

SCYTHE

1-5 JÁTÉKOS • 115 PERC

A JÁTÉKOT TERVEZTE: JAMEY STEGMAIER
ILLUSZTRÁCIÓK ÉS VILÁGÉPÍTÉS: JAKUB ROZALSKI

*A Scythe egy társasjáték, mely egy 1920-as évekbeli alternatív világban játszódik.
Ez a gazdálkodás és háború, a megtört szívek és rozsdás fogaskerekek,
az innováció és hősiesség kora.*

HÁTTÉRTÖRTÉNET

Az I. Világháború sötét fellegei még mindig árnyékot vetnek az 1920-as évek hóval borított Európájára. A kapitalista városállam, melyet egyszerűen csak úgy neveznek, hogy „A Gyár”, és amely üzemanyaggal látta el a robusztus harci mecheket, bezárta kapuit, és ez felkeltette számos közeli ország figyelmét.

A kicsiny, ám módfelett áhított földdarabra öt frakció vetette ki hálóját. Vajon kié lesz a dicsőség, a vagyon, és vajon melyik lesz Kelet-Európa vezető birodalma?

A JÁTÉK CÉLJA

A Scythe játékban minden játékos egy-egy karakter szerepét magára öltve próbálja meg frakcióját Kelet-Európa leggazdagabb és leghatalmasabb népévé tenni. A játékosok tartományokat fedeznek fel és hódítanak meg, újoncokat soroznak be, erőforrásokat termelnek, munkásokat dolgoztatnak és óriási mecheket telepítenek. A játék rendszerint azzal kezdődik, hogy a játékosok kiépítik az infrastruktúráikat, felfedezik a világot, majd harcra bocsátkoznak.

Ahogy a játék halad, a játékosok (teljesítményüket jelző) csillagokat helyeznek a játéktáblára, és a játék akkor ér véget, ha egy játékos lehelyezi a 6. csillagját is a Diadalsávra. Csillagokra az alábbiak teljesítésével lehet szert tenni:

- Mind a 6 fejlesztés teljesítése
- Mind a 4 mech telepítése
- Mind a 4 épület felépítése
- Mind a 4 újonc besorozása
- Mind a 8 munkás játék-táblára helyezése
- 1 teljesített célkártya fel-fedése
- Harc megnyerése (legfeljebb 2 alkalommal)
- 18-as népszerűség elérése
- 16-os hatalom elérése

CÉL

A cél a legnagyobb vagyon elérése a játék végére; \$75 egy átlagos győztes vagyon. A játék során folyamatosan gyűjthetsz pénzt, ám a legtöbbet a játék végi pontozáskor szerzed az alábbi három kategóriában:

- Minden lehelyezett csillagjelzőért
- Minden fennhatóságod alatt álló tartományért
- Minden birtokodban lévő 2 erőforrásért

A megszerezhető pénz mennyisége a Népszerűségi sávon elfoglalt pozíció függvénye. Minél nagyobb a népszerűség, annál több pénzt kapsz. Továbbá kaphatsz bónusz pénzeket attól függően is, hogy hová építettél építményeket.



TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKELEMEN	2 – 3
LÉNYEGES FOGALMAK	4
EGYSÉGTÍPUSOK	5
ELŐKÉSZÜLETEK	6 – 9
JÁTÉKMENT	10
FELSŐSOROS AKCIÓK	11 – 13
ALSÓSOROS AKCIÓK	14 – 20
FRAKCIÓ KÉPESSÉGEK	21
HARC	22 – 23
TALÁLKOZÁSOK	24
A GYÁR	25
CÉLOK	26
SZÖVETKEZÉSEK ÉS VESZTEGETÉSEK	26
CSILLAGOK LEHELVEZÉSE	27
A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS	28 – 29
KARAKTEREK	30
KIEMELT SZABÁLYOK	31

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: Honnan jött a „Scythe” [Kasza] név? A kasza egyaránt jelent mezőgazdasági szerszámot, illetve háborúban fegyvert, és ez a két jelentés kiválóan ötvözi a játék két alapelemét. A munkásaid legalább annyira szorulnak a katonaságot védelmére, mint amilyen mértékben szükségesek a birodalmad számára az általuk megtermelt nyersanyagok.

KÖZÖS JÁTÉKELEMEN

1 szabály-összefoglaló



5 játékos tábla



1 játékos tábla



80 erőforrásjelző

(20 étel, 20 fém, 20 fa és 20 olaj, melyek készülhetnek fából – normál Scythe – vagy lehetnek realizisztikus komponensek – Collector's és Art Connoisseur Kiadások)



80 kartonérme



12 szorzójelző



12 találkozási jelző



6 építmény bónuszjelző



42 harcártya (sárga)



23 célártya (bézs)



28 találkozási kártya (zöld)



12 Gyárkártya (lila)



2 Hatalomtárcsa



5 Átkelésártya



5 előkészületi segédlet kártya



Promo komponensek
bővebben lásd a 32. oldalon

FRAKCIÓ JÁTÉKELEMEK

FRAKCIÓ



SKANDÍV

KÉK



SZÁSZ

FEKETE



POLÓNIA

FEHÉR



KRÍM

SÁRGA



RUSZVIET

VÖRÖS

FRAKCIÓSZÍN

1 Frakciótábla



1 akciójelző



1 népszerűségjelző



1 hatalomjelző



6 csillagjelző



4 építményjelző



4 újoncjelző



4 mech figura



1 karakter figura



8 munkás



6 technológiakocka



LÉNYEGES FOGALMAK

TARTOMÁNY

Egy tartomány egy hatszögletű terület a játéktáblán, amely a következő tereptípusok egyikebe tartozik:



FARM



ERDŐ



HEGY



TUNDRA



FALU



TÓ



GYÁR

FŐBB TEREPTÍPUSOK

BÁZIS

Rendelkezel egy saját bázissal, amely az induló helyszínedül szolgál, és ahová az egységeid visszatérnek, ha elveszítesz egy harcot.

EZ NEM TARTOMÁNY: A bázis nem egy tartomány, tehát alapesetben nem mozgathatsz egységeket, nem építhetsz építményeket és nem telepíthetsz mecheket egyik bázisra sem, beleértve a sajátodat is.

KIEGÉSZÍTŐ FRAKCIÓK: A játéktáblán található két olyan bázis, amelyekhez a játékban nincsenek játékelemek. Ezek leendő kiegészítők számára előkészített helyek.



FENNHATÓSÁG

Akkor tartasz a fennhatóságod alatt egy tartományt, ha van legalább egy egységed (egy karakter, munkás vagy mech) azon a területen, VAGY rendelkezel ott építménnyel úgy, hogy egyetlen ellenséges karakter, munkás vagy mech sincs azon a tartományon. Egy tartományt egy időben csak egy játékos tarthat a fennhatósága alatt.

ERŐFORRÁSOK

Az erőforrásjelzők (fa, étel, fém és olaj) a megtermelésük után a játéktáblán maradnak. Csak olyan tartományról költhetsz el erőforrásokat, amelyeket jelenleg irányításod alatt tartasz.

ERŐFORRÁSOK ELKÖLTÉSE A FENNHATÓSÁGOD ALATT ÁLLÓ TARTOMÁNYOKRÓL: Elkölthetsz erőforrásokat a fennhatóságod alatt lévő tartományokról olyan akciókra, amelyek a játéktábla bármely részén található tartománnyal kapcsolatosak. Például, elkölthetsz a fennhatóságod alatt lévő egy vagy több tartományról összesen 3 fémjelzőt, hogy telepíts egy mechet ugyanarra vagy egy másik tartományra (amennyiben tartózkodik munkásod azon a tartományon).

KÉSZLET: Amikor elköltesz egy erőforrást, akkor vedd le a játéktábláról, és helyezd át a tábla melletti általános készletbe. Amikor termelsz vagy kereskedelemmel teszel szert erőforrásra (a részletekért lásd a **Felsősoros Akciók** részt a 12-13. oldalon), akkor vedd el a készletből, és helyezd arra a tartományra, ahol a termelés történt. A játékban lévő erőforrások számának nincs korlátja – szükség esetén használhatók a szorzók.

A MUNKÁSOK NEM ERŐFORRÁSOK. Az erőforrások a fa, az étel a fém és az olaj. A munkások nem erőforrások.

PÉLDA ERŐFORRÁS BIRTOKLÁSRA: Ezen az ábrán a Skandív frakció olyan tartományokat tart a fennhatósága alatt, amelyek mindegyikén egységei vagy építménye található (a kék játékelemek és a kék talpú karakter figura). A Skandív játékos bármelyik erőforrást elköltheti ezekről a területekről. A bal alsó sarokban lévő tartományról nem költheti el a fémjelzőket, mert ott nincs sem egysége, sem pedig építménye.



EGYSÉGTÍPUSOK

A játékban található egységek minden típusa – karakterek, mehek és munkások – két egyforma képességgel rendelkeznek:

- Képesek mozogni a játéktáblán (alapesetben a folyókon át és a tavakra nem).
- Képesek szállítani tetszőleges számú erőforrásjelzőt.

Továbbá mindegyik egységtípusnak vannak saját jellemzőik, melyekkel a többi egység nem rendelkezik. Ezek szabályait a későbbiekben részletezzük.

KARAKTER	MECEK	MUNKÁSOK
<ul style="list-style-type: none"> • RÉSZT VESZ HARCBAN • TALÁLKOZÁSOKAT HAJT VEGRE • SZEREZ EGY GYÁRKÁRTYÁT A GYÁRNÁL 	<ul style="list-style-type: none"> • RÉSZT VESZ HARCBAN • FELVESZ ÉS LERAK TETSZŐLEGES SZÁMÚ MUNKÁST 	<ul style="list-style-type: none"> • ERŐFORRÁSOKAT TERMEL • MECEKET TELEPÍT • ÉPÍTMÉNYEKET ÉPÍT

Minden egység tetszőleges számú erőforrást képes mozgatni. Alapesetben az egységek 1 tartományt képesek mozogni, és nem képesek mozogni folyókon át, illetve tavakra. Amikor a karaktered/mechjeid egy ellenfeled munkásait visszavonulásra kényszerítik (mozgás vagy harc eredményeként), akkor visszavonuló munkásonként egy népszerűséget veszítesz. A harcokban a döntetleneket a támadó nyeri. A vesztes kap 1 harcártyát, ha 0-nál nagyobb hatalmat fedett fel.



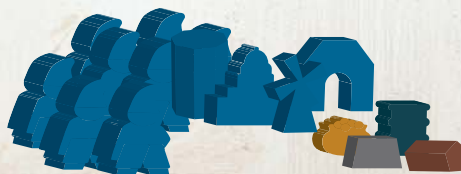
A **karakterek** részt vehetnek harcokban, végrehajthatnak találkozást és (játékonként egyszer) szerezhettek egy Gyárkártyát, ha a mozgásukat a Gyárnál fejezik be. *Téged a karaktered jelképez a játéktáblán. A frakciód vezére azt a küldetést adta neked, hogy foglald el az üzemen kívüli Gyár körül elterülő elhagyatott területet.*

A **mehek** részt vehetnek harcokban, és amikor mozognak, akkor tetszőleges számú munkást vihetnek magukkal. **A mehek nem képesek szállítani a karaktereket.** *A mecheket háborúzásra teremtették (és hogy elijesszék a többi frakciót attól, hogy harcba bocsátkozzanak velük), és elég nagyok ahhoz, hogy képesek legyenek szállítani munkásokat páncélburkolatuk belsejében).*

A **munkások** képesek erőforrásokat termelni, mecheket telepíteni és építményeket építeni. *Ők azok a földeken élő helyi lakosok, akik melléd állnak, hogy támogassák birodalomépítési céljaidat.*



MŰANYAG



FA

A harcban részt vevő jelzők a látványos különbségek hangsúlyozása végett műanyagból készültek (karakterek és mehek). Minden más jelző anyaga fa, jelezve ezzel, hogy azok nem vesznek részt harcokban (munkások, erőforrások és építmények).

ELŐKÉSZÜLETEK

A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE



TALÁLKOZÁSJELZŐK (ZÖLD IRÁNYTŰ): Helyeztetek 1-1 találkozásjelzőt a játéktábla minden olyan tartományára, amelyiken találkozás szimbólum található (összesen 11 jelző).



ERŐFORRÁSOK ÉS PÉNZ: Alakítsatok ki az erőforrásjelzőkből (fa, olaj, étel és fém), a pénzekből és a szorzójelzőkből egy készlet területet a játéktábla mellett.



DICSÓSÉGSÁV

NÉPSZERŰSÉGSÁV

HATALOMSÁV

HARCKÁRTYÁK (SÁRGA): Keverjétek meg a harckártyákat és a paklit helyezétek a játéktáblára. Ha egy kártya húzásakor a pakli üres, akkor keverjétek meg az eldobott lapokat és képezzetek egy új paklit. Amennyiben a pakli kiürül és eldobott kártyák sincsenek, akkor nem lehet kártyát húzni.

GYÁRKÁRTYÁK (LILA): Keverjétek meg a Gyárkártyákat és véletlenszerűen válasszatok ki X képpel lefelé fordított kártyát, ahol az X a játékosok száma plusz 1. A választott kártyákat helyezétek képpel lefelé fordítva a játéktáblára, és a megmaradt Gyárkártyákat megnézés nélkül tegyétek vissza a dobozba.

TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK (ZÖLD): Keverjétek meg a találkozás-kártyákat és a paklit helyezétek a játéktáblára.

CÉLKÁRTYÁK (BÉZS): Keverjétek meg a célkártyákat és a paklit helyezétek a játéktáblára.

ÉPÍTMÉNY BÓNUSZLAPKA: Véletlenszerűen válasszatok ki egy épület bónuszlapkát, és képpel felfelé helyezétek a Népszerűságv alatti területre.



FRAKCIÓVÁLASZTÁS:

Keverjétek meg a Frakciótáblákat és a Játékos táblákat, majd véletlenszerűen osszatok ki minden játékosnak egyet-egyet. Célszerű úgy elhelyezkedni az asztal körül, hogy a játékosok a saját frakciójuk bázisának közelében üljenek, a saját Frakciótáblájukkal és Játékos táblájukkal maguk előtt; az ülés sorrend Skandív, Ruszvet, Krím, Szász és Polónia (fentről indulva az óramutató járásával megegyező irányban).



INDULÓ KÁRTYÁK ÉS SÁV POZÍCIÓK:

A Frakciótábla és a Játékostábla egyaránt mutatja az induló kártyáidat és sáv pozícióidat a táblák jobb oldali legszélsebb szövegdobozában.

FRAKCIÓTÁBLA



HARCKÁRTYÁK: Húzd fel a jelzett számú harckártyát. A harckártyáid száma nyílt információ, de a kártyák tartalmát tartsd titokban az ellenfeleid előtt.

HATALOMJELZŐ: Helyezd a hatalomjelződet (a játékostáblán található) Hatalomsáv megadott pozíciójára. A hatalom az a költség, amelyet harcok alkalmával kell fizetned.

JÁTÉKOSTÁBLA



NÉPSZERŰSÉGJELZŐ: Helyezd a népszerűségjelződet (szív) a játékostáblán található Népszerűségi sáv megadott pozíciójára.



PÉNZ: Vedd el a jelzett mennyiségű pénzt és tedd őket a Játékostábládra. Noha a játék folyamán a pénzeid száma nem titkos információ, sohasem szükséges megmondanod az összértéküket más játékosoknak. Az ellenfeleid összvagyonára nincs hatással a meghozott döntéseidre.

CÉLKÁRTYÁK: Húzd fel a jelzett számú célkártyát. A kártyák tartalmát tartsd titokban az ellenfeleid előtt. Miután minden játékos felhúzta a célkártyáit, akkor helyezzék vissza a célpaklit a játékostáblára.



KARAKTER

Helyezd a karakteredet (az ember és állat figura) a frakciód saját bázisára.

MUNKÁSOK

Helyezz 1-1 munkást a bázisodhoz szárazfölddel kapcsolódó valamennyi szomszédos tartományra (összesen 2 munkás).

ELŐKÉSZÜLETEK

folytatás

JÁTEKOSTÁBLA

A játék folyamán a Játékostábládon választasz akciókat.

TECHNOLÓGIA KOCKÁK: A 6 technológia kockát helyezd a Játékostáblád azon zöld mezőire, melyek jobb alsó sarkában kis fekete négyzet található.



PÉLDA

MUNKÁSOK: A megmaradt 6 munkásod a Termelés akció feletti téglalap alakú mezőkre kerül.

ÉPÍTMÉNYJELZŐK:

A 4 építményjelző (fa épületek: Fegyverraktár, Emlékmű, Bánya és Malom) a számukra kialakított helyekre kerül. Minden játékos ugyanolyan 4 építménnyel rendelkezik.

AKCIÓJELZŐ: Helyezd az akciójelződet a Játékostábla mellé.



ÚJONCJELZŐK: A 4 újoncjelző (hengerek) a Játékostábla alsó részén található kör alakú mezőkre kerül.



KEZDŐJÁTEKOS:

A legkisebb sorszámú Játékostáblával rendelkező kezd elsőként. A játék ezután az óra járásával megegyező irányban folytatódik.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: A magasabb sorszámú Játékostáblák némiképp vonzóbb kezdő pozíciókat biztosítanak a sávon, mivel az ezeket birtokló játékosok valószínűleg 1-gyel kevesebb fordulót hajtanak végre a játék végéig, mint azok a játékosok, akik korábban következnek.



FRAKCIÓTÁBLA

A Frakciótáblád az a hely, ahol a mechjeidet, csillagjaidat és a pénzedet tartod. Továbbá minden egyes Frakciótáblán található egy különleges képesség is, a jobb felső sarokban.

CSILLAGOK: Tedd a 6 csillagjelződet a bal felső sarokba a frakció embléma mellé.



Ne tegyél jelzőket a Egyszeri Toborzás Bónuszokra (bal alsó sarok) – ezeket az előnyöket akkor kapod meg, ha újoncokat sorozol a játék során.

MECHEK: Helyezd a 4 mech figurádat a 4 mech/karakter képességre.

ELŐKÉSZÜLETI SEGÉDLET KÁRTYA

Azt javasoljuk, hogy ne próbálj elmagyarázni minden apró szabályt az új játékosoknak. Helyette adj nekik egy előkészületi segédlet kártyát. Ennek a kártyának az egyik oldala tartalmaz minden lényeges információt az egységekről, a másik oldalon pedig a kiemelt fogalmak találhatóak, valamint az, hogy milyen fontosabb teendők vannak a játékosoknak az első öt fordulóban.

Az első játékokot a Scythe játékkal nem feltétlenül meseteri tervek kigondolásáról, illetve minden apró szabály megértéséről szól. Egyszerűen vágjatok bele, és a szabálykönyv időnkénti fellapozása mellett majd menet közben rájöttök, hogy mi, hogyan működik.

ÁTKELÉS KÁRTYA

Az átkelés kártyák – játékosonként egy – emlékeztetőül szolgálnak abban tekintetben, hogy melyik frakció milyen Átkelés mech képességgel rendelkezik, amennyiben megszerzi azt, ugyanis mindegyik Átkelés képesség némiképpen eltér egymástól. Eme képesség frakciónkénti magyarázata a 15-17. oldalakon található.

HOGYAN GYŐZÖL: Szerezd meg te a legtöbb pénzt, beleértve a Népszerűségi és az építmények játékvégi bónuszaiából kapott pénzeket is.

TARTOMÁNYOK: Akkor tartasz a fennhatóság alatt egy tartományt (hatszög alakú térképmező), ha van rajta legalább egy egységed, vagy építményed.

ERŐFORRÁSOK: Az erőforrások a játéktáblán maradnak. Csak a fennhatóság alatt lévő tartományokról költözhetsz erőforrásokat.

A FORDULÓD: Válaszd ki a játéktáblád 1-4 szekciójának egyikét (az előző fordulódétől eltérőt). Végrehajthatod csak az egyik akciót, mindkettőt (a felsőt, majd az alsót), vagy akár egyiket sem. Fizesd ki az akció teljes költségét (vörös mezők), majd megkapod az előnyt (zöld mezők).

GYORS JÁTEKKEZÉSI JAVASLATOK

ELSŐ FORDULÓ: Hajts végre 1 felsősoros akciót, amit más nem választott.

MÁSODIK FORDULÓ: Próbálj meg végrehajtani egy felsősoros és egy alsósoros akciót is ugyanabban a fordulóban.

HARMADIK FORDULÓ: Használd a frakció képességedet (ha tudod).

NEGYEDIK FORDULÓ: A célkártyáid közül válaszd ki azt, amit teljesíteni fogsz.

ÖTÖDIK FORDULÓ: Válaszd ki a 10 különböző csillag lehelyezési lehetőség egyikét, és próbáld meg elérni.

Koncentrálj 6 dologra, amiket megkísérelsz elsőként elérni, 6 csillagot szerezve a többiek előtt.



JÁTÉK MENET

A Scythe folyamatos akcióválasztási mechanizmust használ (nincsenek játékkörök és fázisok). A játékosok egymás után következnek egészen addig, amíg az egyik játékos le nem helyezi a 6. csillagját a játéktáblára, ekkor a játék azonnal véget ér.

A fordulóban sorrendben az alábbiakat kell végrehajtani:

1. Helyezd le az akciójelződet a Játékos táblád egyik, az előző fordulótól eltérő szekciójába.
2. Hajtsd végre egyszer a választott szekció felsősoros akcióját (opcionális).
3. Hajtsd végre egyszer a választott szekció alsósoros akcióját (opcionális)

Így végrehajthatod csak az egyik akciót, mindkettőt (a felsőt, majd az alsót), vagy akár egyiket sem (de az akciójelződet ettől függetlenül is mozgatnod kell). A felsősoros akcióból szerzett erőforrásokkal megfizetheted az alsósoros akció költségét. Továbbá a forduló során bármikor teljesíthetsz egy célkártyát. (lásd a **Célok** részt a 26. oldalon).

A Játékos tábládon a költségeket (vörös szövegdoxozok) és az előnyöket (zöld szövegdoxozok) változó számú üres mező mutatja, az akció végrehajtása előtt. Amikor végrehajtasz egy akciót, akkor először fizess meg a költségeket, majd vedd el olyan keveset vagy sokat az előnyből, amennyit jónak látsz. Egy akciót egy fordulóban csak egyetlen egyszer hajthatsz végre.

Miután végrehajtottad a fordulót (vagy meghoztad a döntésedet egy alsósoros akcióval) – ez alapvető fontosságú a párhuzamos forduló végrehajtása miatt, hogy a játék megfelelő iramban haladjon –, akkor az óramutató járásával megegyező irányban melletted ülő játékos következik.



ERŐSÍTÉS AKCIÓ
(alatta egy épülettel)

FEJLESZTÉS AKCIÓ
(a toborzás bónusszal a jobb oldalon)

FELSŐSOROS AKCIÓK

ERŐSÍTÉS AKCIÓ	TERMELÉS AKCIÓ	MOZGÁS AKCIÓ	KERESKEDELEM AKCIÓ
<p>FIZESS [Cost Icon]</p> <p>ERŐSÍTÉS [Benefit Icons]</p> <p>KAPSZ [Benefit Icon]</p> <p>EMLÉKMŰ</p> <p>FIZESS [Benefit Icon]</p> <p>FEJLESSZ [Benefit Icons]</p>	<p>FIZESS [Cost Icon]</p> <p>TERMELJ [Benefit Icons]</p> <p>MALOM</p> <p>FIZESS [Benefit Icon]</p> <p>TELEPÍTS [Benefit Icons]</p>	<p>LÉPJ/ KAPSZ [Benefit Icons]</p> <p>BÁNYA</p> <p>FIZESS [Benefit Icon]</p> <p>ÉPÍTS [Benefit Icons]</p>	<p>FIZESS [Cost Icon]</p> <p>CSERE [Benefit Icons]</p> <p>KAPSZ [Benefit Icon]</p> <p>IPARI [Benefit Icons]</p> <p>FEGYVERRAKTÁR</p> <p>FIZESS [Benefit Icon]</p> <p>SOROZ [Benefit Icons]</p>
FEJLESZTÉS AKCIÓ	TELEPÍTÉS AKCIÓ	ÉPÍTÉS AKCIÓ	SOROZÁS AKCIÓ

ALSÓSOROS AKCIÓK

FELSŐSOROS AKCIÓK

A felsősoros akciók minden Játékosablára más-más sorrendben kerültek, maguk az akciók azonban teljesen megegyeznek. A Játékosábla ábrái, az alapköltségek és az előnyök az adott Játékosábla kezdési sorszámától függenek.



MOZGÁS („LÉPJ”)

Hajtsd végre a következők egyikét („/” azt jelenti, hogy „vagy”):

LÉPJ: Mozdasd legfeljebb 2 különböző egységedet (karakter, munkás vagy mech) egy tartományról (vagy bázisról) egy szomszédos tartományra. Először az egyiket, majd a másikat.

PÉNZ: Kapsz \$1-t.

Néhány fontos megjegyzés a mozgással kapcsolatban:

ERŐFORRÁSOK ÉS MUNKÁSOK: A Mozgás akció során az egységek tetszőleges számú erőforrásjelzőt vehetnek fel, illetve tehetnek le.

