

Stonemaier Games přináší

SCYTHE

THE WIND GAMBIT

NÁVRH: JAMEY STEGMAIER A KAI STARCK
GRAFIKA A PŘÍBĚH: JAKUB ROZALSKI
3D MODELY: MÄRCHEN ATELIER

PŘÍBĚH

Lidstvo dlouhou dobu mohlo cestovat jen na moři a na zemi. Pak ale nejchytřejší mozky východní Evropy přišly s novou technologií: vzducholoděmi. Tito párou pohánění giganti se začali volně prohánět po nebesích a pomáhat při rozvoji jednotlivých impérií.

Jak roky plynuly, ukázalo se, že ani jedna z frakcí nedokáže povstat nad ostatní. Ve snaze snížit napětí a podpořit mír se začali vládci Evropy každý rok setkávat, aby hledali řešení vzájemné neshody.

Toto rozšíření přidává k Scythe dva moduly, které mohou být hrány dohromady nebo samostatně při libovolném počtu hráčů s jinými rozšířeními Scythe nebo bez nich. Tyto moduly nabízí další strategické možnosti, které hráči mohou a nemusí využít. Začínajícím hráčům doporučujeme hrát nejprve bez rozšíření a zapojit ho až později.



KOMPONENTY

1 pravidla



1 Automa pravidla



1 list síně slávy



1 krabice



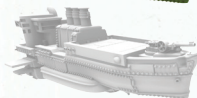
8 dílky konce hry



16 dílků vzducholodí



7 figurek vzducholodí
7 plastových podstavců

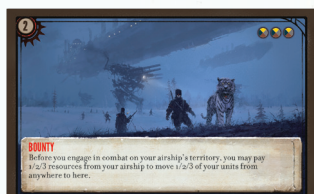


MODUL VZDUCHOLODĚ

Vzducholodě jsou nový typ jednotek, které jsou velmi odlišné od postav, mečů a dělníků. Na rozdíl od těchto jednotek vzducholodě nikdy nekontrolují území. Vzducholodě se pohybují pomocí akce Pohyb, neomezují je řeky ani jezera. Každou hru mají všechny vzducholodě náhodně vybranou kombinaci vlastností, která je stejná pro všechny hráče.

PŘÍPRAVA

1. Každý hráč si vezme figurku vzducholodi své barvy a položí ji na svou základnu.
2. Zamíchejte (každý zvlášť) oba typy dílků vzducholodí. Náhodně vyberte jeden pasivní (zelený) a jeden útočný (červený). Tyto dílky umístěte na hrací desku vedle balíčku karet Setkání. Vzducholodě všech hráčů mají během hry obě tyto vlastnosti.



KONTROLA ÚZEMÍ

Vzducholodě nikdy nekontrolují území, mohou se tedy volně pohybovat na jakémkoliv území (i to ovládané soupeřem)

UTRÁCENÍ SUROVIN: Vzducholodě nemohou kontrolovat území. Pokud tedy nekontrolujete území jiným způsobem, nemůžete utrácet ty suroviny, na kterých se vzducholodě nachází.

KONEC HRY - KONTROLA ÚZEMÍ: Pokud je vzducholodě na konci hry sama na území, toto území se nepočítá do vašich kontrolovaných území (a nepočítají se do něj ani suroviny, které na něm leží).

DOPRAVA SUROVIN A DĚLNÍKŮ

Každý útočný dílek vzducholodi na sobě má uvedenou schopnost přenášet až 2 dělníky, nebo až 3 suroviny (ne ale oboje najednou). Tato schopnost platí vždy, i když zrovna text dílku jinak nevyužíváte.

Tento princip funguje stejně jako u ostatních jednotek, které mohou přenášet suroviny (nebo jako mechové dělníky): před, během a po pohybu, vždy jako součást akce Pohyb. Jediný rozdíl je v tom, že žetony nebo figurky pokládáte na figurku vzducholodě.

PŘEPRAVA SUROVIN:

Suroviny na vzducholodi zůstávají pod vaší kontrolou dokud je neutratíte nebo se nerozhodnete je odložit na území (což můžete udělat kdykoliv během pohybu vzducholodi.) Suroviny na palubě vzducholodi se počítají při závěrečném bodování.



