

# SCYTHE

## INVADERS FROM AFAR

CRIADO POR JAMEY STEGMAIER  
ARTE E UNIVERSO CRIADO POR JAKUB ROZALSKI

### ENQUADRAMENTO

Enquanto Impérios erguem-se e caem no leste de Europa, o resto do mundo presta atenção. Duas facções distantes, Albion e Togawa, enviam emissários para explorar as terras e aplicar as suas distintas maneiras de conquista.

Esta expansão para Scythe adiciona 2 novas facções ao jogo original, aumentando o número de jogadores para 7.



# COMPONENTES GLOBAIS

livro de regras



tabuleiros de jogador



caixa



2 sacos plásticos

1 insert personalizado em plástico

tokens de cartão



# COMPONENTES DE FACÇÃO



TOGAWA



ALBION

tabuleiro facção



token de acção



token de popularidade



token de poder



tokens estrela



tokens estrutura



tokens recruta



miniaturas mechs



miniatura personagem



trabalhadores



tokens de cartão



# JOGANDO COM 6 E 7 JOGADORES

Esta expansão permite que até 7 jogadores joguem Scythe. Não há mudanças no mapa; como aconteceria no mundo real, o tabuleiro de jogo está mais ocupado com mais facções tentando conquistá-lo. Existem 2 pequenas alterações às regras quando se joga com 6 ou 7 jogadores:

**CRIMEA:** Uma das habilidades originais dos seus mechs *Wayfare* não funciona em partidas de 6-7 jogadores. Quando jogando com este número de jogadores, a facção Crimeia deve substituir a habilidade *Wayfare* com esta nova habilidade (colocando o respectivo token no seu tabuleiro de facção): Mover para qualquer terreno de cultivo desocupado.

**POLANIA:** A habilidade original desta facção *Meander* resulta num benefício mínimo com 6-7 jogadores. Quando jogando com este número de jogadores, a facção Polania deve substituir a habilidade *Meander* com esta nova habilidade (colocando o respectivo token no seu tabuleiro de facção): Escolhe 2 opções por carta de encontro. No final do jogo, ganha \$3 por cada território com um encontro, que controles.

Apesar de não haver outras mudanças nas regras ao adicionar um 6º ou 7º jogadores, tem em consideração os seguintes elementos ao jogar partidas desta dimensão:

**DURAÇÃO JOGO:** Uma partida de Scythe demora normalmente cerca de 25 minutos por jogador, logo demorará mais com mais jogadores.

**NOVOS JOGADORES:** A alguém que jogue Scythe pela primeira vez, recomendamos que use apenas uma das facções originais, nunca Albion ou Togawa.

**SOBREPOSIÇÃO TURNOS:** Independentemente do número de jogadores, podes começar o teu turno assim que o jogador á tua direita começar a fazer a acção do fundo do seu tabuleiro.

**PRIMEIRO JOGADOR:** Os novos tabuleiros de jogador—que são agora embaralhados com os outros tabuleiros de jogador durante o setup independentemente do número de jogadores—estão numerados 2a e 3a. Estes números apenas interessam para determinar o primeiro jogador baseado no tabuleiro de jogador com o número mais baixo: A ordem é 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

# CLAN ALBION

**HABILIDADE FACÇÃO (EXALT):** Depois do teu personagem se mover (depois de combate e/ou depois de um encontro), podes colocar um token Bandeira da tua reserva no território onde está o teu personagem. Cada território só pode ter 1 token de facção (1 Bandeira ou 1 Armadilha). Tokens bandeira não podem ser removidos ou movidos depois de colocados.

Depois de ter estado confinado aos seus territórios durante anos, o clan Albion anseia controlar novos territórios. Isto é exemplificado pelos 4 tokens bandeira da facção Albion, onde cada um contará como um território adicional aquando da pontuação final se o jogador Albion (a) controlar o território onde esteja uma bandeira com o seu personagem, mech, trabalhador, ou estrutura desocupada e (b) o território com o token bandeira não é adjacente á base do clan Albion



**EXEMPLO:** No final do jogo, controlas 1 território Floresta e 1 território Tundra. A Tundra tem um token Bandeira, por isso o número total de territórios que controlas é 3 em vez de 2.