MECHEK: A mehek tetszőleges számú erőforrásjelzőt és munkást szállíthatnak (a karakteredet nem szállíthatják). Ha a Mozgás akció során egy mech munkásokat szállít, akkor az nem minősül a munkások mozgásának, csak a mech mozgásának. Tehát szállíthatsz munkásokat egy mechen, majd e munkások egyike még önállóan is mozoghat egyet. Arra is használható a Mozgás akció egy részét, hogy egy munkást egy mech tartományára mozgass, majd a mechet mozgasd tovább, immár a munkással együtt.



FOLYÓK ÉS TAVAK: Alapesetben az egységek nem mozoghatnak keresztül folyókon, illetve rá a tavakra. E szabály alól kivételt képeznek egyes mech képességek. (lásd a Polónia és a Skandínv Mech képességeket a 16-17 oldalon.)

FOLYÓ: A folyó két tartomány határán húzódó vízfelület.

TÓ: A tó egy egész tartományt elfoglaló víztömeg. A tartománytól bármelyik szomszédos partvonalig terjed. Tehát a fenti példában, ha egy játékos rendelkezik egy különleges tó-mozgás képességgel, akkor bármelyik szomszédos tartományról képes rámozogni a tóra.

ALAGUTAK: A Mozgás akció szempontjából az alagút szimbólummal (👤) rendelkező tartományok egymással szomszédosnak minősülnek minden egység számára.

MOZGÁS ELLENFÉL FENNHATÓSÁGA ALATT ÁLLÓ TARTOMÁNYOKRA:

MUNKÁSOK ÁLTALI FENNHATÓSÁG

» Ha a **karaktered vagy meched** olyan tartományra mozog, amelyet ellenfeled munkásai tartanak a fennhatóságuk alatt (és más egységei nem tartózkodnak ott), akkor a mozgásuk befejeződik (még akkor is, ha van olyan mech képességed, amely további mozgást tenne lehetővé). Az ellenfeled valamennyi ott tartózkodó munkása azonnal visszavonul a saját bázisára, hátrahagyva minden ott található erőforrásjelzőt. Az ellenfeled minden egyes visszavonulásra kényszerített munkása után veszítesz 1 népszerűséget – nem lelkesednek, hogy el kell hagyniuk a lakhelyüket (ha már nem tudod tovább csökkenteni a népszerűségedet, a munkások akkor is visszavonulnak).

» A **munkásaid** önmagukban nem mozoghatnak olyan tartományra, amelyet egy ellenfeled munkásai tartanak fennhatóságuk alatt.

ÉPÜLETEK ÁLTALI FENNHATÓSÁG

» Bármilyen egység rámozoghat olyan tartományra, amit csak egy építmény tart a fennhatósága alatt. Az egységet irányító játékos innentől a tartományt is birtokolja.

KARAKTEREK ÉS/VAGY MECHEK ÁLTALI FENNHATÓSÁG

» Ha a **karaktered vagy meched** olyan tartományra mozog, amit ellenfeled karaktere és/vagy mechjei tartanak a fennhatóságuk alatt, akkor a mozgásuk befejeződik (még akkor is, ha van olyan mech képességed, ami további mozgást tenne lehetővé). Az ellenfeled ideiglenesen továbbra is a fennhatósága alatt tartja azt a tartományt. Miután befejeztél minden Mozgás akciót, és bármelyik mech vagy a karaktered azonos tartományon tartózkodik az egyik ellenfeled karakterével és/vagy mechjével, akkor **harc** veszi kezdetét (lásd a **Harc** részt a 22-23. old.).

» A **munkásaid** önmagukban nem mozoghatnak olyan tartományra, amelyet egy ellenfeled karaktere és/vagy mechjei tartanak fennhatóságuk alatt.

BÁZIS: Alapesetben nem használható arra a Mozgás akciót, hogy egy egységedet bármelyik frakció bázisára mozgassd (beleértve a sajátodat is).

TALÁLKOZÁSOK: Ha a **karakteredet** olyan tartományra mozgatsz, ahol találkozásjelző található, akkor a mozgása befejeződik és ebben a fordulóban már nem is mozoghat. A forduló valamennyi harcának végrehajtása után, ha a karaktered még mindig azon a tartományon van, akkor dobod el a találkozásjelzőt, és hajtsd végre a találkozást (lásd a **Találkozások** részt a 24. old.).

NINCS KORLÁT: Nincs korlátja az egy tartományon tartózkodó azonos frakcióba tartozó egységek számának.

FELSŐSOROS AKCIÓK

folytatás



ERŐSÍTÉS

Fizesd meg az árat (\$1), és válaszd ki az alábbiak egyikét:

HATALOM: Növeld meg 2-vel a hatalmadat a Hatalomsávon. A hatalom az a fizetőeszköz, amellyel harcok alkalmával fizetsz.

HARCKÁRTYÁ(K): Húzz 1 harckártyát. A harckártyákkal kiegészítheted a harc során elköltött hatalmat (a harcban részt vevő minden egyes karaktered/meched után elkölthetsz legfeljebb 1 harckártyát). Ha harckártyát kellene húzni, de a pakli üres, akkor keverjétek meg az eldobott lapokat és alakítsatok ki egy új paklit. Amennyiben már nincsenek eldobott lapok sem, akkor nincs kártyahúzás.



KERESKEDELEM

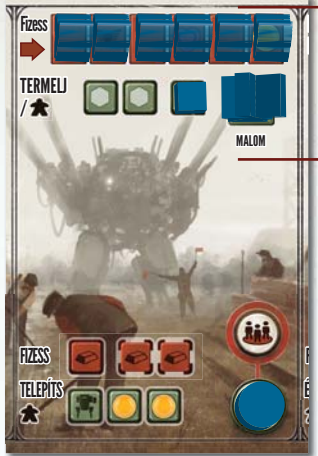
Fizesd meg az árat (\$1), és válaszd ki az alábbiak egyikét:

ERŐFORRÁSOK: Elveszel 2 erőforrásjelzőt (olaj, fém, étel és/vagy fa tetszőleges kombinációját), és lehelyezed őket bármelyik olyan általad választott és fennhatóságod alatt lévő tartományra, amelyen van legalább egy munkásod. Nem használhatod a kereskedelem akciót erőforrások kifizetésére, ha minden munkásod a saját bázisodon van.

NÉPSZERŰSÉG: Növeld meg 1-gyel a népszerűségedet a Népszerűségiávon. A népszerűség egy olyan fizetőeszköz, amelyet a Találkozásoknál lehet használni, és amelyik meghatározza, hogy mekkora szorzót kapsz a pontjaidra a játék végén.

STRATÉGIAI TIPP: Noha a munkásokkal történő termelés adja legtöbbször a játékosok erőforrásainak a zömét, a kereskedelemnek mégis vannak olyan előnyei a termeléssel szemben, amelyeket nem érdemes alábecsülni. Például, egy áhított erőforrást kereskedelemmel megszerezni sokkal célszerűbb, mint átmozgatni egy munkást egy olyan tartományra, amelyen az adott erőforrás megtermelhető. Ehelyett a mozgásra költött akciót sokkal hasznosabbra is el lehet költeni. A kereskedelem emellett lehetővé teszi egy játékos számára azt is, hogy a tartományain nem termelhető erőforrásokra is szert tegessen.





TERMELÉS

Fizesd meg az árat (ami attól függ, hogy mit mutat a felfedett vörös négyzet, *mielőtt* a Termelés akciót végrehajtod), válassz ki a fennhatóságod alatt álló legfeljebb 2 *különböző* tartományt, és az azokon a tartományokon lévő valamennyi munkás termelhet.

A termelésre választott tartományokon minden egyes munkás termelhet 1 jelzőt. Az **erőforrásjelzőt** arra a tartományra kell helyezni, ahol előállították. Ha egy munkás egy másik **munkást** termel (amennyiben egy faluban termel), akkor a Termelési költség megfizetése után vedd el a Játéktáblád Termelés akciójáról a bal szélső munkást és helyezd a falura.

TEREPTÍPUS	MIT TERMEL
 HEGY	 FÉM
 FARM	 ÉTEL
 TUNDRA	 OLAJ
 ERDŐ	 FA
 FALU	 MUNKÁS
 TÓ	
 GYÁR	

PÉLDA: Ha úgy döntesz, hogy két tartományon termelsz (egy farmon 1 munkással, és egy hegyen 2 munkással), akkor 1 ételt állítasz elő a farmon és 1 vagy 2 fémet a hegyen.



KÖTELEZŐ FIZETNI: Akárcsak a többi akció esetén, meg kell tudnod fizetni a teljes árat, hogy végrehajtsd a Termelés akciót. Ha nincs pénzed, népszerűséged és/vagy hatalmad, akkor másik akciót kell választanod helyette.

NINCS KORLÁTOZÁS: Bármennyi jelző és munkás lehet egy tartományon. A játékban nincs korlátja az erőforrásjelzőknek. Ha szükséges, akkor helyezz szorzójelzőt a játéktáblán lévő erőforrásjelzők mellé.

A MUNKÁSOK MEGMARADNAK: Ha egyszer egy munkás a játéktáblára került, akkor az sohasem tér vissza a Játékos táblára.

Előfordulhat – bár nagyon ritkán –, hogy egy játékos egyetlen akciót sem képes végrehajtani (ha utoljára Mozgás akciót választott és nincs pénze, erőforrásai, hatalma, illetve népszerűsége). Ha ez bekövetkezik, akkor a játékosnak egy „halott forduló” kell végrehajtania, amelyben a Játékos tábla egy másik szekcióját kell választania, és végre kell hajtania az ott található akciókat. Ezt elkerülendő, azt tanácsoljuk, hogy a játék elején takarékoskodjatok a pénzetekkel.

ALSÓSOROS AKCIÓK

Az alsósoros akciók minden Játékosablára ugyanolyan sorrendben kerültek, ám a költségek és az előnyök különböznek egymástól. A Játékosábla ábrái, az alapköltségek és az előnyök, amelyek ebben a részben kerülnek részletezésre, a Játékosablák kezdési sorszámától függenek.

PÁRHUZAMOS FORDULÓK: Rendszerint, amikor egy játékos elkezd az alsósoros akcióját (amelyik nem interaktív, de azért kell néhány másodperc az átgondolásra), a következő játékos már elkezdheti a saját fordulóját.

PÉNZ: Az alsósoros akciók többsége ad legalább 1\$-t, amikor fizetsz az akcióért. Azt javasoljuk, hogy a játékosok vegyék el a pénzt, mielőtt belemerülnek magának az akcióknak a végrehajtásába, így később nem feledkeznek meg a nekik járó pénzről. Egy játékos dönthet úgy is, hogy nem veszi el a pénzt (pl. akkor, ha a pénz ellentétes a célja teljesítésével).

AKCIÓK TÚLTELJESÍTÉSE: Alsósoros akció végrehajtásakor előfordulhat, hogy hatásának egy részét már nem hasznosíthatod (pl. a Fejlesztés akció esetén nincs mit tovább fejleszteni). Ettől fogva is megfizetheted az akció költségét csak azért, hogy megkapd a pénzt (és a toborzás bónuszt, amennyiben elérhető).

ÚJONCOK: Minden alsósoros akciónak van Folyamatos Toborzás Bónusza (zöld kör). Ha ez felfedésre kerül, akkor a játékost ez olyan esetekben jutalmazza, amikor ő vagy szomszédos ellenfelei ugyanezt az akciót választják. További részletek végeztől lásd a **Sorozás** részt (20. oldal).

FEJLESZTÉS

A fejlesztés fokozza a folyamatosan növekvő birodalmad infrastruktúrájának hatékonyságát. A fejlesztéshez szükséges erőforrás az olaj.

A fejlesztéshez fizess ki az olajat, vedd el egy technológiakockát a Játékosablád egyik tetszőleges zöld mezőjéről, és helyezd át az egyik tetszőleges, szaggatott vonalakkal határolt vörös mezőre. A folytonos vonallal határolt vörös mezők nem használhatók fejlesztésre.



PÉLDA: Úgy döntesz, hogy 2 helyett 3 tartományon szeretnél Termelni (hagyd figyelmen kívül a Malmot ebben a példában), és csökkenteni szeretnéd 1 étellel a sorozás költségét. A Fejlesztés akciót választva, az olaj költség megfizetése és a kapott pénz mellett, vedd el technológiakockát az egyik tetszőleges zöld mezőről (ez itt most a Termelés akció előny), és helyezd át az egyik tetszőleges, szaggatott vonalakkal határolt vörös mezőre (jelen példában a Sorozás akció költségére).

