

SCYTHE

1-5 GIOCATORI • 115 MINUTI

UN GIOCO DI JAMEY STEGMAIER
GRAFICA E CREAZIONE DEL MONDO DI JAKUB ROZALSKI
TRADUZIONE ITALIANA: FEDERICO SPADA

Scythe è un gioco da tavolo ambientato in una linea temporale parallela, negli anni '20. È un'età di agricoltura e guerra, cuori infranti e ingranaggi arrugginiti, innovazione e valore.

AMBIENTAZIONE

Le ceneri della Grande Guerra ancora scuriscono la neve dell'Europa degli anni '20. La città-stato capitalistica conosciuta semplicemente come "La Fabbrica", che aveva alimentato la guerra con Mech pesantemente armati, ha ora chiuso le sue porte, attirando l'attenzione di molti paesi vicini.

Con cinque personaggi da cinque fazioni che convergono su un piccolo ma ambitissimo angolo di terra, chi guadagnerà fama e fortuna per far divenire il proprio impero leader dell'Europa dell'Est?

OBIETTIVO DEL GIOCO

In Scythe, ogni giocatore rappresenta un personaggio che tenta di fare in modo che la propria fazione diventi la più ricca e la più potente nell'Europa dell'Est. I giocatori esplorano e conquistano il territorio, arruolano nuove reclute, producono nuove risorse e lavoratori, costruiscono strutture e dispiegano i mostruosi Mech. Una partita di Scythe inizia solitamente con i giocatori che costruiscono le proprie infrastrutture, esplorano il mondo e poi si scontrano in battaglia.

Il gioco si sviluppa mano a mano che i giocatori posizionano delle stelle (obiettivi realizzati) sul tabellone e termina quando un giocatore posiziona la sesta stella sul Tracciato del Trionfo. Puoi ottenere una stella se riesci a realizzare gli obiettivi seguenti:

- completare tutte le 6 migliorie;
- schierare tutti e 4 i Mech;
- costruire tutte e 4 le strutture;
- arruolare tutte e 4 le reclute;
- avere tutti ed 8 i lavoratori sul tabellone;
- rivelare 1 carta obiettivo completata;
- vincere un combattimento (fino a 2 volte);
- avere 18 Punti Popolarità;
- avere 16 Punti Potere.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di avere il patrimonio più grande alla fine della partita; un valore tipico di patrimonio vincente si aggira intorno ai 75 \$. Puoi accumulare monete durante la partita, ma ne otterrai la maggior parte durante la fase di conteggio finale nelle tre seguenti categorie:

- ogni segnalino stella posizionato;
- ogni territorio controllato;
- ogni 2 risorse controllate.

L'ammontare di monete che ottieni dipende dal tuo livello sul Tracciato della Popolarità. Più alta la tua popolarità, più monete guadagnerai. Puoi anche ottenere alcune monete bonus in base a dove hai costruito le strutture.



TAVOLA DEI CONTENUTI

COMPONENTI	2 - 3
CONCETTI IMPORTANTI	4
TIPI DI UNITÀ	5
PREPARAZIONE	6 - 9
SVOLGIMENTO DEL GIOCO	10
AZIONI RIGA SUPERIORE	11 - 13
AZIONI RIGA INFERIORE	14 - 20
ABILITÀ DI FAZIONE	21
COMBATTIMENTO	22 - 23
INCONTRI	24
LA FABBRICA	25
OBIETTIVI	26
ALLEANZE E TANGENTI	26
POSIZIONARE LE STELLE	27
FINE PARTITA E PUNTEGGIO	28 - 29
PERSONAGGI	30
REGOLE IN EVIDENZA	31

NOTA DEL DESIGNER: Perché il nome "Scythe" (falce)? Una falce è sia uno strumento agricolo che di guerra, che racchiude perfettamente la combinazione di questi due elementi nel gioco. I tuoi lavoratori necessitano della protezione del tuo esercito proprio come il tuo impero dipende dalle risorse che produce. "Scythe" è pronunciato come "sai" e il "th" inglese come in "smooth".

COMPONENTI GENERALI

1 guida di riferimento rapido



5 schede giocatore



1 tabellone di gioco



80 segnalini risorse

(20 ciascuno di cibo, metallo, legno e petrolio, o segnalini in legno in Scythe standard, o realistici nella Collector's Art Connoisseur Edition)



80 monete di cartone



12 gettoni moltiplicatore



12 gettoni incontro



6 tessere bonus struttura



42 carte combattimento (gialle)



23 carte obiettivo (beige)



28 carte incontro (verdi)



12 carte Fabbrica (viola)



2 Dischi Potere



5 carte Passafiume



5 carte inizio rapido



Componenti promozionali
vedi nota a pag. 3

COMPONENTI DI FAZIONE

FAZIONE



COLORE PRINCIPALE

1 Plancia Giocatore



1 segnalino azione



1 segnalino popolarità



1 segnalino potere



6 segnalini stella



4 segnalini struttura



4 segnalini recluta



4 miniature Mech



1 miniatura personaggio



8 lavoratori



6 cubi tecnologia



CONCETTI IMPORTANTI

TERRITORIO

Un territorio è un esagono sul tabellone contrassegnato con uno di questi tipi di terreno:



FATTORIA



FORESTA



MONTAGNA



TUNDRA



VILLAGGIO



LAGO



FABBRICA

BASE PRINCIPALE

Hai una base principale che serve come punto di partenza e luogo dove ritirarsi dopo aver perso un combattimento.

NON È UN TERRITORIO: Una base principale non è un territorio, quindi per definizione non puoi muovere unità o costruire strutture all'interno di alcuna base, inclusa la propria.

FAZIONI ESPANSIONE: Ci sono due basi principali sul tabellone che non hanno pezzi corrispondenti. Queste basi saranno per le fazioni dell'espansione.



CONTROLLO

Controlli un territorio se possiedi al suo interno almeno un'unità (un personaggio, un lavoratore o un Mech) OPPURE se al suo interno possiedi una struttura e non ci sono personaggi, lavoratori o Mech nemici. Un territorio può essere controllato da un solo giocatore alla volta.

4

RISORSE

I segnalini risorsa (legno, cibo, metallo e petrolio) rimangono sul tabellone una volta prodotti. Puoi spendere risorse solo dei territori che attualmente controlli.

SPENDERE RISORSE DI UN QUALUNQUE TERRITORIO CHE CONTROLLI: Puoi spendere risorse dei territori che controlli per azioni collegate a qualunque territorio sul tabellone. Per esempio, puoi spendere 3 segnalini metallo che controlli su uno o più territori per schierare un Mech su quello stesso territorio od un altro (se possiedi un lavoratore su quel territorio).

RISERVA: Quando spendi una risorsa, rimuovila dal tabellone e posizionala nella riserva generale a lato di esso. Quando produci o scambi una risorsa (vedi dettagli nella sezione Azioni Riga Superiore, pag. 12-13), spostala dalla riserva al territorio che l'ha prodotta. Non c'è limite al numero di segnalini risorsa nel gioco - usa i gettoni moltiplicatore quando necessario.

I LAVORATORI NON SONO RISORSE. Le risorse sono legno, cibo, metallo e petrolio. I lavoratori non sono risorse.

ESEMPIO DI CONTROLLO RISORSE: In questa immagine, la fazione Nordica controlla ogni territorio nel quale ha una delle sue unità o strutture (pezzi blu, inclusa la miniatura del personaggio con la basetta blu). Può spendere qualsiasi delle risorse su quei territori. Non può spendere i segnalini metallo sul territorio in basso a sinistra perchè non ha nessuna unità o struttura ivi costruita.



TIPI DI UNITÀ

Ciascuno dei tre tipi di unità nel gioco - personaggi, mech e lavoratori - condividono due somiglianze chiave:

- possono spostarsi per il tabellone (non sopra i fiumi o i laghi, di norma);
- possono trasportare un qualsiasi numero di segnalini risorsa.

Ogni tipo di unità ha qualche tratto unico che non è condiviso con altri. Questi concetti saranno spiegati in dettaglio più avanti nelle regole.

PERSONAGGIO	MECH	LAVORATORI
<ul style="list-style-type: none"> ENTRA IN COMBATTIMENTO INCONTRI POSSIBILI GUADAGNA UNA CARTA FABBRICA ALLA FABBRICA 	<ul style="list-style-type: none"> ENTRA IN COMBATTIMENTO RACCOLLE E ABBANDONA UN QUALSIASI NUMERO DI LAVORATORI 	<ul style="list-style-type: none"> PRODUCE RISORSE SCHIERA MECH CONSTRUISCE STRUTTURE

Tutte le unità possono spostare un qualsiasi numero di segnalini risorsa.

Normalmente, le unità possono muoversi di 1 territorio e non possono attraversare fiumi o laghi.

Ogni qualvolta nel tuo turno il tuo personaggio/Mech obbligano dei lavoratori/e a ritirarsi (per via di movimento o combattimento), perdi il punto Popolarità per ogni lavoratore che si sta ritirando.

In combattimento, l'attaccante vince i pareggi. Il perdente guadagna 1 carta Combattimento se ha rivelato > 0 punti Potere.



I **personaggi** possono ingaggiare in combattimento, fare incontri e (una volta per partita) guadagnare una carta Fabbrica se terminano il loro movimento sulla Fabbrica. *Sul tabellone, sei rappresentato dal tuo personaggio. Sei stato mandato in missione dal leader della tua fazione per rivendicare le terre inesplorate attorno alla defunta Fabbrica.*



I **Mech** possono ingaggiare in combattimento e, quando sono in movimento, possono trasportare un qualsiasi numero di lavoratori. **I Mech non possono trasportare il tuo personaggio.** *I Mech sono costruiti per la battaglia (per scoraggiare le altre fazioni dall'entrare in guerra con loro) e sono abbastanza grandi da poter trasportare dei lavoratori all'interno dei loro gusci di metallo.*



I **lavoratori** possono produrre sia risorse che altri lavoratori, schierare Mech e costruire strutture. *Queste sono le persone delle terre che hanno abbracciato la tua causa per costruirti un impero.*



PLASTICA



LEGNO

Un aiuto visivo in Scythe viene dato dal fatto che i segnalini che possono entrare in combattimento sono fatti di plastica (personaggi e Mech). Tutti gli altri segnalini sono fatti di legno per mostrare che non prendono parte al combattimento (lavoratori, risorse e strutture).

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DEL TABELLONE



GETTONI INCONTRO (BUSSOLA VERDE): Posiziona 1 gettone incontro su ogni territorio marcato con un simbolo incontro sul tabellone (11 gettoni).



RISORSE E MONETE: Posiziona i segnalini risorsa (legno, petrolio, cibo e metallo), le monete e i gettoni moltiplicatore in una riserva vicina al tabellone.



CARTE COMBATTIMENTO

(GIALLE): Mescola le carte combattimento e posizionale sul tabellone. Se una carta combattimento deve venire pescata da un mazzo terminato, rimescolalo per creare un nuovo mazzo. Se sia il mazzo che la pila degli scarti sono vuoti, non vengono pescate carte.