PŘESUNY DĚLNÍKŮ: Dělník ve vzducholodit nezajišťuje kontrolu nad územím, kde je vzducholod' —takovýto dělníci nemohou produkovat. S dělníky ve vzducholodi navíc nemůže interagovat soupeř.



PŘESUN DĚLNÍKŮ: Dělníky smíte vyložit pouze na území, která nejsou kontrolována nepřáteli.

PŘESUN DĚLNÍKŮ A SUROVIN: Dělník převážený vzducholodí nemůže na vzducholod' s sebou vzít žádné suroviny.

ALBION (SVOLÁVÁNÍ): Albion může použít dovednost Svolávání jen na území (s dělníkem nebo Vlajkou). Dělník přitom musí být na území, ne na vzducholodi.

POKROČILÁ VARIANTA

Namísto toho, aby všechny vzducholodě měli stejné dvě schopnosti, rozdejte každému hráči 1 útočný a jeden pasivní dílek. Tato kombinace jsou schopnosti hráčovi vzducholodi. Tuto variantu nedoporučujeme ve hrách 4 a více hráčů, je totiž složité sledovat kdo má jaké schopnosti.

POHYB

Stejně jako ostatní jednotky v Scythe i vzducholodě se pohybují v rámci akce Pohyb. Stačí ji tedy vybrat a poté vzducholod' vybrat jako jednu z jednotek, kterými budete hýbat.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

DOSA



DOSA: Při pohybu se vzducholodí s ní můžete pohnout o tolik území, jako je uvedeno v pravém horním rohu dílku s pasivní schopností ("dosah" je číslo, které určuje o kolik polí se může pohnout). Nezapomeňte, že v Scythe platí pravidlo, že jedna jednotka musí úplně dokončit svůj pohyb než se začne hýbat další jednotka.

JEZERA A ŘEKY: Vzducholodě nejsou při svém pohybu řekami a jezery nijak omezeny.

POHYB NA NEPŘÁTELI KONTROLOVANÝCH ÚZEMÍCH:

Vzducholodě se mohou libovolně pohybovat po všech územích (i těch ovládaných soupeřem).

VÍCE VZDUCHOLODÍ NA JEDNOM ÚZEMÍ: Na jednom území může být libovolný počet vzducholodí.

SCHOPNOSTI MECHŮ: Vzducholodě nezískávají schopnosti mechů, nejsou to ani mechy, ani postavy.

OBSAZENÉ/NEOBSAZENÉ: Tyto termíny se objevují na více dílcích vzducholodí. Vztahují k (ne)přítomnosti jednotek. Pokud je na území alespoň 1 jednotka (dělník, mech, postava), pak je považováno za "obsazené".

KARTA TOVÁRNÍ: Pokud pohybujete se vzducholodí v rámci akce na kartě Továrny, je dosah vaší vzducholodě pro tento pohyb zvýšen o +1.

ZÁKLADNA: Vzducholodě nesmí vstoupit na základnu.

TUNELY A DOLY: Vzducholodě nemohou při pohybu využívat doly ani tunely.

BOJ: Vzducholod' na území, na kterém se bojuje, nezvyšuje počet bojových karet, které můžete při boji použít.

PASTI: Vzducholodě ignorují/nespouštějí Pasti (mechanism z rozšíření Invaders from Afar).

BLITZKRIEG: Tato agresivní schopnost umožňuje spustit boj mezi 2 vzducholoděmi. Vítěz získá hvězdu jako při běžném boji. Toto je jediný případ, kdy se mohou vzducholodě stáhnout (ostatní jednotky se v tomto případě nezapojují do boje ani nestahují).

MODUL KONCE HRY

Tento modul mění způsob, jakým hra Scythe končí. Pokud hrajete s tímto modulem, ignorujte standardní pravidla pro konec hry (kdy hra končí ihned po umístění šesté hvězdy). Namísto toho vyberete jeden z dílků konce hry, který rozhoduje kdy hra skončí.

PŘÍPRAVA: Zamíchejte dílky konce hry, jeden z nich náhodně vyberte, přečtěte ho nahlas a položte ho vedle Stupnice úspěchů. Tento konec hry platí pro všechny hráče.

HVĚZDY: Některé z dílků konce hry umožňují hráčům umisťovat hvězdy na dílky, na karty úkolů apod. Ty se také počítají do celkového počtu šesti hvězd jako by byli na Stupnici úspěchů. Nikdy nesmíte umístit více jak 6 hvězd. Je ale možné, že 6 hvězd umístí během hry více hráčů.

