

Stonemaier Games představují

SCYTHE

INVAZE Z DÁLEK

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

PŘÍBĚH

Vzestupy a pády říší východní Evropy v chaosu, který nastal po Velké válce, nemohly uniknout pozornosti okolního světa. Expediční sbory klanu Albion ze západu a šogunátu Togawa z východu se brzy zapojily do nekonečného boje o vládu nad cenným územím. Jejich taktika se velmi liší od pětice místních frakcí, odhodlání ovládnout Továrnu a její okolí však nikoli.

Rozšíření *Invaze z dalek* přidává k *Scythe* 2 nové frakce a umožňuje hru hrát až v 7 hráčích.



SDÍLENÉ KOMPONENTY

pravidla



krabice



deska s žetony



hráčské desky

2×



2 plastové sáčky

1 vložka pro figurky

KOMPONENTY FRAKCÍ



ALBION



TOGAWA

deska frakce



figurka akce



žeton popularity



žeton moci



žetony hvězd



figurky budov



figurky rekrutů



figurky mečů



figurka postavy



dělníci



kartonové žetony



HRA V 6 NEBO 7 HRÁČÍCH

Toto rozšíření umožňuje hrát Scythe až v sedmi hráčích. Herní plán se nijak nemění, tak jako by se nic nezměnilo v reálném světě. Herní plán bude zkrátka více zaplněný, protože se jej bude snažit ovládnout více frakcí. Při hře 6–7 hráčů dochází k následujícím dvěma změnám pravidel:

CHANÁT: Dovednost Kočovník Krymského chanátu je ve hře 6–7 hráčů nepoužitelná. V takovém případě její efekt nahrad'te alternativním efektem – na desce frakce Chanátu ji překryjte kruhovým žetonem s náhradním textem:
Přesun na libovolnou neobsazenou farmu.

POLANIA: Původní dovednost Polanské frakce Vynalézavost je ve hře 6–7 hráčů jen málo využitelná. V takovém případě, nahrad'te výše zmíněnou dovednost Polanie alternativní dovedností z rozšíření Invaze z dalek – překryjte původní dovednost na desce frakce čtvercovým žetonem s náhradním textem:

U každé karty Setkání si vyberte dvě možnosti. Na konci hry získáváte 3 \$ za každé území Setkání, které kontrolujete.

Ačkoliv nenastávají pro hru v 6–7 hráčích žádné další změny pravidel, počítejte s následujícím:

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

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

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

PRVNÍ HRÁČ: Nové desky hráče, které během přípravy hry zamícháte mezi ostatní, jsou očíslovány čísly 2a a 3a. Toto označení desek rozhoduje pouze o začínajícím hráči (hráč s nejvyšším číslem začíná). Pořadí je následující: 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

KLAN ALBION

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

Po stovkách let relativní izolace na domovském ostrově prahne Albion po nových územích. Tuto skutečnost ve hře reprezentují čtyři žetony vlajek, které se při závěrečném bodování počítají pro Albion jako území navíc. Toto platí za podmínky, že hráč kontroluje území s vlajkou pomocí postavy, mecha, dělníka nebo budovy, nejsou-li na něm cizí jednotky, A ZÁROVEŇ vlajka není na území sousedícím se základnou Albionu.



PŘÍKLAD: Na konci hry kontrolujete 1 les a 1 tundru. Na území tundry je položen žeton vlajky, takže celkový počet území, která kontrolujete je o jedna vyšší, tedy 5 místo 2.

DOVEDNOSTI MECHŮ A POSTAVY

PODKOPÁNÍ: Vaše postava a mechové mohou překračovat řeku NĀ nebo Z území s tunelem. Území s vaším dolem považujte pro účely této dovednosti za pole s tunelem, území soupeřova dolu však ne.

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

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

SVOLÁNÍ: Hrajete-li akci pohyb, mohou se vaši mechové a postava bez ohledu na vzdálenost přesunout na libovolné území, na kterém máte alespoň jednoho dělníka nebo žeton Vlajky.





