

Stonemaier Games představuje

SCYTHE

1-5 HRÁČŮ • 115 MINUT

NÁVRH HRY: JAMEY STEGMAIER
GRAFIKA A NÁMĚT HRY: JAKUB ROZALSKI

Scythe je desková hra odehrávající se v alternativní historii během 20. let 20. století. Jde o období, kdy se staré mísi s novým, hrdinství se potkává s krutostí a kromě pluhů rozorávají půdu děsivé bojové stroje.

PŘÍBĚH

První Velká válka sice skončila, ale prach a popel, který zvrhla, se stále pomalu snáší na Evropu počátku dvacátého století. Kapitalistický městský stát, známý jen jako Továrna, který roztáčil kola války výrobou těžce ozbrojených, kráčejších strojů - mečů, zavřel své brány. Sousední země se s tím však nehodlají smířit a kolem Továrny začíná houstnout atmosféra. Vesničané prchají ze svých domovů, protože dobře vědí, že válka se může vrátit každou vteřinou.

Vůdci pěti národů směřují své jednotky na malé, ale nesmírně cenné území. Kdo z nich získá slávu a bohatství? Jaký národ se stane hegemonek východní Evropy? Kdo bude mít nejbohatší sklizeň?

PRINCIP HRY

Ve hře Scythe představuje každý z hráčů postavu, která se snaží zajistit, aby jeho frakce byla tou nejmocnější a nejbohatší v celé východní Evropě. Hráči prozkoumávají a obsazují území, verbují nové rekruty, produkují suroviny, stavějí budovy a nasazují do bojů obří robotické mechy. Hra zpravidla začíná tím, že hráči budují svou infrastrukturu, rozšiřují své panství a později se také střetávají v bitvách.

V průběhu hry hráči umísťují na herní plán hvězdy, kterými označují své úspěchy. Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů umístí svou šestou hvězdu na Stupnici úspěchu. Získat hvězdu mohou hráči za splnění následujících úkolů:

- Dokončit všech 6 vylepšení
- Splnit (a odhalit) jednu kartu s úkolem
- Nasadit všechny 4 mechy
- Zvítězit v boji (lze získat 2x)
- Postavit všechny 4 budovy
- Získat 18 bodů popularity
- Naverbovat všechny 4 rekruty
- Získat 16 bodů moci
- Mít ve hře všech 8 dělníků

CÍL

Cílem hry je být na konci tím nejbohatším hráčem. Obvyklé vítězné skóre je okolo 75 \$. Peníze můžete postupně získávat během hry, většinu z nich ale nejspíš dostanete až při závěrečném bodování, a to za:

- každou umístěnou hvězdu,
- každé kontrolované území,
- každé 2 suroviny pod vaší kontrolou.

Počet mincí, které za ně dostanete, se odvíjí od úrovně vaší popularity. Čím populárnější budete, tím více peněz získáte. Další peníze navíc můžete získat za umístění vašich staveb.



OBSAH:

KOMPONENTY	2-3
KLÍČOVÉ KONCEPTY	4
TYPY JEDNOTEK	5
PŘÍPRAVA	6-9
PRŮBĚH HRY	10
HORNÍ AKCE	11-13
SPODNÍ AKCE	14-20
DOVEDNOSTI FRAKČÍ	21
BODOVÁNÍ	22-23
SETKÁNÍ	24
TOVÁRNA	25
ÚKOLY	26
ALIANCE A ÚPLATKY	26
HVĚZDY	27
KONEC HRY A BODOVÁNÍ	28-29
POSTAVY	30
DŮLEŽITÁ PRAVIDLA	31

POZNÁMKA AUTORA HRY: Proč právě jméno „Scythe“? Scythe znamená v angličtině „kosa“, která je zároveň typickým zemědělským nástrojem i zbraní použitelnou v boji. To podle mého názoru přesně vystihuje kombinaci těchto dvou prvků v samotné hře. Vaši dělníci jsou závislí na vojenské ochraně stejně tak, jako je vaše říše závislá na produkci vašich dělníků.

Scythe se správně vyslovuje jako anglické slovíčko „sigh“ s anglickým „th“ na konci, (jako například ve slově „smooth“). Zapsáno výslovnostně: [saiO], v češtině může znít jako „sajt“ s tím, že u T dáváme jazyk na hranu horních zubů. Vznikne tak kříženek hlásek T, H a F.

Mech, neboli velký bojový robot, se v češtině může vyslovovat buď anglicky „mek“ nebo počestně „mech“ (s ohledem na to, že jde o zkrácené slovo „mechanický“). V pravidlech skloňujeme slovo „mech“ podle vzoru „pán“, považujeme jej tedy za životný rod - to aby se nepletl se zelenou věcí, která roste v lese.

SPOLEČNÉ KOMPONENTY

1 list rychlé nápovědy



42 bojových karet (žluté)



5 desek hráče



23 karet úkolů (běžové)



1 herní plán



28 karet Setkání (zelené)



80 žetonů surovin

(20 od každého typu: jídlo, kov, ropa a dřevo)



12 karet Továrny (fialové)



80 mincí (různé hodnoty)



2 bojové ukazatele



12 násobících žetonů



5 karet Brodění



12 žetonů setkání



5 karet rychlé nápovědy



6 dílků stavebních bonusů



KOMPONENTY FRAKČÍ

FRAKCE

PRIMÁRNÍ BARVA



1 deska frakce



1 figurka akce



1 žeton popularity



1 žeton moci



6 žetonů hvězd



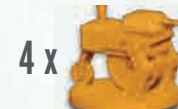
4 figurky budov



4 figurky rekrutů



4 figurky mečů



1 figurka postavy



8 dělníků



6 kostek technologií



KLÍČOVÉ KONCEPTY

ÚZEMÍ

Území je šestihorné pole (hex) na hracím plánu. Je označené jedním z následujících symbolů:



FARMA



LES



HORY



TUNDRA



VESNICE



JEZERO



TOVÁRNA

ZÁKLADNÍ TYPY ÚZEMÍ

ZÁKLADNA

Každý hráč má základnu, která pro něj slouží jako výchozí bod a jako místo, kam se vracení jednotky, které soupeř porazil v bitvě.

ZÁKLADNA NENÍ ÚZEMÍ: Základna není území, nelze na ni proto (až na výjimky uvedené dále v pravidlech) přesouvat své jednotky, nasazovat mechy nebo na ni stavět budovy. Toto platí i pro vlastní základnu.

FRAKCE Z ROZŠÍŘENÍ: Na herním plánu jsou dvě základny, které nemají svou frakci v základní hře. Tyto základny jsou připraveny pro frakce, které je možné použít v rozšíření Invaders from Afar.



KONTROLA ÚZEMÍ

Území máte pod svou kontrolou (ovládáte ho), pokud na něm máte alespoň jednu ze svých jednotek (postavu, mecha nebo dělníka), NEBO pokud na území máte budovu a žádný z dalších hráčů na tomto území jednotky nemá. Jedno území může kontrolovat vždy pouze jeden hráč.

SUROVINY

Žetony surovin zůstávají po vyprodukování na herním plánu. Použít můžete jen ty žetony surovin, které leží na územích, která kontrolujete.

SUROVINY MŮŽETE UTRÁCET JEN Z ÚZEMÍ, KTERÁ KONTROLUJETE: Suroviny můžete používat z libovolných území, která kontrolujete, a to i pro akce na jiných územích. Například můžete zaplatit 3 železa z jednoho nebo více území, která kontrolujete, za to, abyste do akce nasadili mecha na libovolném území, které kontrolujete a na kterém máte dělníka.

ZÁSoba: Jakmile surovinu utratíte, ihned ji odeberte z herního plánu a vraťte ji do společné zásoby mimo herní plán. Pokud produkuje nebo kupujete suroviny (viz **Horní akce**, strany 12–13), přesuňte suroviny ze zásoby na území, kde byla surovina vyprodukována. Ve hře není omezeno, kolik surovin může být na jednom území nebo celkově ve hře. Dle potřeby používejte násobící žeton.

DĚLNÍCI NEJSOU SUROVINY: Suroviny jsou ve hře čtyři: dřevo, jídlo, kov a ropa. Dělníci nejsou považováni za surovinu.

PŘÍKLAD KONTROLY NAD SUROVINAMI: Na tomto obrázku kontroluje modrý hráč všechna území, na kterých má svou jednotku nebo budovu (modré figurky včetně šedomodré figurky postavy). Může utratit všechny suroviny, které se na těchto územích nacházejí. Nemůže ale utratit dvě železa, na políčku vlevo dole (to s červeným orámováním), protože na tomto území nemá ani jednotku, ani budovu, a území tak nekontroluje.



TYPY JEDNOTEK

Každý ze tří druhů jednotek ve hře – postavy, mechové a dělníci – sdílí dvě základní charakteristiky:

- Mohou se samostatně pohybovat po herním plánu (až na výjimky ovšem nemohou vstupovat na jezera nebo překračovat řeky).
- Každá z nich s sebou může při pohybu přenášet libovolný počet surovin.

Každý z druhů má také své zvláštní charakteristiky, které s ostatními nesdílí. Ty jsou vysvětleny níže.



Postavy se mohou zapojit do boje, mohou spouštět Setkání na jednotlivých územích a (jednou za hru) mohou získat kartu Továrny, pokud svůj pohyb ukončí na jejím území.

Jako hráči jste ve hře reprezentováni právě vašimi postavami. Vydali jste se na nelehkou misi získat pro svou frakci území v okolí uzavřené Továrny.



Mechové se mohou zapojit do bojů. Když se přesouvají, mohou s sebou svést libovolný počet dělníků. Mechové nemohou převážet postavu.

Mechové jsou stroje uzpůsobené k boji (a k tomu, aby od boje odradili soupeře). Jsou vyrobení tak, aby do svých pancéřovaných těl vměstnali libovolné množství dělníků.



Dělníci mohou produkovat suroviny a další dělníky, vyrábět mechy a stavět budovy.

Jsou to lidé, kteří se rozhodli vás následovat a pomoci vám vybudovat vaši říši.



PLAST



DŘEVO

Jako dobré vodítko, které jednotky se mohou a nemohou zapojit do boje, slouží materiál, ze kterého jsou vyrobeny. Plastové jednotky (mechové a postava) jsou bojové, naopak ty dřevěné (dělníci, budovy, suroviny) se do bojů zapojit nemohou.

PŘÍPRAVA

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU



ŽETONY SETKÁNÍ (ZELENÝ KOMPAS): Umístěte 1 žeton Setkání na každé území, které je na herním plánu označeno tímto symbolem (celkem 11 žetonů, dvanáctý žeton je rezervní).



SUROVINY A MINCE: Suroviny, mince a násobící žetony umístěte vedle hracího plánu do pohodlné vzdálenosti.



STUPNICE ÚSPĚCHU

STUPNICE POPULARITY

STUPNICE MOCI

BOJOVÉ KARTY (ŽLUTÉ):

Zamíchejte celý balíček bojových karet a položte ho na jeho místo na kraji herního plánu. Pokud balíček v průběhu hry dojde, zamíchejte odhazovací balík a vytvořte z něj nový dobírací balík. Pokud už nejsou karty ani v odhazovacím balíku, nemůžete si další bojové karty dobírat.

KARTY TOVÁRNÍ (FIALOVÉ):

Zamíchejte karty Továrny a náhodně (aniž byste se na karty dívali) z nich vyberte X karet, kde X je počet hrajících hráčů plus jedna. Takto vybrané karty umístěte na jejich místo na herním plánu. Zbytek karet bez prohlížení vraťte do krabice.

KARTY SETKÁNÍ (ZELENÉ):

Karty Setkání zamíchejte a položte na herní plán.

KARTY ÚKOLŮ (BĚŽOVÉ): Karty úkolů zamíchejte a položte na herní plán.

DÍLEK STAVEBNÍHO BONUSU: Náhodně vyberte jeden z dílků se stavebním bonusem a položte ho lícem nahoru pod Stupnici popularity.



VÝBĚR FRAKCE:

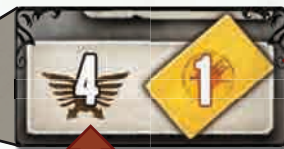
Zamíchejte a náhodně rozdělte desky frakcí a hráčské desky tak, aby každý hráč měl jednu desku frakce a jednu hráčskou desku. Každý hráč by se poté měl posadit ke stolu tak, aby seděl blízko základny své frakce. Své desky si položte před sebe. Pořadí frakcí okolo stolu (shora, po směru hodinových ručiček) je Severská království, Rusvětský svaz, Krymský chanát, Saská říše a Polanská republika.




POČÁTEČNÍ STAV HRY:

Obě desky (frakce i hráče) na sobě mají uvedeno kolik jakých karet, moci a popularity má hráč k dispozici na začátku hry. Informace je uvedena v pravém horním rohu jednotlivých desek.

DESKA FRAKCE:



ŽETON MOCI: Umístěte svůj žeton moci () na Stupnici moci na uvedenou hodnotu. Moc budete využívat při boji s ostatními hráči.

BOJOVÉ KARTY: Vezměte si tolik bojových karet, jak vysoké je číslo uvedené u symbolu bojové karty na vaší desce frakce. Počet bojových karet, které máte, je veřejná informace. Čísla uvedená na kartách ale veřejná nejsou, udržujte je v tajnosti.

DESKA HRÁČE:



ŽETON POPULARITY: Umístěte žeton popularity (srdce) na uvedenou hodnotu na Stupnici popularity na herní desce.



KARTY ÚKOLŮ: Vezměte si uvedený počet karet úkolů. Informace uvedené na těchto kartách jsou tajné, neříkejte je ostatním hráčům. Až si všichni hráči vezmou své karty úkolů, můžete zbytek balíčku uklidit do krabice.

MINCE: Vezměte si uvedenou hodnotu mincí a položte je na vaši desku frakce. Celková hodnota mincí, které máte v průběhu hry, sice není tajná informace, ostatním hráčům ale nemusíte říkat, kolik máte právě teď peněz, musí to sledovat sami. Rozhodnutí, která hráči během hry dělají, nejsou závislá na tom, kolik mají jiní hráči peněz.



POSTAVA

Svou postavu (figurka s osobou a zvířetem) umístěte na vaši základnu.

DĚLNÍCI

Umístěte po jednom dělníkovi na obě území sousedící pevninou s vaší základnou. Celkem tedy umístíte dva dělníky.

PŘÍPRAVA

pokračování

DESKA HRÁČE

Deska hráče je nástroj, na kterém si vybíráte, jaké akce budete ve svém tahu hrát.

KOSTKY TECHNOLOGIÍ: Položte všech 6 kostek technologií na svou desku hráče. Patří na zelená políčka, která mají v pravém spodním rohu černý čtvereček.



PŘÍKLAD

DĚLNÍCI: Zbývajících 6 dělníků (dřevěných figurek) poskládejte do vyřízlého obdélníku nad akcí Produkce.

FIGURKY BUDOV:

Své 4 figurky budov (zbrojnice, památník, dům a mlýn) umístěte na odpovídající místa na desce hráče. Každý hráč má stejnou sadu budov.



FIGURKA AKCE: Figurku akce zatím položte vedle desky hráče.



FIGURKY REKRUTŮ: Vaše 4 figurky rekrutů (dřevěné válce) patří na volná kulatá místa ve spodním řádku desky hráče.



ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ:

Hru začíná hráč s nejnižším číslem v pravém horním rohu světlého obdélníku na desce hráče. Další hráči pak nehrají podle čísel, ale po směru hodinových ručiček.

POZNÁMKA AUTORA: Čím vyšší číslo hráčská deska má, tím lukrativnější startovní bonusy nabízí, aby se vyvážil handicap v herním pořadí.



DESKA FRAKCE

Na desce frakce si během hry uchováváte zatím nenasazené mechy, hvězdy a mince. Každá frakce má svou speciální schopnost, která je na desce uvedena v pravém horním rohu.

HVĚZDY: 6 hvězd ve vaší barvě umístíte do levého horního rohu desky, poblíž znaku své frakce.

Na místa jednorázových bonusů při verbování (v levém dolním rohu) zatím nepokládáte nic. Během hry sem budete dávat figurky rekrutů, které jsou zatím na hráčské desce.

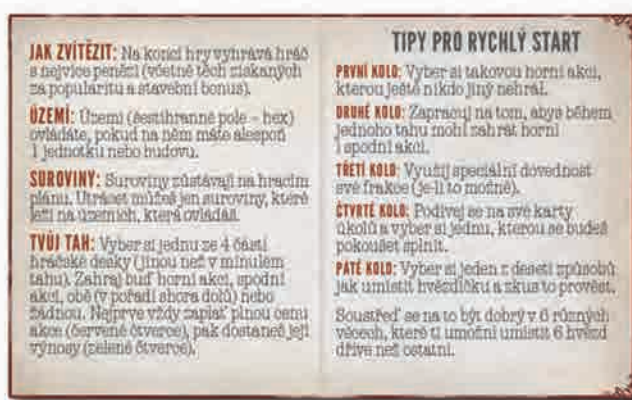


MECHOVÉ: Figurky svých mechů položte na desku na 4 kruhy se speciálními dovednostmi mechů/postavy.

KARTA RYCHLÉ NÁPOVĚDY

Začínajícím hráčům nedoporučujeme učit se hned všechna pravidla. Místo toho jim pomůže karta rychlé nápovědy. Ta na jedné straně obsahuje klíčové informace o jednotlivých typech jednotek a na druhé straně vysvětluje klíčové koncepty hry. Naleznete na ní také rady, co dělat během prvních několika tahů.

Během své první hry asi nevymyslíte dokonalý plán a nejspíš ani nebudete zcela ovládat všechna pravidla. Jednoduše začněte hrát, hru si vyzkoušejte a pokud narazíte na neznámou situaci, nahlédněte do pravidel.



KARTA BRODĚNÍ

Karta Brodění, kterou má k dispozici každý hráč, připomíná, kde a jak mohou které frakce překračovat řeky, pokud vylepší své mechy pomocí Brodění. Každá frakce totiž může překračovat řeky na jiná území. Přesnější vysvětlení Brodění najdete na stránkách 15–17.



PRŮBĚH HRY

Scythe využívá jednoduchý systém volby akcí. Hráči se střídají na tahu jeden po druhém, dokud jeden z nich neumístí šestou hvězdu, čímž okamžitě ukončí hru.

Během svého tahu proveďte následující kroky **v následujícím pořadí**:

1. Přesuňte svou akční figurku na jinou část své hráčské desky než ve svém minulém tahu.
2. (Volitelné) Zahrajte (jednou) horní akci této části.
3. (Volitelné) Zahrajte (jednou) spodní akci této části.

Ve svém tahu tak můžete zahrát jednu, dvě (v pořadí shora dolů) nebo žádnou akci (i tak ale musíte pohnout akční figurkou). Zdroje získané pomocí horní akce můžete ihned využít při spodní akci. Během svého tahu můžete také splnit kartu s Úkolem (viz **Úkoly**, strana 26).

Cena akce (červené čtverečky) a její výnos (zelené čtverečky) jsou vždy vyobrazeny odhalenými čtverečky na desce hráče. Vždy platí ta cena, která je viditelná předtím, než začnete akci hrát. Pokud hrajete akci, která vyžaduje platbu, musíte nejprve plně zaplatit její cenu a pak teprve dostanete její výnosy (nebo jejich část v případě, kdy ze strategických důvodů nechcete získat kompletní výnos). Akci můžete ve svém tahu zahrát nejvýše jednou (nelze tedy například provést dvě Vylepšení v jednom tahu).

Poté, co zcela dokončíte svůj tah (nebo se rozhodnete, jestli zahrajete spodní akci), může začít hrát hráč sousedící s vámi po vaší levici. Překrývající se tahy tahy hru výrazně urychlí.



AKCE PODPORA
(včetně políčka budovy pod ní)

AKCE VYLEPŠENÍ
(včetně průběžného bonusu za naverbování napravo)

HORNÍ AKCE

AKCE PODPORA	AKCE PRODUKCE	AKCE POHYB	AKCE OBCHOD
AKCE VYLEPŠENÍ	AKCE NAsAZENÍ	AKCE STAVBA	AKCE VERBOVÁNÍ

SPODNÍ AKCE

HORNÍ AKCE

Horní akce jsou na jednotlivých hráčských deskách různě seřazeny, jejich obsah je ale vždy stejný. Ilustrace a uvedené ceny a výnosy v této kapitole odpovídají startovnímu nastavení desky. Ceny a výnosy se během hry mohou měnit.



POHYB

Udělejte jedno z následujících („/“ znamená „nebo“):

POHYB: Přesuňte až 2 své různé jednotky (postavu, dělníky, mechy) z jednoho území (nebo základny) na území sousedící. Nejprve zcela pohněte jednou jednotkou, poté druhou. Při této akci nesmíte dvakrát pohnout stejnou jednotkou.

ZISK MINCE: Ziskejte 1 \$.

Několik podstatných poznámek o pohybu jednotek:

JEDNOTKY A SUROVINY: Všechny jednotky s sebou při pohybu mohou vzít neomezený počet surovin, které po skončení přesunu položí na nové území. Pokud se jednotka může přesunout o více než jedno území (viz speciální dovednosti mečů a postav), smí na územích, jimiž pouze prochází, sbírat nebo odkládat libovolné množství surovin. Suroviny nelze odkládat na jezera.

MECHOVÉ: Mechové s sebou mohou při pohybu vzít neomezený počet surovin a dělníků (nemohou ale přesouvat postavu). Pokud mech přesouvá dělníky, pohyby takto přesouváných dělníků se nepočítají, počítá se pouze pohyb mecha. Můžete tedy nejprve přesunout dělníka pomocí mecha a poté nechat tohoto dělníka, ať se přesune dále sám. Mech může během



svého pohybu (pokud za pomoci příslušného vylepšení činí více kroků najednou) mezi jednotlivými kroky po cestě dělníky nabírat a vysazovat. Dělníci nesmí být vysazeni na jezeře.

ŘEKY A JEZERA: Podle základních pravidel nemohou jednotky cestovat přes řeky a jezera. Některé dovednosti mečů, postav nebo frakcí (viz popis dovedností u Polanské republiky a Severských království, strany 16–17) toto pravidlo obcházejí.

ŘEKY: Řeka je vodní tok, který vytváří hranici mezi dvěma územími.

JEZERO: Jezero je vodní nádrž, která zabírá prostor celého jednoho území. Jezero sahá až na břehy sousedních území. To znamená, že hráč se speciální dovedností, která mu umožňuje vstupovat na jezera, může z libovolného

z okolních území na jezero vstoupit a naopak na libovolné ze sousedních území odejít.

TUNELY: Pro potřeby pohybu (libovolných jednotek) jsou všechna území označená symbolem tunelu (🏠) považována za sousedící.

POHYB NA SOUPEŘEM KONTROLOVANÉM ÚZEMÍ:

ÚZEMÍ JE KONTROLOVÁNO JEN DĚLNÍKY:

» Pokud **vaše postava nebo mech** vstoupí na území kontrolované soupeřovými dělníky (a žádnými jinými jednotkami), pohyb této jednotky zde končí a v tomto tahu už se nemůže znovu pohnout. Soupeřovi dělníci se okamžitě přesouvají na svou základnu, žetony surovin na území zůstávají. Za každého vyhnaného dělníka ztrácíte 1 bod popularity. Dělníci musí odejít i v případě, že máte popularitu nižší, než je počet vyhnaných dělníků. Dělníky můžete vyhnat, i když máte popularitu 0.

» Vaši **dělníci** se nikdy nesmí přesunout na pole kontrolované soupeřovými dělníky (ani jinými jednotkami).

ÚZEMÍ JE KONTROLOVÁNO BUDOVOU

» Na území, které je kontrolováno pouze budovou, může vstoupit libovolná jednotka. Území je nyní pod kontrolou majitele této jednotky. Budovu ale nekontroluje (viz **Stavba**, strana 18).

ÚZEMÍ JE KONTROLOVÁNO SOUPEŘOVÝMI MECHY A/NEBO POSTAVOU

» Pokud vaše postava nebo mech vstoupí na území, které je kontrolováno soupeřovou postavou a/nebo mechem, pohyb vaší jednotky zde končí (i když by se mohla ještě hýbat). Soupeř zatím území stále kontroluje. Pokud poté, co dokončíte všechny své pohyby, máte některou z jednotek na stejném území jako soupeř, dojde k boji (viz **Boj**, strany 22–23).

» Vaši **dělníci** nikdy nesmí sami vstoupit na území kontrolované soupeřovou postavou a/nebo mechy či ho opustit.

ZÁKLADNA: Podle základních pravidel nesmí žádná jednotka vstoupit pomocí akce Pohyb na svou nebo cizí základnu.

SETKÁNÍ: Pokud pohnete svou **postavou** na území s žetonem Setkání, váš pohyb zde končí a vaše postava se už v tomto tahu nesmí hýbat. Poté, co vyřešíte případný boj a vaše postava na území zůstane, odeberte z území žeton Setkání a Setkání vyřešte (viz **Setkání**, strana 24).

POČET JEDNOTEK: Hra nemá žádný limit, kolik jednotek smí být na jednom území.

HORNÍ AKCE

pokračování



PODPORA

Zaplatte cenu (1 \$) a získáte jedno z následujících:

MOC: Zvyšte hodnotu své moci na Stupnici moci o 2 body. Moc budete využívat v boji s ostatními hráči.

BOJOVÉ KARTY: Vezměte si 1 bojovou kartu. Bojové karty můžete použít jako posilu v boji se soupeři (použít můžete 1 bojovou kartu za každého svého mecha/postavu, která se do boje zapojí). Pokud dojde dobírací balíček, zamíchejte odhazovací balíček a doberte si z něj kartu. Pokud už není žádná karta v dobíracím, ani odhazovacím balíčku, žádnou další bojovou kartu nedostáváte.



OBCHOD

Zaplatte cenu (1 \$) a získáte jedno z následujících:

SUROVINY: Získejte 2 libovolné suroviny (jakoukoliv kombinaci ropy, železa, kovu a jídla, je možné si vzít i dvě stejné suroviny) a umístěte je na libovolné území, které je pod vaší kontrolou a je na něm alespoň jeden váš dělník. Pokud máte všechny dělníky na své základně, nemůžete z akce Obchod získat suroviny.

POPULARITA: Zvyšte svou Popularitu na Stupnici popularity o 1. Popularita je hodnota, kterou můžete využít při Setkáních. Na konci hry pak určuje, kolik mincí dostanete za jednotlivé bodované položky.

STRATEGICKÝ TIP: Většinu surovin, které budete během hry potřebovat, vám nejspíš vyprodukují vaši dělníci. Akce Obchod ale nabízí výhody, které je rozumné nepodceňovat. Někdy je výhodnější získat požadované suroviny pomocí Obchodu než ztratit celou jednu akci přesunem dělníka na místo, kde takovou surovinu vyprodukuje. Obchod také umožňuje získat suroviny, které nemáte dostupné na začátku hry kvůli omezenému cestování přes řeky.





PRODUKCE

Nejprve zaplatíte cenu akce, která odpovídá všem odhaleným červeným obdélníkům (platíte hodnotu vyobrazenou předtím, než začnete produkovat). Poté si vyberte 2 různá území, která jsou pod vaší kontrolou. Na těchto územích mohou *všichni přítomní dělníci vyprodukovat nové suroviny*.

Na územích, která si vyberete pro produkci, může každý přítomný dělník vytvořit 1 novou surovinu (v případě hor, farem, tunder a lesů) nebo 1 dělníka (v případě vesnice). Přidané **žetony surovin** jsou umístěny na to území, na kterém ho dělník vyprodukoval. Pokud produkuje dělníky, berte ze své hráčské desky ty, kteří jsou nejvíce nalevo, a umístěte je na vesnici, kde jste dělníky vyprodukovali.

ZÁKLADNÍ TYPY ÚZEMÍ

ÚZEMÍ	PRODUKUJE
HORA	KOV
FARMA	JÍDLO
TUNDRA	ROPA
LES	DŘEVO
VESNICE	DĚLNÍK
JEZERO	
TOVÁRNA	

PŘÍKLAD:

Rozhodnete se produkovat na dvou územích (farma s jedním dělníkem a hora se dvěma dělníky): vyprodukujete 1 jídlo, které položíte na farmu, a 1 nebo 2 kovy, které položíte na horu.



PLATBA JE POVINNÁ: Předtím, než začnete produkovat, musíte zaplatit plnou cenu akce. Pokud nemáte mince, popularitu nebo moc, nemůžete produkovat.

BEZ LIMITU: Na jednom území může být neomezený počet surovin a dělníků. Hra také neomezuje maximální počet surovin ve hře. Pokud je to nutné, používejte násobící žetony.

DĚLNÍKY MÁTE NATRVALO: Jakmile vyprodukujete dělníky, není možné je vrátit na desku hráče.

Ve velmi vzácných případech je možné, že hráč nemůže zahrát žádnou z akcí (v případě, že při svém minulém tahu zahrál akci Pohyb a nemá žádné peníze, popularitu ani moc). Pokud se tak stane, musí hráč zahrát „prázdný tah“, ve kterém jen přesune akční figurku na jinou část hráčské desky bez toho, aby zahrál příslušné akce. Zejména na začátku hry hráčům doporučujeme, aby u sebe neustále měli dostatek mincí, aby takové situaci předešli.

SPODNÍ AKCE

Spodní akce jsou na všech hráčských deskách ve stejném pořadí, liší se ale ve svých cenách a výnosech. Ilustrace, ceny a výnosy uvedené v této kapitole odpovídají startovnímu nastavení desky, během hry se mohou změnit.

PARALELNÍ TAHY: Zpravidla platí, že v okamžiku, kdy hráč začne hrát spodní akci (která nevyžaduje interakci s dalšími hráči, ale nějakou dobu může trvat), může následující hráč začít hrát svou horní akci. Tímto způsobem můžete hru výrazně urychlit.

MINCE: Většina spodních akcí vám ve výnosech poskytne alespoň 1 minci. Doporučujeme, aby si hráči nejprve vzali tyto mince a teprve pak hráli zbylé součásti akce, aby na peníze nezapomněli. Hráči mohou mince odmítnout (pokud by to například ovlivnilo plnění jejich úkolů).

DOKONČENÍ AKCE: Je možné, že během hry některé akce ztratí svůj hlavní účel (například vyrobením posledního mecha). I v takovém případě můžete takovou akci zahrát. To znamená, že pokud zaplatíte její cenu, dostanete příslušné mince a Průběžný bonus za naverbování (v případě, že ho máte odkrytý).

REKRUTI: Každá ze spodních akcí má takzvaný „Průběžný bonus za naverbování“ (zelené kolečko). Pokud už je odemčený (odebrali jste z něj figurku pomocí Verbování), dostanete tento bonus vždy, když vy nebo hráči sousedící s vámi po obou stranách zahrají akci se stejným názvem (viz **Verbování**, strana 20).

VYLEPŠENÍ

Vylepšení posiluje efektivitu vaší říše. Zvyšuje výnosy z vašich horních akcí a snižuje cenu těch spodních. Za vylepšení platí všichni hráči ropou.

Abyste mohli vylepšení provést, musíte nejprve zaplatit uvedenou cenu. Poté vezmete jednu kostku technologií z libovolného zeleného políčka a umístíte ji na prázdné červené políčko s přerušovaným orámováním. Červená políčka s plným orámováním nelze překrýt.

PŘÍKLAD: Rozhodnete se, že chcete produkovat na třech územích místo dvou (pro tento příklad ignorujte stavbu Mlýn) a zároveň snížit cenu za Verbování. Zahrajete proto akci Vylepšení a zaplatíte uvedenou cenu. Získáte tak výnos v mincích. Vezmete jednu z technologických kostek ze zeleného pole (V tomto případě z políčka u akce Produkce) a přesunete ji na červené políčko s přerušovaným orámováním (V tomto případě u akce Verbování).



NASAZENÍ

Ve hře můžete nasadit bojové mechy, aby chránili vaše jednotky, rozšířili dovednosti vaší postavy a ostatních meků a bojovali s nepřítelem. Potřebnou surovinou je v tomto případě kov.

Pro nasazení mecha musíte zaplatit odpovídající cenu akce, zvolit si libovolného mecha z desky své frakce a umístit jeho figurku na jedno z území, na kterém máte alespoň jednoho dělníka. Mecha nesmíte nasadit na jezero (i když vám speciální dovednosti dovolí s mechy na jezera vstupovat).

Od této chvíle mají všichni vaši mechové a vaše postava (nikoliv vaši dělníci) navíc dovednost, kterou jste nasazením mecha odkryli na své desce frakce. Tyto dovednosti má každá frakce jiné.



SASKÁ ŘÍŠE



BRODĚNÍ: Vaše postava a vaši mechové mohou přebrodit řeky do lesů a hor. Nezáleží na tom, z jakého území váš pohyb začíná.

PODZEMÍ: Pro potřebu akce Pohyb jsou všechna území typu hory, která kontrolujete, považována za sousedící se všemi tunely, a lze se tudíž mezi nimi přesouvat. To platí pouze pro vaši postavu a mechy. Příklad: Pokud je váš mech na horách, může se z tohoto území přesunout na libovolné území typu hory, které kontrolujete nebo libovolný tunel (nebo váš Důl).

ODZBROJENÍ: Předtím, než začnete bojovat na území s tunelem nebo vaším Dolem, ztrácí váš protivník 2 body moci. Ztracené body moci okamžitě odeberte na Stupnici moci. Tuto dovednost můžete použít pouze jednou za celý boj, nikoliv za každou jednotku do boje zapojenou.

RYCHLOST: Vaše postava a vaši mechové se mohou při akci Pohyb pohnout o 1 území více, celkem tedy až o 2 území. Pokud se ale během svého pohybu ocitnou na území, kde má soupeř svou postavu, mecha nebo dělníka, váš pohyb tam končí a v tomto tahu se už jednotka hýbat nesmí. Pohyb mezi tunely se stále počítá jako jeden přesun. Například se tedy můžete pohnout mezi tunely a poté z políčka s tunelem odejít na sousední pole. Vaši mechové mohou, pokud mají dovednost Rychlost, nabírat a odkládat dělníky a suroviny i uprostřed své trasy. Předtím, než začnete s jednotkou hýbat, musíte zcela ukončit pohyb předchozí jednotky. Nesmíte tak částečně pohnout s jednou jednotkou, poté táhnout s druhou a pak teprve dokončit pohyb první jednotky.

SPODNÍ AKCE

pokračování

RUSVĚSKÝ SVAZ



BRODĚNÍ: Vaše postava a vaši mechové mohou přebrodit řeky do vesnic a farem. Nezáleží na tom, z jakého území váš pohyb začíná.

SOVĚT: Pro potřebu akce Pohyb jsou vesnice, které kontrolujete, a Továrna považovány za sousedící a lze se mezi nimi přesouvat. Příklad: Pokud je váš mech na území s vesnicí, může se přesunout na a) jakoukoliv jinou vesnici, kterou kontrolujete, b) na Továrnu. Toto platí pouze pro vaše mechy a vaši postavu.

LIDOVÁ ARMÁDA: Pokud je na území, kde probíhá boj, alespoň jeden váš dělník, smíte zahrát právě jednu bojovou kartu navíc (i když tam máte dělníků více). Stále ale musíte mít v boji alespoň 1 mecha nebo postavu. Pokud například máte v boji 2 mechy a 3 dělníky, můžete zahrát maximálně 3 bojové karty (1 za každého mecha a 1 za to, že v boji je přítomen alespoň 1 dělník).

RYCHLOST: Vaše postava a vaši mechové se mohou pohybovat o jedno pole navíc. Více informací u frakce Saská říše na straně 15.

SEVERSKÉ KRÁLOVSTVÍ



BRODĚNÍ: Vaše postava a vaši mechové mohou přebrodit řeky do lesů a hor. Nezáleží na tom, z jakého území váš pohyb začíná.

PLAVBA: Vaše postava a mechové se mohou pohybovat na jezera a přechat z boje na sousedící pole jezer, nejsou-li obsazena nepřáteli (můžete se ale i standardně rozhodnout pro ústup na základnu). 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). Mechové/postava si je ale mohou mezi sebou předávat. Dělník se z jezera nesmí samostatně pohnout na jiné území, mech ho

musí odvézt. Jezero je území, takže pokud se na něm dva hráči střetnou, dojde k boji. Na jezeře nesmíte stavět budovy nebo nasazovat nového mecha.

DĚLOSTŘELECTVO: Předtím, než dojde k boji, máte možnost zaplatit 1 bod moci a soupeři, se kterým budete bojovat, odebrat 2 body moci. Ihned posuňte žetony na Stupnici moci. Tuto dovednost smíte použít jen jednou za boj, nikoliv za každou jednotku zapojenou do boje

RYCHLOST: Vaše postava a vaši mechové se mohou pohybovat o jedno pole navíc. Více informací najdete u frakce Saská říše na straně 15.

KRYMSKÝ CHANÁT



BRODĚNÍ: Vaše postava a vaši mechy mohou přebrodit řeky do tundry a farem. Nezáleží na tom, z jakého území váš pohyb začíná.

KOČOVNÍK: Vaše postava a mechy se mohou z libovolného území nebo vaší základny přesunout za jeden krok v rámci akce. Pohyb na libovolnou základnu nehrající frakce, tj. frakce, za kterou nehraje nikdo z hráčů, nebo z libovolného území na svou základnu. Mechy mohou na základnu přenést suroviny i dělníky, postavy pouze suroviny. Suroviny odložené na

základně nelze během hry používat a na konci hry se nezapočítávají do celkového množství surovin.

PRŮZKUMNÍK: Předtím, než začne boj, smíte soupeři sebrat jednu náhodnou bojovou kartu a nechat si ji u sebe. Tuto dovednost smíte použít pouze jednou za celý boj, nikoliv za každou jednotku do boje zapojenou.

RYCHLOST: Vaše postava a vaši mechy se mohou pohybovat o jedno pole navíc. Více informací u frakce Saská říše na straně 15.

POLANSKÁ REPUBLIKA



BRODĚNÍ: Vaše postava a vaši mechy mohou přebrodit řeky do vesnic a hor. Nezáleží na tom, z jakého území váš pohyb začíná.

POTÁPĚNÍ: Vaše postava a mechy mohou vstupovat na jezera a vycházet z nich na ostatní území. Mohou se také pohybovat mezi jednotlivými jezery (podobně jako se cestuje mezi tunely). 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 jiná území, mech ho musí

odvézt. Jezera jsou území, takže pokud se na něm dva hráči střetnou, dojde k boji. Na jezeře nesmíte stavět budovy nebo nasazovat nového mecha.

KAMARÁDSTVÍ: Pokud zvítězíte v bitvě a zaženete tak soupeřovy dělníky zpět na základnu, nemusíte za ně snižovat svou popularitu. Toto pravidlo platí vždy, když vaše postava nebo mech přinutí **po vítězném boji** uprchnout cizí dělníky.

RYCHLOST: Vaše postava a vaši mechy se mohou pohybovat o jedno pole navíc. Více informací u frakce Saská říše na straně 15.

SPODNÍ AKCE

pokračování

STAVBA

Budovy můžete postavit, aby vám zlepšily vaše akce, pomohly kontrolovat území a poskytly na konci hry stavební bonus. Na stavbu budov budete potřebovat dřevo.

Abyste mohli budovu postavit, zaplatíte uvedenou cenu akce, vezměte ze své hráčské desky jednu libovolnou budovu a umístíte ji na území, na kterém máte alespoň jednoho dělníka.

JEDNA BUDOVA NA ÚZEMÍ: Na každém území může stát maximálně 1 budova. Pokud na území už budova (libovolného hráče) stojí, nelze na něm žádnou další budovu postavit.

KONTROLA ÚZEMÍ: Území, na kterém stojí vaše budova, kontrolujete, i pokud na něm nemáte žádné jednotky. To ale platí jen tehdy, pokud na území nemá jednotky, např. dělníky, žádný ze soupeřů. Pokud jsou na území jednotky, pak území kontroluje majitel jednotek.

KONTROLA BUDOV: Hráči nemohou používat cizí budovy. Bonus, který budova poskytuje, můžete využít, i když nekontrolujete území, na kterém stojí. Výjimkou je budova Mlýn, ta funguje, jen pokud území kontrolujete.

STÁLOST: Budovu nelze zbourat ani přesunout. Na území zůstává do konce hry.

TOVÁRNA: Budovu lze postavit i na území Továrny.

KDE NELZE STAVĚT: Vaše základna není považována za území, proto na ní nelze stavět. Stejně tak nelze budovy stavět na jezerech.

BONUS: Přesunutí figurky budovy z desky hráče na herní plán vám uvolní bonus, který můžete od příštího tahu při dané horní akci využívat.



DŮL: Území s dolem se chová podobně jako tunel, který ale můžete využívat pouze vy. Své jednotky můžete přesouvat na území s dolem a z něj, jako by šlo o tunel, i pokud důl kontroluje soupeř. Tento bonus platí pro všechny akce, které zahrnují pohyb (tedy i pro pohyb při akci z karty Továrny.).



MLÝN: Pokud zahrajete akci Produkce, území, na kterém je Mlýn, je území navíc (nad limit území daných akcí), na kterém můžete produkovat. Samotná budova mlýnu navíc vyprodukuje jednu surovinu (jako by byla dělník). Pokud jsou na území s mlýnem dělníci, mohou také produkovat. Na žádném území nelze během jedné Produkce produkovat dvakrát (nelze tedy na stejném území jednou produkovat za akci a jednou za mlýn).



PAMÁTNÍK: Kdykoliv zahrajete akci Podpora, získáváte navíc 1 popularitu.



ZBROJNICE: Kdykoliv hrajete akci Obchod, získáváte navíc jeden bod moci.

STAVEBNÍ BONUS NA KONCI HRY: Na konci hry hráči získají také mince za stavební bonus, který byl náhodně určen na začátku hry. Bonus získáváte, i pokud nekontrolujete území, na kterých vaše budovy stojí. (Bonus reprezentuje to, jak vaše budovy podpořily rozvoj vašeho impéria.)



PŘÍKLAD: Stavební bonus se v tomto příkladu odvíjí od počtu jezer sousedících s vašimi budovami. Pokud budete mít budovy postaveny na místech, jako je uvedeno na obrázku, dostanete mince za 4 jezera (tedy 6 \$). Tento bonus dostanete, i pokud nebudete kontrolovat území, na kterých budovy stojí.

6 dílků bonusu vypadá takto:



Počet tunelů sousedících s vašimi budovami. Každý tunel počítejte jen jednou. Důl se pro tyto účely nepočítá jako tunel. Sousedství se počítá i přes řeky.

Počet jezer sousedících s vašimi budovami. Každé jezero počítejte jen jednou.

Počet území Setkání sousedících s vašimi budovami. Každé území Setkání počítejte jen jednou. Území se počítají bez ohledu na to, zda na nich je, nebo není žeton Setkání. Sousedství se počítá i přes řeky.



Počet tunelů, na kterých máte budovu. Důl se pro tento případ nepočítá jako tunel.

Počet budov v řadě (libovolná přímá linie vašich budov). Počítejte pouze nejdelší linii budov, kterou máte. Řeky nenarušují přímou linii.

Počet farem a tunder, na kterých stojí vaše budovy.



VERBOVÁNÍ

Při verbování získáváte nové rekruty (dřevěné válcové figurky), kteří se přidávají k vašim jednotkám. Pro získání rekrutů potřebujete jídlo.

JEDNORÁZOVÝ BONUS: Pro naverbování rekruta nejprve zaplatte uvedenou cenu, poté si vyberte libovolného rekruta na své hráčské desce a umístěte ho na volné místo jednorázových bonusů na desce frakce. Vybraný jednorázový bonus okamžitě získáváte. (Ten reprezentuje výhodu, kterou nový rekrut přinesl vašemu vojsku při svém příchodu.) Figurka rekruta už na místě tohoto bonusu zůstává natrvalo, nelze ji přesunout, a nelze tak ani získat víckrát stejný Jednorázový bonus.

Čtyři Jednorázové bonusy jsou:

- Získejte 2 body moci
- Získejte 2 mince
- Získejte 2 body popularity
- Vezměte si 2 bojové karty

PRŮBĚŽNÝ BONUS: K Jednorázovému bonusu navíc od příštího tahu můžete také získat Průběžný bonus za naverbování, spojený s akcí, ze které jste rekruta naverbovali (uvedený v zeleném kolečku). (To reprezentuje benefit, který rekrut přinese svým trvalým působením ve vaší armádě.)

Až do konce hry, kdykoliv vy nebo hráči s vámi přímo sousedící po vaší levé i pravé ruce zahrají spodní akci, ze které jste už odebrali rekruta, získáváte bonus uvedený v kroužku u stejné akce. (Připomenutím může být červená ikonka nad průběžným bonusem.) Horní akce nebo akce na kartě Továrny tento bonus nespouští (viz **Továrna**, strana 25).

POŘADÍ HRÁČŮ: Pokud bonus získává více hráčů, nejprve jej dostane hráč, který je právě na tahu, poté hráč po jeho levici a nakonec hráč po jeho pravici. Pokud takto některý z hráčů získá šestou hvězdičku, hra okamžitě končí (viz **Konec hry a skóre**, strana 28).

OZNAMOVÁNÍ: Hráči musí dát nahlas najevo, zda a jakou spodní akci hrají, aby sousedící hráči měli možnost získat svůj Průběžný bonus.

HRA DVOU HRÁČŮ: Ve hře dvou hráčů sousedíte s protihráčem po levici i pravici. Průběžný bonus ale získáváte pouze jednou.



PŘÍKLAD: Kdykoliv modrý hráč nebo hráč po jeho levici či pravici zahraje akci Stavba, získává modrý hráč 1 popularitu (jak je uvedeno v zeleném kroužku).

DOVEDNOSTI FRAKCÍ

Každá z frakcí má speciální dovednost, která je uvedena v pravém horním rohu desky frakce.



RUSVĚTSKÝ SVAZ (NEÚSTUPNOST): Můžete si vybrat stejnou část hráčské desky jako v minulém tahu.

Rusvetský svaz je na své lidi tvrdý a každým dnem na ně tlačí, aby plnili plán a dosahovali požadovaných výsledků. Zatímco ostatní frakce nechávají svou infrastrukturu alespoň na chvíli odpočinout, Rusvetský svaz může využívat stejnou část hráčské desky jako v minulém tahu. Tato dovednost platí i pro kartu Továrny, pokud ji máte (viz **Továrna**, strana 25).



KRYMSKÝ CHANÁT (NÁTĚK): Jednou za kolo můžete použít 1 bojovou kartu, jako by to byl žeton libovolné suroviny.

Krymský chanát má dlouholetou tradici prodávání informací tomu, kdo dá víc. Každý svůj tah může použít jednu bojovou kartu, jako by to byla libovolná surovina (jedna bojová karta = jeden žeton libovolné suroviny, bez ohledu na hodnotu karty). Na konci hry jsou bojové karty stále za 0 bodů.



SEVERSKÁ KRÁLOVSTVÍ (PLAVÁNÍ): Vaši dělníci mohou cestovat přes řeky.

Dělníci Severských království jsou zkušení plavci, kteří si nestěžují ani v té nejchladnější vodě. Mohou překračovat řeky na libovolný terén (kromě jezer). Tato dovednost platí pouze pro dělníky, ne pro postavu či mechy.



POLANSKÁ REPUBLIKA (VYNALÉZAVOST): U karet Setkání si vyberte dvě možnosti místo jedné.

Díky Anninu charismatickému medvědímu příteli Wojtkovi se dvojici daří dělat z jednotlivých Setkání opravdová dobrodružství. Polanská republika si místo toho, aby si z karty Setkání vybrala jednu možnost, může vybrat hned dvě, a to v libovolném pořadí. Výnos z první volby je možné využít při platbě druhé volby. Polanská republika si stejně jako ostatní frakce bere jen 1 kartu Setkání.



SASKÁ ŘÍŠE (DOMINANCE): Neplatí pro vás limit hvězd, které můžete získat za splněné úkoly a vítězství v boji.

Saský metodický přístup při zabírání východních zemí vychází především ze správné aplikace síly a důsledného plnění úkolů. Saská říše může splnit oba dva své úkoly (druhou kartičku při splnění prvního úkolu neodhazuje). Není také omezena jen dvěma hvězdami za vítězství v boji. Kdykoliv Sasové zvítězí, **musí** na Stupnici úspěchu umístit další hvězdu.

POZNÁMKA AUTORA: *Jeden z vedlejších efektů některých dovedností frakcí je, že pomáhají hráčům naučit se pravidla... tím, že je porušují. Pokud si například přečtete, že Rusvetský svaz může ve svém tahu zahrát stejnou část desky jako v minulém tahu, naučíte se také, že něco takového ostatní hráči nesmí. Ve hře s mnoha pravidly mi tento způsob připomínání přijde velmi elegantní.*

BOJ

K boji může dojít po skončení hráčovy akce Pohyb (poté, co hráč pohne všemi jednotkami, kterými pohnout chce nebo může, ale před zahráním spodní akce). Pokud je hráčova postava nebo mech na stejném území jako soupeřova postava nebo mech, začíná boj. Je možné, že v jednom tahu dojde k boji na více územích najednou. V takovém případě rozhoduje o pořadí, v jakém se boje vyhodnotí, aktivní hráč (útočník).

Boj může nastat jen mezi hráči, jejichž bojové jednotky se nacházejí na jednom území. Jeden z nich na konci může získat za své vítězství bojovou hvězdu. Ostatní hráči se do boje mohou zapojit pouze tím, že budou bojující hráče podplácet mincemi (viz **Aliance a úplatky**, strana 26).

BEZ PODMÍNEK: Zaútočit můžete, i pokud máte 0 bodů moci, 0 bojových karet i/nebo 0 bodů popularity.

VÝHODA ÚTOČNÍKA: Pokud má útočník mech dovednost, která mu umožňuje ovlivnit boj, použijte ji jako první. Po něm může dovednost mechů využít obránce. Pokud by při boji došlo k remíze, vítězí útočník.

URČENÍ MOCI

Zároveň a tajně oba hráči nastaví na svých bojových ukazatelích hodnotu moci, kterou jsou ochotni do boje investovat, tak, že dané číslo natočí k symbolu moci v pravém horním rohu ukazatele. To je hodnota, o kterou ihned po boji přijdou, nemohou proto vložit více, než kolik bodů moci aktuálně mají. Na Stupnici moci můžete mít až 16 bodů moci, do jednoho boje jich ale přes bojový ukazatel můžete vložit maximálně 7.

PŘIDEJTE BOJOVÉ KARTY (VOLITELNÉ): Hráči mohou k moci investované na ukazateli přidat bojové karty. Až na výjimky mohou hráči přidat 1 bojovou kartu za každou bojovou jednotku (mecha, postavu), která se boje účastní. Karty zastrčíte mezi kolo ukazatele a podkladový čtverec. Karty můžete přidat, i pokud do boje na ukazateli vložíte 0 bodů moci.

Počet bojových karet, které u sebe máte, je veřejná informace. Soupeři ale nemusíte říkat, kolik karet (a zda vůbec) do boje vkládáte. Balíček bojových karet obsahuje následující počty karet jednotlivých hodnot:

MOC	KARET
2	16
3	12
4	8
5	6



SESTAVENÍ BOJOVÉHO UKAZATELE

Bojový ukazatel sestavíte tak, že prostrčíte černé plastové cvočky skrz otvory v kartonových dílech ukazatele a zacvaknete je do sebe.



POZNÁMKA AUTORA: Možná vás překvapí, jak málo bojů se ve hře *Scythe* odehrává, zvláště s ohledem na všudypřítomné mechy na *Jakubových ilustracích*. Když se ale podíváte na všechny ilustrace, zjistíte, že jen velmi málo mechů skutečně bojuje. V *Scythe* je, podobně jako v *Jakubových ilustracích*, hrozba bojem důležitější než boj samotný. Pokud si váš soused nasbírá spoustu bodů moci a bojových karet, je méně pravděpodobně, že na něj zaútočíte. Na obranu před agresivnějšími hráči navíc můžete strategicky rozmístit své dělníky. Ztracená popularita je může od útoku odradit. Právě toto napětí nejlépe vystihuje klíčová témata *Scythe*: válku a život zemědělců.

ODHALENÍ

Oba hráči najednou odhalí své bojové ukazatele a připravené bojové karty. Hodnoty na bojových kartách jsou bonus, který se přičítá k moci, kterou jste označili na bojovém ukazateli.

Vítězí ten hráč, který do boje vložil celkově vyšší hodnotu, v případě remízy vítězí útočník. Oba hráči poté musí zaplatit hodnotu uvedenou na svém bojovém ukazateli a zahodit všechny použité bojové karty. Za bojové karty si hráči neodečítají žádné body ze Stupnice moci, karty jsou jednorázový bonus.

VÍTEZ: Vítěz získal (nebo si udržel) kontrolu nad územím a všemi surovinami, které jsou na něm umístěny. Vítěz také, pokud zatím nezískal 2 hvězdy za vítězství v boji, získává 1 hvězdu, kterou umístí na Stupnici úspěchu (viz **Hvězdy**, strana 27). Pokud je vítězem útočník, ztrácí 1 popularitu za každého dělníka, který kvůli němu musel z území uprchnout. Pokud vaše popularita klesne na 0, nemůže už klesnout do mínusu. Dělníci i přesto ale musí území opustit. Pokud je vítězem obránce (hráč, který není na tahu), pak nikdy **neztrácí** popularitu za dělníky, kteří byli v důsledku boje nuceni odejít na svou základnu. Pokud je na území žeton Setkání a vítěz má na území svou postavu, musí Setkání ihned vyřešit.

PORAŽENÝ: Všechny jednotky poraženého (mechové, postava i dělníci) umístěné na území, o které se bojovalo, se vrací na jeho základnu. Všechny suroviny, které s nimi na území byly, tam ale zůstávají a jsou pod kontrolou vítěze. **Pokud poražený do boje vložil alespoň 1 bod moci (na ukazateli nebo bojové kartě), získává za svůj ústup 1 bojovou kartu.**

OMEZENÝ POČET HVĚZD A KONEC HRY: Každý hráč může za vítězství v boji získat maximálně 2 hvězdy (s výjimkou Saské říše, která může získat neomezený počet bojových hvězd). Ale i poté mohou hráči bojovat s ostatními. Pokud umístíte svou šestou hvězdu, ale stále vás čeká boj, hra stejně končí, vraťte všechny jednotky, které se přesunuly bojovat, na území, odkud vyrazily. Boj na jednom území (včetně bonusů získaných před bojem díky vlastnostem frakce) se považuje za uzavřenou akci, kterou je nutné zcela dokončit. Znamená to, že pokud některý hráč díky bonusu získá před bojem šestou hvězdu (např. bonus +2 k moci frakce Albion z rozšíření Invaders from Afar), hra okamžitě nekončí a boj proběhne. Důsledkem je, že během boje mohou výjimečně za určitých okolností získat 6 hvězd současně dva hráči.

BOJ NA JEZEŘE: K bojům na jezeře může dojít mezi frakcemi, kterým jejich dovednosti umožňují vstupovat na jezera (například Severská království nebo Polanská republika). Pokud je napaden a poražen mech, který je na jezeře a který nese dělníky, ztrácí útočník 1 popularitu za každého z těchto dělníků (kteří se spolu s mechem poraženého vrací na základnu). Suroviny, které nesl obránce nebo útočník, zůstávají vítězi boje.

STRATEGICKÝ TIP: Samotný fakt, že má váš protihráč mnohem více moci než vy, ještě neznamená, že vás v boji porazí. Neví totiž, kolik moci do boje vložíte vy a jaké bojové karty máte v ruce. (Bojové karty se na konci hry nijak nezapočítávají, utrácejte je proto během hry co nejvíce.) Tou nejdůležitější věcí v boji je přelstít soupeře, zvláště když si myslí, že vyhraje.

PŘÍKLAD: Honza zahrál akci Pohyb. Nejprve přesunul svou postavu na zatím nezabranou farmu, pak ale přesunul svého mecha i se dvěma dělníky na území kontrolované Sandrou. Sandra má na tomto území svou postavu, mecha, dělníka a 3 žetony jídla.

Honza má 10 bodů moci, Sandra 4 (což lze zjistit ze Stupnice moci na herním plánu). Honza nastaví svůj bojový ukazatel na 7 bodů. Může také přidat 1 bojovou kartu, protože má v boji 1 mecha, rozhodne se to ale neudělat.

Sandra si nastaví na bojovém ukazateli 4 body moci. V boji má postavu a mecha, může tedy do boje vložit až 2 bojové karty. Nakonec se rozhodne, že vloží jen 1, a to kartu s hodnotou 3, kterou zastrčí do bojového ukazatele.

Jakmile se oba definitivně rozhodnou, současně odhalí své ukazatele s kartami. Sandra může jen skřípat zuby, je to sice remíza, ale v takovém případě vítězí útočník.

Honza tedy získává území a 3 žetony jídla, které na něm jsou. Sandřiny jednotky se vrací zpět na její základnu. Honza ztrácí 1 bod popularity, protože Sandře vyhnal z území 1 dělníka. Honza navíc musí umístit hvězdu za vítězství v boji na Stupnici úspěchu (pokud zatím nezískal dvě). Sandřinou cenou útěchy je bojová karta, kterou dostala za to, že do boje vložila alespoň 1 bod moci.



SETKÁNÍ

Vaše postava se během svého putování po východní Evropě setkává s řadou místních obyvatel a dostává se do různých situací. Každé Setkání před vás postaví tři možnosti, jak se v dané situaci zachovat. Vaše rozhodnutí, jak se situaci naložit, se mnohdy projeví v tom, jak se o vás bude v regionu vyprávět, což je ve hře znázorněno popularitou.

Když se vaše postava pohne na území, na kterém se nachází žeton Setkání (), její pohyb zde končí a už se v tomto tahu nemůže znovu hýbat. Jakmile dokončíte všechny své pohyby a vyřešíte všechny případné boje (ale předtím, než zahrajete spodní akci), odložte žeton Setkání z herního plánu a vezměte si kartu Setkání. **Setkání spouští jen postava, ne mechové nebo dělníci.**



Ukažte ostatním hráčům ilustraci a nahlas přečtěte možnosti, jak se zachovat (text velkými písmeny). Poté si přečtete ceny jednotlivých možností a zisk z nich vyplývající a jednu možnost si vyberte. Vybrat si jednu možnost a zaplatit její plnou cenu je povinnost, zisk z karty je ale dobrovolný. Z uvedeného bonusu si můžete vzít jen část. Poté, co Setkání dokončíte, vraťte jeho kartu dospod balíčku Setkání.

POVINNÁ CENA A VOLITELNÝ ZISK: Pokud nemáte dostatek popularity nebo mincí, abyste za některou z možností zaplatili, je vám nedostupná. Z uvedeného zisku si můžete vzít, kolik chcete (pokud například vybraná možnost nabízí 2 železa a 1 dělníka a vy dělníka nechcete, vezměte si jen 2 železa).

UMÍSTĚNÍ ZISKU NA PLÁNU: Veškerý zisk, který na základě karty Setkání dostanete (suroviny, dělník, mech, budova), přijde na území, kde je vaše postava (a kde se Setkání odehrálo). Pokud už na tomto území stojí nějaká budova, nelze si bonus ve formě postavení budovy zvolit.

IZOLACE: Pokud vám karta Setkání poskytuje něco, co můžete získat i akcí na hráčské desce, neplatíte cenu z hráčské desky (jen tu uvedenou na kartě Setkání). Takovýto zisk zároveň nespouští Průběžný bonus za naverbování.

BOJ: Pokud je postava na území s žetonem Setkání, na kterém se zároveň nachází soupeřův mech, musíte nejprve vyřešit boj. Případné Setkání se odehraje až po ukončení boje.

ČÍSLO: Číslo uvedené v levém horním rohu karet Setkání slouží pouze pro snadnější identifikaci karet, například pokud o nich budete hledat informace na serverech jako jsou BoardGameGeek.com nebo stonemaiergames.com.

POZNÁMKA AUTORA: Při návrhu hry jsme se cíleně rozhodli pro karty s velkými ilustracemi. Raději, než bychom hráčům vysvětlovali celé Setkání pomocí textu, necháváme je si celou scénu osahat očima. Mnohdy se na ní děje více věcí najednou a uvedené tři možnosti nechávají hráči svobodu s nimi naložit podle svého. Kartu ostatním hráčům ukazujete proto, aby si všichni mohli zapracovat Setkání do příběhu, který během Scythe na stole vzniká. Pomocí obrázků chceme hráčům poskytnout svobodu nakládat s jednotlivými příběhy podle vlastních představ; ostatně říká se, že obrázek je někdy více než tisíc slov...

VARIANTA HRY: Pokud si chcete při výběru rozuzlení konkrétního Setkání užít více napětí, a přiblížit se tak své postavě, nedívejte se na kartu Setkání a nechte protihráče, ať vám přečte jen možnosti, jak se zachovat (bez uvedené ceny a zisku). Až poté, co se rozhodnete a oznámíte spoluhráčům svou volbu, dozvíte se, jakou cenu musíte zaplatit a co získáváte. Pokud si vyberete možnost, kterou nemůžete zaplatit, vybírejte dál tak dlouho, dokud si nevyberete možnost, kterou zaplatit můžete (jedna je vždy bez placení).



TOVÁRNA

Továrna je středobodem celého herního plánu. Je to místo plné technologických inovací a nevyužitého potenciálu. Na rozdíl od jiných území Továrna neprodukuje žádné suroviny. Na konci hry se pole s Továrnou počítá pro hráče, který ji kontroluje, jako 3 území.

Pokud zcela dokončíte akci Pohyb, všechny případné boje a vaše postava prvně navštíví území Továrny, podívejte se na karty Továrny, které jsou položené na okraji herního plánu. Jednu z nich si **musíte vybrat** a zbytek vraťte zpět na jejich místo.

První hráč, který se do Továrny dostane, si vybírá z tolika karet, kolik je hráčů + 1. Každý další hráč pak má výběr o jednu kartu menší. Je tedy výhodné do Továrny dorazit co nejdříve, a mít tak dobrý výběr.



KARTY TOVÁRNY

Každá karta Továrny je pátou částí vaší hráčské desky (položte si ji vedle ní).

POUŽITÍ KARTY TOVÁRNY: Karta Továrny je považována za další díl vaší hráčské desky, který poskytuje nové akce. Ve svém tahu na ni můžete položit svou akční figurku a zahrát horní, spodní nebo obě akce (v pořadí shora dolů).

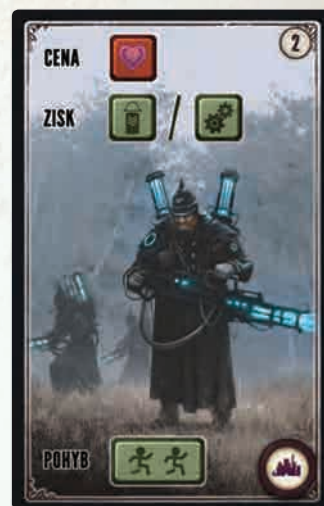
IZOLOVANÁ OD BONUSŮ Z HRÁČSKÉ DESKY: I když vám karta Továrny umožňuje dělat něco podobného jako jiné akce, jsou na sobě deska hráče a karta továrny zcela nezávislé. Za kartu Továrny proto nezískáváte Průběžný bonus za naverbování, bonus za budovy ani peníze uvedené na hráčské desce u jiných, podobných akcí.

POHYB: Karta Továrny má jako spodní akci Pohyb. Ta je trochu odlišná od Pohybu na hráčské desce, umožňuje hráči přesunout 1 jednotku až o 2 území.

- **V SOULADU S DALŠÍMI PRAVIDLY:** Další pravidla, která pohyb omezují, stále platí, zvláště ta, která říkají, že postava musí ukončit pohyb, pokud vstoupí na území s žetonem Setkání nebo se postava či mech přesune na území obsazené soupeřovými jednotkami.
- **DŮL:** Pokud máte Důl, můžete ho využívat (cestovat skrz něj) i při této pohybové akci.
- **RYCHLOST:** Pokud máte k dispozici pro svou postavu a mechy dovednost Rychlost, může se jedna jednotka v rámci této akce přesunout až o 3 území.

LIMIT: Ve hře můžete mít maximálně 1 kartu Továrny (kterou si zvolíte při první návštěvě Továrny vaší postavou).

TRVALÝ VÝBĚR: Váš výběr je definitivní – kartu Továrny nelze vyměnit ani odhodit.



PŘÍKLAD: Tato karta Továrny vám dovo-luje zaplatit 1 bod popularity za Verbování, NEBO Vylepšení (popř. přeskočit horní akci). Poté můžete pohnout jednou svou jedno-tkou až o 2 území.

STRATEGICKÝ TIP: Nepodceňujte možnost hýbat se v každém tahu. Bez karty Továrny jste v pohybu omezeni na každý druhý tah. Jakmile kartu získáte, stanou se vaše jednotky pohyblivějšími než ty soupeřovy.



