

A Stonemaier Games bemutatja

SCYTHE

INVADERS FROM AFAR

A JÁTÉKOT TERVEZTE JAMEY STEGMAIER
ILLUSZTRÁCIÓK ÉS VILÁGÉPÍTÉS JAKUB ROZALSKI

HÁTTÉRTÖRTÉNET

Miközben Kelet-Európában birodalmak tűnnek fel és buknak el, a világ többi rész figyel. Két távoli frakció, az Albion és a Togawa, csapatokat indít útnak, hogy felderítsék a vidéket, és a maguk módján a saját uralmuk alá hajtsák a területeket.

Ez a kiegészítő 2 új frakcióval bővíti az eredeti játékot, és ezzel a Scythe játékosainak száma 7-re emelkedik.



KÖZÖS JÁTÉKELEMEK

szabálykönyv



játékostábla



doboz



2 műanyag tasak

1 műanyag dobozbetét

karton kinyomó



FRAKCIÓ JÁTÉKELEMEK



TOGAWA

LILA



ALBION

ZÖLD

frakciótábla



akciójelző



népszerűségjelző



hatalomjelző



csillagjelzők



építményjelzők



újoncjelzők



mech figurák



karakter figura



munkások



technológiakockák



karton jelzők



6 VAGY 7 FŐS JÁTÉK

Ez a kiegészítő lehetővé teszi, hogy a Scythe játékot akár 7-en is játsszák. A térképen nincs változás; ahogyan az a való életben is történne, minél több frakció verseng, a játéktábla egyszerűen annál zsúfoltabb lesz. Mindössze két apró változás lép életbe a 6-7 fős játékokban:

CRIMEA: Az egyik eredeti Crimea mech képességnek (a Vándorlásnak) a 6-7 fős játékban nincs jelentősége. Egy ilyen méretű játékban a Crimea frakció Vándorlás képességet az alábbi új képességre kell cserélni (a megfelelő karten jelzőt a frakciótáblájára helyezve):

Mozogj egy tetszőleges szabad farmra.

POLANIA: Az eredeti Polania frakció képesség (a Kalandozás) a 6-7 fős játékban csekély előnyt biztosít. Egy ilyen méretű játékban a Polania frakció Kalandozás képességet az alábbi új képességre kell cserélni (a megfelelő karten jelzőt a frakciótáblájára helyezve):

Legfeljebb 2 akciót válassz a találkozókártyákról. A játék végén \$3-t kapsz minden egyes fennhatóságod alatt lévő találkozás tartományért.

Noha nincs egyéb szabály változás a 6., illetve 7. játékos hozzáadása esetén, vegyétek figyelembe a játékok méretére vonatkozó alábbi megjegyzéseket:

JÁTÉKHOSSZ: Egy Scythe játék rendszerint játékosonként 25 percig tart, tehát minél több a játékos, annál hosszabb.

ÚJ JÁTÉKOSOK: Ha valaki először játszik a játékkal, akkor mindenképpen azt tanácsoljuk, hogy ő az Albion és a Togawa frakcióktól eltérő, az alapjátékban szereplő frakciók közül válasszon véletlenszerűen.

FORDULÓK ÁTFEDÉSSSEL: A játékosok számától függetlenül, a saját fordulótokat már elkezdhetitek akkor, amikor a jobb oldali szomszédotok rátér az alsósoros akciójára.

KEZDŐJÁTÉKOS: Az új Játékosablak - melyeket ezután minden játék előkészülete során a játékosok számától függetlenül hozzá kell keverni a többi Játékosablak közé - a 2a és a 3a sorszámot kapták. Ezeknek a számoknak csak akkor van jelentőségük, amikor a legkisebb sorszámú játéktábla alapján a kezdőjátékost határozzátok meg. A sorrend a következő: 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

ALBION KLÁN

FRAKCIÓ KÉPESSÉG (MAGASZTOSSÁG): Miután befejezted a karaktered mozgását (a harcot és a találkozást követően), az Albion játékos lehelyezhet egy Zászlójelzőt a készletéből a karakterének a tartományára. Egy tartományon legfeljebb 1 frakciójelző (1 Zászló vagy 1 Csapda) lehet. Lehelyezésük után a Zászlójelzők nem távolíthatók el és nem mozdíthatók el.



A szülőföldjükön évszázadokon át tartó kényszerű bezártság után az Albion Klán új területek megszerzésére törekszik. Ezt jelképezi az Albion frakció 4 Zászlójelzője, melyek mindegyike egy-egy további tartományt jelent az Albion játékos játék végi pontozásánál, amennyiben egy karakter, mech, munkás, vagy szabad építmény által ő tartja a fennhatósága alatt a Zászlójelző tartományát, VALAMINT a Zászlójelző nem az Albion saját bázisával szomszédos tartományon található.



