

Stonemeier Games a Albi představují

SCYTHE

TITÁNI NEBES

NÁVRH HRY: JAMEY STEGMAIER A KAI STARCK
GRAFIKA A NÁMĚT HRY: JAKUB ROZALSKI
3D MODELY: MARCHEN ATELIER

PŘÍBĚH

Dlouhý čas mohlo lidstvo cestovat pouze po zemi a po vodě. Díky nejchytřejším mozkům východní Evropy byly objeveny nové technologie a na nebi se objevily dosud neznámé stroje – vzducholodě. Párou pohánění titáni našli využití v míru i ve válce a impéria rostla a hroutila se v jejich stínu.

Jak roky plynuly, svět pochopil, že žádná frakce nedokáže získat trvalou nadvládu nad celým územím. Vládci Evropy se začali každý rok setkávat ve snaze snížit napětí a hledat řešení vzájemných rozporů.

Toto rozšíření přináší do Scythe 2 nové moduly, které mohou být hrány jak společně, tak každý samostatně. Titány nebes lze hrát se základní hrou v libovolném počtu hráčů i v kombinaci s dalšími rozšířeními Scythe. Nové moduly nabízejí další strategické možnosti, začínajícím hráčům však doporučujeme hrát nejdříve základní hru a rozšíření zapojit do hry až později.



HERNÍ MATERIÁL

pravidla



8 dílků zakončení hry



pravidla pro Automu



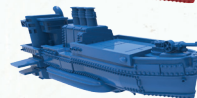
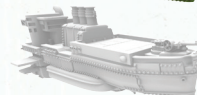
16 dílků pro vzducholodě



list sině slávy



7 figurek vzducholodí
7 plastových podstavců



krabice



MODUL VZDUCHOLODÍ

Vzducholoď je nový typ jednotky velmi odlišný od postav, mechů a dělníků. Na rozdíl od těchto jednotek vzducholoď nikdy nekontrolují území. Pohybují se pomocí akce Pohyb, ale v pohybu nejsou omezeny řekami ani jezery. Během hry mají všechny vzducholoď dvě náhodně zvolené vlastnosti, které jsou stejné pro všechny hráče.

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme vzducholoď v barvě své frakce a umístí ji na svou základnu.
2. Zamíchejte oba typy dílků pro vzducholoď (každý typ zvlášť). Náhodně vyberte 1 červený válečný dílek a 1 zelený mírový dílek a oba položte na herní plán vedle balíčku karet setkání. Vzducholoď všech hráčů budou mít po celou hru vlastnosti uvedené na těchto dílcích.



KONTROLA ÚZEMÍ

Vzducholoď nikdy nekontrolují území, takže mohou volně létat na jakémkoliv území, dokonce i na území obsazené soupeřem.

UTRÁCENÍ SUROVIN: Pokud na území s vaší vzducholoď leží suroviny a území nekontrolujete jiným způsobem, suroviny nemůžete utrácet, protože samotná vzducholoď nekontroluje území.

KONTROLA ÚZEMÍ PO SKONČENÍ HRY: Území se samotnou vzducholoď se nezapočítává do počtu kontrolovaných území na konci hry (a ani suroviny na tomto území).

PŘEPRAVA SUROVIN A DĚLNÍKŮ

Na každém válečném dílku je uvedeno, jestli je vzducholod' schopna převážet až 2 dělníky nebo až 3 suroviny. Využívání této schopnosti nezávisí na využívání schopnosti vzducholodi, popsané v textu dílku pro vzducholodě.

Přeprava, naložení a vyložení surovin během pohybu funguje u vzducholodě stejně jako u jiných jednotek, které jsou schopny přepravovat suroviny (a mechy i dělníky): před, po nebo během pohybu. Naložení nebo vyložení surovin (respektive dělníků) je vždy součástí pohybu vzducholodě. Jediný rozdíl je v tom, že přepravované suroviny nebo dělníci jsou pokládány přímo na figurku vzducholodě.

PŘEPRAVA SUROVIN: Suroviny naložené na vzducholodi jsou pod vaší kontrolou, dokud se nerozhodnete je utratit nebo vyložit na nějakém území (před, po nebo během pohybu vzducholodě). Naložené suroviny se započítávají do závěrečného bodování.



Vzducholod' nesmí naložit suroviny z území kontrolovaného soupeřem.