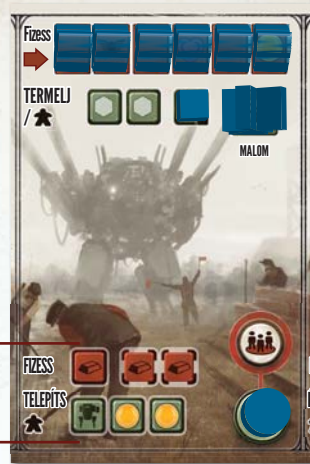


TELEPÍTÉS

Telepíthetsz mecheket (figurákat), hogy megvédd a munkásaidat, kiterjeszd a birodalmadat és új képességekkel ruházd fel a karaktereidet, illetve a többi mechet. A mechek telepítéséhez szükséges erőforrás a fém.

Egy mech telepítéséhez fizess meg a költséget, válassz ki egy **tetszőleges** mechet a Frakcióabládról, és helyezd rá az egyik tetszőleges tartományra, amelyen legalább egy saját munkásod tartózkodik. Nem telepíthetsz mecheket tavakra (akkor sem, ha a frakciód rendelkezik olyan mech képességgel, hogy a mechjeid rámozoghatnak tavakra).

Mostantól fogva a karaktered és valamennyi meched (a munkásaid nem) megkapják a Frakcióablának azt a képességét, amelyik a telepített mech figura alatt van feltüntetve. Ezek a képességek frakciónként változnak.



SZÁSZ



ÁTKELÉS: A karaktered és a mechjeid képesek átkelni a folyókon erdőkre és hegyekre.

ALULJÁRÓ: A karaktered és a mechjeid Mozgás akcióinak szempontjából a fennhatóságod alatt álló hegyek és valamennyi alagút, egymással szomszédos tartományoknak minősülnek. Ha például a meched egy hegyen tartózkodik, akkor átmozoghat onnan egy másik (a) tetszőleges, fennhatóságod alatt álló hegyre vagy (b) bármelyik alagútra (vagy a Bányádhhoz).

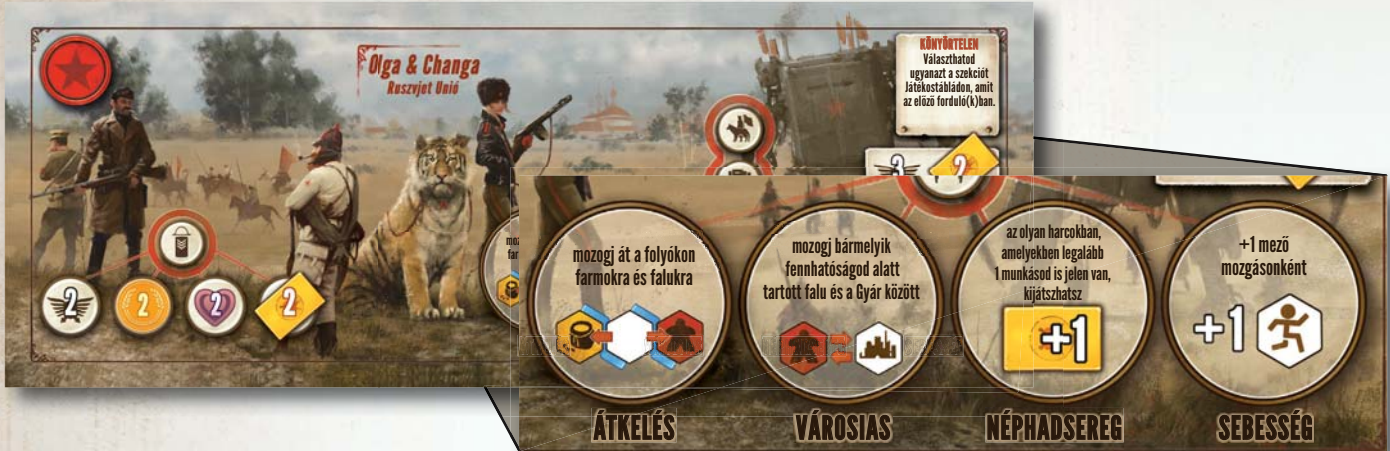
LEFEGYVERZÉS: Mielőtt megkezdenél egy harcot egy olyan tartományon, amelyen alagút vagy a Bányád található, akkor az ellenfeled elveszít 2 hatalmat. Ezt a hatalom veszteséget vissza kell lépnie a Hatalomsávon. Ezt harconként egyszer teheted meg, nem pedig egységként egyszer.

SEBESSÉG: A karaktered és a mechjeid Mozgás akcióként egy tartománnyal többet mozoghatnak. Ha a mozgó egységek bármelyike olyan tartományra ér, ahol egy ellenfeled karaktere, mechje vagy munkása tartózkodik, akkor annak az egységnek a mozgása befejeződik, és abban a fordulóban már nem mozoghat. Az egyik alagútból egy másikba történő mozgás is 1 mozgásnak minősül, tehát ezzel a képességgel eggyel távolabbi tartományba jutsz el mielőtt vagy miután átmentél az alagúton. A mechjeid egy Mozgás akció közben felvehetnek, illetve letehetnek erőforrásokat és munkásokat, amennyiben rendelkeznek a Sebesség képességgel.

ALSÓSOROS AKCIÓK

folytatás

RUSZVIET



ÁTKELÉS: A karaktered és a mechjeid képesek átkelni a folyókon farmokra és falvakra.

VÁROSIAS: A karaktered és a mechjeid Mozgás akcióinak szempontjából a fennhatóságod alatt álló falvak és a Gyár egymással szomszédos tartományoknak minősülnek. Ha például a meched egy faluban van, akkor átmozoghat egy másik (a) tetszőleges, fennhatóságod alatt álló faluba, vagy (b) a Gyárba.

NÉPHADSEREG: Olyan harcban, ahol jelen van legalább 1 munkásod, kijátszhatz egy további harckártyát. A harchoz továbbra is szükség van arra, hogy a karaktered vagy meched szintén jelen legyen. Ha például 2 meched és 3 munkásod vesz részt a harcban, akkor akár 3 harckártyát is kijátszhatz (mehenként 1-et, plusz 1 azért, mert jelen van legalább 1 munkásod).

SEBESSÉG: A karaktered és a mechjeid Mozgás akciónként egy tartománnyal többet mozoghatnak. Részletek a 15. oldalon.

SKANDÍV



ÁTKELÉS: A karaktered és a mechjeid képesek átkelni a folyókon erdőkre és hegyekre.

TENGERJÁRÁS: A karaktered és a mechjeid rá- és lemozoghatnak, vagy visszavonulhatnak szomszédos tavakra (de továbbra is visszavonulhatsz a saját bázisodra). Mozgás szempontból a tó területeket normál tartománynak tekintsd. Ha egy mech munkásokat szállít egy tavon (egy Mozgás akció során vagy visszavonulásakor), vagy ha egy karakter vagy egy mech erőforrásokat szállít egy tavon, akkor azokat a munkásokat, illetve erőforrásokat nem hagyhatod a tavon, miután tovább mozgottál onnan, valamint egy munkás sem mozoghat le egy tóról mech

segítsége nélkül. A tavak tartományok, tehát ha két frakció is rendelkezik a tavon való mozgás képességével, akkor előfordulhat az, hogy egy harc egy tavon következik be. Egy tóra nem építhetsz építményeket és nem telepíthetsz mecheket.

TŰZÉRSÉG: Mielőtt megkezdődne a harc, fizethetsz 1 hatalmat, hogy az ellenfeledet 2 hatalom elvesztésére kényszerítsd. Ezeket a hatalom veszteségeket vissza kell lépnetek a Hatalomsávon. Ezt harconként egyszer teheted meg, nem pedig egységenként egyszer.

SEBESSÉG: A karaktered és a mechjeid Mozgás akciónként egy tartománnyal többet mozoghatnak. Részletek a 15. oldalon.

KRÍM

Zehra & Kar
Krim Kánság

KÉNYSZERÍTÉS
Fordulónként egyszer 1 tetszőleges erőforrás jelző helyett fizethetsz 1 harcártyával.

ÁTKELÉS
mozog át a folyókon farmokra és tundrákra

VÁNDORLÁS
mozogj egy tartományról, vagy a saját bázisról bármelyik inaktív frakció bázisra vagy a sajátodra

FELDERÍTÉS
harc előtt véletlenszerűen lopd el az ellenfeled 1 harcártyáját

SEBESSÉG
+1 mező mozgásonként

ÁTKELÉS: A karaktered és a mechjeid képesek átkelni a folyókon farmokra és tundrákra.

VÁNDORLÁS: A karaktered és a mechjeid a távolságtól függetlenül átmozoghatnak egy tartományról vagy bázisról bármelyik inaktív frakció bázisára vagy a sajátodra. „Inaktív frakció” minden olyan frakció, amelyik az aktuális játékban nem vesz részt, beleértve a kiegészítő frakcióit is. Alapesetben a játékosok nem mozoghatnak rá bázisokra, azonban ez kivételt biztosít a szabály alól.

FELDERÍTÉS: Mielőtt megkezdődne a harc, véletlenszerű választással lopd el és a vedd a kezébe az ellenfeledet egyik harcártyáját. Ezt harconként egyszer teheted meg, nem pedig egységenként egyszer.

SEBESSÉG: A karaktered és a mechjeid Mozgás akciónként egy tartománnyal többet mozoghatnak. Részletek a 15. oldalon.

POLÓNIA

Anna & Wojtek
Polónia Köztársaság

KALANDORZÁS
A találkozáskártyákról akár 2 lehetőséget is választhatsz.

ÁTKELÉS
mozog át a folyókon falvakra és hegyekre

MERÜLÉS
mozogj rá tavakra, illetve mozogj le tavakról, és mozogj egy tetszőleges tórról egy másikra

BAJTÁRSIASSÁG
harcban nem veszítesz népszerűséget, amikor az ellenfeled munkásait visszavonulásra kényszeríted

SEBESSÉG
+1 mező mozgásonként

ÁTKELÉS: A karaktered és a mechjeid képesek átkelni a folyókon falvakra és hegyekre.

MERÜLÉS: A karaktered és a mechjeid átmozoghatnak egyik tóról a másikra (hasonlóan az alagút mozgásokhoz). Ha egy mech munkásokat szállít egy tavon (Mozgás akció során vagy visszavonuláskor), vagy ha egy karakter vagy mech erőforrásokat szállít egy tavon, akkor azokat a munkásokat, illetve erőforrásokat nem hagyhatod a tavon, miután tovább mozgottál onnan, és egy munkás sem mozoghat le a tóról mech segítségével nélkül. A tavak tartományok, tehát ha két frakció is rendelkezik a tavon való mozgás képességével, akkor elő-

fordulhat az, hogy egy harc egy tavon következik be. Egy tóra nem építhetsz építményeket és nem telepíthetsz mecheket.

BAJTÁRSIASSÁG: Nem veszítesz népszerűséget, amikor egy ellenfeled munkásait visszavonulásra kényszeríted, miután agresszorként megnyersz egy harcot. Ez minden olyan alkalommal érvényes a fordulóban, amikor a karaktered vagy meched egy ellenfeled munkásait visszavonulásra kényszeríti egy harc után.

SEBESSÉG: A karaktered és a mechjeid Mozgás akciónként egy tartománnyal többet mozoghatnak. Részletek a 15. oldalon.

ALSÓSOROS AKCIÓK

folytatás

ÉPÍTÉS

Építményeket építhetsz (építményjelzők), hogy fejleszd az akcióidat, tartományokat tartsz a fennhatóságod alatt és játékvégi bónuszokat szerezz. Az építéshez szükséges erőforrás a fa.

Egy építmény megépítéséhez fizess ki a költséget, vedd el az egyik tetszőleges épületet a Játékos-tábláról, és helyezd le egy olyan fennhatóságod alatt álló tartományra, amelyen legalább 1 munkásod tartózkodik.

TARTOMÁNYONKÉNTI 1 KORLÁT: Minden egyes tartományra csak egy építmény építhető. Tehát, ha te építesz elsőként építményt egy adott tartományra, akkor sem te, sem pedig az ellenfeleid nem építhettek többé másik építményt arra a tartományra.

ÉPÍTMÉNY BIRTOKLÁSA: Az ellenfeleid nem használhatják a te épületed képességeit. Te még akkor is használhatod az épületed képességeit, ha nem te tartod a fennhatóságod alatt a szóban forgó épület tartományát (kivéve a Malmot – nem Termelhetsz a Malom tartományán, ha nem tartod azt a fennhatóságod alatt).

TARTOMÁNYI FENNHATÓSÁG: Egy saját építményedet tartalmazó tartományt még akkor is a fennhatóságod alatt tartasz, ha nincs ott egyetlen egységed sem. Ha azonban egy ellenfeled egy egysége egy saját építményedet tartalmazó tartományon tartózkodik, akkor az a tartomány az ő fennhatósága alatt van.

VÉGLEGESSÉG: Az építmények nem semmisíthetők meg és nem mozgathatók el.

GYÁR: Építkezhetsz a Gyár tartományán.

TERÜLETEK, AHOVÁ NEM ÉPÍTHETSZ: A saját bázisod nem tartomány, tehát ott nem építkezhetsz. Továbbá nem építhetsz építményeket tavakra sem.

FOLYAMATOS BÓNUSZ: A Játékos-tábláról elvett építmény által felfedett előny egy olyan további előny, amelyben akkor részesülsz, amikor a jövőben a közvetlenül felette lévő felsősoros akciót választod.



EMLÉKMŰ: Minden olyan alkalommal, amikor az Erősítés akciót választod, akkor kapsz 1 népszerűséget is.



MALOM: Minden olyan alkalommal, amikor a Termelés akciót választod, akkor termelési szempontból a Malom tartomány egy extra (bónusz) tartományként minősül. A Malom 1 erőforrást termel (mintha az egy munkás lenne). Amennyiben tartózkodnak munkások a Malom tartományán, akkor azok szintén termelnek.



BANYA: A Bánya alagútként viselkedik, de ezt a képességet kizárólag te használhatod. Úgy mozoghatsz be a Bányádba, illetve ki onnan, mintha az egy alagút volna (még akkor is, ha egy ellenfeled tartja a fennhatósága alatt a Bánya tartományát). Más építményektől eltérően ez egy olyan folyamatos bónusz, amely mindegyik egység mozgásánál használható.



FEGYVERRAKTÁR: Minden olyan alkalommal, amikor a Kereskedelem akciót választod, akkor kapsz 1 hatalmat is.

JÁTÉKVEGI BÓNUSZ: A játék végén pénzt kapsz azért, ha teljesítitek azt a célt, amelyik az építmény bónuszlapkán van feltüntetve, és amely lapkát az előkészületek során véletlenszerűen választotok ki. Ezt a bónuszt akkor is megkapod, ha nem te tartod a fennhatóságod alatt az építmények tartományát. Ez a bónusz azt jelképezi, hogy az épület értéke hozzájárult a birodalmad terjeszkedéséhez.



PÉLDA: Ebben a játékban az építmény bónusz az építményeiddel szomszédos tavak száma. Ha a két építményed az ábrázolt módon helyezkedik el, akkor 4 tóért kapsz pénzt (összesen \$6-t). Ezt a pénzt akkor is megkapod, ha nem tartod a fennhatóságod alatt azokat a tartományokat, amelyeken az épületeid vannak.

Az alábbi 6 építmény bónuszlapka létezik:

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

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

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

Az építményeiddel szomszédos alagutak száma. Minden alagút csak egyszer számolható. Ebben a tekintetben a Bánya nem minősül alagútnak, és a folyók nem szakítják meg a szomszédos állapotot.

Az építményeiddel szomszédos tavak száma. Minden tó csak egyszer számolható.

Az építményeiddel szomszédos találkozások száma. Minden találkozás csak egyszer számolható. Ezek attól függetlenül számítanak, hogy a találkozásjelzők ott vannak-e még. A folyók nem szakítják meg a szomszédos állapotot.

	1 : 2
	2 : 4
	3-4 : 6

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

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

Az építményeid tartományain található alagutak száma. Ebben a tekintetben a Bánya nem minősül alagútnak.

Az egy sorban lévő építményeid száma (minden folytonos egyenes vonal megfelel; kizárólag a leghosszabb építménysorod számít; a folyók nem szakítják meg a szomszédos állapotot).

A farmokon és tundrákon található építményeid száma.



SOROZÁS

Besorozhatsz újoncokat (henger alakú jelzők), akik csatlakoznak a seregedhez. Az újoncok sorozásához szükséges erőforrás az étel.

EGYSZERI BÓNUSZ: Egy újonc besorozásához fizesd ki a költséget, vegyél egy újoncjelzőt a Játékostáblád egyik tetszőleges szekciójáról, és helyezd át a Frakciótáblád egyik tetszőleges szabad Egyszeri Toborzás Bónusz mezőjére, és azonnal megkapod a feltüntetett bónuszt. Ez jelképezi azt, hogy a frissen sorozott újoncod azonnal beáll a seregedbe. A jelző végleg ott marad – többé nem lehet onnan elvenni.

A 4 egyszeri bónusz:

- Kapsz 2 hatalmat
- Kapsz 2 pénzt
- Kapsz 2 népszerűséget
- Kapsz 2 harcártyát

FOLYAMATOS BÓNUSZ: Az egyszeri bónuszok mellett mindegyik újonc biztosít egy olyan Folyamatos Toborzás Bónuszt is, amelyik kapcsolatban áll azzal az akcióval, ahonnan elvetted az újoncjelzőt (a körben feltüntetett bónusz). Ez jelképezi azt a tudást, amellyel az újonc hozzájárul a törekvéseidhez.

A játék hátralévő részében, minden olyan alkalommal, amikor *te* vagy *a közvetlenül melletted ülő két játékos bármelyike* (ezek a játékosok fel vannak tüntetve a vörös körben) a Játékostábla azon szekciójának alsósoros akcióját választjátok, ahonnan az újonc származik, akkor elveheted a jelzett bónuszt. A felsősoros akcióknál, illetve a Gyárkártyák (lásd a Gyár részt a 25. oldalon) hasonló akcióinál ez nem érvényes.

JÁTÉKOS SORREND: Ha egynél több játékos részesülne Folyamatos Toborzás Bónuszból, akkor elsőként az aktív játékos, majd a tőle balra, és végül a tőle jobbra ülő szomszédja következik. Amennyiben ennek eredményeként a bónuszban érintett játékosok egyike lehelyezi a 6. csillagját, akkor a játék azonnal véget ér (lásd a **Játék Vége és Pontozás** részt a 28. oldalon).

BEJELENTÉS: Hangosan be kell jelentened, amikor alsósoros akciót hajtasz végre, hogy a veled szomszédos játékosok értesüljenek a Folyamatos Toborzás Bónuszokról.

2-JÁTÉKOS SZABÁLYOK: Egy 2 fős játékban minden olyan alkalommal, amikor az ellenfeled olyan akciót hajtana végre, amelyik Folyamatos Toborzás Bónuszt biztosítana számodra, akkor azt a bónuszt csak egyszer kapod meg.



PÉLDA: Minden alkalommal, amikor a kék (Skandív) játékos, VAGY a Skandív játékos mellett balra, illetve jobbra ülő játékos Építés akciót hajt végre, akkor a Skandív játékos kap 1 népszerűséget, ami a zöld körben van feltüntetve.

FRAKCIÓ KÉPESSÉGEK

Minden frakció rendelkezik egy különleges képességgel, amelyik a Frakciótábla jobb felső sarkában van feltüntetve.



RUSZVJET (ÁLLHATATOS): Választhatod azt a szekciót is a Játékosabládon, amelyiket az előző forduló(k)ban használtál.

Céljai elérése érdekében a Ruszvet birodalom napról napra keményen dolgoztatja az alattvalóit. Míg a többi frakció fordulóról fordulóra pihenteti az infrastruktúráját, a Ruszvet frakció ugyanazt a szekciót is a választhatja Játékosabláján, amelyiket az előző forduló(k)ban használt. Ez a képesség a Gyárkártyára is vonatkozik, amennyiben van (lásd a Gyár részt).



KRÍM (KÉNYSZERÍTÉS): Fordulónként egyszer 1 tetszőleges erőforrás helyett fizethetsz 1 harckártyával.

A Krím frakció a régmúltba visszanyúló szokása az, hogy információkat ad el a legtöbbet kínálnak. Fordulónként egyszer, amikor erőforrással kell fizetnie valamiért, akkor elkölthet 1 harckártyát úgy, mintha az erőforrás volna (1 harckártya = 1 erőforrásjelző, függetlenül a harckártya értékétől). A harckártyáknak továbbra sincs értékük a játék végén.



SKANDÍV (ÚSZÁS): A munkásaid átmozoghatnak a folyókon.

A Skandív munkások kiváló úszók, akik nem panaszkodnak még a leghidegebb vizek átúszásakor sem. A folyókon átmozoghatnak bármilyen típusú terepre (kivéve tavak). Ez a képesség kizárólag a munkásokra érvényes, a karakterre és a mechekre nem.



POLÓNIA (KALANDOZÁS): A találkozáskártyákról 2 lehetőséget választhatsz.

Anna karizmatikus medvéjének, Wojteknek köszönhetően, a páros hajlamos a rövid találkozásokot hosszabb kalandokká változtatni. A találkozáskártyánkénti 1 lehetőség helyett a Polónia frakció akár 2 különböző lehetőséget is választhat, tetszőleges sorrendben. Az első választásból származó előnyök felhasználhatók a második lehetőség költségeinek kifizetésénél. Csak egy találkozáskártya húzható.



SZÁSZ (DOMINÁLÁS): Nincs korlátja a lehelyezhető csillagok számának, amelyeket célok teljesítéséért, illetve harci győzelmekért kapsz.

A Szász frakció Gyár környéki keleti területek meghódítási metodikája a jelentős erőfölény elérésén és a sajátos küldetések teljesítésén alapul. A Szász frakció teljesítheti mindkét célkártyáját (nem dobja el a második kártyát, miután teljesítette az elsőt), és rájuk nem vonatkozik a 2 harc győzelmi csillag korlátozás. Ha a Szász frakciónak van még szabad csillaga, akkor egy harc megnyerése után kötelező lehelyeznie egyet.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: Az egyes frakció képességek nyújtotta finom előnyök segítenek elsajátítani a Scythe általános szabályait, és folyamatosan emlékeztetnek rájuk... olyan módon, hogy kivételt képeznek eme szabályok alól. Például a Ruszvet frakció választhatja a Játékosabláján ugyanazt a szekciót, amelyet az előző fordulóban is választott, azzal megtanulod azt, hogy alapesetben nem választhatod kétszer ugyanazt a szekciót. Úgy gondolom, hogy egy olyan játékban, ahol rengeteg szabályra kell emlékezni, ezek az apró emlékeztetők valóban segítenek.

HARC

Harc egy játékos Mozgás akciójának a végén történhet (miután minden egység mozgott, de még mielőtt a játékos kiválaszt egy alsósoros akciót). Ha annak a játékosnak a karaktere és/vagy a mechjei azonos tartományon tartózkodnak egy ellenfél karakterével és/vagy mechjeivel, akkor harc veszi kezdetét. Előfordulhat az, hogy több tartományon is bekövetkezik harc; ebben az esetben az aktív játékos (a támadó) választja meg a harcok lebonyolításának a sorrendjét.

Harc csak két olyan ellenfél között alakulhat ki, akiknek az egységei azonos tartományon vannak; és közülük a győztes szerezhethet egy csillagot. A többi játékos megpróbálhatja befolyásolni a harcban álló feleket úgy, hogy pénzt adnak nekik (lásd a **Szövetségek és Vesztegetések** részt a 26. oldalon).

NINCS ELŐFELTÉTEL: Akkor is kezdeményezhetsz harcot, ha o hatalommal és/vagy o népszerűséggel rendelkezel.

A TÁMADÓ ELŐNYE: Ha a támadó játékos rendelkezik olyan mech képességgel, amelyik hatással van harcra, akkor ő használhatja elsőként azt a képességet, a védő játékos pedig csak utána következik. Továbbá, ha a harc döntetlennel végződné, akkor a támadó játékos győz.

HATALOM VÁLASZTÁSA

Egyszerre és titokban válasszatok egy számot a Hatalomtárccsátokon (tekerjétek a kívánt számot a jobb felső szimbólumhoz). Ennyi hatalmat költesz el, tehát nem választhatsz magasabb számot, mint amennyi hatalommal jelenleg rendelkezel a Hatalomsávon. A Hatalomsáv 16-ig megy fel, de legfeljebb 7-es hatalmat állíthatsz Hatalomtárccsádon.

HARCKÁRTYÁ(K) HOZZÁADÁSA (OPCIONÁLIS): Alapesetben az aktuális harcban részt vevő minden egyes egységed (karakter és/vagy mech) után elrejtethsz 1 harcártyát a kezedből a Hatalomtárccsád mögé. Ezt olyankor is megteheted, ha a Hatalomtárccsán o értéket állítottál.

