brojaču Snage ili preko borbenih karata), on stječe borbenu kartu. Oboje, pobjednik i poraženi moraju platiti snagu koju su odabrali na Brojaču Snage.

POVLAČENJE RADNIKA (PRISILNO): Popularnost gubite samo forsiranjem protivničkih radnika na povlačenje za vrijeme vašeg poteza. Tako je, ako ste napadnuti mehovima s radnicima na njima i vi pobijedite u borbi, ne gubite 1 popularnost forsiranjem svakog od tig radnika na povlačenje. Na vašem potezu, možete prisiliti protivničke radnike na povlačenje čak i ako nemate dovoljno popularnosti.

SUSRETI: Samo likovi mogu imati susrete. Kako bi odabrali jednu opciju na karti susreta, vi morate moći platiti cijenu (ako je ima). Svi resursi, jedinice ili građevine stečene s karata susreta idu na područje gdje se dogodio susret. Dobrobiti stečene iz susreta ne pokreću Stalne Bonuse Novačenja.

TVORNICI: Samo likovi mogu zahtijevati karte Tvornice (1 po igraču). Akcije poduzete na kartama Tvornice ne pokreću Stalne Bonuse Novačenja ili Bonuse Građevina.

CILJEVI: Na svom potezu možete otkriti završeni cilj. Odbacite drugu kartu cilja (osim ako ne igrate Saxony).

POSTAVLJANJE ZVIJEZDI: Jednom kada igrač postavi zvijezdu na Stazu Uspjeha, ne može se ukloniti. Posjedovanje zvijezde na cilju ne sprečava druge igrače od postavljanja njihovih zvijezdi na isti cilj. Ako igrač postavlja svoju 6. zvijezdu, igra odmah završava. Ništa se više ne događa osim završnog bodovanja.

ZAVRŠNO BODOVANJE: Na kraju igre, ne zaboravite uključiti novce koje ste stekli za vrijeme igre kao dio vašeg konačnog ukupnog novca. Kada bodujete za kontrolu područja, vi kontrolirate područje i sve resurse na njemu ako tamo imate jedinicu ili građevinu (osim ako su neprijateljske jedinice na području građevine). Bodujete samo svake dvije oznake resursa koje kontrolirate, ne sve oznake resursa.

ŽELITE GLEDATI VIDEO KAKO SE IGRA?

Idite na stonemaiergames.com/games/scythe/videos/

ŽELITE PRAVILA NA DRUGOM JEZIKU?

Skinite pravila i upute na nekoliko jezika na stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/

IMATE PITANJE DOK IGRATE?

Tweetajte na @stonemaiergames with the hashtag #scythe

TREBATE ZAMJENSKI DIO?

Zatražite na stonemaiergames.com/replacement-parts

ŽELITE OSTATI U KONTAKTU?

Prijavite se na mjesečne novosti na stonemaiergames.com/e-newsletter

ŽELITE VEĆU PLOČU?

Kupite proširenje ploče kako bi stvorili 50% veću ploču na stonemaier-games.myshopify.com

Kickstarter verzija Scythe dolazi s plastičnim spojnicama za spajanje proširenja ploče na standardnu ploču. Zbog načina na koji je dodatak proširenje ploče pakiran, spojnice nisu uključene.

ZAINTERESIRANI ZA PROMO I POSEBNE STAVKE?

Svi promo stavke koje dolaze u Kickstarter verzijama Scythe su upakirani u stavke u kutiji (tj. paket od 6 promo karata Tvornice su zamotane s drugih 12 karata Tvornice).

Ako imate maloprodajnu verziju Scythe, možete kupiti promo i specijalne stavke online (stonemaier-games.myshopify.com/collections/all) i potencijalno na konvencijama ili na

BoardGameGeek.com trgovini.



STONEMAIER
GAMES