PŘEPRAVA DĚLNÍKŮ: Dělníci přepravovaní vzducholodí nekontrolují území, na kterém se nachází vzducholod', nemohou produkovat, stavět, obchodovat ani nasazovat mechy. Soupeř nemůže žádným způsobem přijít do kontaktu s přepravovanými dělníky.



VYLOŽENÍ DĚLNÍKŮ: Dělníci mohou být vyloženi pouze na území, které není obsazeno soupeřem. Jestliže se má přepravovaný dělník samostatně pohybovat nebo má být přepravován mechou (i v tomtéž tahu) musí být nejdříve na území vyložen ze vzducholodě (před, po nebo během jejího pohybu). Dělník nemůže vzducholod' opustit bez toho, aby taková akce byla součástí jejího pohybu (před, po nebo během jejího pohybu).

DĚLNÍCI NESOUCÍ SUROVINY: Dělník nastupující do vzducholodě nemůže přenášet suroviny (před nástupem je musí odložit).

ALBION (SCHOPNOST SVOLÁNÍ): Dovednost svolání lze použít pouze s dělníkem nebo vlajkou na území, ne s dělníkem na vzducholodi.

POHYB

Stejně jako ostatní vaše jednotky i vzducholod' lze vybrat pro vykonání akce Pohyb.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

DOLET: Dolet vzducholodě je uveden v pravém horním rohu mírového dílku vzducholodě. Dolet je číslo, které udává, o kolik území se může vzducholod' pohnout. Nezapomeňte, že

DOLET

2

ve Scythe platí pravidlo, že jedna jednotka musí zcela dokončit svůj pohyb, než se začne pohybovat jiná jednotka. Je to důležité při vysazování a následném pohybu dělníků.

ŘEKY A JEZERA: Řeky ani jezera nijak neomezují pohyb vzducholodě.

VZDUCHOLOŤ NA NEPŘÁTELSKÉM ÚZEMÍ: Vzducholodě se mohou svobodně pohybovat po všech územích (dokonce i po územích obsazených soupeřem).

VÍCE VZDUCHOLODÍ NA TOMTÉŽ ÚZEMÍ: Na tomtéž území může být libovolný počet vzducholodí.

DALŠÍ PRAVIDLA

SCHOPNOSTI MECHŮ A POSTAV: Vzducholodě nemohou využívat schopnosti mechů nebo postav – je to zcela jiná jednotka.

OBSAZENÉ ÚZEMÍ: Tento pojem odkazuje na přítomnost pozemních jednotek na nějakém území. Pokud se na území nachází alespoň jeden dělník, postava nebo mech, území je obsazeno.

KARTA TOVÁRNÍ: Pokud se vzducholod' pohybuje v rámci akce Pohyb na kartě Továrny, má dolet o 1 území větší.

ZÁKLADNA: Vzducholod' se nemůže přesunout na základnu, kromě případu, kdy je nucena ustoupit po prohraném vzdušném boji.

TUNELY A DOLY: Vzducholod' nemůže k pohybu využívat tunely nebo doly.

BOJ: Přítomnost vzducholodě na území pozemního boje nezvyšuje počet bojových karet, které lze použít.

PASTI: Vzducholodě nespouštějí pasti z rozšíření Invaze z dalek.

BLITZKRIEG: Tato válečná schopnost umožňuje vzdušný boj mezi dvěma vzducholoděmi. Vítěz získá hvězdu stejně jako u vítězství v pozemním boji. U poraženého je to jediný případ, kdy musí vzducholod' ustoupit zpět na základnu. Pozemní jednotky na území vzdušného boje nejsou tímto bojem nijak zasaženy.

POKROČILÁ VARIANTA HRY

Pokud nechcete, aby všechny vzducholodě měly stejný válečný a mírový dílek, rozdejte náhodně každému hráči po jednom válečném a jednom mírovém dílku. Každý hráč tak získá pro svou vzducholod' unikátní kombinaci dvou schopností.

Nedoporučujeme tuto variantu hrát ve více než 4 hráčích, protože je obtížné sledovat, kdo má jaké schopnosti.

MODUL KONCE HRY

Tento modul mění kritérium konce hry Scythe. Pokud hrajete s tímto modulem, neplatí standardní pravidlo pro okamžitý konec po umístění 6. hvězdy. Místo toho vyberte jeden z 8 dílků tohoto modulu, jehož speciální pravidla rozhodnou, kdy hra skončí.

PŘÍPRAVA HRY: Zamíchejte dílky konce hry, jeden z nich náhodně vyberte, přečtěte nahlas pravidla pro konec hry a dílek položte vedle Stupnice úspěchu. Tato pravidla platí pro všechny hráče až do konce hry.