ÚKOLY

Každý hráč začíná se 2 kartami úkolů, které udržuje v tajnosti před ostatními hráči. Úkol můžete splnit během svého tahu, předtím nebo potom, co dohrajete horní nebo spodní akci, ale nikdy ne během akce. Splňujete-li podmínky, můžete kartu ukázat ostatním hráčům, a tak úkol splnit. Umístíte 1 hvězdu na Stupnici úspěchu a obě své karty úkolů odložíte do spod balíku s kartami úkolů. Splnit můžete maximálně 1 úkol a získat 1 hvězdu (s výjimkou Saské říše, která může splnit oba dva své úkoly a získat tak 2 hvězdy).

S odhalením svého úkolu a tím i umístěním své hvězdy můžete počkat (z taktických důvodů). Počítejte ale s tím, že odhalení a splnění můžete provést jen tehdy, pokud právě v danou chvíli splňujete všechny podmínky uvedené na kartě. Pokud odhalení odložíte, může se stát, že se situace změní a vy už podmínky nebudete splňovat (a nebudete proto moct kartu odhalit a splnit).



POZNÁMKA AUTORA: *Může se zdát divné, že hráči dostanou 2 úkoly, ale splnit mají jen jeden. Důvody jsou dva: Ten první vysvětluje možná varianta tohoto přístupu, kterou by bylo to, že si hráči na začátku hry vezmou 2 úkoly, ze kterých si jeden vyberou a druhý vrátí. Nechci ale hráče nutit, aby dělali rozhodnutí ještě předtím, než hra začne. Takový přístup dělá hru náročnější pro začínající hráče a těm zkušenějším dává výhodu. Druhým důvodem je fakt, že tento přístup dává hráčům větší flexibilitu během hry. Může se stát, že strategie, kterou si stanovili na začátku, úplně nefunguje. Nevadí – stále mají ještě druhý úkol, který je trochu jiný.*

ALIANCE A ÚPLATKY

Hráči mohou během hry uzavírat neformální dohody jako: „Já na tebe v tomhle tahu nezaútočím a ty mě taky ve svém příštím tahu necháš na pokoji“. Jedinou věcí, kterou si mohou hráči přímo předávat, jsou mince. Při turnajovém hraní je zakázáno i předávání mincí (například za uzavřené aliance a obchody).

Pokud už začal boj (figurky jsou na stejném území), není možné se dohodnout na příměří. Pokud tedy hráč pohne svou postavou nebo mechem na území, kde má jiný hráč svou postavu nebo mecha, musí k boji dojít (můžete ale zkusit protihráče uplatit, aby vám vítězství přenechal). Hráči se mohou dohodnout, na čemkoliv chtějí. Všechny dohody mezi hráči jsou nezávazné, jejich dodržování nelze vynutit.



HVĚZDY

Když vaše říše dosáhne podstatného úspěchu, smíte umístit jednu ze svých hvězd. Za umístění hvězdy získáte na konci hry peníze navíc.

Zde je seznam všech způsobů, jak lze umístit hvězdu:

- Získat všech 6 vylepšení
- Naverbovat všechny 4 rekruty
- Zvítězit v boji (lze získat 2x)
- Nasadit všechny 4 mechy
- Nasadit na plán všech 8 dělníků
- Mít 18 bodů popularity
- Postavit všechny 4 budovy
- Odhalit 1 splněnou kartu úkolu
- Mít 16 bodů moci

Kdykoliv splníte některou z uvedených aktivit, musíte umístit jednu ze svých hvězd na Stupnici úspěchu.

O umístěnou hvězdu už nelze přijít. Pokud se například stane, že nejprve získáte osmnáctý bod popularity, díky čemuž umístíte svou hvězdu na Stupnici úspěchu, a později se vám popularita sníží pod 18, hvězda vám na Stupnici úspěchu už zůstane.

Až na výjimky může každý hráč na každé pole Stupnice umístit právě 1 hvězdu. Na stejném poli Stupnice může mít svoji hvězdu více hráčů (hráči se vzájemně neblokují) – to, že je na poli Stupnice hvězda, neznamená, že tam svoji hvězdu nemůže umístit také někdo jiný.



STRATEGICKÝ TIP: Vzhledem k tomu, že umístěním šesté hvězdy hra končí, je všeobecně lepší soustředit se jen na 6 aktivit a dělat je pořádně, než se pokoušet zvládat všechno najednou.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Hra končí okamžitě poté, co některý z hráčů umístí svou šestou hvězdu, a to i kdyby ve svém tahu mohl ještě pokračovat ve své akci nebo ho čekalo Setkání či boj.

SPECIÁLNÍ PŘÍPADY

Pokud umístíte šestou hvězdu při realizaci spodní akce, vyhodnotíte celou tuto akci – získáte tedy jak mince, tak i případný průběžný bonus za verbování (ten ale díky tomu samozřejmě mohou získat i protihráči po vaší levé a pravé ruce).

Pokud po umístění šesté hvězdy máte své jednotky na území kontrolovaném soupeřem a mělo by dojít k boji, přesuňte své jednotky zpět na území, ze kterého přišly (k boji nedojde a území zůstane soupeři).

Pokud byste měli získat hvězdu během soupeřova tahu (dosažením maxima na Stupnici popularity nebo moci), umístíte ji až poté, co soupeř svoji akci dokončí. Pokud by mělo umisťovat hvězdu více hráčů, začíná právě aktivní hráč a dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Pokud někdo umístí šestou hvězdu, hra končí okamžitě a další hráči už své hvězdy neumístí.

UKÁZKA BODOVÁNÍ

Pokud hrajete Scythe s nováčky, doporučujeme po první umístění hvězdy udělat ukázkové bodování. Jakmile někdo z hráčů umístí svou první hvězdu, pozastavte na chvíli hru a spočítejte, kolik by kdo v tuto chvíli dostal peněz. Hráči si tak lépe představí, jak to bude vypadat na konci hry, a mohou tomu uzpůsobit svou strategii. Toto bodování je pouze ukázkové, nikdo z hráčů peníze nedostane – musí si počkat až na konec hry.

BODOVÁNÍ NA KONCI HRY

Posbírejte a spočítejte své závěrečné jmění – mince, které jste měli předtím, než přišel konec hry, a sečtete je s těmi, které jste dostali v rámci závěrečného bodování. Když budete ohlašovat své skóre protihráčům, měla by před vámi ležet hromádka mincí.

Abyste zjistili, kolik peněz dostanete na konci hry, podívejte se, kde se nacházíte na Stupnici popularity, a vezměte si z banku peníze za jednotlivé bodovací kategorie.

PŘÍKLAD: Máte 10 bodů popularity, dostanete proto 4 \$ za každou umístěnou hvězdu, 3 \$ za každé kontrolované území a 2 \$ za každé 2 žetony surovin pod vaší kontrolou. Pokud je vaše popularita 18, dostáváte stejně peněz, jako by vaše popularita byla v pásmu 15–17 bodů.

POZNÁMKA AUTORA: *Scythe podporuje hráče v tom, aby hru rychle ukončili umístěním poslední hvězdy. Ostatním hráčům tak nedopřejí další tah. Může se proto stát, že někteří hráči budou mít o tah méně než ten, kdo hru ukončil umístěním své poslední hvězdy.*

VARIANTA

ZDRŽOVÁNÍ HRY: Protože konec hry nelze přesně předvídat a závěrečné bodování je závislé na hodnotách popularity, není snadné zjistit, kdo zrovna ve hře vede (zcela úmyslně). Někteří hráči se mohou snažit během plánování svého tahu počítat skóre ostatních. To je pro ostatní hráče obtěžující a zdržuje to hru. Varianta proti zdržování hry navrhuje, že pokud se bude některý z hráčů během svého tahu (ne během závěrečného bodování) pokoušet počítat závěrečné skóre déle než 10 vteřin, smíte mu odebrat 2 body popularity.



BODOVACÍ KATEGORIE

PENÍZE ZE HRY: Všechny peníze, které vám po konci hry zůstaly, se počítají do celkového počtu bodů.

KAŽDÁ UMÍSTĚNÁ HVĚZDA: Vezměte si peníze za každou svou umístěnou hvězdu.

KAŽDÉ ÚZEMÍ POD VAŠÍ KONTROLOU: Vezměte si peníze za každé území, které kontrolujete (včetně jezer). Základna není území. Kontrolujete každé území, na kterém je vaše jednotka (dělník, mech, postava) nebo stavba (pokud tam nejsou žádné jednotky soupeře).

TOVÁRNA: Pokud na konci hry kontrolujete Továrnu, počítejte ji pro účely bodování jako 3 území.

KAŽDÉ 2 ŽETONY SUROVIN: Vezměte si peníze za každé 2 žetony surovin pod vaší kontrolou. Příklad: Na svých územích máte 13 žetonů surovin, vaše popularita je 10, celkem tedy získáváte 13 mincí. Dělníci nejsou suroviny. Suroviny máte pod kontrolou, pokud se nachází na území, které kontrolujete (je na něm vaše postava, mech nebo dělník anebo budova, u které nejsou žádné jednotky soupeře).

STAVEBNÍ BONUS: Vezměte si mince na základě toho, jakého stavebního bonusu jste dosáhli. Bonus dostáváte i v případě, že nekontrolujete území, na kterých stojí vaše budovy.

VYHLÁŠENÍ VÍTĚZE

Vítězem je hráč, který má po závěrečném bodování nejvíce mincí. Při shodě rozhodují následující faktory v uvedeném pořadí (pokud nerozhodne první faktor, rozhodujte podle dalšího atd.). Vítězí ten, kdo má více:

1. Dělníků, mechů a budov na hracím plánu
2. Bodů moci
3. Bodů popularity
4. Žetonů surovin pod kontrolou hráče
5. Kontrolovaných území
6. Umístěných hvězd

SÍNĚ SLÁVY: Vítěz hry může své vítězství zvěčnit až dvěma zápisy svého jména do Síně slávy. Tento vzácný dokument bude navždy připomínat první hry, ve kterých některý z hráčů dosáhl konkrétního úspěchu (například zvítězil za určitou frakci).



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

POSTAVY

Ve hře jste reprezentováni svou postavou, která byla vyslána na misi zabrat pro svou frakci nezmapovaná území v okolí nyní ztichlého města, nazývaného Továrna. Každou z postav doprovází zvířecí společník.

Z hlediska herních mechanik jsou všechny postavy v podstatě totožné, jejich jedinečná historie se však odráží v podobě jednotlivých frakcí a speciálních dovedností jejich mechů. Rozšířené příběhy všech postav můžete najít na webu Stonemaier Games. Zde vám přinášíme alespoň jejich zkrácenou verzi:



ANNA & WOJTEK (POLANSKÁ REPUBLIKA): Zkušená odstřelovačka a její medvěd, Anna a Wojtek, se stali legendami už během Velké války, kdy cestovali krajem, poráželi nepřátele a ochotně pomáhali potřebným. Když se náhle brány Továrny uzavřely a mezi lidmi se začalo šeptat o tom, že Rusvěti zbrojí pro další konflikt, rozhodla se Anna s Wojtkem vydat na misi, která Polanii zajistí bezpečí před hrozící invazí.



GÜNTER, NACHT & TAG (SASKÁ ŘÍŠE): Během války vedl Günter elitní jednotku mechů v bitvách v Sasku i ve zbytku Evropy. Stačí vyslovit Günterovo jméno nebo se zmínit o dvojici vlků, kteří jej doprovázejí, a nepřátelům Říše se roztřesou kolena. Günterův plášť během let ztěžkl vahou mnohých vyznamenání. Nyní, když válka skončila, pověřil císař Güntera novým úkolem na východě. Podle vládce může jen takto zkušený velitel pro Říši dobýt důležité území v okolí Továrny. A Günter jen zřídka dokáže odmítnout tak zajímavou nabídku.



ZEHRA & KAR (KRYMSKÝ CHANÁT): Prvorozená dcera chána Krymských Tatarů, Zehra, vidí lépe než ostříž, čehož mistrně využívá při své obratné práci s lukem. Ačkoliv její otec jen s nelibostí přijímal novinky zrozené v útrokách Továrny, brzy si uvědomil, že se svět neustále mění a že by bylo nerozumné ponechat Chanát bez moderní obrany. S nevolí v srdci požádal Zehru, aby shromáždila bojovníky a vypravila se na sever, kde získá moderní zbraně – záruku bezpečí pro svůj domov i lid.



BJORN & MOX (SEVERSKÁ KRÁLOVSTVÍ): Bjorna, který je potomkem slavného vikingského rodu, zachránil kdysi před jistou smrtí ve vánici obrovský pižmoň. Poté, co oba tvrdou zkoušku mrazem přežili, se Bjorn s pižmoněm, kterému dal jméno Mox, stali nerozlučnými přáteli. Společně se vydali vstříc dalším výzvám. Bjorn sloužil jako vyslanec u ostatních kmenů, uznávaný velitel i odvážný průzkumník, který s věrným Moxem po boku pátral po cenných nálezích ropy. Není proto divu, že právě jim král Seveřanů svěřil úkol vést expedici na jih – získat pro potomky Vikingů nová území za pomoci důvtipu i síly. Drsné Seveřany láká i vidina mocných technologií, které by mohly v budoucích válkách znamenat rozdíl mezi vítězstvím a porážkou.



OLGA ROMANOVÁ & ČANGA (RUSVĚTSKÝ SVAZ): Když se její první láska, Viktor, ztratil ve víru Velké války, přísahala Olga, že jej najde a zachrání. V pevné víře, že je to nejlepší možná cesta, se i se svým sibiřským tygrem Čangou přidala k rusvětské tajné službě. Díky své inteligenci a nezodlnému odhodlání si v rozvědce velmi brzy vydobyla vysokou pozici. Svého nového postavení neváhala využít, aby přesvědčila a zmanipulovala velení rusvětských vojsk k invazi na západ. Ve snaze najít svou ztracenou lásku byla kdysi osamocena – nyní za ní stojí rusvětská vojska v plné síle. A Olga udělá všechno pro to, aby uspěla a Viktora znovu spatřila.

DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

SUROVINY: Všechny jednotky – dělníci, mechové i postavy – mohou přenášet libovolný počet surovin.

TAHY A HRÁČSKÉ DESKY: Během svého tahu si musíte vybrat jinou část hráčské desky, než jste zvolili v minulém tahu. Zahrát můžete buď horní akci, spodní akci, nebo obě (začít ale musíte tou horní). Nejprve zaplatíte plnou cenu akce (všechny symboly na nezakrytých červených polích) a poté získáte výnos (symboly na nezakrytých zelených polích). Ohlásíte-li záměr hrát spodní akci, může hráč po vaší levici začít hrát hned poté, co vyhodnotíte akci horní. Ušetříte tak čas. Soupeř může hrát, zatímco vy budete vybírat konkrétního mecha, budovu, rekruta nebo vylepšení. Nezapomeňte si také vzít mince, které vaše spodní akce poskytuje.

AKCE POHYB: Musíte pohybovat různými jednotkami (nikoliv několikrát tou stejnou). Můžete hrát pouze část akce, pokud chcete například pohnout jen jedinou figurkou. Mech může přenášet dělníky. Přenesení se nepočítá jako pohyb (tedy např. přeneseným dělníkem můžete následně pohnout jako svou druhou jednotkou).

AKCE PRODUKCE: Produkovat můžete na 2 různých územích. Každý dělník na těchto územích může vytvořit nejvýše 1 surovinu. Pokud máte 3 dělníky na lese a 2 na farmě, Produkce vám přinese 3 dřeva na lese a 2 jídla na farmě.

DĚLNÍCI: Dělníci nejsou surovina, ale jsou produkováni podobně jako suroviny v rámci akce Produkce na vesnicích. Při Produkci nejprve zaplatíte plnou cenu vyobrazenou v červených polích nad akcí Produkce. Vyprodukované dělníky odebírejte ze své hráčské desky (zleva). Můžete se rozhodnout dělníky neprodukovat (například proto, že vyprodukovaní dělníci zvyšují cenu další Produkce).

OBCHOD: Pokud zahrajete akci Obchod, vyberte si dvě libovolné suroviny (stejného nebo různého typu) a umístěte je na libovolné území, na kterém máte dělníka.

PODPORA: Získejte moc na Stupnici moci nebo si vezměte bojovou kartu/karty. Pokud balíček bojových karet dojde, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte balíček nový.

SPODNÍ AKCE: Spodní akci máte možnost dohrát, i pokud jste při realizaci této akce právě získali hvězdu. Kromě mincí, které akce nabízí, můžete ještě získat Průběžný bonus za verbování.

VYLEPŠENÍ: Vezměte z některého zeleného pole na hráčské desce kostku technologie a přesuňte ji na červené pole s přerušovaným rámečkem.

MECH: Mech je jediný typ jednotky, který může převážet dělníky (libovolný počet). Mechové a postava společně sdílí všechny odemčené (odhalené) dovednosti. Pokud jste již odemkli vlastnost Rychlost, mohou vaši mechové nabírat a vysazovat dělníky na územích, přes která jen procházejí.

BRODĚNÍ: U každé z frakcí se dovednost Brodění mírně liší. Umožňuje vám překračovat řeky, pokud je na protějším břehu některé z dvou vybraných území.

BUDOVY: Na každém území může být nejvýše jedna budova. Budovy nesmíte stavět na jezerech.

REKRUTI: Když zahrajete akci Verbování, získáte jednorázový bonus. Od příštího tahu, kdykoliv vy nebo soupeř po vaší levé či pravé ruce zahrajete odpovídající akci, získáváte Průběžný bonus.

BOJ: Do boje se mohou zapojit jen postavy a mechové (přesunutí mecha/postavy na území s cizími dělníky není považováno za boj). V případě remízy vítězí útočník. Pokud poražený do boje vložil alespoň 1 bod moci (na ukazateli nebo na bojové kartě), získává 1 bojovou kartu. Vítěz i poražený si musí na Stupnici moci odečíst moc, kterou do boje vložili přes bojový ukazatel.

NUCENÝ ÚSTUP DĚLNÍKŮ: Popularitu ztrácíte, jen pokud zaženete cizí dělníky ve svém tahu. To znamená, že pokud vás soupeř napadne mechem, který přepravuje dělníky, a vy zvítězíte, neztrácíte za tyto ustupující dělníky popularitu. Ve svém tahu můžete dělníky zahnat, i když nemáte dostatek popularity na zaplacení.

SETKÁNÍ: Vyvolat Setkání mohou pouze postavy (nikoli mechové nebo dělníci). Abyste si mohli některou z možností vybrat, musíte mít dostatek prostředků na její vyhodnocení. Všechny získané suroviny, jednotky nebo budovy musí přijít na území, kde se Setkání odehrálo. Zisk ze Setkání nespouští Průběžný bonus za naverbování.

TOVÁRNA: Kartu Továrny mohou získat jen postavy (nikoli mechové nebo dělníci). Akce na kartě Továrny nespouští Průběžný bonus za naverbování ani bonusy budov. Kartu Továrny si hráč vybírá z balíčku Továrny. Každý hráč může získat pouze 1 kartu Továrny. Ta mu zůstává až do konce hry.

ÚKOLY: Ve svém tahu můžete odhalit, že jste splnili úkol. Zahodte obě karty úkolu. (Zahodte pouze tu splněnou, hrajete-li za Saskou říši.)

UMÍSTOVÁNÍ HVĚZD: Jakmile umístíte hvězdu na Stupnici úspěchu, už ji nemůžete odebrat. Získání hvězdy za konkrétní úspěch nebrání ostatním hráčům získat za stejný úspěch hvězdu také. Jakmile některý z hráčů umístí svou šestou hvězdu, hra okamžitě končí (daný hráč může maximálně dohrát svou spodní akci, pokud pomocí ní nasadil šestou hvězdu). Neděje se už nic jiného než závěrečné bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ: Do svého finálního skóre nezapomeňte započítat mince, které jste získali v průběhu hry. Když počítáte body za území, nezapomeňte, že území a všechny suroviny na něm kontrolujete jen tehdy, pokud tam jsou přítomny vaše jednotky a nebo pokud na něm máte stavbu a žádný ze soupeřů na něm zároveň nemá jednotky. Nezapomeňte také, že peníze za suroviny získáváte za každé dva žetony surovin.

CHCETE SE PODÍVAT NA INSTRUKTÁŽNÍ VIDEO S PRAVIDLY V ANGLIČTINĚ?

Najdete ho na <http://stonemaiergames.com/games/scythe/videos/>

CHCETE PRAVIDLA V JINÉM JAZYCE?

Stáhněte si pravidla a další materiály v desítkách různých jazyků na:

<http://stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/>

NAPADLA VÁS OTÁZKA NAD ROZEHRANOU HROU?

Tweetněte ji na @stonemaiergames s hashtagem #scythe nebo napište na hry@albi.cz.

POTŘEBUJETE NÁHRADNÍ DÍLY?

Požádejte o ně na stonemaiergames.com/replacement-parts nebo na e-mailu hry@albi.cz.

CHCETE SLYŠET O DALŠÍCH PROJEKTECH STONEMAIER GAMES?

Přihlaste se k odběru našeho měsíčního newsletteru na stonemaiergames.com/e-newsletter.

CHCETE VĚTŠÍ HERNÍ DESKU?

Kupte si rozšíření pro herní desku, díky kterému budete mít o 50 % větší herní pole na stonemaier-games.myshopify.com.

ZAJÍMAJÍ VÁS PROMO PRVKY A DALŠÍ VYLEPŠENÍ?

Promo prvky a další drobnosti pro zlepšení hry si můžete objednat online na: stonemaier-games.myshopify.com nebo v obchodě na serveru BoardGameGeek.com

Překlad:

Jakub Lucký

Albi

Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámova 13
186 00 Praha 8

www.albi.cz
www.eshop.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:

Albi, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk



STONEMAIER
GAMES