A kezekben tartott harcártyák száma publikus információ, de a harcok során elrejtetheted, hogy használtál-e ilyen kártyákat vagy sem. A harcártya pakli az alábbi kártyákat tartalmazza:

HATALOM	MENNYISÉG
2	16
3	12
4	8
5	6



A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: Meg fogtok lepődni, milyen kevés alkalommal fordul elő harc, főleg hogy a mechek mennyire természetes elemét alkotják a Jakub alkotta világ illusztrációinak. De ha szemügyre vesszük ezeket, észrevehetitek, hogy a mechek mindössze néhány helyen harcolnak. Ez a játék legalább annyira szól a harccal való fenyegetésről, mint a tényleges harcról. Ha egy szomszédod erőteljes hatalmat épített ki és sok harcártyát gyűjtött, akkor kevésbé valószínű, hogy megtámadod. Ugyanígy célszerű a munkásaidat a kulcs tartományokra pozicionálni, hogy elvedd a többiek kedvét attól, hogy megtámadjanak, mivel ha győznek, akkor népszerűséget veszítenek. Ez az a felfűtés, amelyik a Scythe lényegét adja: megtalálni a termelés, és a háborúzás kényes egyensúlyát.

FELFEDÉS

Mindkét játékos egyszerre felfedi a Hatalomtárcsáját és a kiválasztott harckártyáit. A harckártyák értékei hozzáadódnak ahhoz a Hatalomsávról elköltött hatalmadhoz, amelyet a Hatalomtárcsád mutat.

A magasabb összesített hatalommal rendelkező játékos nyeri a csatát (döntetlen esetén a támadó győz). Ezután mindkét játékos kifizeti a saját Hatalomtárcsája által jelzett hatalmat, majd eldobják minden képpel felfelé fordított, felhasznált harckártyájukat (e kártyák értékeit nem kell visszalépni a Hatalomsávon – csak ideiglenesen növelték a hatalmat).

GYŐZTES: A győztes megszerzi (illetve megtartja) a fennhatóságot a tartomány és valamennyi rajta lévő erőforrás felett, majd 1 csillagjelzőt helyez a Diadalsáv harc mezőjére (lásd a **Csillagok lehelyezése** részt a 27. old.), ha még nem helyezett oda 2 csillagot a harci győzelmeiért. Ha a támadó lett a győztes, akkor elveszít 1 népszerűséget minden egyes munkásért, amelyet visszavonulásra kényszerített a harc megnyerésével. Továbbá, amennyiben volt találkozásjelző a tartományon és a győztesnek jelen van a karaktere, akkor most hajtja végre a találkozást.

VESZTES: A vesztesnek vissza kell vonulnia minden egységével – mechekekkel, karakterekkel és munkásokkal – a harc tartományáról a bázisára (vedd el az egységeidet, és tedd át őket a saját bázisodra). Minden általuk szállított erőforrás a tartományon marad, és ettől fogva a győztes birtokolja őket. **Ha a vesztes felfedett legalább 1 hatalmat a tárcsáján vagy a kijátszott harckártyáin, akkor a visszavonuláskor kap 1 harckártyát.**

CSILLAGOK KORLÁTJA ÉS A JÁTÉK VÉGE: Minden játékos legfeljebb 2 csillagra tehet szert harcok megnyerésével (kivéve a Szász játékost, aki korlátlan számú harci csillagot szerezhetsz), ám ettől függetlenül még harcba bocsátkozhat. Ha úgy helyezed le a 6. csillagodat, hogy a fordulóban még végre kellene hajtandó egy harcot, a játék ilyenkor is azonnal befejeződik, és azok az egységek, amelyek a mozgásukkal kiváltották a harcot, most visszatérnek arra a tartományra, ahonnan indultak.

CSATA A TAVON: Tavon olyan frakciók között következnek be csaták, mint például a Polónia és a Skandív, amikor ezek aktiválták a tóval kapcsolatos mech képességeiket. Ha egy olyan mech támadnak meg egy tavon, amelyik munkásokat szállított, és a támadó győz, akkor a támadó játékos 1 népszerűséget veszít minden egyes szállítás alatt álló munkásért (akik a mechhel együtt visszatérnek a saját bázisukra).

PÉLDA: John egy Mozgás akciót választ, és először a karakterét egy szabad farmra mozgatja, majd az egyik mechjét, amelyik 2 munkást szállít, egy olyan területre lépteti, amelyet Sandra tart a fennhatósága alatt. Sandrának jelen van a karaktere, egy mechje, egy munkása, valamint 3 ételjelzője azon a tartományon.

Johnnak 10 hatalma van, Sandrának pedig 4 (ezek az értékek a játéktábla Hatalomsávján láthatók). John a 7-esre tekeri a Hatalomtárcsáját. Egy harci egységgel van jelen (egy mechhel), tehát 1 harckártyát használhat fel a kezéből, ám úgy dönt, hogy egyet sem fog.

Sandra úgy határoz, hogy 4 hatalmat költ el a Hatalomtárcsáján. Neki ott van a karaktere és egy mechje is a tartományon tehát ő 2 harckártyát használhat fel a kezéből, ha szeretne. Úgy dönt, hogy csak egy 3-as értékű kártyát csúsztat a Hatalomtárcsája mögé.

Amikor készen állnak, akkor egyszerre felfedik a Hatalomtárcsáikat. Sandra felmordul – az összesített hatalom értéke megegyezik Johnéval (7 = 7), ám a támadó nyeri a döntetleneket!

John tehát elfoglalja a tartományt és a 3 ételt. Sandra egységei pedig visszavonulnak a saját bázisukra. John elveszít 1 népszerűséget, mert támadóként visszavonulásra kényszerített 1 munkást. Emellett John még lehelyez egy harci csillagot is a játéktáblára.

Sandra egyetlen kompenzációja az, hogy húz egy harckártyát, mivel felfedett legalább 1 hatalmat a tárcsáján vagy a kijátszott harckártyáin.

STRATÉGIAI TIPP: Csak azért, mert az ellenfelednek sokkal több hatalma van, mint neked, nem feltétlenül jelenti azt, hogy meg is nyeri a harcot ellened. Nem tudja ugyanis, hogy te mennyi hatalmat költesz el, illetve, hogy harckártyákból mennyi hatalmat adsz hozzá az összértékedhez (a harckártyák nem érnek semmit a játék végén, tehát használd el őket mihamarabb). A harc trükkje abban van, hogy túljársz az ellenfeled eszén, különösen akkor, amikor meg van győződve róla, hogy biztosan nyer.



TALÁLKOZÁSOK

Miközben a karaktered keresztütlutazik Kelet-Európán, számos helybélivel és szituációval kerül szembe. Minden találkozás három lehetőséget kínál, és te döntöd el, hogy milyen módon lépsz interakcióba az emberekkel. A választásod gyakran van hatással a nép rólad alkotott véleményére, amelyet a játékban a népszerűség jelez.

Amikor a karakteredet egy olyan tartományra mozgatod, amelyen találkozásjelző található (☀️), akkor a mozgása befejeződik, és abban a fordulóban már nem mozoghat. Amikor a Mozgás akciód teljesen befejeződött, és végrehajtottál minden harcot (de még mielőtt alsósoros akciót választottál volna, amennyiben lehetséges), dobd el a találkozásjelzőt és húzz egy találkozásártyát. **Kizárólag a karakterek hajtanak végre találkozást.**



Mutasd meg a kártyát a többi játékosnak, és olvasd fel hangosan a tematikus szövegeket (a nagybetűvel szedett részek). Ezután nézd át a különböző lehetőségek költségeit és előnyeit, válaszd ki az egyiket (ki kell kiválasztanod az egyiket, majd meg kell fizetned a költségeket, de azt megteheted, hogy az előnyöket csak tetszőleges mértékben veszed el). Ezután képpel lefelé helyezd a találkozásártyát a találkozás pakli aljára.

KÖTELEZŐ KÖLTSÉG ÉS OPCIONÁLIS ELŐNY: Ha nincs elegendő népszerűséged vagy pénzed, hogy megfizessed egyes lehetőségek költségeit, akkor azt a lehetőségeket nem választhatod. Az előnyből annyit veszel el, amennyit szeretnél (pl. ha az előny az, hogy kapsz 2 fémet és 1 munkást, de te nem akarsz munkást, akkor csak a 2 fémet vedd el).

AZ ELŐNY HELYSZÍNE: Találkozás eredményeként kapott minden erőforrás, építmény, mech, illetve munkás arra a tartományra kerül, amelyiken a karaktered tartózkodik (azaz oda, ahol a találkozás történik).

KÜLÖN KÖLTSÉG ÉS KÜLÖN ELŐNY: Ha egy találkozásártya szövege arra utasít, hogy vegyél el valamit vagy hajts végre egy akciót, akkor nem kell megfizetned semmilyen plusz költséget, és nem kapsz további előnyöket azokon túl, amelyek a találkozásártyán vannak feltüntetve, és semmilyen Folyamatos Toborzás Bónuszban sem részesülsz.

HARC: Ha egy karakter egy olyan találkozásjelzős tartományra mozog, amelyen egy ellenfél mechje tartózkodik, akkor harc veszi kezdetét, és a találkozás csak akkor következik be, ha a karakter megnyeri a harcot. Máskülönben a találkozásjelző a helyén marad.

A SORSZÁM: A bal felső sarokban található szám mindössze egy hivatkozás, hogy könnyebb legyen kérdéseket feltenni olyan helyeken, mint például a BoardGameGeek.com vagy a stonemaiergames.com.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: Sajátos tervezési döntést hoztunk a gyönyörűen illusztrált találkozásártyákkal kapcsolatban. Ahelyett, hogy cümmel és színesítő szöveggel mondanánk el a játékosoknak azt, amit egyébként is látnak, lehetőséget kínálva arra, hogy saját szemükkal fedezték fel a szituációkat, amelybe beleszóppentek. Ezeket a jeleneteket rendszerint több dolog is történik egyszerre (többnyire nem csak egy meghatározott esemény), és a három lehetőség különféle nézőpontból közelíti meg az általad adható lehetséges reakciókat. A találkozásártyákat a felhúzásuk után meg kell mutatni minden játékosnak, így a társaságnak lehetősége van arra, hogy ebből annyit integráljon a játék történetébe, amennyit csak szeretne. Ezzel ugyanazt a vizuális szabadságot nyújtjuk, mint ha a való életben kerülnél ilyen helyzetbe, és nem szorítunk a színesítő szöveg korlátai közé – végső soron egy kép többet ér ezer szónál.

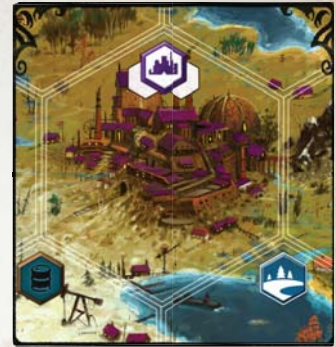


A GYÁR

A Gyár a Scythe játéktábla közepén kerül el. Ez a technológiai innováció és a kiaknázatlan hatalom helye. Más tartományoktól eltérően a Gyár nem termel semmilyen erőforrást. A játék végén a Gyár (1 helyett) 3 tartománynak minősül az azt fennhatósága alatt tartó játékos számára.

Amikor a Mozgás akciód teljesen befejeződött (és megnyerted a harcot, amennyiben volt ilyen), és ha a karaktered a játék során első alkalommal van a Gyáron, akkor nézd át a Gyárkártyákat a játéktáblán. Az egyiket ki kell választanod, a többit pedig vissza kell tenned a táblára.

Az első játékos, aki átnézi azokat a kártyákat, a játékosok száma +1 lapból választhat; minden utána következő, a karakterével a Gyárba látogató játékos rendre eggyel kevesebb kártyát nézhet át. Célszerű tehát minél előbb odaérni.



GYÁRKÁRTYÁK

Minden Gyárkártya egy ötödik szekciót képez a Játékos táblán (helyezd a Játékos táblád mellé).

A GYÁR AKCIÓK HASZNÁLATA: A Gyárkártyát ugyanúgy kell kezelni, mint az összes többi szekciót a Játékos táblán. A fordulóban lehelyezheted az akciójelződet a Gyárkártyára és végrehajthatod egyik vagy mindkét akciót (mindkettő esetén a felsősoros akcióval kezdve).

A JÁTÉKOSTÁBLA BÓNUSZOK FÜGGTLENEN EGYMÁSTÓL: Még akkor is, ha a Gyárkártya akciója hasonlít a Játékos táblád egy másik akciójához, ezek teljesen függetlenek egymástól. Tehát nem kapsz Folyamatos Toborzás Bónuszt, Épület Bónuszokat, és pénzt a hasonló akciókból a Játékos táblán.

MOZGÁS: Minden Gyárkártyának van egy alsósoros Mozgás akciója. Mindössze egy apró különbség van a szokásos Mozgás akcióhoz képest. „Mozgass egy egységet legfeljebb kétszer egy Mozgás akcióval.”