HRANÍ AKCÍ KVŮLI MINCÍM: Toto pravidlo existuje i v základní verzi, v rámci toho modulu je ale ještě více uplatnitelné. I když "dokončíte" dolní akci (například nasadíte všechny 4 mechy), stále můžete v dalších tazích využívat tuto akci k získávání mincí tím, že obvyklým způsobem zahrajete (vyberete jí a zaplatíte její cenu). Žádnou akci ve svém tahu nesmíte zahrát více než jednou.

POZNÁMKA: Možná časem zjistíte, že některé typy konců hry vaší herní skupině vyhovují více než jiné. V takovém případě si můžete vždy vybrat ten konec hry, který se vám líbí a nemusíte je losovat náhodně.



OPRAVY A VARIANTY

Hru Scythe může vylepšit několik drobných oprav a doporučení, se kterými jste se zatím nemuseli setkat. Více informací najdete na webu Stonemaier Games (stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/), zde je uvedeno to nejdůležitější:

VYNUCENÉ STAŽENÍ DĚLNÍKŮ: První dvě věty v pravém sloupci na straně 11 pravidel základní hry (Pohyb na soupeřem ovládané území/ovládané dělníky) by měla znít, "Pokud vaše postava nebo mech vstoupí na území ovládané soupeřovými dělníky (a ne jinými jednotkami), její pohyb zde končí (i když má schopnost se ještě pohnout). Každý se soupeřových dělníků se okamžitě vrací na jeho základnu, na místě ale ponechávají veškeré suroviny".

Toto znění vyjadřuje původní záměr, který hráči umožňuje z území vyhnat jednou jednotkou všechny soupeřovi dělníky a druhou jednotkou pak přes něj projít dále.

PLNĚNÍ KARET S ÚKOLY: Objevili se nejasnosti ohledně pořadí kroků, v jakých lze v hráčově tahu splnit úkol. Zpravidla to nehraje roli, ale u některých úkolů to může mít vliv. Nové znění tedy je: "Kartu se splněným úkolem smíte odhalit během svého tahu před zahájením nebo po skončení horní nebo dolní akce." Jednoduše řečeno, nesmíte úkol splnit uprostřed akce.

RUSVĚT: Možná jste si všimli, že Rusvětská frakce je velmi silná. Naše rozsáhlé testování to sice neukázalo, ale vaše zkušenosti mohou být jiné. Pokud chcete, můžete Rusvět omezit tak, že jeho schopnost opakovat stejnou akci nepovolíte pro kartu Továrny (zejména ve hře 2-3 hráčů, kde hráči odehrají vysoký počet Setkání). Rusvětská frakce by také nikdy neměla hrát s Průmyslovou deskou hráče.

POŘADÍ HRÁČŮ: Bonusy, které hráči dostávají na začátku hry se odvíjí od dvou faktorů (které mají oba jen velmi malý dopad na výsledek hry): Zprvu, pořadí hráčů. Zadruhé, data z testování hry při vývoji. Tedy i pokud je deska hráče č.6 druhá v pořadí po směru hodinových ručiček, stále byla jedna ze slabších při testování. Celkově mají počáteční bonusy jen malý vliv. Ale pokud to vaší herní skupině vyhovuje, rozdávejte hráčské desky po směru hodinových ručiček.

CHCETE SE PODÍVAT NA INSTRUKTÁŽNÍ VIDEO?

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

CHCETE PRAVIDLA V JINÝCH JAZYCÍCH?

Pravidla a návody v desítkách jazyk jsou ke stažení na stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play

MÁTE OTÁZKU BĚHEM HRANÍ?

Tweetněte ji na @stonemaiergames s hashtagem #scythe, napište ji do Scythe Facebookové skupiny nebo se ptejte na serveru BoardGameGeek

CHYBÍ VE HŘE DÍLY?

Požádejte o ně na stonemaiergames.com/replacement-parts

CHCETE SLYŠET O DALŠÍCH PROJEKTECH STONEMAIER GAMES?

Přihlašte se do emailového měsíčníku stonemaiergames.com/e-newsletter

Překlad: Jakub Lucký



STONEMAIER
GAMES