













Scythe (2016)

1-5 Jugadores Diseñador: Jamey Stegmaier
















Duración: juega hasta que el 1º jugador alcance 6 estrellas. 90 - 115 minutos.




Preparación

- Coloca 1 **Token de encuentro**  en cada uno de los 11 símbolos de encuentro en el tablero.
- Baraja y coloca las **Cartas de Combate**  boca abajo en su lugar del tablero.
- Baraja y elige **Cartas de Fábrica**  = # jug + 1, boca abajo en su lugar del tablero, el resto en la caja.
- Baraja **Cartas de Encuentro**  y **Cartas de Objetivo**  y colócalas en sus lugares del tablero.
- Elige al azar 1 **Bono de Estructura** , ponlo boca arriba bajo el **Marcador de Popularidad**, el resto en la caja.
- Dale un **Tablero de Facción** y **Tablero de Jugador** a cada jugador. [NO Rusviet/Industrial o Crimea/Patriótico]
- Coloca el **Token de Poder**  en el Marcador de Poder y roba **Cartas de Combate** según lo indicado en el Tablero de Facción. Coloca el **Token de Popularidad**  en el nivel del Marcador de Popularidad, roba **Cartas de Objetivo** y gana **Monedas** según el Tablero de Jugador. Mantén objetivos secretos. Mantén las monedas en el tablero de jugador [pero no las cuentas si te lo piden].
- Coloca tu **Personaje**  en la **base de facción** , coloca 1 **trabajador**  en cada territorio conectado por tierra [2 trabajadores en total].
- Coloca tus 6 **cubos de tecnología** en los cuadros con un cuadrado negro abajo a la derecha , 6 **trabajadores sobre la acción de Producción**, 4 **tokens de estructura** en sus espacios, y 4 **tokens de reclutamiento** en la parte inferior del **Tablero de Jugador**.
- Coloca 6 **Estrellas**  en la mesa por Tablero de Jugador y 4 **Mecas**  en los espacios circulares del Tablero de Facción.
- El jugador con el número más bajo en su **Tablero de Jugador** va primero, luego en sentido horario.


Terminología, Estructuras, etc.

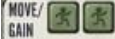

- Unidades:** Se refiere a Personaje , Mecas , y Trabajadores .
- Base** : no es un territorio, no se puede mover unidades ni construir estructuras ni desplegar mecas en la Base.
- Controlar:** controlas un territorio si tienes 1+ unidades allí [personaje, meca o trabajador] **ó** si tienes una estructura allí sin unidades enemigas. Solo 1 jugador puede controlar un territorio [después de combatir].
- No hay límite de unidades de la misma facción que pueden estar en un hexágono de territorio.
- Recursos:** permanecen en el tablero una vez que son producidos pero pueden ser movidos por unidades. Puedes gastar recursos en territorios que controles para acciones en todo el tablero. Mueve los recursos ocupados al suministro.
- Personajes** : puede combatir y 1 vez por juego ganar una carta de Fábrica si se detiene en el hexágono de Fábrica.
- Mecas** : pueden combatir y transportar cualquier número de trabajadores [pero no personajes].
- Trabajadores** : producen recursos, más trabajadores y construyen estructuras. Solo piezas plásticas combaten.
- Monumento** : después de construido, cuando tomas una acción de Reforzar, ganas también 1 .
- Molino** : después de construido, cuando Produzcas el hexágono con el Molino produce como si hubiese 1 trabajador.
- Mina** : después de construida, actúa como túnel que solo tú puedes usar, incluso si un oponente controla el hexágono donde está la Mina.
- Arsenal** : después de construida, cuando uses Comerciar, también ganas 1 .
- Fábrica** : Controlar la Fábrica puntúa como 3 hexágonos al final del juego. Si tu personaje se detiene en la Fábrica, elige 1 carta de Fábrica de las restantes [1 máximo, retorna el resto]. Usa la carta como 5ª sección del Tablero de Jugador.
- Objetivos** : cada jugador puede lograr 1 objetivo en su turno de las 2 cartas que tiene. Coloca la estrella y descarta ambas cartas [a menos que seas el jugador Saxon].
- Los jugadores pueden alcanzar acuerdos no vinculantes, pero solo pueden intercambiar monedas.




Final del juego y Puntaje




- El juego termina inmediatamente cuando un jugador coloca su 6ª estrella. Nunca se pierden estrellas si ya se colocaron.
- Basado en el **nivel de Popularidad** , recolecta monedas por **estrellas, territorios**, y cada 2 **recursos** controlados [controlas recursos donde solo tú tienes unidades o estructuras en el hexágono].
- +Monedas por # de **bonos de estructura** alcanzados [incluso si no controlas el hexágono donde la estructura está].
- Más monedas gana. Empate: # trabajadores, mecas y estructuras, luego Poder, luego Popularidad, luego # recursos controlados, luego # territorios controlados, luego # de estrellas colocadas.




