

Stonemaier Games presents

SCYTHE

ЗАХВАТЧИКИ ИЗДАЛЕКА

РАЗРАБОТКА ДЖЕЙМИ СТЕГМАЙЕР
РИСУНКИ И РАЗРАБОТКА МИРА ЯКУБ РОЗАЛЬСКИ

ПРЕДЫСТОРИЯ

Пока в Восточной Европе создавались и разрушались империи, остальной мир следил за ними. Две далекие фракции, Альбион и Тогава, отправили послов исследовать земли и использовать свою особую манеру завоеваний.

Это расширение к игре Scythe добавляет 2 новые фракции, увеличивая количество игроков в Scythe до 7 человек.



ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

правила



планшеты игроков



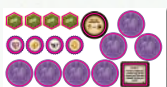
коробка



2 пакета

1 органайзер из пластика

лист с жетонами



КОМПОНЕНТЫ ФРАКЦИЙ



ТОГАВА

ФИОЛЕТ



АЛЬБИОН

ЗЕЛЕНый

Планшет фракции



фишка действий



фишка популярности



фишка силы



фишки звезд



фишки сооружений



фишки рекрутов



миниатюры Механизмов



миниатюры Героев



рабочие



картонные жетоны



ИГРА С 6 ИЛИ 7 ИГРОКАМИ

С этим дополнением в Scythe могут сыграть до 7 игроков. В карту никаких изменений не вносится; как бы это было в реальном мире, игровое поле становится более населенным, когда еще больше фракций начинают бороться на нем. Необходимо внести 2 небольших изменения в правила для 6-7 игроков:

КРИМЕЯ: Одна из первых способностей Механизмов Крimea (Странствие) в игре с 6-7 игроками не дает преимуществ. В играх такого масштаба фракция Крimea заменяет способность “Странствие” новой способностью (положив соответствующий жетон на планшет фракции): **Передвиньтесь на любую незанятую ферму.**

ПОЛАНИЯ: Первоначальная способность фракции Полания (Изворотливость) дает слабый результат в игре с 6-7 участниками. В играх такого масштаба фракция Полания заменяет способность “Изворотливость” новой способностью (положив соответствующий жетон на планшет фракции): **Выберите до 2-х опций каждой карты случайной встречи. В конце игры получите \$3 за каждую контролируемую Вами территорию случайной встречи.**

В остальном правила базовой игры при 6-7 игроках остаются без изменений. Поэтому просим обратить внимание на следующие нюансы игры такого размера:

ВРЕМЯ ПАРТИИ: Обычно партия в Scythe длится по 25 минут на игрока, поэтому игра будет дольше с большим количеством игроков.

НОВЫЕ ИГРОКИ: Если для игрока это первая партия в Scythe, мы настоятельно рекомендуем выбрать одну из первоначальных фракций, не Альбион или Тогава.

ОДНОВРЕМЕННЫЙ ХОД: Независимо от числа игроков, Вы можете начать свой ход в тот момент, когда игрок справа от Вас начал выполнять действие нижнего ряда.

ПЕРВЫЙ ИГРОК: Новые планшеты игроков (теперь уже перемешанные с другими планшетами при подготовке к игре с любым количеством игроков) пронумерованы как 2а и 3а. Эти номера важны лишь при определении первого игрока по наименьшему номеру планшета: Порядок такой - 1, 2, 2а, 3, 3а, 4, 5.

КЛАН АЛЬБИОН

ОСОБЕННОСТЬ ФРАКЦИИ (ПРЕВОЗНОШЕНИЕ): По окончании движения Героя (после битвы и случайной встречи) игрок Альбиона может положить жетон Флага из запаса на территорию, где находится Герой. На ней может находиться только один жетон фракции (1 Флаг или 1 Ловушка). Жетон флага нельзя убрать или переместить после размещения.

Веками живя на ограниченной территории, клан Альбион жаждет завладеть новыми территориями.

Это представлено 4 жетонами Флагов, каждый из которых считается как дополнительная территория игрока Альбион при подсчете в конце игры, если (а) он контролирует территорию с Флагом Героем, Механизмом, рабочим или

незанятым сооружением И (b) жетон Флага размещен не на территории, соседней с домашней базой Альбион.

ПРИМЕР: В конце игры Вы контролируете 1 Лес и 1 Тундру. На территории Тундры лежит жетон Флага, поэтому общее число подконтрольных Вам территорий - 3, а не 2.

ОСОБЕННОСТИ ГЕРОЯ И МЕХАНИЗМОВ

БУРЕНИЕ: Ваш Герой и Механизмы могут пересекать реки, заходя или выходя из соседних территорий с туннелем. Территория с вашей Шахтой считается как территория с туннелем, но не территория с Шахтой противника.

МЕЧ: Перед битвой, если Вы нападаете, то защищающийся игрок теряет 2 силы. Потеря силы отражается на Треке Силы (игроки не могут иметь меньше 0 силы). Это свойство дается раз в битву, а не раз на каждого юнита.

ЩИТ: Перед битвой, если Вы защищаетесь, получите 2 силы. Это отражается на Треке Силы. Это свойство дается раз в битву, а не раз на каждого юнита.





РАЛЛИ: Выполняя действие Движения, Ваш Герой или Механизм может переместиться на любую территорию, на которой есть хотя бы 1 Ваш рабочий или жетон Флага, независимо от расстояния.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Коннор - горец, рожденный в южной части острова, контролируемой кланом Альбион. Он прошел через череду военных легенд, в которых занял свое место, когда удерживал позиции глубоко в тылу врага во время Великой Войны. Он доверил свою жизнь преданному компаньону, дикому вепрю по имени Макс, который спас его от стаи волков в холмах Саксонии.