## MECH E HABILIDADES DO PERSONAGEM

**REFÚGIO (BURROW):** O teu personagem e os teus mechs podem atravessar rios, para ou vindos de, qualquer território adjacente com um túnel. Um território que contenha a tua Mina conta como um território com um túnel, mas um território contendo a mina de um adversário não.



**ESPADA (SWORD):** Antes de entrares em combate quando és o atacante, o defensor perde 2 poder. A perda de poder reflecte-se na faixa de poder (jogadores não podem ter menos de 0 poder). Isto acontece uma vez por combate, não uma vez por unidade.

**ESCUDO (SHIELD):** Antes de entrares em combate quando és o defensor, ganha 2 poder. O poder extra reflecte-se na faixa de poder. Isto acontece uma vez por combate, não uma vez por unidade.

**RALLY:** Quando fazes a acção Mover, o teu personagem e mechs podem-se mover para qualquer território que contenha pelo menos 1 trabalhador teu ou um token bandeira, independentemente da distância.





## HISTÓRIA DE FUNDO

Connor é um highlander, nativo do sul de uma ilha controlada pelo Clan Albion. Ele descende de uma linhagem de militares lendários, uma tradição que ele perpetuou entrenchando-se por detrás das linhas inimigas durante a Grande Guerra. Ele deve a sua vida ao seu fiel companheiro, um javali chamado Max, que o salvou de uma matilha de lobos nas encostas da Saxony.

O Clan Albion receia que a Fábrica caia permanentemente sobre o controlo das facções mais fortes, o que levaria os Albions a ficarem ainda mais entrenchados nos seus próprios territórios. Com Max ao seu lado, Connor está encarregue do comando de uma força especial capaz de estabelecer uma forte linha de defesa contra as outras facções e destruir a fábrica antes que seja tarde demais.



# SHOGUNATO TOGAWA

**HABILIDADE FACÇÃO (MAIFUKU):** Depois de terminar o movimento do seu personagem (pós-encontro e pós-combate), o jogador Togawa pode colocar um token Armadilha armada à sua escolha da sua reserva no território onde está o seu personagem (mesmo que esse território tenha uma estrutura adversária). Um território só pode ter 1 token de facção (1 Bandeira ou 1 Armadilha). Tokens Armadilha não podem ser removidos ou movidos depois de colocados.



O Shogunato Togawa está unido em torno de uma causa comum que é controlar o máximo de territórios do leste de Europa, desencorajando outras facções de fazerem o mesmo. Eles têm 4 tokens Armadilha ao seu dispôr, cada um com um lado “armado” e um lado “desarmado”. Relativamente à pontuação final, um token Armadilha armada garante a Togawa o controlo do território (nenhuma outra unidade é necessária). Não é possível a presença de unidades inimigas num território com uma armadilha armada.



ARMADA



DESARMADA

**EXEMPLO:** No final do jogo, controlas 1 aldeia com o teu personagem e 1 território de cultivo contém uma armadilha armada e nenhum inimigo. Controlas portanto 2 territórios aquando da pontuação final.

**ARMAR 1 ARMADILHA:** Se um oponente move uma unidade para um território que contenha um token Armadilha armada, o movimento dessa unidade termina. Vira o token armadilha para revelar a penalização que o oponente deve sofrer se possível (por exemplo, perder 2 popularidade). Isto acontece antes de qualquer outra coisa, incluindo combate ou encontro. O token Armadilha permanece no território—ficando desarmada.

**INTERACÇÃO COM ESTRUTURAS:** Um oponente pode construir 1 estrutura num território com uma Armadilha. No final do jogo, se os únicos tokens de jogador nesse território forem a estrutura e a Armadilha (quer esteja armada ou desarmada), o dono da estrutura controla o território.