Curso de juego


- En tu turno, haz lo siguiente en orden: **1** Coloca tu token de acción  en una sección del Tablero de jugador diferente a la del último turno y paga el costo. **2** realiza la acción superior [opcional] **3** realiza la acción inferior [opcional].
- Puedes no realizar acción pero debes mover el token. Puedes completar objetivos durante el turno.
- Paga costos y gana beneficios mostrados *antes* de tomar la acción.
- Al tomar la acción superior, toma bonos de estructura si es que ha sido colocada en el tablero.
- Las acciones inferiores tienen un bono continuo de reclutamiento [círculo verde] que se gana cuando tú o un jugador adyacente toma esa acción.


Mover : mueve hasta 2 unidades *diferentes* a un territorio adyacente  gana \$1.






- Las unidades pueden tomar y dejar cualquier número de *tokens de recursos*. **Mecas** pueden tomar y dejar trabajadores [sólo cuenta como movimiento del meca]. Las unidades no pueden cruzar ríos o moverse a lagos [Personajes/Mecas pueden ganar esa habilidad]. Todos los territorios con el ícono de túnel  están adyacentes uno con otro.
- Si tu **personaje** o **meca** se mueve a un hexágono controlado por **trabajadores** del oponente, su movimiento termina. Los trabajadores se retiran a su base, dejan los recursos. Pierdes 1  por cada trabajador que se haya retirado.
- Tus **trabajadores** no se pueden mover a un hexágono controlado por *trabajadores, personaje o mecas* del oponente. Cualquier unidad se puede mover a un hexágono controlado solo por una estructura, al hacerlo pasa a controlar ese hexágono.
- Si tu **personaje** o **meca** se mueve a un hexágono controlado por **personaje/meca** de un oponente, termina su movimiento. Luego de terminar todos los movimientos, ocurre un **combate** donde hayan personajes/mecas de distintos jugadores.
- Si mueves tu **personaje** a un hexágono con un token de encuentro  termina su movimiento. Luego de resolver todos los combates, si el personaje aún está en el hexágono, descarta el token y resuelve el Encuentro [elige 1 opción].




Reforzar : paga \$1 e incrementa 2   roba 1 **carta de combate**. Si el mazo está vacío, baraja la pila de descarte y úsala como nuevo mazo.

Comerciar : paga \$1y gana 2 recursos **cualquiera**, colócalos en un territorio que controles con al menos 1 trabajador [no en la base]  incrementa 1  en el marcador de popularidad.



Producir : paga el costo mostrado en **todos** los rectángulos rojos [antes de tomar la acción], elige hasta 2 territorios *diferentes* que controles y los trabajadores allí producen cada uno 1 token del tipo indicado en el terreno.

- Coloca el recurso en el hexágono que lo produjo. Si se produce un trabajador , toma el de más a la izquierda en el Tablero de Jugador y colócalo en el hexágono de Villa.


Mejorar : paga el costo mostrado, mueve 1 cubo desde la fila superior a un espacio vacío de la fila inferior [cualquiera] con una caja roja con bordes . Toma el bono \$ mostrado   

Desplegar : paga el costo mostrado, mueve 1 meca desde tu Tablero de Facción a un territorio que controles con al menos 1 trabajador [nunca en lagos]. Toma el bono \$ mostrado  

- Desde este punto puedes usar la habilidad mostrada bajo el lugar donde estaba el meca.


Construir : paga el costo mostrado, mueve 1 estructura desde el Tablero de Jugador a un hexágono que controles con mínimo 1 trabajador. Toma el bono \$ mostrado . Límite de 1 estructura por hexágono, no se puede mover o destruir.

- Siempre tienes la habilidad de tus estructuras, incluso si no controlas el hexágono [excepto el Molino]
- La estructura otorga control del hexágono si no hay unidades del oponente en el hexágono.

Reclutar : paga el costo mostrado, mueve cualquier token de recluta desde el Tablero de Jugador a un espacio de bono único en el Tablero de Facción, y ganas inmediatamente ese bono.

- Cuando tú o un jugador a tu izquierda o derecha tome la misma acción inferior donde removiste el token, gana el bono especificado. El jugador activo lo gana primero, luego el de la izquierda, luego el de la derecha.
- Debes anunciar tu acción de fila inferior cuando la tomes para que los demás jugadores puedan revisar su bono.

Combate: el jugador activo decide el orden si es que hay múltiples combates. El jugador atacante usa habilidades de combate de mecas antes que el defensor. El atacante gana empates. Ambos jugadores reducen su poder según el número seleccionado en el disco de poder y descarta cartas de poder usadas.

- Secretamente seleccionas un número en tu disco \leq a tu indicador de poder [7 máximo], y opcionalmente añade cualquier número de cartas de combate \leq al número de tus unidades plásticas.
- El ganador toma control del hexágono y coloca una estrella [máximo de 2], pierde 1  por trabajador retirado.
- El perdedor retira todas sus unidades a la base, si usó 1 o más poder [disco o cartas], gana 1 carta de combate.