

Stonemaier Games presenteert

# SCYTHE

1-5 SPELERS • 115 MINUTEN

ONTWORPEN DOOR JAMEY STEGMAIER  
TEKENINGEN EN WERELDOPZET DOOR JAKUB ROZALSKI

*Scythe is een bordspel dat zich afspeelt in een alternatief verleden van de jaren 1920. Het is een tijd van boeren en oorlog, gebroken harten en machines, innovatie en moed.*

## ACHTERGROND

De as van de Eerste Wereldoorlog bedekt de sneeuw in het Europa van de jaren 1920. De kapitalistische stadstaat bekend als "De Fabriek", die de oorlog voedde met zwaar bewapende mechs, heeft haar deuren gesloten. Dit trekt de aandacht van enkele nabijgelegen landen.

Afgezanten van 5 verschillende facties komen samen op een klein, maar zeer gewild lapje grond. Wie van hen eist de glorie en het fortuin op door hun imperium te vestigen en zich uit te roepen tot leider van Oost-Europa?

## DOEL VAN HET SPEL

In Scythe speelt elke speler een karakter dat probeert zijn factie de rijkste en machtigste van Oost-Europa te maken. De spelers verkennen en veroveren gebieden, werven rekruten, produceren goederen en werkers en plaatsen gebouwen en monsterlijke mechs. Spelers beginnen in Scythe meestal met het opbouwen van hun infrastructuur, om daarna de wereld te gaan verkennen en vervolgens gevechten aan te gaan met elkaar.

Het spel vordert wanneer spelers sterren (prestaties) op het bord plaatsen, en eindigt wanneer een speler zijn 6de ster op het overwinningsspoor plaatst. Je kunt sterren verdienen door een van de volgende prestaties te vervullen:

- Voer alle 6 opwaarderingen uit
- Onthul 1 vervulde doelkaart
- Plaats alle 4 mechs
- Win een gevecht (tot 2 keer)
- Bouw alle 4 gebouwen
- Bezit 18 populariteit
- Werf alle 4 rekruten
- Bezit 16 kracht
- Plaats alle 8 werkers op het bord

## EINDDOEL

Het einddoel is om het grootste fortuin te bezitten aan het einde van het spel; gemiddeld is een winnend fortuin ongeveer \$75. Je kunt munten verzamelen tijdens het spel, maar de meeste zal je verdienen tijdens de eindscore in de volgende 3 categorieën:

- Elke geplaatste ster
- Elk beheerd gebied
- Elke 2 beheerde grondstoffen

Het aantal munten dat je kunt verdienen is afhankelijk van je niveau op het Populariteitsspoor. Hoe hoger je populariteit hoe meer munten je zal verdienen. Je krijgt ook een aantal bonusmunten afhankelijk van waar je je gebouwen bouwt.



## INHOUDSOPGAVE

ONDERDELEN	2 - 3
BELANGRIJKE BEGRIPPEN	4
TYPE EENHEDEN	5
VOORBEREIDING	6 - 9
SPELVERLOOP	10
BOVENSTE ACTIES	11 - 13
ONDERSTE ACTIES	14 - 20
FACTIEVAARDIGHEDEN	21
GEVECHTEN	22 - 23
ONTMOETINGEN	24
DE FABRIEK	25
DOELN	26
ALLIANTIES & STEKPENNINGEN	26
STERREN PLAATSEN	27
SPELEINDE EN PUNTENTELLING	28 - 29
KARAKTERS	30
UITGELICHTE REGELS	31

**ONTWERPERS AANTEKENING:** *Waarom de naam "Scythe"? Het Nederlands woord is zeis, een landbouwwerktuig of een oorlogswapen, wat perfect de combinatie van die twee elementen in het spel weergeeft. Jouw werkers vertrouwen evenveel op de bescherming van jouw leger als dat jouw rijk afhankelijk is van de grondstoffen die zij produceren.*

## ALGEMENE ONDERDELEN

1 referentieblad



5 spelermatten



1 spelbord



80 grondstoffen

(20 elk van voedsel, metaal, hout, en olie, van hout - normale Scythe - of realistische - Collector's en Art Connoisseur Editions)



80 munten



12 vermenigvuldigingsfiches



12 ontmoetingfiches



6 gebouwbonustegels



42 gevechtkaarten (geel)



23 doelkaarten (beige)



28 ontmoetingkaarten (groen)



12 fabriekkaarten (paars)



2 krachtwijzers



5 rivierloopkaarten



5 'snelle start'-kaarten



promomateriaal  
zie aantekening op pagina 32

# FACTIE ONDERDELEN

FACTIE



NORDIC

BLAUW



SAXONY

ZWART



POLANIA

WIT



CRIMEA

GEEL



RUSVIET

ROOD

PRIMAIRE KLEUR

1 Factiemat



1 actiepin



1 populariteitmarker



1 krachtmarker



6 sterren



4 gebouwen



4 rekruten



4 mechs



1 karakter



8 werkers



6 technologieblokjes



# BELANGRIJKE BEGRIPPEN

## GBIEDEN

Een gebied is een zeshoek op het bord aangeduid met een van de volgende terrein-typen:



BOERDERIJ



BOS



BERG



TOENDRA



DORP



MEER



FABRIEK

## THUISBASIS

Je bezit een thuisbasis die dient als je startpunt en als een plek om je terug te trekken wanneer je een gevecht hebt verloren.

**HET IS GEEN GEBIED:** Een thuisbasis is geen gebied, dus doorgaans kun je geen eenheden bewegen of gebouwen bouwen in een thuisbasis, inclusief die van jezelf.

**UITBREIDING FACTIES:** Er zijn twee thuisbasisen op het spelbord zonder de bijbehorende onderdelen. Deze zijn gereserveerd voor facties in uitbreidingen.



## BEHEER

Je beheert een gebied als je er tenminste één eenheid hebt staan (een karakter, werker of mech) OF als je er een gebouw hebt staan zonder dat er vijandelijke karakters, werkers of mechs bij staan. Er kan maar één speler een bepaald gebied beheeren.

## GRONDSTOFFEN

Grondstoffen (hout, voedsel, metaal en olie) blijven op het bord als ze geproduceerd zijn. Je mag alleen grondstoffen uitgeven van gebieden die jij beheert.

**GEEF GRONDSTOFFEN UIT VAN GEBIEDEN DIE JIJ BEHEERT:** Je kunt grondstoffen uitgeven van gebieden die jij beheert van waar dan ook op het bord. Je kunt bijvoorbeeld van één of meerdere gebieden die jij beheert 3 metaal uitgeven om een mech te plaatsen. Deze mech plaats je vervolgens op hetzelfde gebied of een ander gebied waarop je een werker hebt staan.

**VOORRAAD:** Wanneer je een grondstof uitgeeft, verwijder je deze van het bord en plaats je deze in de algemene voorraad naast het bord. Wanneer je een grondstof produceert of ruilt (details in Bovenste Acties sectie, pagina 12-13) verplaats deze dan van de voorraad naar het gebied waarop deze geproduceerd is. Er is geen limiet aan het aantal grondstoffen in het spel – gebruik zo nodig de vermenigvuldiging. fiches.

**WERKERS ZIJN GEEN GRONDSTOFFEN.** Grondstoffen zijn hout, voedsel, metaal, en olie. Werkers zijn geen grondstoffen.

**VOORBEELD:** In deze afbeelding beheert de Nordic factie elk van de gebieden waar het een van zijn eenheden of gebouwen (blauwe stukken, inclusief het karakter met de blauwe basis) heeft staan. Hij kan alle grondstoffen op deze gebieden uitgeven. Hij kan niet het metaal uitgeven op het gebied linksonder omdat hij daar geen eenheid of gebouw heeft staan.



# TYPE EENHEDEN

Elk van de 3 type eenheden in het spelen – karakters, mechs, en werkers – delen 2 belangrijke overeenkomsten:

- Ze kunnen over het bord verplaatst worden (doorgaans niet over rivieren en in meren).
- Ze kunnen een onbeperkt aantal grondstoffen vervoeren.

Elk type eenheid heeft een aantal unieke eigenschappen die andere type eenheden niet delen. Deze begrippen zullen later in de spelregels in detail worden uitgelegd.



Karakters kunnen gevechten aangaan, kunnen ontmoetingen hebben en een fabriekkaart ontvangen (eenmaal per spel) als ze hun beweging eindigen op de Fabriek. Jij wordt op het bord gerepresenteerd door jouw karakter. Je bent door de leider van je factie op missie gestuurd om de overleden Fabriek omringen op te eisen.



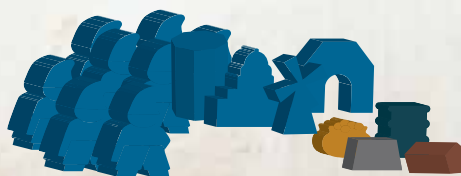
Mechs kunnen gevechten aangaan en, wanneer ze bewegen, een onbeperkt aantal werkers vervoeren. Mechs kunnen jouw karakter niet vervoeren. Mechs zijn gebouwd voor oorlog (en om andere facties te ontmoedigen om met jou een oorlog aan te gaan) en ze zijn groot genoeg om werkers te kunnen dragen in hun ijzeren behuizingen.



Werkers kunnen grondstoffen en andere werkers produceren, mechs plaatsen en gebouwen bouwen. Dit zijn de mensen van het land die zich bij jouw zaak aansluiten om voor jou een rijk te bouwen.



PLASTIC



HOUT

Een visuele aanwijzing in Scythe is dat speelstenen die deelnemen in gevechten van plastic zijn gemaakt (karakters en mechs). Alle andere speelstenen zijn gemaakt van hout om aan te tonen dat ze niet deelnemen aan gevechten (werkers, grondstoffen, en gebouwen).

# VOORBEREIDING

## BORD OPZETTEN



**ONTMOETINGSFICHES (GROEN KOMPAS):** Plaats 1 ontmoetingsfiche op elk gebied gemarkeerd met een ontmoetingsymbool (in totaal 11 fiches)



**GRONDSTOFFEN EN MUNTEN:** Plaats de grondstoffen (hout, olie, voedsel, en metaal), munten, en vermenigvuldigingsfiches op een voorraadplek naast het bord.



**GEVECHTKAARTEN (GEEL):** Schud de gevechtkarten en plaats deze op het bord. Als een gevechtkart getrokken moet worden van een lege stapel, schud dan de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen. Als beide stapels leeg zijn wordt er geen kaart getrokken.

**FABRIEKKAARTEN (PAARS):** Schud de Fabriekkaarten en pak willekeurig X aantal kaarten, waarbij X het aantal spelers is plus 1. Plaats deze kaarten op het bord en stop de rest van de Fabriekkaarten terug in de doos zonder ze te bekijken.

**ONTMOETINGSKAARTEN (GROEN):** Schud de ontmoetingskaarten en leg deze op het bord.  
**DOELKAARTEN (BEIGE):** Schud de doelkaarten en leg deze op het bord.

**GEBOUW BONUSTEGEL:** Kies willekeurig één van de gebouwbonuskaarten en leg deze open onder het populariteitspoor.



## FACTIE KIEZEN:

Schud de Factiematten en de Spelermatten en deel er dan 1 van elk aan iedere speler. Iedere speler zou dicht bij de thuisbasis van zijn factie moeten zitten met hun Factiemat en Spelermat voor zich. De tafelschikking zou Nordic, Rusviet, Crimea, Saxony, Polania (met de klok mee van bovenaf) moeten zijn.



## STARTKAARTEN EN SPOORPOSITIES:

Zowel de Factiemat als de Spelermat geven jouw startkaarten en spoorposities aan in de vakken helemaal rechts op beide matten.

### FACTIE MAT



**KRACHTMARKER:** Plaats jouw krachtmarker (  ) op het aangegeven Krachtspoor niveau (op het spelbord). Kracht geef je uit in gevechten.

**GEVECHTKAARTEN:** Trek het aangegeven aantal gevechtkaarten. Het aantal gevechtkaarten dat je bezit is openbare kennis, maar wat er op de kaarten staat mogen je tegenstanders niet weten.

### PLAYER MAT



**POPULARITEITMARKER:** Plaats jouw populariteitmarker (hart) op het aangegeven populariteitspoorniveau op het spelbord.



**DOELKAARTEN:** Trek het aangegeven aantal doelkaarten. Wat er op de kaarten staat mogen je tegenstanders niet weten. Nadat alle spelers kaarten hebben getrokken worden de resterende kaarten terug op het bord gelegd.

**MUNTEN:** Ontvang het aangegeven aantal munten en plaats ze op jouw Factiemat. Het aantal munten dat je bezit tijdens het spel is niet geheim, maar je hoeft nooit aan andere spelers de totale waarde te vertellen. De beslissingen die je in Scythe maakt worden nooit beïnvloed door de totale waarde van de munten van je tegenstanders.



### KARAKTER

Plaats jouw karakter (miniatuur met persoon & beest) op jouw factiethuisbasis.

### WERKERS

Plaats 1 werker op elk van de gebieden verbonden via land met jouw thuisbasis (in totaal 2 werkers).

# VOORBEREIDING

*vervolgd*

## SPELERMAT

Je Spelermat is waar je jouw acties zal kiezen tijdens het spel.

**TECHNOLOGIEBLOKJES:** Plaats 6 technologieblokjes op op de groene vakken met een zwarte hoek rechtsonder op je Spelermat.



EXAMPLE

**WERKERS:** Je resterende 6 werkers (meeples) plaats je op de vakken boven de Produceeractie.

**GEBOUWEN:** Jouw 4 gebouwen (Arsenaal, Monument, Mijn, en Molen) gaan bovenop de daarvoor bestemde vakken. Elke speler heeft dezelfde 4 gebouwen.



**ACTIEPION:** Plaats jouw actie pion naast je Spelermat.



**REKRUTEN:** Jouw 4 rekruten (cilinders) gaan op de ronde vakken op de onderste regel van je Spelermat.



## STARTSPELER:

De startspeler is degene met de laagst genummerde Spelermat. De speelvolgorde verloopt vervolgens in de richting van de klok mee.

**ONTWERPERS AANTEKENING:** De hoger genummerde Spelermatten bieden iets betere start spoorposities dan de andere, omdat deze spelers meer kans hebben 1 beurt minder te krijgen aan het einde van het spel.





## FACTIEMAT

Jou Factiemat is waar je jouw mechs, sterren en munten bewaart. Elke Factiemat toont ook een speciale vaardigheid in de rechter bovenhoek.

**STERREN:** Plaats 6 sterren in de linker bovenhoek naast het Factie-embleem.



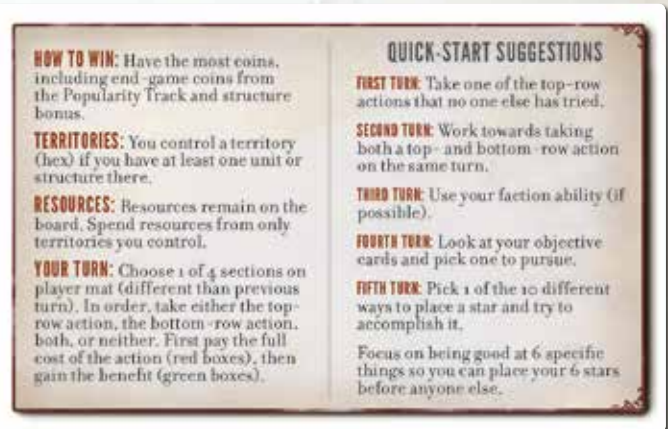
Plaats geen onderdelen bovenop de Eenmalige Wervingbonussen (hoek linksonder)-je ontvangt deze bonussen wanneer je rekruten werft tijdens het spel.