**TIPOS DE PENALIZAÇÃO:** Perde 2 popularidade; perde 3 poder; perde \$4; e descarta 2 cartas de combate aleatoriamente. Os oponentes devem ser lembrados dos vários tipos de penalizações provocadas pelas armadilhas antes do início do jogo.



## MECH E HABILIDADES DO PERSONAGEM

**TOKA:** Uma vez por turno enquanto fazes a acção Mover, 1 personagem ou 1 mech teus podem atravessar um rio. Um mech pode usar esta habilidade enquanto transporta trabalhadores. O personagem ou o mech não podem atravessar múltiplos rios quando usam a acção Mover ou a carta Fábrica.

**SUITON:** O teu personagem e os teus mechs podem-se mover de e para lagos. Se houver combate num lago (algumas facções podem fazê-lo), podes jogar 1 carta de combate adicional. Podes fazer isto uma vez por combate, não uma vez por unidade. Se um mech transporta trabalhadores para um lago ou se o personagem ou mech transporta recursos para um lago, não pode deixar trabalhadores ou recursos no lago após moverem-se para fora do lago, nem um trabalhador se pode mover para fora do lago sem a ajuda de um mech. Não podes construir uma estrutura ou um mech num lago, mas podes colocar uma armadilha.

**RONIN:** Antes de um combate onde tenhas apenas uma unidade (0 trabalhadores, o teu personagem ou 1 mech), podes ganhar 2 poder na faixa de poder.

**SHINOBI:** O teu personagem e mechs podem-se mover para qualquer território com uma armadilha, independentemente da distância. Ao usar a habilidade Shinobi, se o teu personagem ou mech terminar o seu movimento no mesmo espaço de um token Armadilha desarmada (ou seja, não a meio de um movimento permitido pela carta Fábrica), podes armadilhar a armadilha. Se usares a habilidade Shinobi aquando de um combate, só podes armadilhar a armadilha se ganhares o combate.

## HISTÓRIA DE FUNDO

Desde muito nova, Akiko, a sobrinha do shogun, lia histórias de guerreiros e aventuras em terras longínquas. Sempre se deixou fascinar pela beleza e arte da luta de sabres. Ao completar 16 anos, Akiko implorou ao seu tio para treinar na academia de elite de guerra samurai, e ele concordou. Ela foi uma aluna exemplar, praticando constantemente até exceder tudo e todos em tiro, estratégia, e táticas. Orgulhoso, o shogun deu a Akiko um macaco treinado especial chamado Jiro.

Quando Akiko entrou no seu segundo ano de treino, o seu irmão, um proeminente engenheiro, foi dado como desaparecido durante a missão á misteriosa Fábrica no leste de Europa. Os conselheiros do shogun suspeitaram que ele tivesse sido capturado pelos agentes da Rusviet Union. Confiando na habilidade da sua sobrinha enquanto samurai, o shogun encarregou Akiko de liderar uma grande expedição militar para vergar os Rusviets, recuperar os engenheiros Togawa e descobrir a verdade acerca da fábrica.

### **QUERES VER UM VÍDEO ONDE APRENDES A JOGAR?**

Navega até [stonemaiergames.com/games/scythe/videos](http://stonemaiergames.com/games/scythe/videos)

### **QUERES LER AS REGRAS NUM OUTRO IDIOMA?**

Faz download das regras e guias de referência em dezenas de idiomas diferentes em

[stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play](http://stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play)

### **TENS UMA QUESTÃO DURANTE O JOGO?**

Tweeta para @stonemaiergames with the hashtag #scythe

### **PRECISAS DE SUBSTITUIR UMA PEÇA?**

Requisita em [stonemaiergames.com/replacement-parts](http://stonemaiergames.com/replacement-parts)

### **QUERES-TE MANTER EM CONTACTO CONNOSCO?**

Subscreve os nossos updates mensais em [stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter)



**STONEMAIER**  
GAMES