CARTE FABBRICA (VIOLA): Mescola le carte Fabbrica e scegli a caso X carte a faccia in giù, dove X è pari al numero di giocatori più 1. Posiziona quelle carte sul tabellone a faccia in giù e rimetti le restanti carte Fabbrica nella scatola senza guardarle.

CARTE INCONTRO (VERDI):

Mescola le carte incontro e posizionale sul tabellone.

CARTE OBIETTIVO (BEIGE):

Mescola le carte obiettivo e posizionale sul tabellone.

TESSERE BONUS STRUTTURA: Seleziona casualmente una tessera bonus struttura e posizionala a faccia in su in fondo al Tracciato della Popolarità.



SCelta DELLA FAZIONE:

Mescola casualmente le Schede Fazione e Schede Giocatori, quindi distribuiscele 1 ad ogni giocatore. Ogni giocatore dovrebbe sedersi vicino alla base principale della propria fazione con la propria Plancia Fazione e Plancia Giocatore posizionate di fronte a sé; l'ordine per sedersi dovrebbe essere Nordici, Rusviet, Crimea, Sassonia, Polonia (in senso orario a partire dall'alto).



CARTE INIZIALI E POSIZIONI SUI TRACCIATI:

Sia la Plancia Fazione che la Plancia Giocatore, nei riquadri più a destra, indicano le tue carte iniziali e la tua posizione sui tracciati.

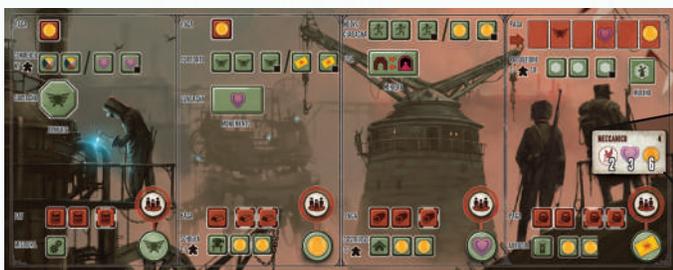
PLANCIA FAZIONE



SEGNALINO POTERE: Posiziona il tuo segnalino potere (🦅) sul livello indicato del Tracciato del Potere sul tabellone. Il Potere è ciò che utilizzerai in combattimento.

CARTE COMBATTIMENTO: Pesca il numero indicato di carte combattimento. Il numero di carte combattimento che possiedi è un'informazione pubblica, ma il contenuto di quelle carte è tenuto segreto ai giocatori avversari.

PLANCIA GIOCATORE



SEGNALINO POPOLARITÀ: Posiziona il tuo segnalino popolarità (cuore) sul livello indicato del Tracciato della Popolarità sul tabellone.



CARTE OBIETTIVO: Pesca il numero indicato di carte Obiettivo. Il contenuto di quelle carte è tenuto segreto agli avversari. Dopo che tutti i giocatori hanno pescato le loro carte Obiettivo, rimetti le restanti carte Obiettivo nella scatola.

MONETE: Guadagna l'ammontare indicato di monete e posizionale sulla tua Plancia Fazione. Mentre il numero di monete che possiedi durante la partita non è un'informazione segreta, non ti è mai richiesto di mostrare il valore delle monete agli altri giocatori. Le decisioni che prendi in Scythe non sono influenzate dal numero di monete degli altri giocatori.



PERSONAGGIO

Posiziona il tuo personaggio (la miniatura con la persona e l'animale) sulla base principale della tua fazione.

LAVORATORI

Posiziona 1 lavoratore su ciascuno dei territori che sono connessi alla tua base principale via terra (un totale di 2 lavoratori).

PREPARAZIONE

continua

PLANCIA GIOCATORE

La tua Plancia Giocatore è dove sceglierai le azioni durante la partita.

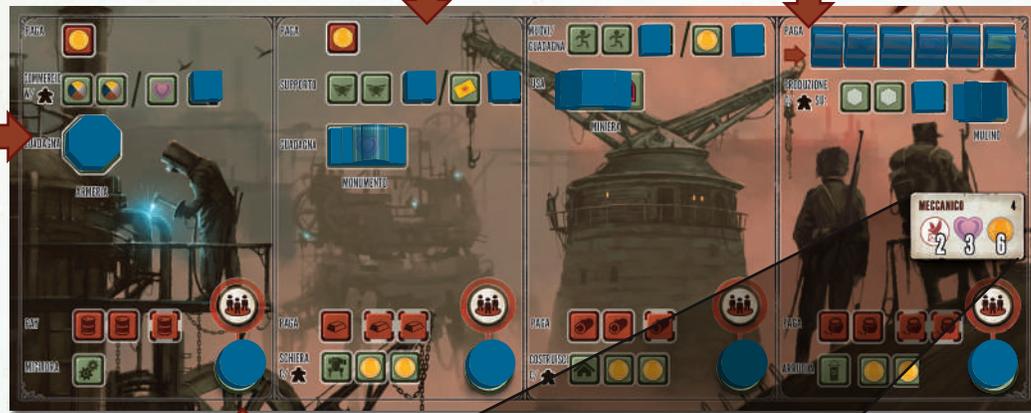
CUBI TECNOLOGIA: Metti 6 cubi tecnologia sulla tua Plancia Giocatore sui riquadri verdi che hanno un quadrato nero nell'angolo in basso a destra.



ESEMPIO

LAVORATORI: I tuoi 6 lavoratori rimasti (segnalini) vanno sui rettangoli sopra l'azione Produzione.

SEGNALINI STRUTTURA: I tuoi 4 segnalini struttura (edifici in legno: Armeria, Monumento, Miniera e Mulino) vanno messi sopra i riquadri corrispondenti. Ogni giocatore ha le stesse 4 strutture.



SEGNALINO AZIONE: Posiziona il tuo segnalino azione vicino alla Plancia Giocatore.



SEGNALINI RECLUTA: I tuoi 4 segnalini recluta (cilindri) vanno messi sopra agli spazi circolari nella riga più bassa della Plancia Giocatore.



PRIMO GIOCATORE:

Il giocatore con il numero più basso indicato sulla propria Plancia Giocatore è il primo giocatore. Il gioco prosegue poi in senso orario dal primo giocatore.

NOTA DEL DESIGNER: Le Schede Giocatori con i numeri più alti offrono una posizione di partenza sui Tracciati appena più vantaggiosa, poiché è più probabile che questi giocatori abbiano un turno in meno da giocare entro la fine della partita di chi, invece, ha iniziato per primo.



PLANCIA FAZIONE

La tua Plancia Fazione è dove tieni i tuoi Mech, stelle e monete. Ogni Plancia Fazione mostra inoltre le abilità speciali nell'angolo in alto a destra.

STELLE: Posiziona i tuoi 6 segnalini stella in alto a sinistra vicino all'emblema della Fazione.

Non mettere segnalini sopra i Bonus Recluta ad Attivazione Unica (angolo in basso a sinistra) - guadagnerai questi benefici quando arruolerai le reclute durante la partita.



MECH: Posiziona le tue 4 miniature Mech sulle 4 abilità Mech/personaggio.

CARTA INIZIO RAPIDO

Raccomandiamo di non provare ad insegnare tutte le regole dettagliatamente ai nuovi giocatori. Invece, dai ad ogni giocatore una carta inizio rapido. Questa carta contiene le informazioni chiave sulle unità da un lato, mentre sull'altro vengono spiegati concetti più ampi ed offrono ai giocatori qualcosa di specifico da fare nei loro primi cinque turni.

La tua prima partita di Scythe non è basata sull'architettare un grande piano magistrale o capire ogni singola regola. Inizia semplicemente a giocare e vedi come funzionano le cose, facendo riferimento al manuale se necessario.

COME VINCERE: Avere il maggior numero di monete, incluse le monete di fine partita derivanti dal Tracciato della Popolarità e il bonus struttura.

TERRITORI: Controlli un territorio (esagono) se hai almeno un'unità o una struttura su di esso.

RISORSE: Le risorse rimangono sul tabellone. Spendi le risorse solo dai territori che controlli.

IL TUO TURNO: Scegli 1 delle 4 sezioni sulla tua Scheda Giocatore (diversa dal turno precedente). In ordine, esegui o l'azione riga superiore, o quella riga inferiore, o entrambe o nessuna. Prima paga il costo intero dell'azione (riquadri rossi), quindi guadagna il beneficio (riquadri verdi).

SUGGERIMENTI INIZIO RAPIDO

PRIMO TURNO: Esegui un'azione della linea superiore che nessun altro giocatore ha scelto.

SECONDO TURNO: Cerca di eseguire sia l'azione riga superiore che l'azione riga inferiore.

TERZO TURNO: Usa la tua abilità di Fazione (se possibile).

QUARTO TURNO: Guarda le tue carte obiettivo e scegline una da completare.

QUINTO TURNO: Scegli 1 dei 10 differenti modi di posizionare una stella e cerca di completarlo.

Concentrati sull'essere capace di fare bene 6 cose specifiche in modo da posizionare le tue 6 stelle prima degli altri.

CARTA PASSAFIUME

Le carte Passafiume - una per giocatore - sono un promemoria per ricordarsi quali fazioni hanno la capacità di attraversare ogni territorio principale se sbloccano l'abilità Passafiume dei Mech, visto che ogni abilità Passafiume è leggermente diversa dalle altre. Questa abilità è spiegata per ogni fazione dalla pagina 15 alla 17.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scythe utilizza un meccanismo continuo di azione-selezione (senza round o fasi). I giocatori giocano uno dopo l'altro fino a che qualcuno non posiziona la sua sesta stella sul tabellone, terminando la partita.

Nel tuo turno, esegui in ordine ciò che segue:

1. Posiziona il tuo segnalino azione su una sezione differente della tua Plancia Giocatore da dove si trovava nel turno precedente.
2. Esegui l'azione riga superiore di quella sezione (opzionale).
3. Esegui l'azione riga inferiore di quella sezione (opzionale).

In questo modo, puoi fare un'azione singola, entrambe le azioni (dall'alto verso il basso), o nessuna (ma devi comunque muovere il tuo segnalino azione). Puoi usare le risorse guadagnate dall'azione della riga superiore per pagare per l'azione della riga inferiore. In più, puoi completare una carta obiettivo in qualunque momento durante il tuo turno (vedi la sezione **Obiettivo**, pag. 26).

I costi (riquadri rossi) e i benefici (riquadri verdi) sulla Plancia Giocatore sono mostrati dal numero di spazi vuoti prima che l'azione sia svolta. Quando effettui un'azione, prima pagane il costo, quindi guadagna il beneficio (o solo parte del beneficio, nel raro caso la tua strategia dipenda da un beneficio parziale).

Dopo che hai completato il tuo turno (o mentre stai finalizzando la tua decisione circa un'azione della riga inferiore), tocca alla prossima persona in senso orario.



AZIONE SUPPORTO
(con struttura al di sotto)

AZIONE MIGLIORA
(con bonus recluta sulla destra)

AZIONI RIGA SUPERIORE

AZIONE SUPPORTO	AZIONE PRODUZIONE	AZIONE MOVIMENTO	AZIONE COMMERCIO
<p>PAGA [Yellow Circle]</p> <p>SUPPORTO [Three Green Squares] / [Yellow Square]</p> <p>GUADAGNA [Green Heart]</p> <p>MONUMENTO</p> <p>PAGA [Three Red Squares]</p> <p>MIGLIORA [Three Green Squares]</p>	<p>PAGA [Red Square] [Red Square] [Red Square] [Red Square] [Red Square]</p> <p>PRODUZIONE C/ SU: [Green Hexagon] [Green Hexagon] [Green Hexagon] [Green Hexagon]</p> <p>MOLINO</p> <p>PAGA [Three Red Squares]</p> <p>SCHIERA [Green Square] [Green Square] [Green Square]</p>	<p>MUOVI/ GUADAGNA [Green Square] [Green Square] [Green Square] / [Yellow Square]</p> <p>USA [Red Square] [Red Square]</p> <p>MINIERA</p> <p>PAGA [Three Red Squares]</p> <p>COSTRUISI [Green Square] [Green Square] [Green Square]</p>	<p>PAGA [Yellow Circle]</p> <p>COMMERCIO C/ [Green Square] [Green Square] / [Green Square] [Green Square]</p> <p>GUADAGNA [Green Bird]</p> <p>ARMERIA</p> <p>INDUSTRIALE [Red Circle] [Green Heart] [Yellow Circle]</p> <p>PAGA [Three Red Squares]</p> <p>ARRUOLA [Green Square]</p>
AZIONE MIGLIORA	AZIONE SCHIERAMENTO	AZIONE COSTRUZIONE	AZIONE ARRUOLAMENTO

AZIONI RIGA INFERIORE

AZIONI RIGA SUPERIORE

Le azioni della riga superiore appaiono con ordini differenti su ciascuna Plancia Giocatore, nonostante ogni azione sia la stessa. La grafica e i costi normali e i benefici spiegati in questa sezione sono basati sulla posizione di partenza di ogni Plancia Giocatore.



MOVIMENTO

Esegui una delle seguenti ("/" significa "oppure"):

MOVIMENTO: muovi fino a 2 diverse unità che controlli (personaggio, lavoratore o Mech) da un territorio ad un altro adiacente;

GUADAGNA MONETA/E: guadagna 1\$.

Qui trovi alcune note importanti su come funziona il movimento:

RIORSE E LAVORATORI: Le unità possono raccogliere o abbandonare un qualsiasi numero di segnalini risorsa durante un'azione Movimento.

MECH: I Mech possono trasportare un qualsiasi numero di segnalini risorsa e lavoratori (non possono trasportare il tuo personaggio). Possedere un Mech che trasporta lavoratori durante un'azione Movimento non conta come movimento dei lavoratori ma solo del Mech. Ciò significa che puoi trasportare alcuni lavoratori sul Mech e poi uno di quei lavoratori può muoversi autonomamente. Puoi anche utilizzare parte della tua azione Movimento per muovere un lavoratore su un territorio con un Mech, quindi muovere il Mech mentre trasporta quel lavoratore.



FIUMI E LAGHI: Normalmente, le unità non possono muoversi attraversando fiumi o laghi. Questa regola può essere ignorata dalle abilità di alcuni personaggi/Mech (vedi abilità **Mech** di Polania e Nordici, pag. 16-17).

FIUME: Un fiume è uno specchio d'acqua sul confine tra due territori.

LAGO: Un lago è uno specchio d'acqua incluso in un intero esagono di territorio. Si estende dall'esagono ad ogni riva adiacente. In questo modo, nell'esempio qui mostrato, se un giocatore ha un'abilità speciale di movimento sul lago, può muovere da un qualsiasi territorio circostante sul lago.

TUNNEL: Ai fini dell'azione Movimento per le unità, tutti i territori con un'icona tunnel (👤) sono considerati come se fossero adiacenti.

MUOVERSI IN TERRITORI CONTROLLATI DA UN AVVERSARIO: CONTROLLATI DA LAVORATORI

» Se il tuo **personaggio e/o Mech** si muovono in un territorio controllato da dei lavoratori avversari (e nessuna altra unità), il loro movimento termina e non possono più muoversi per questo turno. Dopo che hai completato la tua azione Movimento, ogni lavoratore avversario su quel territorio si ritira immediatamente nella propria base principale, lasciando ogni gettone risorsa. Perdi 1 punto popolarità per ogni lavoratore che hai obbligato a ritirarsi; non sono contenti che li hai costretti ad abbandonare le loro terre (nel caso tu non possa ridurre ulteriormente la tua popolarità, i lavoratori sono sempre obbligati a ritirarsi).

» I tuoi **lavoratori** non possono muoversi da soli in territori controllati da lavoratori avversari.

CONTROLLATI DA UNA STRUTTURA

» Qualsiasi unità può muoversi in un territorio controllato solo da una struttura. Il giocatore che controlla l'unità ora controlla anche il territorio.

CONTROLLATI DA PERSONAGGI E/O MECH

» Se il tuo **personaggio e/o Mech** si muovono in un territorio controllato da un personaggio e/o Mech avversari, il loro movimento termina (anche se hai un'abilità Mech che ti permetterebbe di muoversi ulteriormente). L'avversario controlla ancora temporaneamente quel territorio. Dopo che hai completato tutte le azioni Movimento, se uno dei tuoi Mech o personaggio condivide un territorio con un personaggio o Mech avversario, avviene un combattimento (vedi sezione **Combattimento**, pag. 22-23).

» I tuoi **lavoratori** non possono muoversi da soli dentro o fuori da territori controllati da personaggi e/o Mech avversari.

BASE PRINCIPALE: Normalmente, non puoi usare l'azione Movimento per muovere un'unità qualsiasi dal tabellone ad una base principale (compresa la tua).

INCONTRI: Se muovi il tuo **personaggio** in un territorio con un gettone incontri, il suo movimento termina e non può più muoversi per il resto del turno. Dopo aver risolto tutti i combattimenti di questo turno, se il tuo personaggio si trova ancora in quel territorio, scarta il gettone incontro e risolvilo (vedi sezione **Incontri**, pag. 24).

SENZA LIMITI: Non c'è limite al numero di unità della stessa fazione che possono trovarsi su un territorio.

AZIONI RIGA SUPERIORE

continua dalla precedente



SUPPORTO

Paga il costo (1\$) e guadagna uno dei seguenti:

POTERE: aumenta il tuo Potere di 2 punti sul Tracciato del Potere. Il Potere è ciò che spenderai in combattimento;

CARTA/E COMBATTIMENTO: Pesca 1 carta combattimento. Le carte combattimento sono utilizzate per aumentare il potere che spendi in combattimento (puoi spendere fino a 1 carta combattimento per personaggio/Mech in combattimento). Se una carta combattimento deve essere pescata da un mazzo finito, prima rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Se non ci sono carte nella pila degli scarti, non vengono pescate carte.



COMMERCIO

Paga il costo (1\$) e guadagna uno dei seguenti:

RISORSE: Guadagna 2 gettoni risorsa qualsiasi (una qualsiasi combinazione di petrolio, metallo, cibo e/o legno) e posizionali su un territorio che controlli con almeno un lavoratore. Non puoi fare l'azione Commercio se tutti i tuoi lavoratori si trovano nella base principale.

POPOLARITÀ: Aumenta la tua Popolarità di 2 punti sul Tracciato della Popolarità. La Popolarità è ciò che spenderai negli Incontri, e determina il tuo moltiplicatore di punteggio alla fine della partita.

CONSIGLIO STRATEGICO: Mentre produrre con i lavoratori fornirà la maggior parte delle risorse di un giocatore, commerciare ha alcuni benefici che non devono essere sottovalutati. Per esempio, commerciare una risorsa desiderata è a volte preferibile a muovere un lavoratore in un territorio che produce quella risorsa. L'azione che avresti speso per muovere può essere ora utilizzata per qualcosa di più produttivo. Commerciano permette anche ai giocatori di avere accesso a risorse che altrimenti non sarebbero disponibili in patria.





PRODURRE

Paga il costo (a seconda di quanto è mostrato su tutti i rettangoli rossi scoperti *prima* di eseguire l'azione Produrre), scegli fino a 2 *diversi* territori che controlli, e tutti i lavoratori su quei territori possono produrre.

Sui territori che hai selezionato per la produzione, ogni lavoratore produce 1 segnalino. Il segnalino **risorsa** è posizionato sul territorio dove è stato prodotto. Se il lavoratore produce un altro **lavoratore** (producendo su un villaggio), dopo aver pagato il costo di Produzione, prendi il lavoratore più a sinistra sulla tua Plancia Giocatore e posizionalo sul villaggio.

TIPO DI TERRENO	COSA PRODUCE
 MONTAGNA	 METALLO
 FATTORIA	 CIBO
 TUNDRA	 PETROLIO
 FORESTA	 LEGNO
 VILLAGGIO	 LAVORATORE
 LAGO	
 FABBRICA	

ESEMPIO: Se scegliessi di produrre su due territori (una fattoria con 1 lavoratore ed una montagna con 2 lavoratori), produrresti 1 cibo sulla fattoria e 1 o 2 metalli sulla montagna.



IL PAGAMENTO È RICHIESTO: Come nel caso di qualunque azione, devi essere in grado di pagare l'intero costo per poter eseguire l'azione Produzione. Se non hai monete e/o Potere, devi scegliere un'altra azione.

SENZA LIMITI: Su un territorio ci può essere un qualsiasi numero di segnalini risorsa o di lavoratori. Non c'è limite al numero di segnalini risorsa in gioco. Se necessario, posiziona un gettone moltiplicatore vicino ai segnalini risorsa sul tabellone.

I LAVORATORI SONO PERMANENTI: Una volta che hai un lavoratore sul tabellone, non può più essere rimesso sulla tua Plancia Giocatore.

È possibile - anche se molto raro - che i giocatori possano trovarsi in una situazione in cui non possono eseguire azioni (se come ultima azione hanno eseguito un'azione Movimento e sono senza monete, risorse, potere o popolarità). Se ciò accadesse, il giocatore deve fare un "turno morto" dove il giocatore sceglie un'altra sezione della Plancia Giocatore senza farne le azioni. Raccomandiamo di essere parsimoniosi con le monete agli inizi della partita per evitare che si verifichi questa situazione.

AZIONI RIGA INFERIORE

Le azioni riga inferiore sono nello stesso ordine su tutte le Schede Giocatore, ma i costi e i benefici variano. La grafica e i costi normali e i benefici spiegati in questa sezione sono basati sulla posizione di partenza di ogni Plancia Giocatore.

TURNI IN CONTEMPORANEA: Solitamente quando un giocatore inizia ad eseguire l'azione riga inferiore (che non è interattiva ma può richiedere alcuni momenti per capire cosa fare), il prossimo giocatore può iniziare il suo turno.

MONETE: La maggior parte delle azioni riga inferiore conferisce almeno una moneta quando paghi per fare l'azione. Raccomandiamo ai giocatori di prendere le monete prima di eseguire il cuore dell'azione in modo da non dimenticare di guadagnare quelle monete. Un giocatore può scegliere di non prendere le monete (ad es. se le monete interferiscono con il suo obiettivo).

COMPLETARE LE AZIONI: Alla fine potrai "completare" un'azione riga inferiore (ad es. con l'azione Miglioria, ad un certo punto potrai non avere più nulla da migliorare). Dopo quel momento puoi continuare a pagare il costo dell'azione per guadagnare le monete (e il bonus recluta, se applicabile).

RECLUTE: Ogni azione riga inferiore ha un Bonus Recluta Continuo (cerchio verde). Se è visibile, ricompensa un giocatore se lui o i giocatori adiacenti fanno questa azione. Vedi la sezione **Arruolamento** per i dettagli (pag. 20).

MIGLIORIA

Le migliorie aumentano l'efficienza delle infrastrutture nel tuo impero in espansione. La risorsa utilizzata per le migliorie è il petrolio.

Per eseguire l'azione Miglioria, paga il costo, scegli un cubo tecnologia da un riquadro verde qualsiasi sulla tua Plancia Giocatore e posizionalo in un riquadro rosso vuoto con i lati non interi. I riquadri rossi con i bordi interamente neri sono proibiti per le migliorie.

ESEMPIO: Hai deciso che vuoi essere in grado di Produrre su 3 territori invece che 2 (ignora il Mulino in questo esempio), e vuoi diminuire il costo di arruolamento di una recluta di 1 cibo. Compiendo l'azione Miglioria, in aggiunta al pagamento del costo di petrolio e il beneficio del guadagno della moneta, prendi un qualsiasi cubo tecnologia da un riquadro verde (in questo caso, il beneficio dell'azione Produzione) e spostalo su un qualsiasi riquadro rosso con i lati non interi (in questo caso, il costo dell'azione Arruolamento).



SCHIERARE

Puoi schierare i Mech (miniature) per proteggere i tuoi lavoratori, espandere il tuo impero e aggiungere abilità al tuo personaggio e ad altri Mech.

Per schierare un Mech, paga il costo, scegli un Mech qualsiasi sulla tua Plancia Fazione e posizionalo su un territorio che controlli con almeno un lavoratore su di esso. Non puoi schierare Mech sui laghi (anche se la tua fazione ha delle abilità Mech che permettono loro di muoversi sui laghi).

Da questo momento in poi, il tuo personaggio e tutti i Mech (non i tuoi lavoratori) guadagnano l'abilità sulla Plancia Fazione che si trovava al di sotto della miniatura del Mech. Queste abilità variano da fazione a fazione.



SASSONIA



PASSAFIUME: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso foreste e montagne.

SOTTOVIA: Ai fini delle azioni Movimento per il tuo personaggio e i tuoi Mech, le montagne che controlli e tutti i tunnel (inclusa la tua Miniera se ne possiedi una) sono considerati adiacenti tra loro.

DISARMO: Prima di entrare in combattimento su un territorio con un tunnel, l'avversario con cui stai per combattere perde 2 punti Potere. Questa perdita si riflette sul Tracciato del Potere. Puoi usare Disarmo una volta per combattimento, non una volta per unità.

VELOCITÀ: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento. Se una di queste unità si muove in un territorio che contiene un personaggio, un Mech o un lavoratore avversario, il loro movimento termina e non possono più muoversi per il resto di questo turno. Muovere da un tunnel ad un altro conta comunque come 1 movimento, quindi con questa abilità puoi muovere di un territorio aggiuntivo prima o dopo essere passato nel tunnel. I tuoi Mech possono raccogliere o abbandonare risorse e lavoratori durante l'azione Movimento quando hanno l'abilità Velocità.

AZIONI RIGA INFERIORE

continua dalla precedente

RUSVIET



PASSAFIUME: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso fattorie e villaggi.

DISTRETTO: Ai fini delle azioni Movimento per il tuo personaggio e i tuoi Mech, i villaggi che controlli e la Fabbrica sono considerati adiacenti tra loro. Per esempio, se il tuo Mech è su un villaggio, può muovere da quel villaggio (a) su qualunque altro villaggio che controlli o (b) sulla Fabbrica.

ESERCITO DEL POPOLO: In un combattimento dove hai almeno 1 lavoratore, puoi giocare una carta combattimento aggiuntiva. Hai comunque bisogno di un Mech o del personaggio per partecipare al combattimento. Per esempio, se hai 2 Mech e 3 lavoratori in combattimento, puoi giocare fino a 3 carte combattimento (1 per ogni Mech e 1 perchè hai almeno 1 lavoratore).

VELOCITÀ: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento. Vedi pag. 15 per i dettagli completi.

16

NORDICI



PASSAFIUME: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso foreste e montagne.

NAVIGATORI: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muoversi verso e dai laghi e ritirarsi sui laghi adiacenti (puoi ancora far ritirare quelle unità alla tua base principale). Ciò permette agli esagoni laghi di essere considerati allo stesso modo degli altri territori ai fini del Movimento. Se un Mech trasporta dei lavoratori su un lago (durante un'azione Movimento o di ritirata) o se un personaggio o Mech trasporta delle risorse su un lago, non puoi lasciare quei lavoratori o risorse sul lago dopo aver mosso al di fuori di esso, e nemmeno un lavoratore può muoversi al di fuori del lago senza l'aiuto del Mech. I laghi sono

territori, quindi se due fazioni hanno l'abilità di muoversi sui laghi, è possibile che un combattimento avvenga su un lago. Non puoi costruire una struttura o schierare un Mech su un lago.

ARTIGLIERIA: Prima di entrare in combattimento, puoi pagare 1 punto Potere per obbligare l'avversario con cui stai per combattere a perdere 2 punti Potere. Questa perdita di Potere si riflette sul Tracciato del Potere. Puoi utilizzare Artiglieria solo una volta per combattimento, non una volta per unità.

VELOCITÀ: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento. Vedi pag. 15 per i dettagli completi.

CRIMEA



PASSAFIUME: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso fattorie e tundra.

VIANDANTI: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muoversi da un territorio o dalla base principale a una qualsiasi base principale di una fazione inattiva senza tenere conto della distanza. Una "fazione inattiva" è una fazione qualsiasi che non sta giocando al momento, incluse le fazioni dell'espansione. Normalmente i giocatori non possono muoversi in nessuna base principale, ma questa rappresenta un'eccezione alla regola.

RICOGNIZIONE: Prima di entrare in combattimento, ruba una delle carte combattimento del tuo avversario a caso e aggiungila alla tua mano. Puoi utilizzare Ricognizione solo una volta per combattimento, non una volta per unità.

VELOCITÀ: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento. Vedi pag. 15 per i dettagli completi.

POLANIA



PASSAFIUME: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso villaggi e montagne.

IMMERSIONE: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere verso e da i laghi e muovere da un lago ad un altro (come il movimento nei tunnel, ma usando i laghi). Se un Mech trasporta dei lavoratori su un lago (durante un'azione Movimento o di ritirata) o se un personaggio o Mech trasporta delle risorse su un lago, non puoi lasciare quei lavoratori o risorse sul lago dopo aver mosso al di fuori di esso, e nemmeno un lavoratore può muoversi al di fuori del lago senza l'aiuto del Mech. I laghi sono territori, quindi se due

fazioni hanno l'abilità di muoversi sui laghi, è possibile che un combattimento avvenga su un lago. Non puoi costruire una struttura o schierare un Mech su un lago.

CAMERATISMO: Non perdi popolarità quando obblighi i lavoratori di un avversario a ritirarsi dopo aver vinto un combattimento come attaccante. Questo si applica in qualsiasi momento durante il tuo turno quando il tuo personaggio o i tuoi Mech obbligano i lavoratori di un avversario a ritirarsi.

VELOCITÀ: Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento. Vedi pag. 15 per i dettagli completi.

AZIONI RIGA INFERIORE

continua dalla precedente

COSTRUIRE

Puoi costruire delle strutture (segnalini struttura) per aumentare l'efficienza delle tue azioni, controllare territori e ottenere bonus a fine partita. La risorsa utilizzata per costruire le strutture è il legno.

Per costruire una struttura, paga il costo, prendi una struttura dalla tua Plancia Giocatore e posizionala su un territorio che controlli con almeno un lavoratore su di esso.

LIMITE DI 1 PER TERRITORIO: Può essere costruita 1 sola struttura per territorio. Quindi se sei il primo giocatore a costruire una struttura su un territorio specifico, né tu né un avversario potrete più costruirvi un'altra struttura.

CONTROLLO DELLA STRUTTURA: Gli avversari non possono utilizzare le abilità delle tue strutture. Ottieni sempre le abilità delle tue strutture anche se non controlli i territori dove si trovano.

CONTROLLO DEL TERRITORIO: Un territorio con una delle tue strutture su di esso è sotto il tuo controllo anche se non vi sono tue unità. Tuttavia, se un'unità avversaria si trova su un territorio con una tua struttura, quel territorio è sotto il suo controllo.

PERMANENZA: Le strutture non possono essere distrutte o spostate.

FABBRICA: Puoi costruire sul territorio della Fabbrica.

DOVE NON PUOI COSTRUIRE: La tua base principale non è un territorio, quindi non puoi costruirci nulla. Non puoi nemmeno costruire delle strutture sui laghi.

BONUS CONTINUI: Il beneficio rivelato rimuovendo una struttura dalla tua Plancia Giocatore è un beneficio aggiuntivo che avrai dal momento in cui effettuerai l'azione della riga superiore direttamente sopra di esso per il futuro.



MONUMENTO: Ogni qualvolta effettui l'azione Supporto, guadagna 1 punto Popolarità.



MULINO: Ogni qualvolta effettui l'azione Produzione, il Mulino produce come fosse un lavoratore. Se ci sono dei lavoratori sul territorio del Mulino, producono anch'essi (è un territorio aggiuntivo per la Produzione).



MINIERA: La Miniera è come un tunnel che solo tu puoi usare. Puoi muovere unità verso e dalla Miniera come fosse un tunnel (anche se un avversario controlla il territorio nel quale si trova la Miniera). Diversamente dalle altre strutture, questa è un'abilità continua associata al movimento di tutte le unità.



ARMERIA: Ogni qualvolta effettui l'azione Commercio, guadagna 1 punto Potere.

BONUS DI FINE PARTITA: Alla fine della partita, i giocatori guadagneranno monete per aver portato a termine gli obiettivi mostrati sulla tessera bonus struttura che è stata selezionata casualmente durante la preparazione. Ottieni questo bonus anche se non controlli i territori su cui si trovano le strutture. Questo bonus rappresenta come i valori delle proprietà hanno rafforzato il tuo impero in espansione.



ESEMPIO. Il bonus struttura per questa partita è assegnato per il numero di laghi adiacenti alle tue strutture. Se avessi due strutture posizionate come mostrato qui, guadagneresti monete per 4 laghi (un totale di 6 \$). Guadagni quelle monete anche se non controlli i territori su cui si trovano le tue strutture.

Le 6 tessere bonus struttura sono le seguenti:

	1 : 2
	2-3 : 4
	4-5 : 6
	6 : 9

Numero di territori con tunnel adiacenti alle tue strutture. Conta ogni tunnel solo una volta. Una Miniera non conta come fosse un tunnel ai fini di questo bonus e i fiumi non interrompono la contiguità.

	1 : 2
	2-3 : 4
	4-5 : 6
	6-7 : 9

Numero di laghi adiacenti alle tue strutture. Conta ogni lago solo una volta.

	1 : 2
	2-3 : 4
	4-5 : 6
	6-7 : 9

Numero di territori con incontri adiacenti alle tue strutture. Conta ogni incontro solo una volta. Gli incontri vengono contati sia che il segnalino incontro sia ancora presente sul territorio o meno. I fiumi non interrompono la contiguità.

	1 : 2
	2 : 4
	3-4 : 6

Numero di territori con tunnel con delle tue strutture su di essi. Una Miniera non conta come fosse un tunnel ai fini di questo bonus.

	1 : 2
	2 : 4
	3 : 6
	4 : 9

Numero di strutture in linea (qualsiasi linea retta continua va bene; conta solamente la linea di strutture più lunga; i fiumi non interrompono la contiguità).

	1 : 2
	2 : 4
	3 : 6
	4 : 9

Numero di territori villaggio o tundra con strutture su di esse.



ARRUOLARE

Puoi arruolare nuove reclute (segnalini cilindrici) da aggiungere alle tue forze armate. La risorsa utilizzata per arruolare le reclute è il cibo.

BONUS AD ATTIVAZIONE UNICA: Per arruolare una recluta, paga il costo, scegli un segnalino recluta da una qualsiasi sezione della tua Plancia Giocatore, posizionalo su uno spazio Bonus Recluta ad Attivazione Unica sulla tua Plancia Fazione e guadagna immediatamente il bonus mostrato. Questo rappresenta in che modo la nuova recluta sta contribuendo immediatamente al consolidamento delle tue forze armate. Il segnalino rimane lì permanentemente - non può essere spostato.

I quattro Bonus ad Attivazione Unica sono:

- guadagna 2 punti Potere;
- guadagna 2 monete;
- guadagna 2 punti Popolarità;
- pesca 2 carte Combattimento.

BONUS CONTINUI: Oltre ai bonus ad Attivazione Unica, ogni recluta ti conferisce un Bonus Recluta Continuo che dipende dall'azione dalla quale hai selezionato il segnalino recluta (il bonus nel riquadro rotondo). Questo rappresenta un'abilità che la recluta aggiunge alle tue forze armate.

Per il resto della partita, ogni qualvolta *tu o un giocatore immediatamente alla tua destra o sinistra* (questi giocatori sono mostrati nell'icona all'interno del riquadro rotondo rosso) esegue l'azione della riga inferiore nella sezione della Plancia Giocatore da dove la recluta è stata presa, guadagna il bonus specificato. Le azioni della riga superiore o azioni simili su una carta Fabbrica (vedi sezione **Fabbrica**, pag. 25) non contano.

ORDINE DEI GIOCATORI: Nel caso in cui più di un giocatore riceva il Bonus Recluta Continuo, il giocatore attivo lo riceve per primo, seguito dal giocatore alla sua sinistra, quindi quello alla sua destra. Se uno di questi giocatori posiziona la sesta stella come conseguenza, la partita termina immediatamente (vedi **Fine Partita e Punteggio**, pag. 28).

PROCLAMAZIONE: Devi annunciare quale azione della riga inferiore stai per compiere in modo che i giocatori adiacenti possano controllare i Bonus Recluta Continui.

REGOLE PER 2 GIOCATORI: In una partita a 2 giocatori, ogni qualvolta il tuo avversario esegue un'azione che ti conferirebbe un Bonus Recluta Continuo, lo guadagni solo una volta.



ESEMPIO: Ogni qualvolta il giocatore blu (Nordici) OPPURE il giocatore alla sinistra o alla destra del giocatore con la fazione Nordici esegue l'azione Costruzione, il giocatore della fazione Nordici guadagna 1 punto Popolarità, che si trova nel riquadro rotondo verde.

ABILITÀ DELLE FAZIONI

Ogni fazione ha un'abilità speciale indicata nella parte in alto a destra della Plancia Fazione.



RUSVIET (INFLESSIBILI): Puoi scegliere la stessa sezione come nel o nei turni precedenti sulla Plancia Giocatore.

I Rusviet spingono la loro popolazione al limite, giorno dopo giorno, per raggiungere l'obiettivo finale. Mentre le altre fazioni lasciano che le loro infrastrutture si riposino da un turno all'altro, la fazione Rusviet può scegliere la stessa sezione come nel o nei turni precedenti sulla Plancia Giocatore. Questa abilità si applica anche alla carta Fabbrica se ne possiedi una (vedi sezione Fabbrica).



CRIMEA (RICATTATORI): Una volta per turno, puoi spendere 1 carta Combattimento come se fosse 1 segnalino risorsa qualsiasi.

La fazione della Crimea ha un'antichissima tradizione di vendita di informazioni al migliore offerente. Possono spendere 1 carta Combattimento per turno come se fosse una risorsa per pagare per qualcosa (1 carta Combattimento = 1 segnalino risorsa qualsiasi a prescindere dal numero sulla carta). Le carte Combattimento continuano a non contare nulla a fine partita.



NORDICI (NUOTATORI): I tuoi lavoratori possono muoversi attraversando i fiumi.

I lavoratori Nordici sono nuotatori provetti che si rifiutano di lamentarsi anche quando guadagnano le acque più fredde. Possono muoversi su un qualsiasi terreno attraversando i fiumi (ad eccezione dei laghi). Questa abilità si applica solo ai lavoratori, non al personaggio o ai Mech.



POLANIA (DIPLOMATICI): Scegli fino a 2 opzioni per carta Incontro.

Grazie a Wojtek, il carismatico compagno orso di Anna, la coppia tende a trasformare incontri brevi in avventure più lunghe. Invece di scegliere solo 1 opzione per carta Incontro, la fazione della Polonia può scegliere fino a 2 opzioni differenti per carta Incontro, in qualsiasi ordine. Il beneficio della prima azione selezionata può essere utilizzato per pagare il costo della seconda opzione scelta. Viene pescata una sola carta Incontro.



SASSONIA (DOMINATORI): Non c'è limite al numero di stelle che puoi posizionare quando completi un obiettivo o vinci un combattimento.

L'approccio metodico della Sassonia alla conquista delle terre dell'Est che circondano la Fabbrica si basa tutto sull'affermazione della propria forza e il completamento di missioni specifiche. La fazione della Sassonia può completare entrambe le proprie carte Obiettivo (non scarta la seconda carta dopo aver completato la prima), e non è limitata a 2 stelle conseguite per la vittoria di un combattimento.

NOTA DEL DESIGNER: Uno dei sottili benefici di alcune di queste abilità di fazione è che insegnano e ricordano ai giocatori le regole generali di Scythe...contravvenendo a quelle regole. Ad esempio, quando leggi che la fazione Rusviet può scegliere, per turni successivi, la stessa sezione della sua Plancia Giocatore, impari anche che normalmente non puoi scegliere la stessa sezione due volte di seguito. In un gioco con molte regole da ricordare, penso che questi piccoli promemoria siano molto utili.

COMBATTIMENTO

Il Combattimento può avvenire al termine dell'azione Movimento di un giocatore (dopo che tutte le unità sono state mosse ma prima che il giocatore effettui azioni della riga inferiore). Se il personaggio e/o Mech di quel giocatore condividono il territorio con un personaggio e/o Mech di un avversario, avviene un Combattimento. È possibile che ciò avvenga su più territori; in quel caso, il giocatore attivo (l'attaccante), sceglie l'ordine con cui avvengono i combattimenti.

Il Combattimento avviene solo tra due giocatori le cui unità condividono un territorio e uno di loro può guadagnare una stella vincendo il Combattimento. Gli altri giocatori possono provare ad influenzare i giocatori coinvolti nel Combattimento offrendo loro delle tangenti con le monete (vedi **Alleanze e Tangenti**, pag. 26).

VANTAGGIO DELL'ATTACCANTE: Se il giocatore attaccante ha l'abilità di un Mech che influisce sul combattimento, utilizza per primo quell'abilità, seguito dal giocatore difensore. In più, se il combattimento si conclude con un pareggio, il giocatore attaccante è il vincitore.

SCEGLIERE IL POTERE

In segreto e simultaneamente, scegli un numero sul Disco Potere (allinea il numero con l'icona in alto a destra). Quello è l'ammontare di Potere che spenderai, perciò non puoi scegliere un numero più alto dell'ammontare di Potere che attualmente possiedi sul Tracciato del Potere. Il Tracciato arriva fino a 16 ma tu puoi spendere solo fino a 7 punti Potere sul tuo Disco Potere.

AGGIUNGERE CARTA/E COMBATTIMENTO (OPZIONALE): Normalmente, per ognuna delle tue unità coinvolte nel Combattimento corrente (personaggio e/o Mech), puoi mettere dietro il Disco Potere 1 carta Combattimento dalla tua mano. Puoi fare ciò anche se selezioni 0 sul Disco Potere.

Il numero di carte Combattimento che hai in mano è informazione pubblica, ma durante il Combattimento puoi far sapere o meno se hai usato delle carte Combattimento.

Il mazzo Combattimento contiene le seguenti carte:

POTERE	QUANTITÀ
2	16
3	12
4	8
5	6



ASSEMBLAGGIO DISCO POTERE

Assembla il tuo Disco Potere piazzando il perno di plastica in dotazione nei buchi della fustella.

NOTA DEL DESIGNER: Potresti rimanere sorpreso da quanti pochi combattimenti avvengono durante una partita a Scythe, nonostante la totale presenza di Mech nati dal lavoro di Jakub. Tuttavia, se guardi tutte le illustrazioni, pochi Mech stanno effettivamente combattendo. In questo modo, Scythe è più sulla minaccia del combattimento che sul combattimento effettivo. Se il tuo vicino ha costruito un bel mazzo di carte potere e combattimento, è poco probabile che lo attaccherai. Ugualmente, potresti posizionare lavoratori in territori chiave per dissuadere i giocatori più aggressivi dall'attaccarti per non perdere popolarità in caso di una loro vittoria. È questa tensione, l'interazione tra la coltivazione e la guerra, che semplifica il tema cuore di Scythe.

RIVELARE

Entrambi i giocatori rivelano simultaneamente i loro Dischi Potere e le carte Combattimento selezionate. Il valore indicato dalle carte Combattimento offre un bonus aggiuntivo al Potere che spendi dal Tracciato del Potere come indicato dal tuo Disco Potere.

Il giocatore con il totale più alto di Potere vince il combattimento (in caso di parità vince l'attaccante). Entrambi i giocatori pagano quindi l'ammontare di Potere che hanno scelto sui loro Dischi Potere e scartano eventuali carte Combattimento che hanno usato a faccia in su (non modifichi il Tracciato del Potere per le carte Combattimento - sono solo un potenziamento temporaneo).

VINCITORE: Il vincitore guadagna (o mantiene) il controllo del territorio e dei segnalini risorsa su di esso. Il vincitore posiziona inoltre 1 segnalino stella nello spazio combattimento del Tracciato del Trionfo (vedi **Posizionare le Stelle**, pag. 27) se non hanno già posizionato 2 stelle per vittorie in combattimento. Se il vincitore era l'attaccante, questi perde 1 punto Popolarità per ogni lavoratore obbligato a ritirarsi per aver iniziato e vinto il combattimento. In più, se c'era un gettone Incontro sul territorio e il vincitore ha un personaggio su quel territorio, ora svolge l'Incontro.

PERDENTE: Il perdente deve far ritirare tutte le proprie unità - Mech, personaggi e lavoratori - dal territorio del combattimento alla propria base principale (prendi quelle unità e posizionale sulla base principale). Tutte le risorse che quelle unità stavano trasportando rimangono su quel territorio e sono ora sotto il controllo del vincitore. **Se il perdente aveva rivelato almeno 1 punto Potere sul Disco Potere o grazie alle carte Combattimento, questi guadagna 1 carta Combattimento mentre si ritira.**

LIMITE ALLE STELLE E FINE PARTITA: Ogni giocatore può guadagnare un massimo di 2 stelle vincendo dei combattimenti (con l'eccezione del giocatore con la fazione Sassonia, che può guadagnare infinite stelle vincendo i combattimenti), ma possono ancora ingaggiare in futuri combattimenti dopo aver conseguito quelle 2 stelle. Se la tua sesta stella viene posizionata ma hai ancora un combattimento da risolvere nel tuo turno, la partita termina e tutte le unità che hai spostato per dare inizio a quel combattimento ritorneranno nel territorio dal quale erano venute.

COMBATTIMENTO SU UN LAGO: I Combattimenti su un lago possono avvenire tra fazioni come Polania e Nordici che hanno attivato abilità Mech relative ai laghi. Se un Mech che trasporta dei lavoratori viene attaccato mentre si trova su un lago e l'attaccante vince il combattimento, il giocatore attaccante perde 1 punto Popolarità per ciascuno di quei lavoratori (sono obbligati a ritirarsi con il Mech nella loro base principale).

ESEMPIO: Martina compie un'azione Movimento, muovendo prima il suo personaggio su una fattoria non occupata, quindi muovendo un Mech che trasporta 2 lavoratori su un territorio controllato da Mario. Mario ha il suo personaggio, un Mech, un lavoratore e 3 segnalini cibo su quel territorio.

Martina ha 10 punti Potere mentre Mario ne ha 4 (come mostrato sul Tracciato del Potere sul tabellone). Martina gira il suo Disco Potere per scegliere 7 punti Potere. Mario ha un'unità combattente (il Mech), così potrebbe aggiungere 1 carta Combattimento dalla sua mano, ma non lo fa.

Mario decide di spendere 4 punti Potere sul suo Disco Potere. Mario ha sia il suo personaggio che un Mech sul territorio, così potrebbe spendere fino a 2 carte Combattimento se volesse. Sceglie di giocare solamente una carta Combattimento di valore 3 e la mette dietro il Disco Potere.

Quando hanno entrambi finalizzato le proprie decisioni, rivelano i loro Dischi Potere nello stesso momento. Mario brontola - ha pareggiato il valore di Potere totale di Martina (7 a 7), ma gli attaccanti vincono i pareggi!

Quindi Martina conquista il territorio e i 3 segnalini cibo e le unità di Mario si ritirano nella loro base principale. Martina perde 1 punto Popolarità perchè, come attaccante, ha obbligato 1 lavoratore a ritirarsi. Inoltre, Martina posiziona una stella vittoria in combattimento sul tabellone.

L'unica compensazione per Mario è quella di poter pescare una carta Combattimento poichè ha rivelato almeno 1 punto Potere sul Disco Potere o su una carta Combattimento.

CONSIGLIO STRATEGICO: Solo perchè un avversario ha molto più Potere di te non significa necessariamente che vincerà un combattimento contro di te. Egli infatti non sa quanto Potere spenderai o l'ammontare di Potere sulle carte Combattimento che aggiungerai (le carte Combattimento non hanno valore a fine partita, quindi spendile spesso e dall'inizio). La sfida nel combattimento sta nell'essere più arguto dell'avversario, specialmente quando questi crede di vincere.



INCONTRI

Come il tuo personaggio prenderà a muoversi per l'Europa dell'Est, incontrerà una varietà di persone del posto e situazioni di varia natura. Ogni incontro ti presenterà tre opzioni per determinare come vorrai interagire con le persone. La scelta che fai influenzerà la visione che queste persone hanno di te, fattore rappresentato nel gioco dalla tua Popolarità.

Quando un giocatore si muove su un territorio con un gettone Incontro su di esso (), il suo movimento termina e non può più muoversi per questo turno. Quando la tua azione Movimento è completamente terminata e hai risolto tutti i combattimenti (ma prima di fare un'azione riga inferiore, se possibile), scarta il gettone Incontro e pesca una carta Incontro. **Solo i personaggi innescheranno un incontro.**

Mostra la carta agli altri giocatori e leggine il testo tematico (il testo in maiuscolo) ad alta voce. Quindi leggi i vari costi e benefici delle opzioni e scegline una (devi sceglierne una e pagarne il costo, se applicabile, anche se puoi guadagnare tanto di quel beneficio quanto ne vorrai). Dopo che hai fatto la tua scelta, scarta la carta Incontro e mettila in fondo al mazzo Incontro a faccia in giù.

COSTO RICHIESTO E BENEFICIO OPZIONALE: Se non hai abbastanza Popolarità o monete per pagare per certe opzioni, quelle opzioni non sono disponibili. Puoi guadagnare tanto di quel beneficio quanto ne vorrai (es., se un beneficio ti offre 2 metallo e 1 lavoratore ma non vuoi il lavoratore, puoi guadagnare solo i 2 metallo).

DESTINAZIONE DEL BENEFICIO: Qualsiasi risorsa, struttura, Mech o lavoratori che guadagni da una carta Incontro va messo sullo stesso territorio del tuo personaggio (ossia dove l'incontro ha avuto luogo).

COSTO ISOLATO E BENEFICIO: Se una carta Incontro ti dice di guadagnare qualcosa o di eseguire un'azione, non paghi alcun costo aggiuntivo o guadagni benefici aggiuntivi oltre quelli sulla carta Incontro e non si innesca nemmeno alcun Bonus Recluta Continuo.

COMBATTIMENTO: Se un personaggio si muove su un territorio con un gettone Incontro e un Mech avversario, dando così inizio ad un combattimento, l'Incontro avviene dopo che il personaggio vince il combattimento. Altrimenti il gettone Incontro rimane sul territorio.

NUMERO: Il numero nell'angolo in alto a sinistra è solo per essere usato come riferimento alle carte per domande su siti come BoardGameGeek.com, stonemaiergames.com o www.facebook.com/ghenosgames.



NOTA DEL DESIGNER: Abbiamo preso una precisa decisione di design e grafica con le belle illustrazioni delle carte Incontro; piuttosto che dire ai giocatori cosa vedono attraverso un simbolo o un testo colorito, ti porteremo a vedere la scena in cui ti sei imbattuto. Spesso succedono molte cose in queste scene (normalmente succede più di una cosa), e le tre opzioni indicano i diversi modi in cui puoi agire. Poiché le carte Incontro sono mostrate a tutti i giocatori quando vengono pescate, il tuo gruppo di gioco può integrarsi molto o poco nella storia a seconda del modo in cui decidono di giocare a Scythe. Vi stiamo offrendo la stessa esperienza di libertà visiva come se vi imbatteste nella realtà in queste situazioni piuttosto che limitarvi ad un testo, anche se colorito. Dopotutto, un'immagine vale mille parole.



LA FABBRICA

La Fabbrica è il pezzo centrale del tabellone di Scythe. È un luogo di innovazione tecnologica e potere sconfinato a disposizione di chi lo libererà. A differenza della maggior parte dei territori, la Fabbrica non produce alcuna risorsa. Alla fine della partita, la Fabbrica conta come 3 territori (invece che solo 1) per il giocatore che la controlla.

Quando la tua azione Movimento è completamente terminata (dopo aver vinto un combattimento se necessario), se il tuo personaggio è sulla Fabbrica per la prima volta nella partita, guarda le carte Fabbrica sul tabellone. Devi sceglierne una e rimettere le restanti sul tabellone.

Il primo giocatore a guardare queste carte ne vedrà tante quante il numero di giocatori +1; ogni giocatore successivo che visiterà la Fabbrica ne vedrà una in meno. È meglio arrivare alla Fabbrica per primi.



CARTE FABBRICA

Ogni carta Fabbrica è l'equivalente di una quinta sezione della tua Plancia Giocatore (posizionala vicino alla tua Plancia Giocatore).

UTILIZZARE LE AZIONI FABBRICA: La carta Fabbrica è considerata come una qualsiasi sezione della tua Plancia Giocatore. Nel tuo turno, puoi posizionare un tuo segnalino azione sulla carta Fabbrica ed eseguire una od entrambe le azioni (a partire dalle azioni riga superiore se le scegli entrambe).

DIVERSE DAI BONUS PLANCIA GIOCATORE: Anche se l'azione della carta Fabbrica fa qualcosa di simile ad un'altra azione della tua Plancia Giocatore, sono completamente indipendenti l'una dall'altra. Quindi non ottieni né i Bonus Recluta Continui, né Bonus Struttura e nemmeno monete facendo azioni simili a quelle della tua Plancia Giocatore.

MUOVERE: Tutte le carte Fabbrica hanno un'azione Movimento nella riga inferiore. È lievemente differente dall'azione Movimento normale, poichè dice: "Muovi un'unità fino a due volte durante la stessa azione Movimento".

- **COERENTE CON LE ALTRE REGOLE:** Tutte le altre regole per il movimento si applicano, specialmente quelle che dicono che l'intera azione Movimento termina se il tuo personaggio si muove su un territorio con un gettone Incontro o un personaggio/ Mech si muovono su un territorio occupato da unità di un avversario.
- **MINIERA:** Se hai una Miniera, puoi muoverti attraverso la Miniera con questa azione Movimento.
- **VELOCITÀ:** Se hai sbloccato l'abilità Mech Velocità, uno dei tuoi Mech o il tuo personaggio può muoversi fino a 3 territori con questa azione Movimento.

LIMITE DI UNA CARTA: Puoi avere al massimo una carta Fabbrica (quella che hai scelto la prima volta che il tuo personaggio è andato alla Fabbrica).

SCelta DEFINITIVA: La tua scelta è definitiva. Non puoi scambiare la tua carta Fabbrica con un'altra nel caso in cui il tuo personaggio termini un'azione Movimento sulla Fabbrica in un secondo momento.



ESEMPIO: Questa carta Fabbrica ti permette di pagare 1 punto Popolarità per Arruolare una recluta OPPURE eseguire un'azione Miglioria (o saltare l'azione riga superiore). Quindi puoi muovere un'unità fino a 2 volte.

CONSIGLIO STRATEGICO: Non sottovalutare la forza di potersi muovere ogni turno. Senza una carta Fabbrica, puoi muoverti solo ogni 2 turni, ma una volta presa questa carta, diventi molto più svelto e reattivo rispetto ai giocatori che non la possiedono.



OBIETTIVI

Ogni giocatore inizia la partita con 2 carte Obiettivo che sono tenute segrete agli altri giocatori. Puoi rivelare un obiettivo completo in un qualsiasi momento durante un tuo turno. Se lo fai, posiziona 1 stella sullo spazio obiettivo del Tracciato del Trionfo e scarta la carta con l'altro tuo obiettivo in fondo al mazzo degli obiettivi. Puoi ottenere 1 sola stella obiettivo, a meno che non sia un giocatore della fazione Sassonia, che puoi ottenerne fino a 2.

Puoi aspettare a rivelare il tuo obiettivo completato se lo desideri, ma devi aver completato i requisiti dell'obiettivo per intero nel momento in cui lo riveli.



NOTA DEL DESIGNER: *Potrebbe sembrare strano che ciascun giocatore abbia 2 carte obiettivo, ma ne possa completare solo una. Ci sono un paio di ragioni per questo. La prima è che, all'inizio del gioco, ciascun giocatore peschi 2 carte, ma ne tenga 1. Tuttavia, l'alternativa sarebbe non chiedere ai giocatori di prendere decisioni prima dell'inizio del gioco; è più semplice per i giocatori novelli e fornisce più libertà ai giocatori esperti, a seconda di come il gioco ha inizio. La seconda è che offre ai giocatori la flessibilità di cambiare le strategie a metà gioco. Potrebbe succedere che stessi seguendo una strategia che alla fine non ha funzionato. Nessun problema, hai un'altra carta obiettivo da utilizzare.*

ALLEANZE E TANGENTI

I giocatori possono fare accordi informali (es. "Non ti attaccherò questo turno se non mi attaccherai il prossimo turno"). Gli unici oggetti tangibili che possono essere scambiati sono le monete. In partite di torneo, le monete non possono essere scambiate per accordi o alleanze.

Non puoi negoziare la tua uscita da un combattimento che ha già avuto inizio - cioè se un giocatore ha mosso il suo personaggio e/o Mech su un territorio che controlli con il tuo personaggio e/o Mech, al termine della loro azione Movimento, siete obbligati a combattere (non puoi pagarlo a quel punto, anche se puoi provare a influenzare il risultato finale del combattimento). I giocatori non sono obbligati a tenere fede agli accordi fatti.



POSIZIONARE LE STELLE

Quando raggiungi il massimo fulgore della formazione dell'impero, la tua fazione ti premia con una stella. Le stelle valgono monete a fine partita.

Ecco i modi di come posizionare le stelle, come mostrato sul Tracciato del Trionfo:

- completare le 6 Migliorie;
- schierare i 4 Mech;
- costruire le 4 strutture;
- arruolare le 4 reclute;
- possedere 8 lavoratori sul tabellone;
- rivelare 1 carta obiettivo completata;
- vincere un combattimento (fino a 2 volte);
- avere 18 punti Popolarità;
- avere 16 punti Potere.

Quando completi uno di questi obiettivi, devi posizionare una stella sullo spazio dedicato sul Tracciato del Trionfo. Non puoi perdere una stella dopo che l'hai posizionata. Per esempio, se posizioni una stella per aver raggiunto 18 punti Popolarità ed in seguito questa scende sotto 18, la stella rimane sul Tracciato.

Normalmente, ogni giocatore può completare ciascuno di questi obiettivi esattamente una volta sola. Avere una stella su un obiettivo non impedisce agli altri giocatori di posizionare una loro stella sullo stesso obiettivo.



CONSIGLIO STRATEGICO: Non puoi posizionare più di 6 stelle, quindi è solitamente meglio concentrarsi per completare 6 obiettivi specifici, piuttosto che provare a fare un po' di tutto.

FINE PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina immediatamente quando un giocatore posiziona il suo sesto segnalino stella, anche se ha altre cose che potrebbe fare in quel turno o altre cose che potrebbero accadere in seguito.

CASI LIMITE

Se la sesta stella viene ottenuta eseguendo un'azione riga inferiore, guadagna il beneficio primario, le monete e il Bonus Recluta Continuo prima di posizionare la stella.

Se hai unità (personaggio, Mech o lavoratori) rimaste su un territorio con unità di un avversario (per via di un'azione Movimento), devi annullare quella porzione di azione Movimento, facendo tornare le tue unità nel territorio dal quale erano venute.

Se posizioni una stella per via del totale di Popolarità o Potere come bonus recluta nel turno di un avversario, quel piazzamento avviene *dopo* che quell'avversario ha fatto l'azione (es. costruire una struttura) in senso orario e solo se quell'avversario non ha posizionato la sua sesta stella facendo quell'azione.

ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La prima volta che giochi a Scythe, ti raccomandiamo di fare un esempio di calcolo di punteggio durante la partita in modo che i giocatori abbiano un'idea del vero calcolo a fine partita. Dopo che un giocatore ha posizionato la sua prima stella, fermate il gioco per lasciare che i giocatori conteggino il proprio punteggio attuale. Ciò viene fatto solo come esempio - questo calcolo del punteggio non avviene fino a fine partita.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Accumulate la vostra fortuna finale - le monete che avevate prima che venisse innescata la fine della partita più le monete di fine partita - per determinare il vincitore. Dovreste avere una pila di monete di fronte a voi prima di annunciare il totale agli altri giocatori.

Per determinare quante monete guadagni per ognuna delle tre categorie di punteggio, osserva il tuo livello del Tracciato della Popolarità e prendi le monete per quella categoria (fallo da solo - non c'è bisogno di un "banchiere").

ESEMPIO: Se hai 10 punti Popolarità, guadagnerai 4 \$ per ogni stella che hai posizionato, 3 \$ per ogni territorio che controlli e 2 \$ per ogni segnalino risorsa che controlli. Se hai 18 punti Popolarità, il tuo punteggio rientra nel livello di Popolarità 13-17.

NOTA DEL DESIGNER: *Scythe incentiva i giocatori a finire il gioco accumulando stelle che valgono monete, negando turni aggiuntivi agli avversari. Questo potrebbe portare al fatto che alcuni avversari abbiamo nell'insieme un numero inferiore di turni rispetto al giocatore che ha posizionato la stella finale.*

VARIANTE

RITARDARE IL GIOCO: A causa delle varie categorie di punteggio di fine partita e le loro relazioni alla popolarità, è difficile per i giocatori determinare chi sia al comando (questa cosa è voluta). È però possibile per un giocatore interrompere la partita per calcolare il punteggio finale di ogni giocatore mentre questi pianificano le loro prossime mosse. Questa cosa non è divertente per nessuno. La variante Ritardare il Gioco dice che se un giocatore fa ritardare il gioco (durante lo svolgimento della partita e non durante la fase di calcolo del punteggio finale) per più di 10 secondi nel tentativo di calcolare il punteggio finale, quel giocatore perde 2 punti Popolarità.



CATEGORIE DI PUNTEGGIO

MONETE IN MANO: Le monete che hai accumulato durante la partita contano nel punteggio di fine partita.

OGNI SEGNALINO STELLA POSIZIONATO: Guadagni monete per ogni segnalino stella che hai posizionato durante la partita.

OGNI TERRITORIO CONTROLLATO: Guadagni monete per ogni territorio che controlli (laghi inclusi). Le basi principali non sono territori. Controlli ogni territorio dove hai un lavoratore, Mech, personaggio o dove hai una struttura (ma non unità avversarie).

FABBRICA: A fine partita, la Fabbrica conta come 3 territori per il giocatore che la controlla.

OGNI 2 RISORSE CONTROLLATE: Guadagni monete per ogni 2 segnalini risorsa che controlli (es., se controlli 13 segnalini risorsa e hai 10 punti Popolarità, guadagnerai un totale di 12 monete). I lavoratori non sono risorse. Controlli tutte le risorse sui territori dove hai un personaggio, lavoratore, Mech o una struttura non occupati da unità di un avversario.

TESSERA BONUS STRUTTURA: Guadagni monete basandoti sul numero di bonus struttura che hai conseguito. Guadagni questo bonus anche se non controlli i territori su cui ci sono le tue strutture.

DICHIARAZIONE DEL VINCITORE

Annuncia le tue monete totali e il giocatore con più monete vince! Se più giocatori hanno lo stesso ammontare di monete, utilizza le seguenti discriminanti (in ordine):

1. numero di lavoratori, Mech e strutture
2. potere;
3. popolarità;
4. numero di segnalini risorsa controllati;
5. numero di territori controllati;
6. numero di stelle posizionate sul tabellone.

SCHEDA TROFEI: Il vincitore della partita può scrivere il suo nome fino a 2 volte sulla Scheda Trofei per commemorare la sua vittoria. Questo documento serve a ricordare la prima volta che un giocatore ha vinto con delle particolari condizioni (ad es. la prima vittoria con una Fazione specifica).



	1		:	2
	2-3		:	4
	4-5		:	6
	6		:	9

PERSONAGGI

Il tuo personaggio, mandato in missione per reclamare, a nome della tua fazione, le terre inesplorate intorno alla Fabbrica chiusa, ti rappresenta sul piano di gioco. Ciascun personaggio comprende una persona e il suo compagno animale.

Ciascun personaggio opera in modo uguale, ma ha abilità uniche che si manifestano nelle rispettive fazioni e abilità dei Mech. Potrete trovare la storia completa di ciascun personaggio sul sito della Stonemaier Games, ma ecco qui una breve descrizione per ciascuno di loro:



ANNA & WOJTEK (REPUBBLICA DI POLANIA): Un'esperta tiratrice scelta ed un orso come aiutante. Anna e Wojtek viaggiano attraverso le campagne durante la Grande Guerra diventando una leggenda vivente, distinguendosi in battaglia e mostrando compassione anche verso i contadini più poveri. Quando la Fabbrica fu chiusa e giravano voci sull'espansione della forza Rusviet, Anna e Wojtek accettarono la missione di assicurare l'unità e l'indipendenza della Polania difendendo il confine orientale e perlustrando le terre che circondavano la Fabbrica.



