

Stonemaier Games představují

SCYTHE

INVADERS FROM AFAR

NÁVRH: JAMEY STEGMAIER
GRAFIKA A SVĚT: JAKUB ROZALSKI

PŘÍBĚH

Celý svět si brzy všiml, jak po Velké Válce říše východní Evropy vznikají a zase se rozpadají. Dvě frakce z dálných končin, Albion a Togawa, proto do oblasti vyslali své zvědy, kteří si brzy začali podmaňovat území pomocí svých nezvyklých vojenských taktik a úskoků.

Toto rozšíření přidává k Scythe 2 nové frakce a umožňuje hru hrát až v 7 hráčích.



SDÍLENÉ KOMPONENTY

pravidla



krabice



nevymačkané žetony



hráčské desky



2 plastové sáčky
1 insert na figurky

KOMPONENTY FRAKCÍ



ALBION



TOGAWA

deska frakce



akční figurka



žeton popularity



žeton moci



hvězdy



figurky budov



figurky rekrutů



figurky mečů



figurka postavy



dělníci



kartonové žetony



HRA V 6 NEBO 7 HRÁČÍCH

Toto rozšíření umožňuje hrát Scythe až v sedmi hráčích. Na mapě se nic nemění, tak jako by se nic nezměnilo v reálném světě. Mapa bude jednoduše více zaplněná, protože se jí bude snažit ovládnout více frakcí. Při hře 6-7 hráčů se uplatňují následující dvě změny pravidel:

CHANÁT: Jedna z dovedností Krymského chanátu (Potulka/Wayfare) je ve hře 6-7 hráčů nepoužitelná. V takových hrách ji nahradte novou dovedností. Na desce frakce Chanátu ji překryjte žetonem nové dovednosti: **Přesun na libovolnou nezabranou farmu.**

POLANIA: Původní dovednost Polanské frakce (Vynalézavost/Meander) je ve hře 6-7 hráčů jen málo využitelná. Kdykoliv hrajete hru s takovým počtem hráčů, nahradte výše zmíněnou dovednost Polanie její novou dovedností (překryjte ji novým žetonem na desce frakce): **U každé karty Setkání si vyber dvě možnosti. Na konci hry získáváte \$3 za každé území Setkání, které kontrolujete.**

Ačkoliv nejsou pro hru 6-7 hráčů žádné další změny pravidel, počítejte v takovémto počtu hráčů s následujícím:

DĚLKA HRY: Obvyklá hra Scythe zabere asi 25 minut na každého hráče. Ve velkém počtu tedy bude trvat déle.

NOVÍ HRÁČI: Pokud někteří z vašich spoluhráčů hrají Scythe poprvé, doporučujeme, aby nehráli za Albion nebo Togawu.

PŘEKRÝVAJÍCÍ SE TAHY: Bez ohledu na počet hráčů můžete svou horní akci začít hrát poté, co horní akci dohraje váš soused po pravici. Tímto způsobem hru výrazně urychlíte.

PRVNÍ HRÁČ: Nové desky hráče, které během přípravy zamícháte mezi ostatní desky hráče, jsou očíslovány čísly 2a a 3a. Tato čísla rozhodují pouze o tom, kdo z hráčů bude začínat. Pořadí je následující: 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

ALBIONSKÝ KLAN

DOVEDNOST FRAKCE (PROPAGANDA): Poté, co vaše postava dokončí Pohyb (po skončení bojů a Setkání), můžete na území s postavou umístit 1 žeton Vlajky. Na území smí být nejvýše jeden žeton frakcí (1 Vlajka nebo 1 Past). Žetony nemohou být z území odebrány nebo přemístěny.

Albion po stovkách let, kdy byl uvězněn na svém ostrově, prahne po nových územích. To je ve hře znázorněno čtyřmi žetony Vlajek, které se při závěrečném bodování počítají pro Albion jako území navíc. Toto platí za podmínky, že (a) hráč kontroluje území s Vlajkou pomocí postavy, mecha, dělníka nebo budovy, nejsou-li na něm cizí jednotky, A ZÁROVEŇ (b) Vlajka není na území sousedícím se základnou Albionu.