ŽETONY HVĚZD: Pravidla některých dílků umožňují hráčům umísťovat hvězdy na dílek zakončení hry, karty úkolů apod. Takto umístěné hvězdy se započítávají do celkového počtu hvězd umístěných hráčem, přestože neleží na Stupnici úspěchu. Hráč nikdy nemůže umístit více jak 6 hvězd, ale je možné, že 6 hvězd umístí během hry více hráčů.

HRANÍ AKCE PRO ZISK MINCÍ: Toto pravidlo ze základní hry platí i při hraní s tímto modulem. Přestože jste někdy v situaci, kdy dolní akci nemůžete plně využít (např. máte již nasazeny všechny 4 mechy), můžete ji zahrát pouze pro zisk mincí. Stále však platí, že takovou akci můžete provést pouze jednou za tah.

POZNÁMKA: Možná časem zjistíte, že některý způsob zakončení hry vám vyhovuje více než jiný. V takovém případě nemusíte volit dílek zakončení náhodně, ale můžete zvolit ten, který vám nejvíce vyhovuje.



OPRAVY A VARIANTY PRAVIDEL

Od prvního vydání Scythe bylo třeba upřesnit několik pravidel a zaznamenali jsme také některá nová doporučení pro hru. Více informací můžete nalézt na stránkách Stonemaier Games:

stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/

Zde uvádíme jen některá z nich:

PLNĚNÍ ÚKOLŮ: Objevily se nejasnosti ohledně okamžiku, kdy je během provádění akcí možné ohlásit splnění úkolu. Většinou to není důležité, ale za určitých okolností může pořadí kroků ovlivnit splnění úkolu. Přesné znění pravidla je tedy následující:

Kartu s úkolem smíte odhalit a splnění úkolu ohlásit během svého tahu před zahájením nebo po skončení horní, respektive dolní akce. Zjednodušeně řečeno, úkol není možné splnit uprostřed prováděné akce.

OMEZENÍ RUSVĚTSKÉ FRAKCE: Možná jste si během her všimli, že Rusvětská frakce je velmi silná. Naše rozsáhlé testování tuto skutečnost sice nepotvrdilo, ale vaše zkušenosti mohou být jiné. Doporučujeme proto Rusvětskou frakci poněkud omezit v její schopnosti opakovat stejnou akci. Můžete proto tuto schopnost zakázat pro použití na kartě Továrny. Zejména ve hře 2–3 hráčů, kdy dochází k velkému počtu setkání na jednoho hráče, je toto omezení důležité. Nedoporučujeme také, aby Rusvětská frakce hrála s průmyslovou deskou hráče.

POŘADÍ A DESKY HRÁČŮ: Počáteční bonusy na desce hráče vycházejí ze dvou faktorů (oba mají na výsledek hry zanedbatelný vliv): Jeden je pořadí hráčů a druhý jsou data získaná během testování hry. Takže například přestože deska č. 5 byla hrána během testování jako druhá v pořadí, byla někdy přes počáteční bonusy slabší než ostatní.

Celkově mají počáteční bonusy jen malý vliv na průběh hry. Nicméně pokud to vaší herní skupině vyhovuje, můžete na začátku hry rozdávat hráčské desky po směru hodinových ručiček podle jejich čísla.

CHCETE SE PODÍVAT NA VÝUKOVÉ VIDEO?

Najdete ho na: stonemaiergames.com/games/scythe/videos

CHCETE PRAVIDLA V DALŠÍCH JAZYCÍCH?

Pravidla a další materiály v desítkách jazyků najdete na:
stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play

NAPADLA VÁS BĚHEM HRY OTÁZKA?

Tweetněte ji na @stonemaiergames s hashtagem #scythe,
pošlete ji na Scythe Facebook nebo se zeptejte v diskuzi
na BoardGameGeek.com

CHYBÍ VÁM V KRABICI NĚJAKÝ MATERIÁL?

Ozvěte se na servis@albi.cz

CHCETE SLEDOVAT NOVINKY

Přidejte se k odběru našeho měsíčního newsletteru:
stonemaiergames.com/e-newsletter

Albi

VÝROBCE A DISTRIBUTOR PRO ČR:

ALBI Česká republika a.s.
Thámovna 13
186 00 Praha 8

www.albi.cz
hry@albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010



STONEMAIER
GAMES