- **ÖSSZHANGBAN A TÖBBI SZABÁLYAL:** Minden más mozgásra vonatkozó szabály továbbra is érvényes, különösen az, amelyik kimondja, hogy a teljes Mozgás akció befejeződik, ha a karaktered egy olyan területre mozog, amelyiken találkozásjelző van, vagy ha a tartományon egy ellenfeled egységei tartózkodnak.
- **BÁNYA:** Ha rendelkezel Bányaival, akkor ezzel a Mozgás akcióval keresztülmozoghatsz a Bányaiban.
- **SEBESSÉG:** Ha megszerezted a Sebesség mech képességet, akkor az egyik meched vagy a karaktered akár 3 tartományt is mozoghat ezzel a Mozgás akcióval.

EGY KÁRTYA KORLÁT: Legfeljebb egy Gyárkártyád lehet (az, amelyiket akkor választasz, amikor a karaktered első alkalommal lép a Gyárra).

VÉGLEGES VÁLASZTÁS: A választásod végleges – nem cserélheted ki a Gyárkártyádat egy másikra, ha a karaktered egy második alkalommal is a Gyáron fejezi be a Mozgás akcióját.



PÉLDA: Ez a Gyárkártya lehetővé teszi, hogy 1 népszerűségért Besorozz egy újoncot VAGY végrehajts egy Fejlesztést. Ezután kétszer Mozgathatsz az egyik egységedet.

STRATÉGIAI TIPP: Ne becsüld alá a fordulónként megtehető mozgások kínálta előnyöket. Egy Gyárkártya nélkül minden második fordulóban csak egyszer mozoghatsz, ám a kártya megszerzése után sokkal mobilisabb leszel és könnyebben reagálsz, mint a többi játékos, aki még nem rendelkezik ezzel a lehetőséggel.



CÉLOK

Minden játékos 2 célkártyával kezd, amelyeket titokban tart a többi játékos előtt. A fordulód során felfedhetsz egy teljesített célkártyát mielőtt vagy miután teljesítettél egy felsősoros vagy egy alsősoros akciót. Ha így teszel, akkor helyezz 1 csillagjelzőt a Diadalsáv cél mezőjére, majd tedd a teljesített és a nem teljesített célkártyát a célpakli aljára. Csak 1 célcillagot szerezhetsz, hacsak nem te vagy a Szász játékos, aki akár 2 célcillagra is szert tehet.

A teljesített célod felfedésével várhatsz, ha úgy gondolod, de akkor is teljesítened kell majd a cél valamennyi feltételét, amikor úgy döntesz, hogy végül felfeded.



A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: Talán kissé furcsának tűnhet, hogy minden játékosnak 2 célkártyája van, de csak az egyiket teljesítheti. Ennek több oka is van. Az első, hogy az egy alternatíva volna, hogy a játék elején minden játékos húzna 2 kártyát, és megtart 1-et. Meglátásom szerint azonban nem kényszeríthetők a játékosok arra, hogy már a játék megkezdése előtt meghatározó döntéseket hozzanak. Így az új játékosok számára könnyebb a tanulás, a gyakorlottaknak pedig több szabadságuk van eldönteni a célokat, amikor már látják, hogy merre halad a játék. A második ok az, hogy ez nagyobb rugalmasságot ad a játékosoknak, ha esetleg játék közben stratégiát szeretnének váltani. Talán ráálltál egy olyan stratégiára, amelyik végül nem működött. Semmi gond – még mindig van egy másik célkártyád, amit esetleg teljesíthetsz.

SZÖVETKEZÉSEK ÉS VESZTEGETÉSEK

A játékosok köthetnek informális megállapodásokat (pl. „Nem támadlak meg ebben a fordulóban, ha te sem támadsz meg a következőben”). Az egyetlen lehetséges játékelem, amely gazdát cserélhet az a pénz. Játszmasorozat esetén a pénz sem használható egyezségek és szövetségek megkötésénél.

Nem alkudozhatsz ki magad egy olyan harcból, amelyik már megkezdődött – tehát, ha egy játékos karaktere és/vagy mechjei egy olyan tartományon fejezik be a Mozgás akciójukat, amelyen egy másik játékos karaktere és/vagy mechjei tartózkodnak, akkor kettejüknek végre kell hajtania egy harcot (ezen a ponton a harc elkerüléséért már nem lehet pénzt felajánlani, noha a végkimenetelt megpróbálhatod befolyásolni). A két játékos közti megegyezések nem kényszeríthetők ki.



CSILLAGOK LEHELVEZÉSE

Amikor a birodalmaid fejlődése elér egy csúcspontot, akkor a frakciód megjutalmaz egy csillaggal. A csillagok pénzt érnek a játék végén.

Íme, a lehetőségeid, amelyek révén csillagokat helyezhetsz a Diadalsávra:

- Mind a 6 fejlesztés teljesítése
- Mind a 4 újonc besorozása
- Harc megnyerése (legfeljebb 2-szer)
- Mind a 4 mech telepítése
- Mind a 8 munkás játéktáblára helyezése
- 18-as népszerűség elérése
- Mind a 4 épület felépítése
- 1 teljesített célkártya felfedése
- 16-os hatalom elérése

Amikor a fenti célok egyikét teljesíted, akkor rá kell helyezned egy csillagot a Diadalsáv megfelelő mezőjére. **Ha egyszer lehelyeztél egy csillagot, akkor azt már nem veszítheted el.** Például, ha már megkaptad a csillagot a 18-as népszerűség eléréseért, és később 18 alá csökken, a csillag akkor is a helyén marad.

Alapesetben minden játékos a fenti célok mindegyikét csak egyetlen alkalommal teljesítheti. Egy célra helyezett csillag nem akadályozza meg abban a többi játékost, hogy ők is lerakják ugyanoda a saját csillagjukat.



• **STRATÉGIAI TIPP:** Nem helyezhetsz le 6-nál több csillagot, tehát általánosságban érdemes 6 konkrét célra fókuszálni, mint mindenből előrehaladni egy kicsit.



A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék azonnal véget ér, amikor egy játékos lehelyezi a 6. csillagjelzőjét, és ez még akkor is bekövetkezik, ha annak a játékosnak lenne még teendője a fordulójában, vagy más események következnenek be utána.

HATÁRESETEK

Ha a 6. csillag egy alsósoros akció eredményeként került lehelyezésre, akkor a csillag lehelyezése előtt még megkapod az elsődleges előnyt, a pénzt, valamint a Folyamatos Toborzás Bónuszt.

Ha maradnak egységeid (a karakter, mehek vagy munkások) egy olyan tartományon, ahol egy ellenfeled egységei tartózkodnak (egy Mozgás akció eredményeként), akkor a Mozgás akciónak ezt a részét vissza kell vonnod, azaz ezeket az egységeket vissza kell léptetned azokra a tartományokra, ahonnan elindultak.

Ha a teljes népszerűség vagy a teljes hatalom eléréséért egy toborzás bónuszként helyezel le csillagot egy ellenfeled fordulójában, akkor az a lehelyezés *után* történik meg, hogy az ellenfeled végrehajtotta azt az akciót (pl. felépített egy építményt), és a lehelyezés az óramutató járásával megegyező irányban történik, és csak akkor, ha az az ellenfél a szóban forgó akciója eredményeként nem helyezte le a saját 6. csillagját.

PONTOZÁSI PÉLDA KÖR

Ha első alkalommal játszotok a Scythe játékkal, akkor azt tanácsoljuk, hogy a játék folyamán vezessetek egy pontozás példakört, így a játékosoknak már előre lesz elképzelésük az aktuális játékvégi pontozásról. Miután bármelyik játékos lehelyezte az első csillagját, szüneteltessétek a játékot, hogy a játékosok kiszámolhassák, hogy jelenleg mennyi pontjuk van. Ez csak a példa kedvéért történik – ilyen pontozás a normál játékokban nem fordul elő, kizárólag a játék végén.

JÁTÉKVÉGI PONTOZÁS

Számoljátok meg a végső vagyontokat – a játék végének bekövetkezése előtt gyűjtött pénzedet, plusz a játékvégi pénzedet – és határozzátok meg a győztest. Halmokba rakhatjátok a pénzerméket magatok előtt, majd minden játékos bejelenti a vagyonát.

PÉLDA: Ha 10-es a népszerűséged, akkor \$4-t kapsz minden általad lehelyezett csillagért, \$3-t minden fennhatóságod alatt álló tartományért és \$2-t minden két birtokodban lévő erőforrásjelzőért. Ha 18-as a népszerűséged, akkor a 13-17-es népszerűség szint közötti pontokat kapod.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: *A Scythe arra ösztönzi a játékosokat, hogy úgy vessenek véget a játéknak, hogy a csillagjaik minél több pénzt érjenek, és hogy meggátolják ellenfeleiket további forduló végrehajtásában. Ez azt is eredményezheti, hogy egyes ellenfelek végül eggyel kevesebb fordulót hajtanak végre, mint az, aki lehelyezi az utolsó csillagját.*

Ahhoz, hogy megállapítsd, hogy mennyi pénzt kapsz a három pontozási kategóriában, nézd meg a szintedet a Népszerűségi sávon, és vedd el a kategóriáért járó pénzt (ezt tedd meg magad – nincs szükség „bankosra”).

JÁTÉKVÁLTOZAT

MEGSZAKÍTOTT JÁTÉK: A különféle játékvégi pontozási kategóriák, valamint azok népszerűség függése miatt, nehéz megállapítani, hogy éppen ki vezet (ez szándékos). Azonban egy játékos dönthet úgy, hogy megállítja a játékot, mert szeretné kiszámolni az egyes játékosok végső pontszámát, mivel néhány lépésen belül be kívánja fejezni a játékot. Ezért nem mindenki van oda. A Megszakított Játék változat kimondja, hogy ha egy játékos 10 másodpercnél több időre állítja meg a játékot (miközben a játék még folyik, nem pedig a játékvégi pontozás során), akkor elveszít 2 népszerűséget.



PONTOZÁSI KATEGÓRIÁK

GYŰJTÖTT PÉNZ: A játék folyamán gyűjtött pénz beleszámít a játékvégi pontszámba.

MINDEN LEHELVEZETT CSILLAGJELZŐ: A játék folyamán lehelyezett minden egyes csillagjelzőért pénz jár.

MINDEN FENNHATÓSÁGOD ALATT ÁLLÓ TARTOMÁNY: Minden fennhatóságod alatt álló tartományért (beleértve a tavakat is) pénzt kapsz. A frakció bázisok nem tartományok. A fennhatóságod alatt akkor van egy tartomány, ha van rajta egy munkásod, meched vagy a karaktered, illetve ahol építményed található (de ellenséges egység nem).

A GYÁR: A játék végén a Gyár 3 tartománynak minősül az azt fennhatósága alatt tartó játékos számára.

MINDEN BIRTOKODBAN LÉVŐ 2 ERŐFORRÁS: Pénzt kapsz minden birtokodban lévő 2 erőforrásjelzőért (pl. ha 13 erőforrásjelződ van, és 10-es a népszerűséged, akkor ezért 12 pénzt kapsz). A munkások nem erőforrások. Az olyan tartományokon lévő erőforrások vannak a birtokodban, ahol munkásod, meched, karaktered, vagy olyan építményed van, melyet nem tart ellenséges egység a fennhatósága alatt.

ÉPÍTMÉNY BÓNUSZLAPKA: Pénzt kapsz a megszerzett építmény bónuszaid alapján. Ezt a bónuszt akkor is megkapod, ha nem te tartod a fennhatóságod alatt az épületeid tartományait.

A GYŐZTES KIHIRDETÉSE

Közljétek a megszerzett pénzeitek számát, és a legtöbb pénzzel rendelkező játékos a győztes! Ha több játékosnak ugyanannyi a végső pontszáma, akkor a győztes megállapításához használjátok az alábbiakat (ebben a sorrendben):

1. A munkások, mecek, és építmények száma
2. Hatalom
3. Népszerűség
4. A birtokolt erőforrásjelzők száma
5. A fennhatóság alatt tartott tartományok
6. A játéktáblára lehelyezett csillagjelzők száma

TELJESÍTMÉNY LAP: A játék nyertese legfeljebb 2-szer felírhatja a nevét a teljesítmény lapra, mintegy emléket állítva a győzelmének. Ez a dokumentum arra hivatott, hogy bizonyos feltételek mellett melyik játékos győzött elsőként (pl. az első győzelem egy bizonyos frakcióval).



1	🏠	:	2
2-3	🏠	:	4
4-5	🏠	:	6
6	🏠	:	9

KARAKTEREK

Téged a játéktáblán a karaktered képvisel, akit azzal a feladattal küldtek, hogy a frakciód nevében foglalja el az üzemen kívüli Gyár körül elterülő elhagyatott területet. Minden karakter egység egy személyből és az ő állatából áll.

Bár működését tekintve mindegyik karakter megegyezik a másikkal, az egyedi képességük a frakciójuk és a mechjeik képességében manifesztálódik. A karakterek teljes története megtalálható a Stonemaier Games weboldalán, de egy rövid leírást itt is közléstünk:



ANNA & WOJTEK (POLÓNIA KÖZTÁRSASÁG): Anna és Wojtek, egy képzett lövész és egy segítőkész medve, a Világháború során keresztülvitette a vidéket, és a csatákban tanúsított vitézségük, és a szegény farmerek iránti könyörületességük élő legendává tette őket. A Gyár bezárásával olyan szóbeszéd kapott lábra, hogy a Ruszvet hadsereg megerősödött, ezért Anna és Wojtek azt a küldetést kapta, hogy biztosítsák Polónia egységét és függetlenségét, védjék meg a keleti határt, és tartsák ellenőrzésük alatt a Gyár körüli földeket.



GUNTER VON DUISBURG ÉS NACHT & TAG (SZÁSZ BIRODALOM): A háború alatt Gunter és a farkasai elit mech csapatokat vezettek egész Európa erdőin és hegyein át. Nevét egyaránt rettegték és tisztelték, miközben zubbonya egyre nehezebb lett a kapott kitüntetésektől. Most, a háború után, az Uralkodó felkérte Guntert, hogy induljon útnak kelet felé, ahol új lehetőségek mutatkoznak a Szász birodalom terjeszkedésére a Gyár környéki gazdtalan területek megszerzésével. Tag számos találkozáskártyán feltűnik, de nem képezi részét a karakter figurának.



ZEHRA & KAR (KRÍM KÁNSÁG): A Krím tatárok kánjának elsőszülött leánya, Zehra, képes a sasának szemével látni, ezzel emelve az egyébként is rendkívüli íjászati képességeit. Noha apja idegenkedett kihasználni a Gyár előnyeit, végül belátta, hogy a világ változik és nem tudná úgy elhagyni káni méltóságát, hogy az riválisai martalékává legyen. Vonakodva ugyan, de rábízta lányára egy északi hadjárat vezetését, azzal a céllal, hogy szerezzen modern technológiákat, és biztosítsa a hosszantartó békét a népének.



BJORN & MOX (SKANDÍV KIRÁLYSÁG): Bjorn, egy hírhedt Viking család leszármazottját egy pézsmatulk megmentette egy gyilkos hóviharban. A megpróbáltatás után az állat Bjorn hátsója lett, és a Mox nevet kapta. A vidéket járva számos kalandot átéltek együtt, követként más törzseket kerestek fel, katonai műveleteket hajtottak végre, és új olaj lelőhelyek után kutattak. A Király most délre küldte őket, hogy diplomáciai úton vagy erővel új falvakkal és farmokkal gazdagítsák a királyságot, és hogy a jövőbeli háborúhoz új technológiák után kutatva felfedezzék a Gyárat.



OLGA ROMANOVA & CHANGA (RUSZVET UNIÓ): Amikor Olga első szerelme, Viktor eltűnt a Világháborúban, megesküdött, hogy megkeresi őt. Changával, a szibériai tigrisével az oldalán a lány csatlakozott a Ruszvet hadsereg hírszerzési szolgálatához. Intelligenciájával és elhivatottságával csakhamar a ranglétra magasabb régiójába küzdötte fel magát, és újdonsült befolyását felhasználva mindent elsöprő támadást indított a nyugati területek ellen – kétségbeesett kísérletet téve arra, hogy a Ruszvet sereg teljes erejével a háta mögött végre megtalálja imádott Viktorát!

KIEMELT SZABÁLYOK

ERŐFORRÁSOK: Minden egység – a karakterek, a mehek és a munkások – képesek szállítani erőforrásokat (bármennyit).

FORDULÓK ÉS JÁTÉKOSTÁBLÁK: A fordulóban a Játékostábládon az előző fordulóban választott szekciótól eltérőt kell választanod. Hajtsd végre a felsősoros, az alsósoros vagy mindkét akciót (a felsősorossal kezdve). Először fizess ki az akció teljes költségét (a vörös mezők minden szimbólumát), majd vedd el az általa nyújtott előnyt (a zöld szimbólum mezők). Ha egy alsósoros akciót választasz, akkor a bal oldalon ülő játékos már elkezdheti a saját fordulóját, miközben te eldöntöd, hogy mit szeretnél fejleszteni, illetve mechet, építményt vagy újoncot szeretnél-e kapni. Ne felejtss el elvenni a pénzt az alsósoros akcióból!

MOZGÁS AKCIÓ: Különböző egységeket kell mozgatnod (nem pedig ugyanazt többször). Dönthetsz úgy, hogy a Mozgás akciónak csak egy részét használod fel, ha csak egy egységet akarsz mozgatni. Egy mech a mozgása közben képes szállítani munkásokat, majd a letett munkások egyike önmagában is mozoghat tovább.

TERMELÉS AKCIÓ: Termelj 2 különböző tartományon. Az ott tartózkodó minden egyes munkás termel 1 erőforrásjelzőt. Tehát ha 3 munkásod van egy erdőn és 2 munkásod van egy farmon, akkor egy Termelés akció 3 fát generál az erdőn és 2 ételt a farmon.

MUNKÁSOK: A munkások nem erőforrások, de falukban kell őket előállítani, hasonlóan ahhoz, ahogyan az erőforrásokat kell termelni a terepeken. Csakúgy, mint minden más Termelés akciónál, először ki kell fizetni a Termelés akció vörös mezőin feltüntetett teljes költséget, majd előállítod a munkás(oka)t olyan módon, hogy a bábuját (bábuit) elveszed a Játékostábláról (balról jobbra haladva). Dönthetsz úgy is, hogy nem termelsz munkást, mivel az növeli a jövőbeni Termelés akciók költségét. Az előállított munkások soha nem kerülnek vissza a Játékostáblára.

KERESKEDELEM: Amikor a Kereskedelem akciót hajtod végre, akkor válassz ki 2 tetszőleges erőforrásjelzőt (lehet azonos és eltérő típusú is), és helyezd őket egy olyan tartományra, amelyiket irányításod alatt tartasz és ahol van munkásod.

ERŐSÍTÉS: Hatalmat kapsz a Hatalomsávon, vagy harcártyá(ka)t húzol. Ha kiürül a harcártya pakli, akkor keverjétek meg az eldobott lapokat és alakítsatok ki egy új paklit.

ALSÓSOROS AKCIÓK: Még azután is fizethetsz egy alsósoros akció részeként járó pénz végett, ha már megkaptad az akcióért a csillagot. Így továbbra is kifejti hatását a Folyamatos Toborzás Bónusz.

FEJLESZTÉS: Vegyél fel egy technológiakockát a Játékostáblád egyik tetszőleges zöld mezőjéről, és helyezd át az egyik tetszőleges, szaggatott vonalakkal határolt vörös mezőre.

MECHEK: Csak a mehek képesek szállítani munkásokat (bármennyit) – a karakterek nem. A mech képességek a mechjeidre és a karakteredre is érvényesek. A frakciók Átkelés mech képessége eltérő. Ha egy mech rendelkezik a Sebesség képességgel, akkor képes menet közben felvenni és lerakni munkásokat.

ÁTKELÉS: A frakciók Átkelés képessége eltér egymástól, és lehetővé teszi az átkelést a folyókon két meghatározott tereptípusra.

ÉPÍTMÉNYEK: Minden tartományra csak egy építményt lehet építeni. Építmény nem helyezhető tavakra.

ÚJONCOK: Ha a Sorozás akciót választod, akkor egy Egyszeri Toborzás Bónuszban részesülsz. Attól fogva minden olyan alkalommal kapsz Folyamatos Toborzás Bónuszt, amikor te, illetve a bal vagy jobb oldali szomszédod a bónuszodnak megfelelő alsósoros akciót hajtotok végre.

HARC: Csak karakterek és mehek vehetnek részt harcokban (ha egy karakter vagy mech olyan tartományra mozog, amelyen egy ellenfél munkása található, az nem harc). A döntetleneket a támadó nyeri. Ha a harc vesztese bármennyi hatalmat felfed a harc során (akár a Hatalomtárcsán akár harcártyák révén), akkor kap egy harcártyát. A győztesnek és a vesztesnek is ki kell fizetnie a saját Hatalomtárcsáján választott hatalmat.

VISSZAVONULÓ MUNKÁSOK (KÉNYSZERÍTETT): Kizárólag akkor veszítesz népszerűséget, ha egy ellenfeled munkását kényszerítet visszavonulásra. Ha azonban egy munkásokat szállító mech támad meg, és megnyered a harcot, akkor nem veszítesz 1 népszerűséget azért, mert visszavonulásra kényszerítet az összes szállított munkást. A fordulóban akkor is visszavonulásra kényszerítheted egy ellenfeled munkásait, ha nincs elegendő népszerűséged.

TALÁLKOZÁSOK: Csak karakterek hajthatnak végre találkozásokat. Ahhoz hogy a találkozáskártya egyik lehetőségét kiválaszthasd, ki kell fizetned a költségeit (ha van). Minden erőforrás, egység vagy építmény, ami találkozás eredményeként kerül a játékba, arra a tartományra kerül, ahol a találkozás történt. Ezekért az előnyökért nem járnak Folyamatos Toborzás Bónuszok.

GYÁR: Kizárólag karakterek szerezhetnek Gyárkártyákat (játékosonként 1-et). A Gyárkártyák akcióinak végrehajtásáért nem járnak Folyamatos Toborzás Bónuszok, illetve Építmény Bónuszok.

CÉLOK: A fordulód során felfedhetsz egy teljesített célt. A másik célkártyát dobd el (hacsak nem a Szász frakcióval játszol).

CSILLAG LEHELVEZÉS: Ha egyszer egy játékos lehelyezett egy csillagot a Diadalsávrá, akkor az onnan már nem vehető le. Egy célra helyezett csillag nem akadályozza meg abban a többi játékost, hogy ők is lerakják ugyanoda a saját csillagjukat. A játék azonnal véget ér, amikor egy játékos lehelyezi a 6. csillagjelzőjét. Ezután már semmi más nem történik, csak a játékvégi pontozás.

JÁTÉKVEGI PONTOZÁS: A játék végén ne felejtss el, hogy a játék folyamán gyűjtött pénzed a végső pontszámod részét képezi. Amikor a tartományi fennhatóságot pontozod, akkor azok a tartományok és a rajtuk található erőforrások vannak a fennhatóságod alatt, ahol tartózkodik egységed, vagy ahol van építményed (hacsak ennek az építménynek a tartományán nem tartózkodik egy ellenfeled egysége). Ne felejtétek, hogy nem mindegyik, hanem csak minden második saját erőforrásjelzőért kapsz pontot.

SZERETNÉL MEGNÉZNI EGY VÉGIGJÁTSZÁS VIDEÓT?

Menj a stonemaiergames.com/games/scythe/videos/ linkre.

SZABÁLYOKAT KERESEL MÁS NYELVEN?

Tucatnyi nyelven tölthetsz le szabályokat és segédleteket itt:
stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/

KÉRDÉS MERÜLT FEL JÁTÉK KÖZBEN?

Twitter: @stonemaiergames with the hashtag #scythe

CSERE KOMPONENSRE VAN SZÜKSÉGED?

Keresd fel a stonemaiergames.com/replacement-parts oldalt.

SZERETNÉL KÉPBE MARADNI?

Iratkozz fel a havonta megjelenő hírlevelünkre: stonemaiergames.com/e-newsletter

NAGYOBB JÁTÉKTÁBLÁT SZERETNÉL?

Vásárold meg a táblabővítményt, hogy 50%-kal nagyobb legyen a játéktáblád:
stonemaier-games.myshopify.com

A Scythe Kickstarter változatában műanyag kapsok is találhatóak, hogy a táblabővítményt rögzíteni lehessen az alap játéktáblához. Mivel a táblabővítmény külön kerül csomagolásra, ezért a kapsok nincsenek mellékelve.

ÉRDEKELNÉNEK PROMO ÉS KÜLÖNLEGES JÁTÉKELEMOK?

A Scythe Kickstarter változataival együtt járó valamennyi promo játékelem megtalálható a dobozban (pl. a 6 lapos Gyár promo pakk egybe van csomagolva a másik 12 Gyárkártyával).

Amennyiben neked a Scythe bolti változata van meg, akkor a promo és különleges játékelemeket lehetőség van megvásárolni online (stonemaier-games.myshopify.com/collections/all), vagy kiállításokon és vásárokon, illetve a BoardGameGeek.com oldalon.



STONEMAIER
GAMES