Клан Альбион опасается, что Фактория падет под постоянным контролем одной из самых могущественных фракций, которая затем может вторгнуться в земли Альбиона. С Максом рядом Коннору доверено командование особой группой, чтобы выстроить мощную линию обороны против других фракций и уничтожить Факторию, пока не стало слишком поздно.

СЕГУНАТ ТОГАВА

ОСОБЕННОСТЬ ФРАКЦИИ (МАИФУКУ): По окончании движения Героя (после битвы и случайной встречи) игрок Тогава может положить жетон активированной Ловушки по своему выбору из запаса на территорию, где находится его Герой (даже если на территории есть сооружение противника). На ней может находиться только один жетон фракции (1 Флаг или 1 Ловушка). Жетон Ловушки нельзя убрать или переместить после размещения.



Сегунат Тогава объединился с целью захвата контроля в Восточной Европе, насколько это возможно... и устрашения других фракций от того же самого. У них есть 4 жетона Ловушек, каждая с “активированной” и “деактивированной” сторонами. При подсчете в конце игры жетон активированной Ловушки дает Тогава контроль над территорией (другие юниты не обязательны). Юнитам противника нельзя находиться на территории с активированной Ловушкой.



АКТИВИРОВАННАЯ ДЕАКТИВИРОВАННАЯ

ПРИМЕР: В конце игры Вы контролируете 1 Деревню своим Героем и 1 Ферму, на которой есть активированная Ловушка, но нет юнитов. При подсчете под Вашим контролем 2 территории.

СРАБАТЫВАНИЕ ЛОВУШКИ: Если противник перемещает юнита на территорию с жетоном активированной Ловушки, этот юнит завершает свое движение. Переверните жетон Ловушки, открыв штраф, который понесет противник, если это возможно (например, потерять 2 популярности). Это происходит до наступления других событий, включая битву или случайную встречу. жетон Ловушки остается на территории, но теперь Ловушка деактивирована.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СООРУЖЕНИЯМИ: Противник может построить сооружение на территории с Ловушкой. В конце игры, если на этой территории только фишка сооружения и жетон Ловушки (Ловушка лежит любой стороной), то территорию контролирует игрок с сооружением.



СПИСОК ШТРАФОВ: Потеряйте 2 популярности; потеряйте 3 силы; потеряйте \$4; сбросьте 2 любые карты битвы. Соперники должны знать перед началом игры, какие штрафы могут быть.

ОСОБЕННОСТИ ГЕРОЯ И МЕХАНИЗМОВ

ТОКА: Раз в ход при передвижении 1 Герой или 1 Механизм может пересечь реку. Механизм может перевозить рабочих, пользуясь этой особенностью. Герой или Механизм не могут пересекать несколько рек, используя действие Движения на карте Фактория.

СЮТОН: Ваш Герой и Механизм могут перемещаться на и с озер. Если битва проходит на озере (другие фракции обладают способностями, связанными с озерами), Вы можете сыграть 1 дополнительную карту битвы. Можно сделать это раз за битву, а не раз за каждого юнита. Если Механизм переносит рабочих на озеро или если Герой или Механизм переносят ресурсы на озеро, Вы не можете оставить рабочих и ресурсы на этом озере, уходя с него, также рабочий не может покинуть озеро без помощи Механизма. Вы не можете построить сооружение или ввести в строй Механизм на озере, но можете здесь поставить Ловушку.

РОНИН: Перед битвой, в которой с Вашей стороны участвует только 1 юнит (0 рабочих и либо 1 Механизм или 1 Герой), Вы можете получить 2 силы.

СИНОБИ: Ваш Герой и Механизм могут переместиться на любую территорию с жетоном Ловушки независимо от расстояния. Используя особенность Синоби, если Ваш Герой или Механизм заканчивают свое движение на ячейке, где лежит деактивированная Ловушка (т.е. не в середине действия Движения по карте Фактории), Вы можете снова активировать ее. Если при использовании Синоби произошла битва, Вы можете активировать Ловушку, только если победили в битве.

ПРЕДЫСТОРИЯ

С ранних лет Акико, племянница сегуна, зачитывалась историями о войнах и приключениях в дальних землях. Особенно она была впечатлена красотой и искусством владения мечом. Когда ей исполнилось 16, Акико выпросила разрешение у своего дяди, чтобы обучаться в самой лучшей школе самураев. Она была примерным учеником, постоянно тренировалась, пока не преуспела в сражении, стрельбе, стратегии и тактике. Гордый сегун подарил Акико специально обученную обезьяну Дзиро.

Когда Акико была на втором году обучения, ее брат, выдающийся инженер, пропал во время поездки в загадочную Факторию в Восточной Европе. Советники сегуна подозревали, что он был схвачен агентами Русвета. Доверяя навыкам самурая своей племянницы, сегун поручил Акико возглавить крупную военную экспедицию, чтобы разбить Русвет, освободить инженеров Тогава и раскрыть правду о Фактории.

ХОТИТЕ ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩИЕ ВИДЕО?

Зайдите на stonemaiergames.com/games/scythe/videos

НУЖНЫ ПРАВИЛА НА ДРУГИХ ЯЗЫКАХ?

Скачайте правила и памятки на дюжине языков на stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play

ЕСТЬ ВОПРОСЫ ПО ИГРЕ?

Наш Твиттер [@stonemaiergames](https://twitter.com/stonemaiergames) с хэштэгом [#scythe](https://twitter.com/stonemaiergames)

НУЖНА ДЕТАЛЬ НА ЗАМЕНУ?

Сделайте запрос на stonemaiergames.com/replacement-parts

ХОТИТЕ ПОЛУЧАТЬ ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ?

Подпишитесь на ежемесячные рассылки на stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES