

Stonemaier Games apresenta

SCYTHE

INVASORES DAS TERRAS ALÉM

DESIGN POR JAMEY STEGMAIER | ARTE E
CONSTRUÇÃO DE CENÁRIO POR JAKUB ROZALSKI

PANO DE FUNDO

Enquanto impérios se erguem e caem na Europa Oriental, o resto do mundo presta atenção. Duas facções distantes, Albion e Togawa, mandam emissários para explorar as terras e usar seus estilos distintos de conquista.

Esta expansão para Scythe adiciona duas novas facções ao jogo original, aumentando a quantidade de jogadores em Scythe para até 7 jogadores. Os novos tabuleiros de facção e de jogador devem ser misturados aos componentes do jogo original e devem ser usados com qualquer quantidade de jogadores (1-7).



COMPONENTES GLOBAIS

livro de regras



caixa



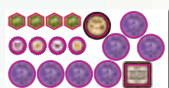
tabuleiros de jogador



2 sacos plásticos

1 organizador de plástico personalizado

folha destacável



COMPONENTES DAS FACÇÕES



TOGAWA



ALBION

Tabuleiro de Facção



marcador de ação



marcador de popularidade



marcador de poder



marcadores de estrela



marcadores de estrutura



marcadores de recruta



miniaturas de mech



miniatura de personagem



trabalhadores



cubos de tecnologia



marcadores



JOGANDO COM 6 OU 7 JOGADORES

Esta expansão permite até 7 jogadores numa partida de Scythe. Não há mudanças no mapa; assim como aconteceria no mundo real, o tabuleiro simplesmente fica mais cheio, com mais facções tentando conquistá-lo. As regras têm duas pequenas mudanças para partidas com 6-7 jogadores:

CRIMEIA: Uma das habilidades originais de mech da Crimeia (Andarilho) é irrelevante em uma partida com 6-7 jogadores. Em uma partida deste tamanho, a facção Crimeiana deve substituir a habilidade Andarilho com esta nova habilidade (posicionando o marcador correspondente em seu tabuleiro de facção):

Mova-se para qualquer fazenda desocupada.

POLÂNIA: A habilidade de facção original da Polânia (Demorar-se) resulta em um benefício mínimo em uma partida com 6-7 jogadores. Em uma partida deste tamanho, a facção Polanesa deve substituir a habilidade Demorar-se por esta nova habilidade (posicionando o marcador correspondente em seu tabuleiro de facção):

Escolha até 2 opções por carta de encontro. Ao final da partida, ganhe \$3 para cada território de encontro que você controla.

Embora não haja outras mudanças nas regras ao adicionar um sexto ou sétimo jogador, tenha em mente as seguintes notas ao jogar uma partida deste tamanho:

DURAÇÃO DA PARTIDA: Normalmente, uma partida de Scythe dura 25 minutos por jogador; portanto, ela vai durar mais tempo com mais jogadores.

NOVOS JOGADORES: Se for a primeira partida de Scythe de um dos jogadores, é recomendado que ele escolha aleatoriamente uma das facções originais, não Albion nem Togawa.

INTERSEÇÃO ENTRE TURNOS: Independentemente da quantidade de jogadores, você pode começar seu turno no momento em que o jogador à sua direita começar a fazer uma ação da linha de baixo.

PRIMEIRO JOGADOR: Os novos Tabuleiros de Jogador — que são embaralhados com os Tabuleiros de Jogador originais durante a preparação para qualquer partida de Scythe, independentemente da quantidade de jogadores — têm os números 2a e 3a. Estes números só importam para determinar o primeiro jogador com base no tabuleiro de jogador com o menor número: A ordem é 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

CLÃ ALBION

HABILIDADE DA FACÇÃO (EXALTAR): Ao terminar o movimento do seu personagem, o jogador de Albion pode posicionar um marcador de Bandeira da sua reserva no território em que o personagem está. Se ele entrar em combate e/ou em um encontro, ele deve esperar todas as unidades terminarem seu movimento e o combate/encontro no território ser resolvido antes de usar essa habilidade. Cada território só pode ter 1 marcador de facção (1 Bandeira ou 1 Armadilha). Marcadores de Bandeira não podem ser retirados nem movidos depois de posicionados.



Depois de séculos confinado em sua terra natal, o Clã Albion anseia por controlar novos territórios. Isso é mostrado pelos 4 marcadores de Bandeira da facção Albion. Cada um conta como um território adicional para a pontuação do jogador com Albion ao final da partida, desde que (a) ele controle o território da Bandeira com um personagem, mech, trabalhador ou estrutura desocupada E (b) o marcador de Bandeira não esteja em um território adjacente à base dos Albion.

EXEMPLO: Ao final da partida, você controla 1 território de Floresta e 1 território de Tundra. A Tundra tem uma Bandeira, então o número total de territórios que você controla é 3 em vez de 2.



HABILIDADES DE MECH E DE PERSONAGEM

CAVAR: Seu personagem e seus mechs podem atravessar rios para entrar ou sair de qualquer território adjacente que tenha um túnel. Um território que contenha a sua Mina conta como território com um túnel, mas um território que contenha a Mina de um inimigo não.

ESPADA: Antes de entrar em combate como atacante, o defensor perde 2 de poder. Essa perda de poder se reflete na Trilha de Poder (os jogadores não podem ter menos que o de poder). Isso ocorre uma vez por combate, não uma vez por unidade.



ESCUDO: Antes de entrar em combate como defensor, ganhe 2 de poder. Esse ganho de poder se reflete na Trilha de Poder. Isso ocorre uma vez por combate, não uma vez por unidade.

CONGREGAR: Ao fazer uma ação de Mover, seu personagem e seus mechs podem se mover para qualquer território que contenha ao menos um de seus trabalhadores ou um marcador de Bandeira, independentemente da distância.

PAÑO DE FUNDO

Connor é nativo das terra altas do sul da ilha controlada pelo Clã Albion. Ele vem de uma longa linhagem de lendas militares, uma tradição que ele perpetuou se entrincheirando muito além das linhas inimigas durante a Grande Guerra. Ele deve sua vida a seu fiel companheiro, um javali selvagem chamado Max, que o salvou de uma matilha de lobos nas colinas da Saxônia.

O Clã Albion teme que a Fábrica possa ficar sob controle permanente de uma das facções mais poderosas, que poderia depois alastrar-se pela terra natal dos Albion. Com Max a seu lado, Connor é incumbido de comandar uma força-tarefa especial para construir uma forte linha de defesa contra as outras facções e destruir a Fábrica antes que seja tarde demais.

SHOGUNATO TOGAWA

HABILIDADE DA FACÇÃO (MAIFUKU): Ao terminar o movimento do seu personagem, o jogador de Togawa pode escolher e posicionar um marcador de Armadilha armada de sua reserva no território em que o personagem está (mesmo que o território em questão tenha uma estrutura inimiga). Se ele entrar em combate e/ou em um encontro, ele deve esperar todas as unidades terminarem seu movimento e o combate/encontro no território ser resolvido antes de usar essa habilidade. Cada território só pode ter 1 marcador de facção (1 Bandeira ou 1 Armadilha). Marcadores de Armadilha não podem ser retirados nem movidos depois de posicionados.

O Shogunato Togawa está unido pela causa comum de controlar o máximo possível da Europa Oriental... e dissuadir as outras facções de fazerem o mesmo. Ele tem 4 marcadores de Armadilha à sua disposição, cada um com um lado "armado" e um lado "desarmado". Para os fins da pontuação ao final da partida, cada marcador de Armadilha armada dá aos Togawa o controle do território (não são necessárias outras unidades). Nenhuma unidade inimiga pode ficar em um território com uma Armadilha armada.

ATIVANDO UMA ARMADILHA: Se um inimigo mover uma unidade para um território com um marcador de Armadilha armada, o movimento da unidade em questão acaba. Vire o marcador de Armadilha para revelar a penalidade que o inimigo deve sofrer, se possível (por exemplo, perder 2 de popularidade). Isso ocorre antes de qualquer coisa, inclusive antes de um combate ou de um encontro. O marcador de Armadilha continua no território — mas agora está desarmado.