GUNTER VON DUISBURG CON NACHT & TAG (IMPERO DELLA SASSONIA): Durante la guerra, Gunter e i suoi lupi hanno guidato squadre elitarie di Mech attraverso le foreste e le montagne della Sassonia e dell'Europa. Il suo nome era temuto e rispettato e la sua giacca era sempre più pesante per le medaglie al valore. Ora che la guerra è finita, l'Imperatore ha chiesto a Gunter di intraprendere una nuova avventura ad Est, dove intravede una nuova opportunità di espandere il punto di appoggio sassone sulle terre non reclamate intorno alla Fabbrica. Trovate la lupa Tag su diverse carte Incontro, ma non è parte del personaggio in miniatura.



ZEHRA & KAR (KHANATO DI CRIMEA): Primogenita del Khan dei Tartari di Crimea, Zehra riesce a vedere attraverso gli occhi dell'aquila, accrescendo la sua già formidabile abilità con l'arco. Nonostante suo padre fosse riluttante nell'accettare le offerte della Fabbrica, si rendeva conto che il mondo stava cambiando e che non poteva lasciare il Khan esposto ai rivali. Riluttante, affidò a sua figlia una spedizione a nord con lo scopo di acquisire tecnologie più moderne e assicurare una pace duratura alla sua gente.



BJORN & MOX (REGNI NORDICI): Bjorn, il discendente di una rinomata famiglia vichinga, fu salvato da morte certa durante una tempesta di neve da un mite bue muschiato. Dopo essere sopravvissuto alla prova, Bjorn tenne la creatura come montatura e la chiamò Mox. Insieme intrapresero una serie di avventure attraverso il territorio, agendo come ambasciatori per altre tribù, eseguendo operazioni militari e cercando nuovi giacimenti di petrolio. Il Re li ha ora inviati verso sud per annettere, diplomaticamente o con la forza, nuovi villaggi e fattorie al regno e per esplorare la Fabbrica con la speranza di ottenere un vantaggio tecnologico nelle guerre future.



OLGA ROMANOVA & CHANGA (UNIONE RUSVIET): Quando Viktor, il primo amore di Olga, fu disperso durante la Grande Guerra, ella giurò di ritrovarlo. Si unì, con la sua tigre siberiana Changa al suo fianco, ai servizi segreti militari del Rusviet. Grazie alla sua intelligenza e ambizione, salì velocemente la gerarchia militare e usò la sua novella autorità per lanciare una conclamata invasione nelle terre occidentali (un disperato tentativo di trovare il suo amato Victor con tutta la forza militare del Rusviet alle sue spalle).

REGOLE IN EVIDENZA

RISORSE: Tutte le unità - personaggi, Mech e lavoratori - possono trasportare risorse (un qualsiasi numero).

TURNI E SCHEDE GIOCATORI: Nel tuo turno, devi scegliere una sezione diversa sulla tua Plancia Giocatore, diversa da quella del turno precedente. Esegui o l'azione riga superiore, o la riga inferiore o entrambe (a partire dall'azione più in alto). Paga per prima cosa il costo completo dell'azione (tutte le icone nei riquadri rossi visibili), quindi guadagna quel beneficio (visibile nei riquadri verdi). Se hai scelto l'azione riga inferiore, il giocatore alla tua sinistra può iniziare il turno mentre decidi quale Miglioria, Mech, Struttura o recluta guadagnare. Ricordati di prendere le monete dalle azioni della riga inferiore!

AZIONE MOVIMENTO: Devi muovere unità differenti (non la stessa unità più volte). Puoi scegliere di usare solo parte dell'azione Movimento se vuoi muovere solo una unità. Un Mech può trasportare i lavoratori come parte del suo movimento, quindi uno di questi lavoratori può anche muoversi.

AZIONE PRODUZIONE: Produci su 2 territori diversi. Ogni lavoratore su quei territori può produrre 1 segnalino risorsa. Quindi se hai 3 lavoratori su una foresta e 2 lavoratori su una fattoria, un'azione Produzione genera 3 legno su una foresta e 2 cibo sulla fattoria.

LAVORATORI: I lavoratori non sono risorse, ma sono prodotti sui villaggi proprio come le risorse sono prodotte sugli altri terreni. Proprio come con qualsiasi azione Produzione, prima paga il costo intero mostrato in tutti i riquadri rossi sull'azione Produzione, quindi produci il/i lavoratore/i prendendo il segnalino dalla tua Plancia Giocatore (da sinistra a destra). Puoi scegliere di non produrre un lavoratore, visto che può aumentare il costo delle future azioni Produzione. Una volta prodotti, i lavoratori non potranno più essere rimessi sulla tua Plancia Giocatore.

COMMERCIO: Quando esegui l'azione Commercio, scegli 2 segnalini risorse qualsiasi (sia dello stesso tipo che tipo diverso) e posizionali su un territorio che controlli che contenga un lavoratore.

SUPPORTO: Guadagna potere sul Tracciato del Potere o pesca una o più carte Combattimento. Se il mazzo delle carte Combattimento si esaurisce, rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

AZIONI RIGA-INFERIORE: Puoi continuare a pagare per fare l'azione riga inferiore per le monete anche dopo aver ottenuto una stella per l'azione. Questo continuerà ad innescare i Bonus Recluta Continui.

MIGLIORIA: Prendi un cubo tecnologia da un riquadro verde qualsiasi sulla tua Plancia Giocatore e posizionalo su un qualsiasi riquadro rosso con i lati non interi sulla tua Plancia Giocatore.

MECH: Solo i Mech possono trasportare i lavoratori (un qualsiasi numero) — non i personaggi. Le abilità dei Mech si applicano a tutti i Mech e al tuo personaggio. Ogni fazione ha un'abilità Mech Passafiume leggermente differente dalle altre. Se un Mech ha l'abilità Velocità, può prendere e lasciare dei lavoratori/risorse durante il movimento.

PASSAFIUME: Ogni fazione ha una versione leggermente diversa dell'abilità Passafiume, permettendo loro di muoversi attraversando i fiumi passando su due tipi specifici di terreno.

STRUTTURE: Su ogni territorio può esservi solo una singola struttura. Le strutture non possono essere costruite sui laghi.

RECLUTE: Guadagna un Bonus Recluta ad Attivazione Unica quando esegui l'azione Arruolamento. Da quel momento in poi, guadagna un Bonus Recluta Continuo ogni volta che tu o il giocatore alla tua destra o sinistra effettua l'azione riga inferiore corrispondente a quel bonus.

COMBATTIMENTO: Solo i personaggi e i Mech partecipano al combattimento (muovere un personaggio o un Mech in un territorio che contiene un lavoratore avversario non è combattimento). I pareggi sono vinti dall'attaccante. Se il perdente nel combattimento ha rivelato dei punti Potere (o grazie al Disco Potere o grazie alle carte Combattimento), guadagna una carta Combattimento. Sia il vincitore che il perdente devono pagare il Potere che hanno selezionato sul Disco Potere.

LAVORATORI IN RITIRATA (OBBLIGATA): Perdi punti Popolarità solo obbligando un lavoratore di un avversario a ritirarsi nel tuo turno. Ciò significa che se sei attaccato da un Mech con dei lavoratori su di esso e vinci il combattimento, non perdi 1 punto Popolarità per aver obbligato ognuno di quei lavoratori a ritirarsi. Nel tuo turno, puoi obbligare i lavoratori avversari a ritirarsi anche se non possiedi abbastanza Popolarità.

INCONTRI: Solo i personaggi possono fare degli Incontri. Per scegliere un'opzione su una carta Incontro, devi essere in grado di pagarne il costo (se c'è). Tutte le risorse, unità o risorse guadagnate da una carta Incontro vanno posizionate sul territorio dove è avvenuto l'incontro. I benefici guadagnati dall'Incontro non innescano i Bonus Recluta Continui.

FABBRICA: Solo i personaggi possono reclamare le carte Fabbrica (1 per giocatore). Le azioni eseguite sulle carte Fabbrica non innescano i Bonus Recluta Continui o i Bonus Struttura.

OBIETTIVI: Durante il tuo turno puoi rivelare un obiettivo completato. Scarta l'altra carta Obiettivo (a meno che non stia giocando con la Sassonia).

POSIZIONAMENTO DELLA STELLA: Una volta che un giocatore posiziona una stella sul Tracciato del Trionfo, non può essere rimossa. Possedere una stella su un obiettivo non preclude agli altri giocatori di posizionare la propria stella su quell'obiettivo. Se un giocatore posiziona la sua sesta stella, la partita termina immediatamente. Non avviene nient'altro che non sia il calcolo del punteggio a fine partita.

PUNTEGGIO A FINE PARTITA: Al termine della partita, ricordati di includere le monete guadagnate durante la partita come parte del tuo totale finale. Quando conteggi i territori controllati, controlla un territorio e tutte le risorse su di esso se ivi hai delle unità o una struttura (a meno che un avversario non abbia unità sul territorio di quella struttura). Assicurati di conteggiare monete per ogni due segnalini risorsa che controlli, non per ogni segnalino risorsa che controlli.

VUOI VEDERE UN VIDEO PER IMPARARE A GIOCARE?

Vai su stonemaiergames.com/games/scythe/videos/

VUOI IL REGOLAMENTO IN UN'ALTRA LINGUA?

Scarica regole e guide in dozzine di altre lingue su stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/

HAI UN DUBBIO MENTRE GIOCHI?

Tweettalo a @stonemaiergames con l'hashtag #scythe oppure scrivici su info@ghenosgames.com

HAI BISOGNO DI UN PEZZO DI RICAMBIO?

Richiedilo su stonemaiergames.com/replacement-parts

VUOI RIMANERE IN CONTATTO?

Iscriviti agli aggiornamenti mensili su stonemaiergames.com/e-newsletter

VUOI UN TABELLONE PIÙ GRANDE?

Acquista l'estensione del tabellone per creare un tabellone 50% più grande su stonemaier-games.myshopify.com oppure su www.ghenosgames.com

La versione Kickstarter di Scythe contiene delle clip di plastica per connettere l'estensione del tabellone a quello standard. Per via del modo in cui l'estensione del tabellone è imballato, le clip non sono incluse.

SEI INTERESSATO ALLE PROMO E OGGETTI SPECIALI?

Tutte le promo delle versioni Kickstarter di Scythe sono impacchettate insieme ai componenti del gioco (es., le 6 carte Fabbrica promo sono impacchettate insieme alle altre 12 carte Fabbrica).

Se hai una versione normale di Scythe, puoi comprare le promo e gli oggetti speciali online (stonemaier-games.myshopify.com/collections/all) e potenzialmente alle convention e sullo store di BoardGameGeek.com oppure richiederle su www.ghenosgames.com.



STONEMAIER
GAMES