PŘÍBĚH

Horal Connor pochází z výšin v jižní části ostrova Albion. Mezi jeho předky se nachází řada válečných hrdinů. Právě rodinná tradice jej za Velké války zavála daleko za nepřátelské linie. Connor by již nebyl mezi živými, kdyby ho před smečkou divokých vlků nezachránil v temných saských lesích divočák Max.

Albionští se obávají, aby některá z nepřátelských frakcí nezískala trvalou kontrolu nad Továrnou. Technologická převaha, kterou by taková frakce získala, by totiž znamenala ohrožení i pro samotný ostrov Albion. Connor a Max se tak spolu s pečlivě vybranou jednotkou vydávají posílit obranu proti ostatním frakcím a třeba i zničit Továrnu jednou a pro vždy, bude-li to nutné.



ŠÓGUNÁT TOGAWA

DOVEDNOST FRAKCE (MAIFUKU): Poté, co vaše postava dokončí pohyb (po skončení bojů a setkání), můžete na území s vaší postavou umístit 1 libovolný žeton připravené pasti (a to i pokud má na tomto území soupeř stavbu). Na jednom území smí být nejvýše jeden žeton frakcí (1 vlajka nebo 1 past). Pasti nelze po umístění odebrat nebo přesunout.

Cíl Šógunátu je jediný – ovládnout východní Evropu nebo ji proměnit v popel. K tomu jim slouží čtyři pasti, jejichž žetony mají dvě strany: připravená past / použitá past. Při závěrečném bodování jsou území s připravenou pastí považována za kontrolovaná Šógunátem. Ve hře nemůže nastat situace, kdy jsou na jednom území současně nepřátelské jednotky a současně připravená past.

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

PAST A BUDOVA: Na území s pastí, může některý z protihráčů postavit svou budovu. Pokud je na konci hry na území pouze žeton pasti (připravené nebo použité) a figurka budovy, území kontroluje majitel budovy.

PASTI: Ve hře jsou tyto čtyři žetony pasti: Ztrácíte 2 body popularity, ztrácíte 3 body moci, ztrácíte 4 \$ a odhodíte dvě náhodné bojové karty. Hráči si mohou před zahájením hry žetony pasti prohlédnout.



**PŘIPRAVENÁ
PAST**



**POUŽITÁ
PAST**

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



DOVEDNOSTI MECHŮ A POSTAV

TOKA: Jeden z vašich mechů či vaše postava smí jednou za tah při akci pohyb překročit řeku. Mech smí tuto dovednost využít, i když přenáší dělníky. Postava nebo mech nesmí v rámci jednoho pohybu překročit více než jednu řeku.

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

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

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

PŘÍBĚH

Už od útlého věku četla Akiko, neteř slavného šóguna, příběhy o válečnících a dobrodruzích ze vzdálených krajů. Nejvíce ji ale fascinovala krása umění šermu. Když jí bylo šestnáct, uprosila svého strýce, aby jí dovilil nastoupit na elitní samurajskou vojenskou akademii. Stala se jedním z nejlepších studentů, do úmoru se cvičila v boji, střelbě, taktice i strategii, až tato umění zcela ovládla. Šógun, pyšný na úspěchy své neteře, jí věnoval vzácnou cvičenou opičku Džiro.

Když pro Akiko začal druhý rok výcviku, zmizel během své cesty do tajemné Továrny ve východní Evropě její bratr, uznávaný konstruktér. Šógunovi poradci se domnívali, že padl do zajetí agentů rusvětské tajné služby. S vírou v její schopnosti vyslal Šógun svoji neteř v čele silného vojenského kontingentu, aby podkopala rusvětskou moc, zachránila zajaté togawské konstruktéry a odhalila závoj tajemství, halící Továrnu.

CHCETE SE PODÍVAT NA VÝUKOVÉ VIDEO?

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

CHCETE PRAVIDLA V DALŠÍCH JAZYCÍCH?

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

NAPADLA VÁS BĚHEM HRY OTÁZKA?

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

CHYBÍ VÁM V KRABICI DÍLKY?

Ozvěte se: servis@albi.cz

CHCETE SLEDOVAT NOVINKY?

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

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