PÉLDA: A játék végén 1 Erdő és 1 Tundra tartományt tartasz a fennhatóságod alatt. A Tundra tartományon van egy Zászlójelző, tehát az fennhatóságod alatt lévő tartományok száma nem 2, hanem 3.

4

MECH ÉS KARAKTER KÉPESSÉGEK

ÁSÁS: A karaktered és a mechjeid átkelhetnek folyókon bármelyik tetszőleges alagút tartományra, illetve tartományról. A Bányádat tartalmazó tartomány alagút tartománynak minősül, azonban egy ellenfeled Bányáját tartalmazó tartomány nem minősül annak.



KARD: Mielőtt támadóként harcba bocsátkozol, a védő elveszít 2 hatalmat. Ezt a hatalom veszteséget a vissza kell lépnie a Hatalomsávon (egy játékosnak nem lehet 0-nál kisebb hatalma). Ezt harconként egyszer teheted meg, nem pedig egységként egyszer.

PAJZS: Mielőtt védőként harcba bocsátkozol, kapsz 2 hatalmat. Ezt a plusz hatalmat le kell lépni a Hatalomsávon. Ezt harconként egyszer teheted meg, nem pedig egységként egyszer.

GYÜLEKEZŐ: Amikor Mozgás akciót hajtasz végre, akkor távolságtól függetlenül a karaktered és a mechjeid olyan tetszőleges tartományra is mozoghatnak, amelyek legalább egy munkásodat vagy egy Zászlójelzőt tartalmaz.



HÁTTÉRTÖRTÉNET

Connor a felföldről származik, és az Albion Klán által uralt déli területeken él. Felmenői között számtalan legendás harcos található, és egy ősi harcmodort alkalmazva a Nagy Háborúban messze az ellenséges vonalak mögött sáncolta el magát. Életétét hűséges bajtársának, egy Max nevű vadkannak köszönheti, mert megmentette egy farkas óriásfarkas karmai közül a Saxon dombok között.

Az Albion Klán attól tart, hogy a Gyár végleg valamelyik hatalmas frakció irányítása alá kerül, amely által az Albion anyaföld alárendeltté válik. Oldalán Maxszal, Connor azt a különleges feladatot kapja, hogy erős védelmi vonalat építsen ki, megállásra kényszerítve a többi frakciót, és hogy pusztítsa el a Gyárat, mielőtt túl késő lenne.

TOGAWA SÓGUNÁTUS

FRAKCIÓ KÉPESSÉG (MAIFUKU): Miután befejezted a karaktered mozgását (a harcot és a találkozást követően), a Togawa játékos helyezhet egy tetszőleges élesített Csapdajelzőt a készletéből a karakterének a tartományára (ezt akkor is megteheti, ha ezen a tartományon egy ellenfél építménye található). Egy tartományon legfeljebb 1 frakciójelző (1 Zászló vagy 1 Csapda) lehet. Lehelyezésük után a Csapdajelzők nem távolíthatók el és nem mozdíthatók el.



A Togawa Sógunátus egysége azzal a közös céllal jött létre, hogy a lehető legtöbb területet vonjon a fennhatósága alá a kelet-európai térségből... és hogy elretentsen más frakciókat attól, hogy ugyanezt tegyék. 4 Csapdajelzővel rendelkezik, melyek mindegyikének van egy „élesített” és egy „hatástalan” oldala. A játék végi pontozás szempontjából egy élesített Csapdajelző azt jelenti, hogy a Togawa

tartja a fennhatósága alatt az adott tartományt (más egységeinek a jelenléte nem szükséges). Élesített Csapdával rendelkező tartományon nem tartózkodhat ellenséges egység.

CSAPDA KIOLDÁSA: Ha egy ellenfél egy egységet egy olyan tartományra mozgatja, amelyiken élesített Csapdajelző található, akkor az az egység befejezi a mozgását. Fordítsd át a Csapdajelzőt, és az ellenfél elszenvedi büntetést, amennyiben lehetséges (pl. elveszít 2 népszerűséget). Ez minden más előtt megtörténik, tehát még a harc vagy a találkozás előtt is. A Csapdajelző a tartományon marad - de most már hatástalan.

ÉPÍTMÉNY INTERAKCIÓ: Egy ellenfél építhet építményt olyan tartományon, amelyiken Csapda található. A játék végén, amennyiben a játékos jelzők közül kizárólag az építmény és a Csapda (lényegtelen, hogy a Csapda élesített vagy hatástalan) van azon a tartományon, akkor az építmény tulajdonosa tartja a fennhatósága alatt az adott tartományt.

