

Stonemaier Games presents

SCYTHE

MODULAR BOARD

DESIGNED BY JAMEY STEGMAIER
ART AND WORLDBUILDING BY JAKUB ROZALSKI





СОСТАВНОЕ ПОЛЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ 'СЕРП'

Составное поле добавляет разнообразия настольной игре "Сerp". В каждой новой партии карта и расположение наций будет отличаться от предыдущих.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите одну из сторон игрового поля.
2. Случайным образом разложите составные тайлы на специальные зоны на поле. Если в результате озеро на тайле будет примыкать к базе, переверните тайл на другую сторону (одна из сторон наверняка подойдет)



3. Жетоны баз выложите случайным образом в соответствующие гексы вне зависимости от числа игроков в партии.
 - а. Если у вас нет дополнения "Восход Фенриса", используйте все 8 жетонов баз, включая жетон неактивной базы.
 - б. Если у вас есть "Восход Фенриса", возьмите 7 жетонов баз из этого набора и 2 жетона новых наций (после случайного размещения жетонов верните последний в коробку). В этом случае жетон неактивной базы не используется. Мы не рекомендуем использовать составное поле в режиме кампании, так как в некоторых случаях расположение тайлов может не согласовываться с определенными сценариями.
4. Каждый игрок получает один случайный планшет.
5. Выбор нации начинает игрок с наивысшим номером планшета. Продолжайте выбор в порядке уменьшения номеров, пока каждый игрок не выберет нацию (в порядке уменьшения - 5, 4, 3а, 3, 2а, 2, 1).
 - а. **ВАЖНО:** Выбирая нацию, учитывайте ее свойство Переправы, в особенности если у нее есть доступ к металлу (для сборки роботов), но нет доступа к дереву (для строительства Шахты). Пусть опытные игроки помогут в этом вопросе новичкам.
 - б. **ПЕРВЫЙ ИГРОК:** Первым становится игрок с наименьшим номером планшета, как в базовой игре. Далее игра продолжается по часовой стрелке.

ПРИМЕЧАНИЯ ПО ВЫБОРУ НАЦИЙ

1. **ПРОМЫШЛЕННОСТЬ/РУССВЕТ:** Игрок, получивший планшет Промышленности, не может выбрать Руссвет.
2. **КОЧЕВНИЧЕСТВО (КРЫМ):** Нации Крым следует использовать свое базовое свойство Кочевничества даже в партии с 6-7 игроками. Для этого подойдет любая неактивная база (при игре всемером такая база будет одна, при игре шестером две, и т.д.)



КОМПОНЕНТЫ

ДВУХСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ДВУХСТОРОННИХ СОСТАВНЫХ ТАЙЛА



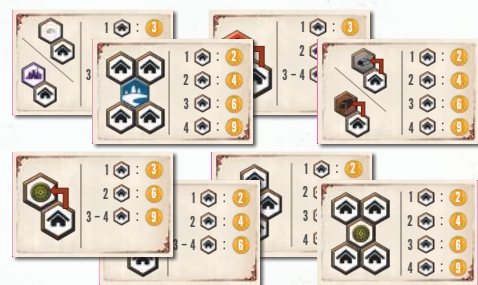
7 ЖЕТОНОВ БАЗ



1 ЖЕТОН НЕЗАДЕЙСТВОВАННОЙ БАЗЫ



8 ЖЕТОНОВ БОНУСОВ ЗДАНИЙ



ПРОЧИЕ ПРИМЕЧАНИЯ

- **ОЗЕРА:** Если на неозерной территории есть вода, которая граничит с соседним озером, то она считается частью этого озера (вам не требуется Переправа, чтобы пересечь ее, но необходимо свойство движения по озерам).
- **ВАРИАНТ ИГРЫ С РАЗНЫМ ЧИСЛОМ ИГРОКОВ:** В зависимости от участников в партии вы можете оставить часть поля пустым, убрав некоторые тайлы. Сделайте это после выбора нации. Какие именно тайлы будут убраны и их количество зависит от того, какие базы были выбраны, но основное правило звучит так:
 - 2 – 3 игрока: уберите 2-3 составных тайла
 - 4 игрока: уберите 1 составной тайл
 - 5 – 7 игроков: не убирайте составные тайлы.



АВТОМА

На ранних этапах игры на основном игровом поле вода ограничивает движение Автомы. Применение составного поля не всегда обеспечит подобное разделение между нациями. Внимательно выбирайте стартовую базу, иначе вы вдруг обнаружите, что вас окружает множество фигурок Автомы. Опытные игроки могут рискнуть и пойти на подобное противостояние. Удачи вам!

ЖЕТОНЫ БОНУСА ЗДАНИЙ

8 новых жетонов бонуса зданий замешайте вместе с другими жетонами из настольной игры "Серп". Идеи для этих жетонов нам подсказали Патрис Пирон, Джереми Эллис и Михир Шах.



Количество зданий, соседствующих с любой базой или Фабрикой.



Количество зданий, примыкающих к одному и тому же озеру.



Количество зданий на территориях Деревень



Количество зданий в горах и лесах.



Количество зданий на территориях с символом приключений.



Количество зданий, не соседствующих с другими зданиями (своими зданиями или соперника).



Количество зданий, построенных внутри фигуры "бриллиант" (расположенной под любым углом). Для получения очков выберите только самую многочисленную группу ваших зданий, образующих подобную фигуру.



Количество зданий, примыкающих к одной и той же территории с символом приключений.

Если у вас возникли вопросы, мы готовы на них ответить в группе Facebook, посвященной игре "Серп", или вы можете создать специальную тему на BoardGameGeek.



STONEMAIER
GAMES

© 2019 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.