**MECHS:** Plaats jouw 4 mechs bovenop de 4 mech/karaktervaardigheden.

## SNELLE-STARTKAART

We raden je aan om niet elke kleine regel aan nieuwe spelers uit te leggen. Geef in plaats daarvan elke speler een snelle-startkaart. Deze kaart bevat aan de ene kant informatie over eenheden, en aan de andere kant dekt het de brede begrippen af en geeft het spelers iets specifiek te doen voor de eerste vijf beurten.

Je eerste spel Scythe gaat niet over het opstellen van een meesterlijke strategie of het begrijpen van elke kleine regel. Spring er gewoon in en begin op knoppen te drukken om te zien hoe dingen werken, pak de regels er bij wanneer nodig.



## RIVIERLOOPKAART

De rivierloopkaart - één per speler - is een geheugensteun om te weten welke facties met de mechvaardigheid Rivierloop in elkaars thuisgebied kunnen komen. Elke Rivierloopvaardigheid is telkens een beetje anders. Deze vaardigheid wordt voor elke factie uitgelegd op pagina's 15-17.



# SPELVERLOOP

Scythe gebruikt een doorlopend actie-selectie mechanisme (geen ronden of fases). Spelers nemen om de beurt hun beurt totdat een speler zijn of haar 6de ster op het bord plaatst en daarmee meteen het spel beëindigt.

Tijdens je beurt doe je het volgende in deze volgorde:

1. Verplaats je actiepijn naar een andere sectie van je Spelermat dan waar deze staat aan het begin van je beurt.
2. Neem de bovenste actie van die sectie (optioneel).
3. Neem de onderste actie van die sectie (optioneel).

Je kan dus een enkele actie nemen, beide acties nemen (van boven naar beneden), of geen van beide acties (maar je moet nog wel steeds je actiepijn verplaatsen). Je mag grondstoffen die je hebt ontvangen bij je bovenste actie gebruiken om te betalen voor je onderste actie. Daarnaast mag je een doelkaart vervullen op elk moment tijdens je beurt (zie Doelen, pagina 26).

De kosten (rode vakken) en opbrengsten (groene vakken) op je Spelermat worden getoond door het aantal lege vakken voordat de actie is genomen. Wanneer je een actie neemt, betaal je eerst de kosten, dan ontvang je de opbrengsten (of een deel van de opbrengsten, in het zeldzame geval dat je strategie afhankelijk is van een gedeeltelijke opbrengst).

Als je je beurt hebt afgerond (of wanneer je je laatste besluit neemt over je onderste actie), begint de volgende speler met de klok mee aan zijn beurt.



**ONDERSTEUNACTIE**  
(met gebouw eronder)

**OPWAARDEERACTIE**  
(met rekrutbonus aan de rechterkant)

## BOVENSTE ACTIES

ONDERSTEUNEN	PRODUCEREN	BEWEGEN	RUILEN
<p><b>PAY</b> [Yellow Coin]</p> <p><b>BOLSTER</b> [Green/Red/Blue/Orange/White]</p> <p><b>GAIN</b> [Purple Heart]</p> <p>MONUMENT</p> <p><b>PAY</b> [Red/Orange/White]</p> <p><b>UPGRADE</b> [Green/Blue/Orange/White]</p>	<p><b>PAY</b> [Red/Orange/White]</p> <p><b>PRODUCE W/★ON:</b> [Green/Blue/Orange/White]</p> <p>MILL</p> <p><b>PAY</b> [Red/Orange/White]</p> <p><b>DEPLOY W/★</b> [Green/Blue/Orange/White]</p>	<p><b>MOVE/GAIN</b> [Green/Blue/Orange/White]</p> <p><b>USE</b> [Red/Orange/White]</p> <p>MINE</p> <p><b>PAY</b> [Red/Orange/White]</p> <p><b>BUILD W/★</b> [Green/Blue/Orange/White]</p>	<p><b>PAY</b> [Yellow Coin]</p> <p><b>TRADE W/★</b> [Green/Blue/Orange/White]</p> <p><b>GAIN</b> [Green/Blue/Orange/White]</p> <p>ARMORY</p> <p>INDUSTRIAL [2, 2, 4]</p> <p><b>PAY</b> [Red/Orange/White]</p> <p><b>ENLIST</b> [Green/Blue/Orange/White]</p>
OPWAARDEREN	PLAATSEN	BOUWEN	WERVEN

## ONDERSTE ACTIES

# BOVENSTE ACTIES

De bovenste acties verschijnen in een verschillende volgorde op elke Spelermat, maar alle acties zijn identiek. De afbeeldingen en de standaardkosten en -opbrengsten uitgelegd in dit gedeelte zijn gebaseerd op de startposities van de Spelermatten.



## BEWEEG

Doe een van de volgende ("/" betekent "of"):

**BEWEEG:** Beweeg tot 2 verschillende eenheden die je beheert (karakter, werker, of mech) van een gebied naar een aangrenzend gebied.

**ONTVANG MUNT(EN):** Ontvang \$1.

Hier zijn een aantal opmerkingen over bewegingen.

**GRONDSTOFFEN EN WERKERS:** Eenheden mogen onbeperkt grondstoffen oppakken en afzetten tijdens een beweging.


**MECHS:** Mechs kunnen onbeperkt grondstoffen en werkers (niet je karakter) vervoeren. Als je een mech werkers laat vervoeren tijdens een beweging telt dat niet als een beweging voor de werkers, alleen voor de mech. Zo kun je dus een aantal werkers vervoeren met je mech en vervolgens met de werkers zelf ook nog bewegen. Je kunt ook een deel van je beweegactie gebruiken om een werker te bewegen naar een mech, en daarna de mech bewegen terwijl deze de werker draagt.



**RIVIEREN EN MEREN:** Normaal kunnen eenheden niet over rivieren en naar meren bewegen. Deze regel wordt gebroken door sommige karakter/mechvaardigheden (zie mechvaardigheden voor Polania en Nordic, pagina's 16 – 17).

**RIVIER:** Een rivier is een waterlichaam op de grens tussen twee landgebieden.

**MEER:** Een meer is een waterlichaam dat een volledig gebied omvat. Het strekt van het gebied naar elke aangrenzende kustlijn. Als een speler in het voorbeeld een speciale meervaardigheid heeft, zou die van een aangrenzend gebied naar het meer kunnen bewegen.

**TUNNELS:** Voor doeleinden van de Beweegactie voor een eenheid, worden alle gebieden met een tunnelicoon (  ) als aangrenzend beschouwd.

## BEWEGEN IN EEN VIJANDELIJK GEBIED:

### BEZET DOOR WERKERS

» Als jouw karakter en/of mech naar een gebied beweegt dat bezet is door werkers van een andere speler (en geen andere eenheden), eindigt hun beweging en kunnen ze deze beurt niet meer bewegen. Nadat je jouw Beweegactie hebt beëindigd trekken alle werkers van andere spelers zich terug naar hun thuisbasis, hierbij laten ze alle grondstoffen achter. Je verliest 1 populariteit voor elke werker die je gedwongen hebt zich terug te trekken - ze zijn niet blij dat ze gedwongen zijn hun land te verlaten (in het geval dat jouw populariteit niet lager kan zakken moeten de werkers zich nog steeds terugtrekken).

» Jouw werkers kunnen niet alleen bewegen naar een gebied bezet door werkers van een andere speler.

### BEZET DOOR EEN GEBOUW

» Elke eenheid kan in een gebied bewegen dat bezet wordt door alleen een gebouw. De speler die de eenheid bezit beheert nu ook het gebied.

### BEZET DOOR KARAKTERS EN/OF MECHS

» Als jouw karakter en/of mech naar een gebied beweegt dat bezet is door een karakter en/of mechs van een tegenstander eindigt hun beweging (zelfs als je de mechvaardigheid hebt waardoor je verder zou kunnen bewegen). De tegenstander beheert nog tijdelijk het gebied. Als een van jouw mechs of jouw karakter na zijn Beweegactie een gebied deelt met een tegenstanders karakter of mech(s) ontstaat er een gevecht (zie Gevecht, pagina's 22-23)

» Jouw werkers kunnen niet alleen bewegen naar een gebied dat bezet is door het karakter en/of de mechs van een andere speler.

**THUISBASIS:** Normaal mag je een Beweegactie niet gebruiken om een eenheid van het bord naar een thuisbasis te bewegen (Inclusief je eigen thuisbasis)

**ONTMOETINGEN:** Als je jouw karakter beweegt naar een gebied met een ontmoetingsfiche eindigt de beweging en kunnen ze niet verder bewegen deze beurt. Nadat alle gevechten van deze beurt zijn afgehandeld, als je karakter zich dan nog steeds in zo'n gebied bevindt, verwijder je het ontmoetingsfiche en werk je de ontmoeting af (zie Ontmoetingen, Pagina 24)

**GEEN LIMIET:** Er is geen limiet aan het aantal eenheden van dezelfde factie die zich in een gebied kunnen bevinden.

# BOVENSTE ACTIES

vervolg



## ONDERSTEUNEN

Betaal de kosten (\$1) en ontvang één van de volgende:

**KRACHT:** Verhoog je Kracht met 2 op het krachtspoor. Kracht kan je uitgeven tijdens gevechten.

**GEVECHTKAART(EN):** Trek 1 gevechtkaart. Gevechtkaarten worden gebruikt om de Kracht te vergroten die je uitgeeft in een gevecht (je mag 1 gevechtkaart uitgeven per karakter/mech in een gevecht). Als een gevechtkaart getrokken zou moeten worden van een lege stapel, schud dan eerst de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen. Als er geen aflegstapel is, wordt er geen kaart getrokken.



## RUIL

Betaal de kosten (\$1) en ontvang één van de volgende:

**GRONDSTOFFEN:** Ontvang 2 grondstoffen (in elke combinatie van olie, metaal, voedsel, en/of hout) en plaats deze op een gebied dat jij beheert met tenminste 1 werker er op. Je mag de ruilactie niet nemen als al je werkers op je thuisbasis zijn.

**POPULARITEIT:** Verhoog je populariteit met 1 op het Populariteitspoor. Populariteit is een goed dat gebruikt wordt in ontmoetingen, en het bepaalt jouw scorevermenigvuldiging aan het einde van het spel.

**STRATEGIETIP:** Ook al zal het bulk van de grondstoffen bij de meeste spelers komen van produceren, toch heeft ruilen een aantal voordelen over produceren die niet onderschat moeten worden. Bijvoorbeeld, ruilen voor een gewilde grondstof heeft soms de voorkeur over het bewegen van een werker naar een gebied dat die grondstof biedt. De actie die je zou moeten gebruiken voor beweging kan nu gebruikt worden voor iets productievers. Ruilen stelt spelers in staat grondstoffen te krijgen die niet beschikbaar zijn in hun thuisland.





## PRODUCEREN

Betaal de kosten (afhankelijk van wat er getoond wordt op alle zichtbare rode rechthoeken voordat je de actie neemt), en kies tot 2 verschillende gebieden die je beheert. Alle werkers op die gebieden mogen nu produceren.

Op de gebieden die je kiest voor productie mag elke werker 1 grondstof produceren. De grondstof wordt geplaatst op het gebied waar het is geproduceerd. Als een werker een andere werker produceert (door te produceren in een dorp), na het betalen van de Productie kosten, pak je de meest linkse werker van de Productieactie op je Spelermat en plaats je deze in het dorp.

TERREINTYPE	PRODUCTIE
 BERG	 METAAL
 BOERDERIJ	 VOEDSEL
 TOENDRA	 OLIE
 BOS	 HOUT
 DORP	 WERKER
 MEER	
 FABRIEK	

**VOORBEELD:** Als je kiest te produceren op twee gebieden (een boerderij met 1 werker en een berg met 2 werkers), zou je 1 voedsel produceren en 1 of 2 metaal.



**BETALEN IS VERPLICHT:** Zoals het geval is met elke actie, moet je in staat zijn de volle kosten te betalen om de Productie-actie te kunnen doen. Als je niet de munten, populariteit en/of kracht hebt, moet je een andere actie nemen.

**GEEN LIMIET:** Er mogen een onbeperkt aantal grondstoffen of werkers op een gebied aanwezig zijn. Er is geen limiet aan het aantal grondstoffen in het spel. Indien nodig, plaats je een vermenigvuldigingsfiche naast de grondstof op het bord.

**WERKERS ZIJN PERMANENT:** Als je eenmaal een werker op het bord hebt, kun je deze niet meer terugnemen op je Spelermat.

Het is mogelijk - maar heel zeldzaam - dat spelers zich in een positie bevinden waarin ze geen van de acties kunnen nemen (als ze als laatste een Bewegingactie hebben genomen en geen munten, grondstoffen, kracht of populariteit hebben). Als dit gebeurt moet de speler een "dode beurt" nemen, waarin ze een andere sectie van hun Spelermat kiezen zonder er enige acties te nemen. We raden aan om zuinig te zijn met munten in het begin van het spel om dit te voorkomen.

# ONDERSTE ACTIES

De onderste acties staan in dezelfde volgorde op alle Spelermatten, maar de kosten en opbrengsten kunnen verschillen. De afbeeldingen en de standaard kosten en opbrengsten uitgelegd in dit gedeelte zijn gebaseerd op de startposities van de Spelermatten.

**OVERLAPPENDE BEURTEN:** Wanneer een speler begint aan zijn onderste actie (welke niet interactief is maar wel een paar seconden kan duren om uit te zoeken), kan de volgende speler normaal reeds starten met zijn beurt.

**MUNTEN:** De meeste van de onderste acties leveren je minstens één munt op wanneer je voor die actie betaalt. We raden aan dat spelers deze munten nemen voordat ze de hoofdfocus van de actie uitvoeren zodat ze niet vergeten de munten te ontvangen. Een speler mag ervoor kiezen de munten niet te ontvangen (bijv. als munten hun doelkaart belemmeren).

**ACTIES AFRONDEN:** Tenslotte mag je jouw onderste actie "afronden" (bijv. met de Opwaardeeractie heb je op een gegeven moment niets meer op te waarderen). Na dat punt mag je verder gaan met het betalen van de kosten van de actie om de munten te ontvangen (en de wervingbonus, indien van toepassing).

**REKRUTEN:** Elk van de onderste acties heeft een Rekrut-Doorlopende-Bonus (groene cirkel). Als deze zichtbaar is geeft het de speler een beloning wanneer zij of buurspelers deze actie nemen. Zie het **Aanwerven** gedeelte voor details (pagina 20).

## OPWAARDEREN

Opwaarderen verbeterd de efficiëntie van de infrastructuur van jouw groeiend rijk. De grondstof die gebruikt wordt voor opwaarderen is olie.

Om op te waarderen, betaal je de kosten, pak je een technologieblokje van een groen vakje van je Spelermat, en plaats je dit in een leeg rood vak met haakjes. Rode vakken met een vaste zwarte rand zijn verboden gebied voor opwaarderingen.

**VOORBEELD:** Je besluit dat je in staat wil zijn om op 3 gebieden te Produceren in plaats van 2 (negeer de Molen), en je wil de kosten voor het aanwerven van rekruten verminderen met 1 voedsel. Door het nemen van de Opwaardeer actie kan je, naast het betalen van de kosten en het ontvangen van de opbrengsten, een technologieblokje van een groen vakje nemen (in dit geval de Productie-actie) en het verplaatsen naar een rood vakje met haken (in dit geval, de Aanwerfactie).



## PLAATSSEN

Je kunt mechs (miniaturen) plaatsen om jouw werkers te beschermen, je rijk uit te breiden en om nieuwe vaardigheden toe te voegen aan jouw karakter en andere mechs. De grondstof die gebruikt wordt voor het plaatsen van mechs is metaal.

Om een mech te plaatsen, betaal je de kosten, kies je een mech van je Factiemat en plaats je deze op een gebied dat jij beheert met tenminste 1 werker er op. Je kunt mechs niet plaatsen op meren (zelfs niet als je factie de mechvaardigheid heeft die je toestaat jouw mechs op meren te bewegen).

Vanaf nu krijgen je karakter en je mechs (je werkers niet) de vaardigheid van de Factiemat die onder de mech zat. Deze vaardigheden verschillen per factie.



## SAXONY



**RIVIERLOOP:** Je karakter en je mechs kunnen over rivieren bewegen naar bossen en bergen.

**ONDERDOORGANG:** Bergen die jij beheert en alle tunnels (inclusief je Mijn als je er een hebt) worden gezien als aangrenzend voor de doeleinden van al je Bewegacties met je karakter en mechs.

**ONTWAPEN:** Voordat je een gevecht aangaat op een gebied met een tunnel verliest je tegenstander 2 Kracht. Dit verlies van kracht wordt verwerkt op het Krachtspoor. Je mag dit eenmaal per gevecht doen, niet eenmaal per eenheid.

**SNELHEID:** Je karakter en mechs mogen één gebied verder bewegen per Bewegactie. Als een van die eenheden beweegt naar een gebied met een tegenstanders karakter, mech of werker, eindigt hun beweging en mogen ze deze beurt niet meer bewegen. Bewegen van een tunnel naar een andere telt nog steeds als 1 beweging, dus met deze vaardigheid zou je een extra gebied kunnen bewegen na het bewegen door een tunnel. Je mechs kunnen grondstoffen en werkers oppakken en afzetten in het midden van een Bewegactie wanneer ze de Snelheidvaardigheid hebben.

# ONDERSTE ACTIES

vervolg

## RUSVIET



**RIVIERLOOP:** Je karakter en je mechs kunnen over rivieren bewegen naar boerderijen en dorpen.

**BUURTSCHAP:** Dorpen die je beheert en de Fabriek worden gezien als aangrenzend voor de doeleinden van al je Beweegacties met jouw karakter en mechs. Bijvoorbeeld, als je mech in een dorp is, kan deze van dat dorp bewegen naar elk ander dorp dat jij beheert of naar de Fabriek.

**VOLKSLEGER:** In een gevecht waarin jij minstens 1 werker hebt, mag je 1 extra gevechtkaart spelen. Je hebt nog steeds een karakter of mech nodig om aan een gevecht deel te nemen. Als je bijv. 2 mechs en 3 werkers in een gevecht hebt, mag je tot 3 gevechtkaarten spelen (1 voor elke mech en 1 omdat je tenminste 1 werker hebt).

**SNELHEID:** Je karakter en mechs mogen één gebied verder bewegen per Beweegactie. Zie pagina 15 voor volle uitleg.

## NORDIC



**RIVIERLOOP:** Je karakter en je mechs kunnen over rivieren bewegen naar bossen en bergen.

**ZEewaardig:** Je karakter en mechs kunnen vanuit en naar meren bewegen en zich terugtrekken in aangrenzende meren (je mag de eenheden ook nog steeds terugtrekken naar je thuisbasis). Hierdoor kun je bij het bewegen meren gebruiken zoals andere gebieden. Als een mech werkers vervoert naar een meer (gedurende een Beweegactie of tijdens het terugtrekken) of als een karakter of een mech grondstoffen vervoert naar een meer, dan mag je die werkers of grondstoffen niet achterlaten op het meer. Ook mag een

werker niet van een meer af bewegen zonder de hulp van een mech. Meren zijn gebieden, dus als twee facties een meer-beweegvaardigheid hebben kan er een gevecht plaatsvinden op het meer. Je kunt niet bouwen of mechs plaatsen op een meer.

**ARTILLERIE:** Voordat je een gevecht aangaat mag je 1 Kracht betalen om jouw tegenstander te dwingen 2 Kracht te verliezen. Dit verlies van Kracht wordt verwerkt op het Krachtspoor. Je mag dit eenmaal per gevecht doen.

**SNELHEID:** Je karakter en mechs mogen één gebied verder bewegen per Beweegactie. Zie pagina 15 voor volle uitleg.



## CRIMEA



**RIVIERLOOP:** Je karakter en je mechs kunnen over rivieren bewegen naar boerderijen en toendra.

**REIZEN:** Je karakter en mechs mogen van een gebied of thuisbasis bewegen naar elke thuisbasis van een inactieve factie onafhankelijk van de afstand. Een "inactieve factie" is een factie die niet in het spel meedoet, inclusief uitbreidingsfacties. Normaal mogen spelers niet naar een thuisbasis bewegen, maar dit is de uitzondering op die regel.

**VERKENNEN:** Voordat je een gevecht aangaat, steel je een willekeurige gevechtkaart van een tegenstander en voeg je deze toe aan je hand. Je mag dit eenmaal per gevecht doen, niet eenmaal per eenheid.

**SNELHEID:** Je karakter en mechs mogen in een gebied verder bewegen per Bewegactie. Zie pagina 15 voor volle uitleg.

## POLANIA



**RIVIERLOOP:** Je karakter en je mechs kunnen over rivieren bewegen naar dorpen en bergen.

**DUIKEN:** Je karakter en mechs mogen vanuit en naar meren bewegen en mogen van elk meer naar elk ander meer bewegen (gelijk aan tunnelbeweging, maar dan met meren). Als een mech werkers vervoert naar een meer of als een karakter of een mech grondstoffen vervoert naar een meer, dan mag je die werkers of grondstoffen niet achterlaten op het meer nadat je er af beweegt. Ook mag een werker niet van een meer af bewegen zonder de hulp van een mech. Meren zijn gebieden, dus als twee facties een meer-beweegvaardigheid hebben kan er een gevecht

plaatsvinden op een meer. Je kunt geen gebouwen bouwen of mechs plaatsen op een meer.

**KAMERAADSCHAP:** Je verliest geen populariteit wanneer je de werkers van een tegenstander dwingt terug te trekken na het winnen van een gevecht als aanval. Dit is van toepassing op alle keren dat je karakter of mechs de werkers van een tegenstander dwingen terug te trekken tijdens je beurt.

**SNELHEID:** Je karakter en mechs mogen in één gebied verder bewegen per Bewegactie. Zie pagina 15 voor volle uitleg.

# ONDERSTE ACTIES

vervolg

## BOUWEN

Je kunt gebouwen bouwen om je acties te verbeteren, gebieden te beheren en voor bonussen op het einde van het spel. De grondstof om gebouwen te bouwen is hout.

Om een gebouw te bouwen, betaal je de kosten, pak je een gebouw van je Spelermat, en plaats je deze op een gebied dat jij beheert met tenminste één werker op.

**LIMIET 1 PER GEBIED:** Er kan maar 1 gebouw per gebied gebouwd worden. Dus als jij de eerste speler bent om op een bepaald gebied te bouwen, dan kunnen geen van jouw tegenstanders nog een gebouw op hetzelfde gebied bouwen.

**GEBOUWBEHEER:** Tegenstanders kunnen geen gebruik maken van de vaardigheden van jouw gebouwen. Je krijgt altijd de vaardigheden van je eigen gebouwen ook als je het gebied niet beheert.

**GEBIEDBEHEER:** Een gebied met een van jouw gebouwen wordt door jou beheerd zelfs als je er geen eenheden hebt. Maar als er eenheden van een tegenstander op het gebied met jouw gebouw staan is het gebied onder hun beheer.

**PERMANENTIE:** Gebouwen kunnen niet vernietigd of verplaatst worden.

**FABRIEK:** Je mag bouwen op het Fabriekgebied.

**PLAATSEN WAAR JE NIET KAN BOUWEN:** Je thuisbasis is geen gebied, dus je kunt er niet bouwen. Je kunt ook niet bouwen op meren.

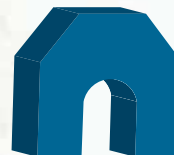
**DOORLOPENDEBONUS:** De opbrengsten die je onthult door het weghalen van een gebouw van je Spelermat zijn bijkomende opbrengsten die je krijgt wanneer je in de toekomst de bovenste actie er direct boven neemt.



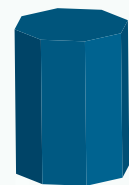
**MONUMENT:** Wanneer je de Ondersteunactie neemt, ontvang je ook 1 populariteit.



**MOLEN:** Wanneer je de Productieactie neemt produceert de Molen alsof het 1 werker is. Als er werkers op hetzelfde gebied staan produceren die ook (het is een extra gebied voor productie).



**MIJN:** De Mijn fungeert als een tunnel die alleen jij kunt gebruiken. Je mag eenheden verplaatsen van jouw Mijn alsof het een tunnel is (zelfs als een tegenstander het gebied van de Mijn beheert). Anders dan bij andere gebouwen is dit een doorlopende vaardigheid.



**ARSENAAL:** Wanneer je een Ruilactie doet ontvang je ook 1 Kracht.

**EINDE VAN HET SPEL BONUS:** Aan het einde van het spel ontvangen spelers munten voor het bereiken van de doelen die getoond worden op de gebouwbonustegel die willekeurig gekozen was gedurende de voorbereiding. Je krijgt deze bonus zelfs als je de gebieden waar jouw gebouwen zich bevinden niet beheert. Deze bonus geeft weer hoe de waarde van vastgoed jouw uitbreidende rijk versterkt.



**EXAMPLE:** De gebouwbonus voor dit spel is het aantal meren aangrenzend aan jouw gebouwen. Als je de gebouwen zoals hier getoond gepositioneerd hebt, dan zou je munten ontvangen voor 4 meren (totaal \$6). Je ontvangt die munten ook als je de gebieden niet beheert.

De 6 gebouwbonustegels zijn als volgt:

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

Aantal tunnelgebieden aangrenzend aan jouw gebouwen. Tel elke tunnel maar één keer. Een Mijn telt niet als een tunnel voor dit doel en gebieden met een rivier ertussen tellen nog steeds als aangrenzend.

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

Aantal meren aangrenzend aan jouw gebouwen. Tel elk meer maar één keer.

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

Aantal ontmoetingen aangrenzend aan jouw gebouwen. Tel elke ontmoeting maar één keer. Deze tellen ongeacht of de ontmoetingfiches er nog steeds liggen. Gebieden met een rivier ertussen tellen nog steeds als aangrenzend.

	1  : 2
	2  : 4
	3-4  : 6

Aantal tunnelgebieden met een gebouw van jou erop. Een Mijn telt niet als een tunnel voor dit doel.

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

Aantal van jouw gebouwen in een rij (elke doorlopende lijn is goed; tel alleen de langste rij gebouwen die je hebt; gebieden met een rivier ertussen tellen nog steeds als aangrenzend).

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

Aantal boerderijen en toendra's met een gebouw van jou erop.



## AANWERVEN

Je kunt rekruten (cilinders) aanwerven voor jouw troepen. De grondstof voor aanwerven is voedsel.

**EENMALIGE BONUS:** Om een rekrut aan te werven, betaal je de kosten, pak je een rekrut van een sectie van jouw Spelermat naar keuze en plaats je deze op een Eenmalige-Rekrutbonusveld op je Factiemat. Je ontvangt onmiddellijk de weergegeven bonus. Dit geeft weer dat jouw rekrut onmiddellijk bijdraagt aan jouw troepen. De rekrut blijft daar permanent - deze kan niet verplaatst worden.

De vier eenmalige bonussen zijn:

- Ontvang 2 Kracht
- Ontvang 2 munten
- Ontvang 2 populariteit
- Trek 2 gevechtkaarten

**DOORLOPENDE BONUS:** Naast de eenmalige bonus geeft elke rekrut jou een Doorlopende-Rekrutbonus gerelateerd aan de actie waarvan je de rekrut hebt gepakt (de bonus staat in de cirkel). Dit geeft de vaardigheid weer die de rekrut toevoegt aan jouw troepen.

Voor de rest van het spel wanneer jij of de speler direct links of rechts van jou (deze spelers worden getoond in het icoon in de rode cirkel) de onderste actie neemt in de sectie van de Spelermat waarvan jouw rekrut was genomen, krijg jij de aangegeven bonus. Bovenste acties of een soortgelijke actie op een Fabriekkaart (zie Fabriek, pagina 25) tellen niet.

**SPELERSVOLGORDE:** Als meer dan één speler de Doorlopende-Rekrutbonus zou ontvangen gaat de speler die aan de beurt is eerst, gevolgd door de speler aan zijn linkerkant, en dan de speler aan zijn rechterkant. Als een van deze spelers als resultaat zijn 6de ster plaatst, dan eindigt het spel onmiddellijk (zie Speleinde en Puntentelling, p 28).

**PROCLAMATIE:** Je moet aankondigen wanneer je de onderste actie neemt zodat je naaste spelers weten dat ze moeten controleren op Doorlopende-Rekrutbonussen.

**2-SPELERREGELS:** Wanneer jouw tegenstander in een 2-spelerspel een actie neemt die je een Doorlopende-Rekrutbonus geeft, ontvang je die maar één keer.



**VOORBEELD:** Wanneer de blauwe (Nordic) speler OF de speler links of rechts van de Nordic speler zijn Bouwactie neemt, ontvangt de Nordic speler 1 populariteit, welke in de groene cirkel staat.

# FACTIEVAARDIGHEDEN

Elke factie heeft een speciale vaardigheid aangegeven rechtsboven op de Factiemat.



**RUSVIET (MEEDOGENLOOS):** Je mag dezelfde sectie kiezen op jouw Spelermat als de vorige beurt(en).

De Rusviet drijven hun volk hard, dag na dag, om hun ultieme doel te bereiken. Terwijl andere facties hun infrastructuur tussen twee beurten in laten rusten, kan de Rusviet-factie voor dezelfde sectie van hun Spelermat kiezen als de vorige beurt(en). Deze vaardigheid is van toepassing op een Fabriekkaart als je er een hebt (zie Fabriekgedeelte)



**CRIMEA (DWANG):** Eens per beurt mag je 1 gevechtkaart gebruiken als 1 grondstof naar keuze.

De Crimea-factie heeft een traditie van het verkopen van informatie aan de hoogste bidder. Ze mogen per beurt 1 gevechtkaart uitgeven alsof het een grondstof is om voor iets te betalen (1 gevechtkaart = 1 grondstof naar keuze, ongeacht het getal op de gevechtkaart). Gevechtkaarten zijn nog steeds niets waard op het einde van het spel



**NORDIC (ZWEM):** Jouw werkers mogen over rivieren bewegen.

Nordic werkers zijn talentvolle zwemmers die weigeren te klagen, zelfs wanneer ze door het koudste water waden. Ze mogen over rivieren bewegen naar elk type terrein (behalve meren). Deze vaardigheid heeft alleen betrekking op werkers, niet op karakters of mechs.



**POLANIA (DOLEN):** Kies tot 2 opties per ontmoetingkaart.

Dankzij Anna's charismatische beer, Wojtek, heeft het stel de neiging korte ontmoetingen uit te rekken tot lange avonturen. In plaats van maar 1 optie per ontmoetingkaart te kiezen mag de Polania-factie tot 2 verschillende opties per ontmoetingkaart kiezen in elke volgorde. De baten van de eerst geselecteerde optie mogen gebruikt worden om de kosten van de tweede gekozen optie te betalen. Er wordt maar één ontmoetingkaart getrokken.



**SAXONY (DOMINEER):** Er is geen limiet aan het aantal sterren dat je kan plaatsen voor het vervullen van doelen en het winnen van gevechten.

Door kracht uit te oefenen en specifieke missies te volbrengen verovert Saxony de oostelijke landen aangrenzend aan de Fabriek. De Saxony-factie mag beide van hun doelkaarten vervullen (ze leggen hun tweede kaart niet af na het vervullen van hun eerste), en ze zijn niet gelimiteerd tot 2 gevechtoverwinningsterren.

**ONTWERPERS AANTEKENING:** Een van de voordelen van sommige van de factievaardigheden is dat ze de speler herinneren aan de algemene regels van Scythe... door die regels te breken. Bijvoorbeeld, wanneer je leest dat de Rusviet-factie dezelfde sectie van hun Spelermat kan kiezen in opeenvolgende beurten, dan leer je ook dat je in normale situaties niet dezelfde sectie kunt kiezen in opeenvolgende beurten. In een spel met veel regels om te onthouden vind ik dat deze herinneringen echt helpen.

# GEVECHT

Een gevecht kan plaatsvinden aan het einde van een Bewegingactie (nadat alle eenheden zijn bewogen maar voordat de speler zijn onderste actie neemt). Als een karakter en/of mech(s) een gebied delen met een tegenstanders karakter en/of mech(s) ontstaat er een gevecht. Het is mogelijk dat dit op meerdere gebieden gebeurt; in dat geval kiest de actieve speler (de aanvaller) in welke volgorde deze gevechten plaatsvinden.

Een gevecht vindt alleen plaats tussen twee spelers waarvan de eenheden een gebied delen, elk deze spelers kan een ster ontvangen voor het winnen van het gevecht. Andere spelers mogen proberen de vechtende spelers te beïnvloeden door ze om te kopen (zie Allianties en Steekpenningen, pagina 26).

**AANVALLERVOORDEEL:** Als de aanvaller een mechvaardigheid heeft die invloed heeft op gevechten mogen zij die vaardigheid eerst gebruiken, gevolgd door de verdediger. Als het gevecht eindigt in een gelijkspel wint de aanvaller

## KRACHT SELECTEREN

Kies tegelijkertijd en in het geheim een getal op de Krachtwijzer (richt het getal op het icoon rechtsboven). Dat is het aantal Kracht dat jij wil uitgeven, je kunt dus geen hoeveelheid kiezen die hoger is dan de Kracht die je op dat moment bezit op het Krachtspoor. Het spoor gaat tot 16 maar je kunt maar tot 7 kracht uitgeven op jouw Wijzer.

**VOEG GEVECHTKAART(EN) TOE (OPTIONEEL):** Normaal mag je voor elk van jouw eenheden betrokken bij het gevecht (karakter en/of mechs) 1 gevechtkaart vanuit je hand achter de Krachtwijzer steken. Je mag dit doen zelfs als je 0 selecteert op jouw Krachtwijzer.

Het aantal krachtkaarten dat je in je hand hebt is openbare kennis, maar tijdens een gevecht mag je verbergen hoeveel van deze kaarten je wel of niet hebt gebruikt. De gevechtkaarten bevatten de volgende kaarten:

KRACHT	AANTAL
2	16
3	12
4	8
5	6



**DESIGNER'S NOTE:** Het zal je verrassen hoe weinig gevechten er plaatsvinden in Scythe, vooral gezien de grote aanwezigheid van mechs in Jakob's afbeeldingen. Maar als je naar de afbeelding kijkt, zal het je opvallen dat weinig van de mechs daadwerkelijk aan het vechten zijn. Op die manier gaat Scythe evenveel om de dreiging van gevechten als om de daadwerkelijke gevechten. Als een buur een grote hoeveelheid kracht heeft opgebouwd, ben je minder snel geneigd ze aan te vallen. Deze spanning is een voortreffelijk voorbeeld van het centrale thema van Scythe: de kruising van landbouw en oorlog

## ONTHULLING

Beide spelers onthullen hun Krachtwijzers en de gekozen krachtkaarten tegelijkertijd. De waarden die de krachtkaarten verstrekken bieden een extra bonus op de Kracht die je van het Krachtspoor hebt uitgegeven zoals aangeduid op je Wijzer.

De speler met het hoogste Krachttotaal wint het gevecht (bij een gelijkspel wint de aanvaller). Beide spelers betalen dan de totale Kracht die ze geselecteerd hebben op hun Krachtwijzer en leggen alle gevechtkaarten die ze gebruikt hebben open op de aflegstapel. Je past het Krachtspoor niet aan voor gevechtkaarten - ze zijn een tijdelijke boost).

**WINNAAR:** De winnaar krijgt controle over het gebied en alle grondstoffen die er op liggen. De winnaar plaatst ook 1 ster in het gevechtveld van het Overwinningspoor (zie Sterren Plaatsen, pagina 27) als de speler daar nog geen 2 sterren heeft liggen. Als de winnaar de aanvaller was, verliest die 1 populariteit voor elke werker die zich terug moet trekken. Tevens, als er een ontmoetingfiche op het gebied ligt en de winnaar heeft daar een karakter voert deze nu de ontmoeting uit.

**VERLIEZER:** De verliezer moet al zijn eenheden - mechs, karakters en werkers - terugtrekken van het gebied van het gevecht naar hun thuisbasis (pak al deze eenheden op en plaats ze op hun thuisbasis). Alle grondstoffen die die eenheden droegen blijven op het gebied en zijn nu onder beheer van de winnaar. Als de verliezer tenminste 1 kracht onthulde, ontvangt die 1 gevechtkaart tijdens het terugtrekken

**STERRENLIIMIET EN SPELEINDE:** Elke speler kan maximaal 2 sterren ontvangen voor het winnen van gevechten (met de uitzondering van de Saxon-speler), maar ze mogen nog steeds gevechten aangaan nadat ze deze 2 sterren behaald hebben. Als je 6de ster geplaatst is, maar je hebt nog een gevecht over in jouw beurt, eindigt het spel en alle eenheden die je bewogen hebt om het gevecht te beginnen bewegen zich terug naar het gebied waar ze kwamen

**GEVECHT OP EEN MEER:** Meergevechten kunnen plaatsvinden tussen facties als Polania en Nordic die geactiveerde meerwaardigheden hebben. Als een mech die werkers vervoert wordt aangevallen op een meer en de aanvaller wint het gevecht, dan verliest de aanvallende speler 1 populariteit voor elk van deze werkers (ze worden gedwongen zich terug te trekken met hun mechs naar de thuisbasis).

**VOORBEELD:** John neemt een Beweegactie. Hij beweegt eerst zijn karakter naar een onbezette boerderij en beweegt een mech die 2 werkers vervoert naar een gebied beheerd door Sandra. Sandra heeft haar karakter, een mech, een werker en 3 voedsel op dat gebied staan.

John heeft 10 Kracht en Sandra heeft 4 (dit wordt getoond op het Krachtspoor). John draait zijn wijzer om 7 Kracht te selecteren. Hij heeft één gevechteenheid (de mech), dus hij kan 1 krachtkaart toevoegen, maar kiest om dat niet te doen.