A BÜNTETÉSEK LISTÁJA: Elveszítesz 2 népszerűséget; elveszítesz 3 hatalmat; elveszítesz \$4 pénzt; és dobj el 2 véletlenszerűen választott harcártyát. Az ellenfelekkel még a játék megkezdése előtt ismertetni kell a lehetséges Csapda büntetéseket.



ÉLESÍTETT



HATÁSTALAN

PÉLDA: A játék végén 1 Falu tartományt tartasz a fennhatóságod alatt a karaktereddel, valamint 1 Farm tartományon nincsenek egységek, csak egy élesített Csapda. A játék végi pontozásnál tehát 2 tartományod van.



MECH ÉS KARAKTER KÉPESSEGEK

TOKA: Fordulónként egyszer, amikor mozgás történik, akkor vagy 1 karakter, vagy pedig 1 mech átkelhet egy folyón. Egy mech dolgozók szállításakor is használhatja ezt a képességet. A karakter vagy mech nem kelhet át több folyón, amikor egy Gyárkártya Mozcás akcióját használja.

SUITON: A karaktered és a mechjeid rámozoghatnak tavakra és lemozoghatnak róluk. Ha harc következik be egy tapon (egyes más frakciónak is vannak tavakkal kapcsolatos képességük), akkor kijátszhat 1 további harckártyát. Ezt harconként egyszer teheted meg, nem pedig egységenként egyszer. Ha egy mech munkásokat szállít egy tóra, vagy ha egy karakter vagy egy mech erőforrásokat szállít egy tóra, akkor nem hagyhatod azokat a munkásokat és erőforrásokat a tapon, amikor tovább mozogsz, továbbá egy munkás sem mozoghat el a tóról a mech segítségével nélkül. Nem építhetsz építményt és nem telepíthetsz mechet egy tóra, csapdát azonban lehelyezhetsz oda.

RONIN: Egy olyan harc előtt, amelyben pontosan 1 egységed (0 munkás és vagy 1 karakter vagy 1 mech) vesz részt, kaphatsz 2 hatalmat a Hatalomsávon.

SHINOBI: A karaktered és a mechjeid a távolságtól függetlenül rámozoghatnak olyan tartományra, amelyen Csapdajelző található. Amikor a Shinobi képességet használod, és a karaktered vagy a meched egy hatástalan Csapdajelzőt tartalmazó tartományon fejezi be a mozgását (azaz nem egy Gyárkártya Mozcás akciójának a közepén), akkor dönthetsz úgy, hogy beélesíted a Csapdát. Amikor a Shinobi képességet úgy használod, hogy az harcot eredményez, abban az esetben csak akkor élesítheted a Csapdát, ha megnyerted a harcot.

HÁTTÉRTÖRTÉNET

Akiko, a shogun unokahúga, fiatalabb korában történeteket olvasott távoli vidékek harcosairól és kalandorairól. Teljesen lenyűgözte a kardforgatás művészetének szépsége. Amikor Akiko betöltötte a 16-ot, könyörgött nagybátyjának, hogy a legkiválóbb szamuráj akadémián tanulhasson, és a shogun beleegyezett. Példás növendék volt, éjt nappallá téve edzett, míg végül kimagasló tudásra tett szert a közelharcban, lövészetben, hadászatban és harcászatban. Nagybátyja büszke volt rá, és egy Jiro nevű különlegesen képzett majmot ajándékozott neki.

Amikor Akiko a kiképzése a második évébe lépett, akkor történt, hogy a bátyja, egy kiváló mérnök, egy küldetés során eltűnt a rejtélyes Gyárban, Kelet-Európában. A shogun tanácsadói úgy sejtették, hogy a Rusviet Unió ügynökei ejtették foglyul. Megbízva unokahúga szamuráj képességeiben, a shogun kinevezte Akikot, hogy egy jelentős harci alakulat élén ütközzön meg a Rusviet erőkkel, szabadítsa ki a Togawa mérnököket, és tárja fel a Gyár titkát.

SZERETNÉL MEGNÉZNI EGY VÉGIGJÁTSZÁS VIDEÓT?

Látogass el ide: stonemaiergames.com/games/scythe/videos/

SZABÁLYOKAT KERESEL MÁS NYELVEKEN?

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

KÉRDÉS MERÜL FEL JÁTÉK KÖZBEN?

Tweet: @stonemaiergames with the hashtag #scythe

CSERE KOMPONENSEKRE VAN SZÜKSÉGED?

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

SZERETNÉL KÉPBE MARADNI?

Iratkozz fel havi hírlevelünkre:
stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

Hungarian translation (v1.1)
Zsolt Farkas (jif69@gmail.com)