DOVEDNOSTI MECHŮ A POSTAVY

PODKOPÁNÍ: Vaše postava a mechy mohou překračovat řeky NA nebo Z pole s tunelem. Území, na kterém stojí váš Důl, se počítá stejně jako tunel, soupeřovi Doly se takto nepočítají.

MEČ: Předtím, než začnete boj (jako útočník), ztrácí obránce 2 body moci. Rovnou posuňte žeton na Počítadle moci (hráči nemohou mít méně než 0 bodů moci). Tuto dovednost smíte použít jen jednou za boj, nikoliv za každou jednotku zapojenou do boje.

ŠTÍT: Předtím než začnete boj (jako obránce), získáváte 2 body moci. Rovnou posuňte žeton na Počítadle moci. Tuto dovednost smíte použít jen jednou za boj, nikoliv za každou jednotku zapojenou do boje

SVOLÁVÁNÍ: Pokud hrajete akci Pohyb, mohou se vaše



PŘÍKLAD: Na konci hry kontrolujete 1 les a 1 tundru. Tundra na sobě má žeton Vlajky, takže celkový počet území, která kontrolujete je o jedna vyšší, tedy 3 místo 2.





mechy a postava bez ohledu na vzdálenost přesunout na libovolné území, na kterém máte alespoň jednoho dělníka nebo žeton Vlajky.

PŘÍBĚH

Connor je horal, pocházející z jižní části ostrova ovládaného Albionským klanem. Narodil se do rodu plného válečných hrdinů a byla to právě rodinná tradice, která ho za Velké války vyslala daleko za nepřátelské hranice. Za svůj život vděčí divočákovi Maxovi, který ho v saských lesích zachránil před smečkou divokých vlků.

Albionci se bojí, že by některá ze silných frakcí natrvalo získala kontrolu nad Továrnou. Taková technologická převaha by pak totiž mohla nepřátele dovést až na Albionský ostrov. Max a Connor tak společně se svými elitními jednotkami míří zničit Továrnu dříve, než bude pozdě.

ŠÓGUNÁT TOGAWA

DOVEDNOST FRAKCE (MAIFUKU): Poté, co vaše postava dokončí Pohyb (po skončení bojů a Setkání), můžete na území s postavou umístit 1 libovolný žeton připravené Pasti (a to i pokud má na tomto území soupeř stavbu). Každé území může na sobě mít nejvýše jeden žeton frakcí (1 Vlajku nebo 1 Past). Pasti nelze po umístění odebrat nebo přesunout.



Šógunát je řízen jediným cílem, ovládnout co největší část východní Evropy a ostatní frakce od působení v oblasti naopak odradit. K tomu jim slouží čtyři pasti, jejichž žetony mají dvě strany: připravenou a neaktivní. Při závěrečném bodování jsou území s *připravenou* pastí považována za kontrolována Šógunátem. Ve hře nemůže nastat situace, kdy jsou na území nepřátelské jednotky a připravená past.



PŘIPRAVENÁ



NEAKTIVNÍ

PŘÍKLAD: Na konci hry kontrolujete 1 vesnici svou postavou a na 1 farmě je umístěná připravená Past a žádné jednotky. Při závěrečném bodování ovládáte 2 území.

SPUŠTĚNÍ PASTI: Pokud soupeř pohne jednotkou na území s připravenou Pastí, pohyb této jednotky zde pro tento tah končí. Otočte žeton Pasti, z druhé strany je uvedeno, co majitel jednotky, pokud je to možné, ztrácí (např. 2 body popularity). Past se spouští dříve, než začnete bojovat nebo řešit Setkání. Žeton pasti zůstává na hracím plánu, otočený neaktivní stranou nahoru.

PAST A BUDOVA: Na území, na kterém je umístěná past, může některý z protihráčů postavit svou budovu. Pokud je na konci hry na území pouze žeton Pasti (připravené nebo neaktivní) a figurka budovy, území kontroluje majitel budovy.

PASTI: Ve hře jsou tyto čtyři pasti: Ztrácíte 2 popularity, ztrácíte 3 body moci, ztrácíte \$4 a odhodíte dvě náhodné bojové karty. Hráči mají před začátkem hry právo se s nimi seznámit.



DOVEDNOSTI MECHŮ A POSTAV

TOKA: Jednou za tah, při akci Pohyb, smí vaše postava nebo mech překročit řeku. Mech smí tuto dovednost využít i když přenáší dělníky. Postava nebo mech nesmí při jednom pohybu překročit více jak jednu řeku.

SUITON: Vaše postava a mechy se mohou pohybovat na jezera a pryč z nich. Pokud na jezeře dojde k boji (protože i některé další frakce smí na jezera vstupovat), smíte při něm zahrát jednu bojovou kartu navíc. Tuto dovednost smíte použít jen jednou za boj, nikoliv za každou jednotku zapojenou do boje. Pokud s sebou mech veze dělníky nebo suroviny (nebo postava suroviny), nesmí je na jezeře ponechat (v žádném okamžiku se nesmí stát, že na jezeře zůstanou samotní dělníci nebo žetony surovin). Mechy/postava si je ale mohou mezi sebou předávat. Dělník se z jezera nesmí samostatně pohnout na jiné území, mech ho musí odvézt. Na jezeře nelze stavět budovy nebo nasazovat mechy, můžete na ně ale položit plast.

RONIN: Před bojem, ve kterém máte jedinou jednotku (0 dělníků a právě 1 postavu nebo 1 mecha) si smíte přidat 2 body moci na Počítadle moci.

ŠINOBI: Pokud hrajete akci Pohyb, mohou se vaše mechy a postava bez ohledu na vzdálenost přesunout na libovolné území, na kterém máte žeton Pasti. Jakmile použijete tuto dovednost a ukončíte svůj pohyb na území s neaktivní pastí (nelze to provést, pokud pouze procházíte), můžete past připravit. Pokud se přesunem pomocí Šinobi dostanete na území, kde dojde k boji, můžete past aktivovat jen pokud v boji zvítězíte.

PŘÍBĚH

Už od útlého věku četla Akiko, neteř slavného šóguna, příběhy o válečnících a dobrodruzích ze vzdálených krajů. Nejvíce ji však fascinovaly meče a umění šermovat. Když jí bylo šestnáct, uprosila svého strýce, aby jí dovolil nastoupit na elitní samurajskou vojenskou akademii. Stala se jedním z nejlepších studentů, do úmoru se cvičila v boji, střelbě, taktice i strategii, až dosáhla dokonalosti. Šógun, který byl na svou neteř velmi pyšný, jí věnoval speciální cvičenou opičku Džiro.

Když Akiko nastoupila do druhého roku výcviku, její bratr, uznávaný inženýr, zmizel během své cesty do záhadné Továrny ve východní Evropě. Šógunovi poradci se domnívali, že ho zajali agenti rusvětské tajné služby. S důvěrou v Akiko jako trénovaného samuraje ji šógun vyslal společně s velkým vojenským kontingentem, aby našla ztracené inženýry a prozkoumala tajemství uzavřené Továrny.

CHCETE SE PODÍVAT NA VÝUKOVÉ VIDEO?

Najdete ho na stonemaiergames.com/games/scythe/videos

CHCETE PRAVIDLA V DALŠÍCH JAZYCÍCH?

Pravidla a další materiály v desítkách jazyků najdete na: stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play

NAPADLA VÁS BĚHEM HRY OTÁZKA?

Tweetněte ji na [@stonemaiergames](https://twitter.com/stonemaiergames) s hashtagem #scythe

CHYBÍ VÁM V KRABICI DÍLKY?

Ozvěte se: stonemaiergames.com/replacement-parts

CHCETE SE DOZVÍDAT DALŠÍ NOVINKY?

Přidejte se k odběru našeho měsíčního newsletteru: stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES