

Stonemaier Games apresenta

SCYTHE

GAMBITO DOS VENTOS

**DESIGN POR JAMEY STEGMAIER E KAI STARCK
ARTE E CONSTRUÇÃO DE CENÁRIO POR JAKUB ROZALSKI
MODELAGEM 3D POR MÄRCHEN ATELIER**

PAÑO DE FUNDO

Por muito tempo, a humanidade esteve limitada a viajar por terra e mar, mas uma nova tecnologia surgiu das maiores mentes da Europa Oriental: aeronaus. Estes colossos movidos a vapor navegam livremente pelo céu, ajudando na expansão de seus impérios através da inovação e do confronto.

À medida em que os anos passam, o mundo veio a entender que nenhuma facção se ergue acima das outras por muito tempo. Na esperança de diminuir o conflito e aumentar a paz, os líderes da Europa começam a se reunir a cada ano para declarar uma nova forma de as facções resolverem suas diferenças.

Esta expansão para Scythe adiciona 2 novos módulos que podem ser jogados juntos ou em separado, com qualquer quantidade de jogadores, com o jogo base ou com outras expansões de Scythe. Esses módulos oferecem mais opções estratégicas, sem obrigar os jogadores a usá-las. Recomendamos que novos jogadores experimentem o jogo principal de Scythe antes de incorporar esta expansão.



COMPONENTES

1 livro de regras



1 livro de regras do Automa



1 folha de conquistas



1 caixa



1 organizador personalizado em plástico

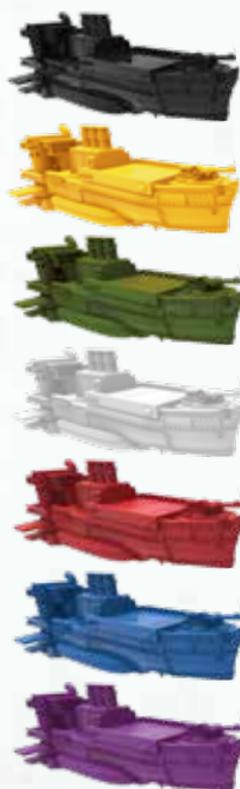
8 peças de resolução



16 peças de aeronau



7 miniaturas de aeronau
7 apoios em plástico transparente



MÓDULO DE AERONAUTAS

Uma aeronau é um novo tipo de unidade, significativamente diferente dos personagens, mechs e trabalhadores. Ao contrário desses, as aeronaus nunca controlam territórios. As aeronaus se movem usando uma ação de Mover, e rios e lagos não limitam o movimento delas. A cada partida, todas as aeronaus têm duas habilidades combinadas aleatoriamente, que são as mesmas para todos os jogadores.

PREPARAÇÃO

1. Cada jogador pega a aeronau da cor da sua facção e a posiciona em sua base.
2. Embaralhe separadamente os dois tipos de peças de aeronau (elas têm o verso diferente). Revele 1 peça de habilidade agressiva (vermelha) e 1 de habilidade passiva (verde). Posicione as peças selecionadas no tabuleiro, próximo ao baralho de encontros. As aeronaus de todos os jogadores têm a combinação das duas habilidades a todo momento.



CONTROLE DE TERRITÓRIOS

As aeronaus nunca controlam territórios, portanto, podem voar livremente para qualquer território (até mesmo para territórios controlados por inimigos).

GASTANDO RECURSOS: As aeronaus não podem controlar territórios, portanto, você não pode gastar os recursos no território em que sua aeronau estiver, a não ser que você controle o território de outra forma.

CONTROLE DE TERRITÓRIOS AO FINAL DA PARTIDA: Estando sozinha em um território ao final da partida, uma aeronau não controla o território (nem os recursos nele).

TRANSPORTANDO RECURSOS OU TRABALHADORES

Cada peça de habilidade agressiva de aeronau apresenta a habilidade de transportar até 3 recursos ou até 3 trabalhadores. Essa habilidade é constante — ela se aplica a todas as aeronaus, mesmo se a habilidade escrita não estiver sendo usada.

Isso funciona da mesma forma que outras unidades podem pegar e largar recursos (ou como os mechs transportam trabalhadores): antes, durante ou depois do movimento — é sempre parte da ação de Mover. A diferença é que os marcadores são posicionados na miniatura da aeronau. As aeronaus não podem pegar recursos de territórios controlados por inimigos.

TRANSPORTANDO RECURSOS: Recursos continuam sob seu controle na aeronau até você gastá-los ou decidir largá-los em um território (você pode fazer isso a qualquer momento enquanto move a aeronau). Os recursos na sua aeronau contam para a pontuação de fim da partida.



As aeronaus não podem pegar recursos controlados por inimigos.

TRANSPORTANDO TRABALHADORES:

Um trabalhador em uma aeronau não dá a você o controle do território — esses trabalhadores não podem produzir nem negociar no território em questão, nem os inimigos podem interagir com esses trabalhadores. Além disso:



LARGANDO TRABALHADORES: Trabalhadores podem ser largados somente em territórios que não estejam ocupados por inimigos. Uma aeronau precisa largar um trabalhador durante a ação de Mover dela antes que o trabalhador em questão possa se mover ou ser carregado por um mech em uma ação de Mover subsequente (que pode ser no mesmo turno). Os trabalhadores não podem se mover diretamente da aeronau para outro território.

TRABALHADORES TRANSPORTANDO RECURSOS: Um trabalhador pego por uma aeronau não pode transportar recursos para a aeronau.

ALBION (HABILIDADE CONGREGAR): Albion só pode usar sua habilidade Congregar para se mover para um território com trabalhadores de Albion (ou uma Bandeira) — o trabalhador deve estar no território, não em uma aeronau.

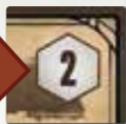
MOVIMENTO

Como todas as unidades em Scythe, para mover sua aeronau, escolha a ação de Mover e escolha a aeronau como uma das unidades para mover.

REGRAS PRINCIPAIS

ALCANCE: Ao mover sua aeronau, você pode movê-la um número de territórios menor ou igual ao indicado no hexágono no canto superior direito da peça da habilidade passiva das aeronaus (o “alcance”; essa é a distância que uma unidade pode se mover). Lembre-se de que as regras normais de movimento em Scythe determinam que você deve completar o movimento de uma unidade antes de mover outra unidade.

ALCANCE



RIOS E LAGOS: Aeronaus não são limitadas por rios nem por lagos.

AERONAUS EM TERRITÓRIOS CONTROLADOS POR INIMIGOS: As aeronaus podem entrar e sair livremente de qualquer território (até mesmo os territórios controlados por inimigos).

MÚLTIPLAS AERONAUS NO MESMO TERRITÓRIO: Pode haver qualquer número de aeronaus no mesmo território.

OUTRAS OBSERVAÇÕES

HABILIDADES DE MECH: As aeronaus não se beneficiam das habilidades de mech — elas não são mechs nem personagens.

OCUPADO/DESOCUPADO: Estes termos, que são usados em várias peças de habilidade de aeronau, se referem à presença (ou ausência) de unidades. Se um território tiver pelo menos 1 unidade (um trabalhador, um personagem ou um mech), ele está “ocupado.”

CARTA DA FÁBRICA: Se você escolher usar a ação de Mover de uma carta da Fábrica para sua aeronau, o alcance dela aumenta em +1.

BASE: Aeronaus não podem se mover para bases.

TÚNEIS E MINAS: Aeronaus não podem se mover por túneis nem minas.

COMBATE: Ter uma aeronau no território de um combate não aumenta o número de cartas de combate que você pode jogar.

ARMADILHAS: Aeronaus não ativam Armadilhas (um mecanismo do Invasores das Terras Além).

BLITZKRIEG: Esta habilidade agressiva permite que aconteça um combate entre 2 aeronaus. O vencedor ganha uma estrela normalmente. É o único momento em que uma aeronau pode recuar (outras unidades no território não participam de combates nem recuam).

VARIANTE AVANÇADA

Em vez de todas as aeronaus terem as mesmas duas habilidades, distribua 1 peça de habilidade agressiva de aeronau e 1 peça de habilidade passiva de aeronau para cada jogador. Cada combinação de habilidades se aplica apenas à aeronau do jogador correspondente. De modo geral, recomendamos não fazer isso, especialmente em partidas com 4+ jogadores, porque é muita informação para se lembrar.

MÓDULO DE RESOLUÇÃO

O módulo de resolução muda a forma como uma partida de Scythe acaba. Se você for jogar com esse módulo, ignore a condição normal de fim da partida (quando um jogador posiciona sua sexta estrela, tudo para e a partida acaba). Em vez disso, a peça de resolução para a partida atual determina quando e como a partida acaba.



PREPARAÇÃO: Embaralhe as peças de resolução, selecione aleatoriamente 1 peça, leia-a em voz alta e posicione-a virada para cima, próximo à Trilha de Triunfo. A peça de resolução se aplica a todos os jogadores na partida atual.

ESTRELAS: Algumas peças de resolução permitem aos jogadores posicionar estrelas em peças, em cartas de objetivo etc. — elas ainda contam para a pontuação de fim da partida como se estivessem na Trilha de Triunfo. Você nunca pode posicionar mais de 6 estrelas. No entanto, é possível, com certas peças de resolução, que mais de um jogador tenha 6 estrelas.

FAZER AÇÕES POR MOEDAS: Isso está no livro de regras original, mas se aplica especialmente com o módulo de resolução. Mesmo depois de “completar” uma ação da linha de baixo (por exemplo, depois de acionar todos os seus 4 mechs), nos próximos turnos em que escolher a seção em questão em seu Tabuleiro de Jogador, você pode pagar o custo da ação da linha de baixo para ganhar o benefício em moedas (e o Bônus Contínuo de Recrutamento, se se aplicar). Você não pode fazer a mesma ação mais de uma vez por turno.

NOTA: Você pode descobrir que uma determinada peça de resolução combina com seu grupo de jogo mais do que qualquer outra. Nesse caso, você pode escolher sempre a peça em questão em vez de selecionar uma aleatoriamente.

VARIANTES

Scythe tem algumas variantes recomendadas com as quais você talvez não esteja familiarizado. Essas e outras informações estão disponíveis no site da Stonemaier Games, mas aqui temos uma breve recapitulação:

VARIANTE DE RUSVIET: Você pode ter notado que a facção Rusviética é bem poderosa. Nosso processo extensivo de testes cegos não revelou que ela é poderosa demais, mas sua experiência pode ser diferente. Neste caso, recomendamos que a habilidade da facção Rusviética de turnos consecutivos com ações repetidas não possa ser usada com uma carta da Fábrica (especialmente em partidas com 2-3 jogadores, em que a proporção de encontro por jogador é mais alta). Além disso, a facção Rusviética nunca deve ser combinada com o Tabuleiro de Jogador de Indústria.

VARIANTE DA ORDEM DOS TABULEIROS DE JOGADOR: Os recursos iniciais nos Tabuleiros de Jogador são distribuídos conforme dois fatores (que têm, ambos, um impacto bem pequeno na partida): em primeiro lugar, a ordem de jogo. Em segundo, as informações obtidas nos testes de jogo para cada tabuleiro individual (que mudaram, em termos da ordem numérica, durante os testes). Então, mesmo que o tabuleiro 5 esteja na segunda posição em sentido horário, parte do equilíbrio dos recursos iniciais do Tabuleiro de Jogador 5 é que o tabuleiro em questão pareceu ser ligeiramente mais fraco que os outros durante o processo de testes.

De modo geral, o impacto na partida é muito pequeno. No entanto, se for melhor para o seu grupo, você pode distribuir os tabuleiros por número em sentido horário.



GALÁPAGOS

Tradução: Rafael Brandão

Revisão: Jana Bianchi, Kévila Cordas e Lucas Benetti

Diagramação: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