INTERAÇÃO COM ESTRUTURAS: Um inimigo pode construir uma estrutura em um território com uma Armadilha. Se ao final da partida os únicos marcadores de jogador no território em questão forem a estrutura e a Armadilha (esteja ela armada ou desarmada), o jogador com a estrutura controla o território em questão.



ARMADA



DESARMADA

EXEMPLO: Ao final da partida, você controla 1 território de Vila com seu personagem e 1 território de Fazenda contém uma Armadilha armada e nenhuma unidade. Você controla 2 territórios para a pontuação de fim da partida.



LISTA DE PENALIDADES: Perca 2 de popularidade; perca 3 de poder; perca \$4; descarte 2 cartas de combate aleatoriamente. Os inimigos precisam estar cientes das diferentes penalidades das Armadilhas antes de a partida começar.

HABILIDADES DE MECH E DE PERSONAGEM

TOKA: Uma vez por turno ao se mover, 1 personagem ou 1 mech pode atravessar um rio. Um mech pode usar essa habilidade enquanto transporta trabalhadores. O personagem ou o mech não pode atravessar mais de um rio usando a ação de Mover em uma carta da Fábrica.

SUITON: Seu personagem e seus mechs podem entrar e sair de lagos. Se ocorrer um combate em um lago (contra outra facção que também tenha habilidades relacionadas a lagos), você pode jogar 1 carta de combate adicional. Você pode fazer isso uma vez por combate, não uma vez por unidade. Se um mech transportar trabalhadores para dentro de um lago ou se um personagem ou um mech transportar recursos para dentro de um lago, você não pode deixar os trabalhadores ou os recursos em questão no lago ao se mover para fora dele. Além disso, um trabalhador não pode se mover para fora de um lago sem a ajuda de um mech. Você não pode construir uma estrutura nem acionar um mech em um lago, mas pode posicionar uma Armadilha nele.

RONIN: Antes de um combate em que você tiver exatamente 1 unidade (o trabalhadores e 1 personagem ou 1 mech), você pode ganhar 2 de poder na Trilha de Poder.

SHINOBI: Seu personagem e seus mechs podem se mover para qualquer território com um marcador de Armadilha, independentemente da distância. Ao usar a habilidade Shinobi, se seu personagem ou mech terminar seu movimento no mesmo espaço que uma Armadilha desarmada (ou seja, não no meio da ação de Mover de uma carta da Fábrica), você pode escolher armar a Armadilha. Se usar Shinobi resultar em combate, você só pode escolher armar a Armadilha se vencer o combate.

PANO DE FUNDO

Desde muito jovem, Akiko, sobrinha do shogun, lia histórias de guerreiros e aventureiros em terras distantes. Ela era especialmente fascinada pela beleza e arte da luta com espadas. Ao completar 16 anos, Akiko implorou que seu tio a deixasse treinar na mais conceituada academia de guerra samurai e ele concordou. Ela era uma aluna-modelo, praticando constantemente até se destacar em luta, tiro, estratégia e tática. Cheio de orgulho, o shogun deu a Akiko um macaco especial e treinado chamado Jiro.

Quando Akiko estava entrando em seu segundo ano de treinamento, seu irmão, um proeminente engenheiro, desapareceu em uma missão rumo à misteriosa Fábrica na Europa Oriental. Os conselheiros do shogun suspeitavam que ele havia sido capturado por agentes da União Rusviética. Confiando nas habilidades de sua sobrinha como samurai, o shogun concedeu a Akiko a liderança de uma grande expedição militar para derrubar os Rusviéticos, resgatar os engenheiros de Togawa e descobrir a verdade sobre a Fábrica.



STONEMAIER
GAMES



GALÁPAGOS

Tradução: Rafael Brandão

Revisão: Jana Bianchi, Kévila Cordas e Lucas Benetti

Diagramação: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br