




SCYTHE

POJĘDYNEK MELQCHA





PODSUMOWANIE ZASAD

PRZYGOTOWANIE

PLANSZA FRAKCJI

1. Zaczynasz z siłą () i liczbą kart () wskazaną na planszy frakcji.
2. Umieść postać w swojej bazie ().
3. Umieść 1 robotnika na każdym z terytoriów przy twojej bazie.
4. Umieść 4 mechy na odpowiednich miejscach na planszy frakcji.
5. Umieść 6 gwiazdek na planszy frakcji.

PLANSZA GRACZA

1. Zaczynasz z popularnością () i liczbą monet () wskazaną na planszy gracza. Zignoruj ikonę kart celów ().
2. Umieść 6 kostek technologii na zielonych polach z czarnym kwadratem ().
3. Umieść 4 budynki na odpowiadających im miejscach. *4 typy budynków są wymienione na drugiej stronie.*
4. Umieść 4 znaczniki rekrutów na okrągłych polach.
5. Umieść 6 robotników na czerwonych prostokątach przy akcji produkcji.
6. Umieść swój pionek akcji obok planszy gracza.

DEFINICJE

TWOJA TURA

Umieść pionek akcji na innej sekcji swojej planszy gracza niż w poprzedniej turze. W tej kolejności: (opcjonalnie) wykonaj akcję górnego rzędu, (opcjonalnie) wykonaj akcję dolnego rzędu. Najpierw zapłać koszt widoczny na czerwonych polach, aby otrzymać zyski z zielonych pól.

KONTROLA

Terytorium jest kontrolowane przez gracza, jeśli są na nim wyłącznie jednostki tego gracza lub budynek tego gracza, ale bez jednostek przeciwnika.

Terytorium z twoim budynkiem, ale jednostkami przeciwnika jest kontrolowane przez przeciwnika. Przeciwnik nie otrzymuje zysku z tego budynku.

Zasoby na terytorium są kontrolowane przez gracza Scythe, który kontroluje to terytorium. Jeśli gracz Ekspedycji kontroluje terytorium, to gracz Scythe nie może wydać lub zabrać tych zasobów.

AKCJE KARTY FABRYKI

Akcja ruchu na karcie fabryki pozwala przemieścić pojedynczą jednostkę do dwóch razy.

WYRÓŻNIONE ZASADY

JEDNOSTKA: Postać, mech lub robotnik.



- **POSTACIE** mogą brać udział w spotkaniach, otrzymać kartę fabryki oraz rozpocząć walkę.
- **MECHY** mogą podnosić i porzucać robotników podczas ruchu oraz rozpocząć walkę.
- **ROBOTNICY** mogą produkować zasoby, rozmieszczać mechy i wznosić budowle.

TERYTORIUM: Pole heksagonalne na planszy, które nie jest bazą. Baza nie jest terytorium na potrzeby efektów gry.


ZASOBY: Drewno, żywność, metal lub ropa (nie robotnik). Zasoby leżą na planszy aż do momentu ich wydania – możesz zapłacić zasobami z terytoriów, które kontrolujesz.


AKCJE GÓRNEGO RZĘDU

RUCH

Przenieść *różne* jednostki za każdy  lub otrzymaj 1\$ za każdy .

Domyślnie, jednostka może przemieścić się o 1 terytorium. Jednostki mogą przemieścić się na sąsiednie terytorium, które nie jest jeziorem, nie przekraczając rzek (chyba, że zdolność pozwala). Mogą podnosić i opuszczać zasoby podczas ruchu. Zasoby oraz robotnicy nie mogą być zostawiane na jeziorach. Robotnicy nie mogą przemieścić się na terytorium z wrogą jednostką.



Na potrzeby ruchu terytoria z tunelami () uważane są za sąsiadujące względem siebie.

FABRYKA: Za pierwszym razem, gdy postać jest na terytorium Fabryki () pod koniec ruchu i walki, przejrzyj dostępne karty fabryki. Otrzymaj jedną z nich, od teraz to twoja piąta sekcja na planszy gracza.



SPOTKANIA: Jeśli postać jest na terytorium z żetonem spotkania pod koniec ruchu i walki, usuń ten żeton i dobierz kartę spotkania. Musisz wybrać jedną z opcji, za którą możesz zapłacić. Wszystkie zyski należy umieścić na tym terytorium.

WROGA JEDNOSTKA: Jeśli jednostka bojowa (postać i mech) przemieści się na terytorium z wrogą jednostką bojową, jej ruch się kończy.


WZMOCNIENIE

Zapłać 1\$, aby otrzymać 1 siły za każdy  lub aby otrzymać 1 kartę walki za każdy .

HANDEL


Zapłać 1\$, aby umieścić dowolne dwa zasoby () na dowolnym terytorium, gdzie masz przynajmniej jednego robotnika lub aby otrzymać 1 popularności za każdy .

PRODUKCJA



Zapłać widoczny koszt *na każdym* odkrytym czerwonym polu, aby wyprodukować zasoby na *różnych* terytoriach za każdy . Każdy robotnik na wybranym terytorium może wyprodukować 1 zasób w typie tego terytorium (patrz poniżej). Umieść wyprodukowane zasoby lub robotników na tym terytorium. Jeśli produkujesz robotnika, otrzymaj skrajnie lewego z planszy gracza.



AKCJE DOLNEGO RZĘDU

Otrzymujesz 1\$ za każdy  (nawet jeśli w pełni wykonałeś główną akcję).

ULEPSZENIE

Zapłać koszt, aby przenieść 1 kostkę technologii z zielonego pola () górnej akcji (zwiększając jej zyski) na pustym czerwonym polu () dolnej akcji (zmniejszając jej koszt).


ROZMIESZCZENIE


Zapłać koszt, aby rozmieścić 1 mecha z twojej planszy frakcji na terytorium z twoim robotnikiem. Od teraz twoja postać i twoje mechy posiadają odkrytą zdolność.


BUDOWA


Zapłać koszt, aby wznieść 1 budowlę z twojej planszy gracza na terytorium (nie jeziorze) z twoim robotnikiem i bez innej budowli.

ZYSKI BUDOWLI


POMNIK: Otrzymujesz 1 , gdy się wzmacniasz.

MŁYN: Terytorium z młynem to dodatkowe  terytorium, gdy produkujesz. Młyn produkuje jakby był 1 robotnikiem, a inni robotnicy na tym terytorium mogą również produkować.

KOPALNIA: Liczy się jako  na potrzeby ruchu twoich jednostek.

ZBROJOWNIA: Otrzymujesz 1 , gdy handlujesz.

WERBUNEK

Zapłać koszt, aby przenieść 1 znacznik rekruta z twojej planszy gracza (odkrywając stałą premię pod ikoną ) na jednorazową premię na planszy frakcji (otrzymujesz tę premię).

Ilekoć wykonasz akcję dolnego rzędu z widoczną stałą premią, otrzymujesz ją.

STONEMAIER
GAMES

 PHALANX

Podsumowanie zasad: Nersi Nikakhtar