Sandra besluit om 4 Kracht uit te geven op haar Krachtwijzer. Ze heeft haar karakter en een mech op het gebied staan, dus ze kan 2 krachtkaarten uitgeven. Ze kiest ervoor maar één 3-krachtkaart te spelen en steekt deze achter haar Wijzer.

Wanneer ze beide hun keuze hebben gemaakt onthullen ze hun Krachtwijzers tegelijkertijd. Sandra zucht - ze speelt gelijk met John (7 tegen 7), maar de aanvaller wint gelijkspellen!

Dus John neemt het gebied en de 3 voedsel over en Sandra's eenheden trekken zich terug naar haar thuisbasis. John verliest 1 populariteit door Sandra's terugtrekkende werker. John plaatst ook een gevechtoverwinningsster op het bord.

Sandra's enige compensatie is dat ze een gevechtkaart mag trekken omdat ze minstens 1 Kracht heeft ingezet in het gevecht.

**STRATEGIETIP:** Als een tegenstander veel meer kracht heeft dan jou hoeft dat niet per se te betekenen dat ze in een gevecht tegen jou zullen winnen. Ze weten niet hoeveel kracht jij zal uitgeven of de waarde die jouw krachtkaarten zullen toevoegen (krachtkaarten zijn niets waard aan het einde van het spel, dus geef ze vroeg en vaak uit). De puzzel in een gevecht is het te slim af zijn van je tegenstander, vooral wanneer ze denken dat ze gaan winnen.



# ONTMOETINGEN

Tijdens de tochten van jouw karakter door Oost-Europa zal dit de lokale bevolking ontmoeten en situaties tegenkomen. Elke ontmoeting geeft je drie opties om te bepalen hoe jij met mensen wil communiceren. De keuzes die je maakt zullen vaak invloed hebben op hoe mensen jou zien, in het spel weergegeven door jouw populariteit

Wanneer jij jouw karakter beweegt naar een gebied met een ontmoetingsfiche (🗺️), eindigt de beweging en kan het die beurt niet meer bewegen. Wanneer jouw Beweegactie is afgerond en je alle gevechten hebt afgehandeld (maar voordat je de onderste actie neemt), leg je het ontmoetingsfiche af en trek je een ontmoetingskaart. Alleen karakters kunnen een ontmoeting aangaan.

Laat de afbeelding aan alle andere spelers zien en lees de thematische tekst (tekst volledig in hoofdletters) hardop voor. Lees daarna door de verschillende kosten en baten bij de opties en kies er één (je moet er een kiezen en de kosten betalen indien van toepassing, maar je mag zoveel van de baten ontvangen als je wil). Nadat je jouw keuze hebt gemaakt leg je de ontmoetingskaart onderaan de ontmoetingskaartenstapel.

**VERPLICHTE KOSTEN EN OPTIONELE BATEN:** Als je niet de populariteit of munten hebt om voor een bepaalde optie te betalen, is die optie niet beschikbaar. Je mag zoveel van de baten ontvangen als je wil (bijv. als je van de baten 2 metaal en 1 werker zou ontvangen maar je wilt geen werker, kun je alleen de 2 metaal ontvangen).

**BATEN LOCATIE:** Alle grondstoffen, gebouwen, mechs, of werkers die je ontvangt van de ontmoeting gaan op gebied van je karakter (d.w.z. waar de ontmoeting plaatsvond).

**GEÏSOLEERDE KOSTEN EN BATEN:** Als een ontmoetingskaart je instrueert om iets te ontvangen of een actie uit te voeren, betaal je geen extra kosten en ontvang je geen extra baten verder dan die op de ontmoetingskaart, dit kan ook geen Doorlopende-Rekrutbonussen opleveren.

**GEVECHT:** Als een karakter beweegt naar een gebied met een ontmoetingsfiche en een mech van een tegenstander, waardoor er een gevecht plaatsvindt, vindt de ontmoeting alleen plaats nadat het karakter het gevecht wint. Anders blijft het ontmoetingsfiche op het gebied liggen.

**GETAL:** Het getal in de linkerbovenhoek is alleen een referentie voor de kaart voor vragen gesteld op plaatsen als BoardGameGeek.com of stonemaiergames.com.



**ONTWERPERS AANTEKENING:** We hebben grafisch specifiek een keuze gemaakt voor de prachtig geïllustreerde ontmoetingskaarten: liever dan de spelers te vertellen wat ze zien met tekst tonen we het tafereel waar je tegenaan loopt. Er is vaak een hoop aan de hand (het is meestal niet maar één specifiek iets dat gebeurt), en de drie opties leggen de verschillende manieren waarin jij kunt helpen uit. Ontmoetingskaarten worden aan alle spelers getoond wanneer ze worden getrokken, zodat jouw spelersgroep zoveel of zo weinig van het verhaal kunnen integreren in hun manier van spelen als ze willen. We geven je evenveel visuele vrijheid als die je zou ervaren wanneer je in het echt tegen deze tafereelen aanloopt in plaats van dat we je begrenzen tot de beperkingen van tekst - een beeld is duizend woorden waard.





# DE FABRIEK

De Fabriek is het middelpunt van het Scythe-bord. Het is een plaats van technologische innovatie en onbenutte kracht. Anders dan de meeste andere gebieden produceert de fabriek geen grondstoffen. Aan het einde van het spel is de Fabriek een totaal van 3 gebieden waard (in plaats van de gebruikelijke 1) voor de speler die het beheert.

Wanneer jouw Beweegactie volledig is afgerond (zo nodig na het winnen van een gevecht) en als jouw karakter voor het eerst in het spel in de fabriek is, kijk je door de stapel Fabriekkaarten. Je moet één kaart kiezen en de rest terug op het bord leggen.

De eerste speler die naar deze kaarten kijkt, krijgt een aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers +1; elke volgende speler die de Fabriek bezoekt met hun karakter zal een kaart minder zien. Het is dus goed om er als eerste te zijn



## FABRIEKKAARTEN

Elke Fabriekkaart fungeert als een vijfde sectie van jouw Spelermat (plaats het naast jouw Spelermat).

**FABRIEKACTIES GEBRUIKEN:** De Fabriekkaart wordt behandeld als elke andere sectie van je Spelermat. Tijdens je beurt mag je je actiepion op de Fabriekkaart zetten en één of beide acties nemen (beginnende met de bovenste actie als je kiest voor beide).

**APART VAN DE SPELERMATBONUSSEN:** De Fabriekkaart en acties op je spelermat zijn volledig onafhankelijk van elkaar, zelfs als ze iets gelijks doen. Dus je krijgt geen Doorlopende-Rekrutbonussen, geen Gebouwbonussen en geen munten van soortgelijke acties op je Spelermat.

**BEWEGE:** Alle Fabriekkaarten hebben een onderste Beweegactie. Het verschilt niet veel van de normale Beweegactie, er staat: "Beweeg één eenheid tot twee keer in dezelfde Beweegactie."

- **CONSISTENT MET ANDERE REGELS:** Alle andere regels voor bewegingen gelden nog, vooral degene die zeggen dat je volledige Beweegactie eindigt zodra je karakter in een gebied beweegt met een ontmoetingsfiche of wanneer je een karakter/mech naar een gebied beweegt bezet door de eenheden van een tegenstander.
- **MIJN:** Als je een Mijn hebt mag je door de Mijn bewegen met deze Beweegactie.
- **SNELHEID:** Als je de Snelheidvaardigheid ontgrendeld hebt, mag een van je mechs of jouw karakter tot 3 gebieden bewegen met deze Beweegactie.

**ÉÉN KAART LIMIET:** Je mag maximaal maar één Fabriekkaart hebben (degene die je hebt gekozen de eerste keer dat jouw karakter in de Fabriek was).

**PERMANENTE KEUZE:** Je keuze is permanent - je mag je Fabriekkaart niet omruilen voor een andere kaart als je karakter in de toekomst een Beweegactie eindigt in de Fabriek.



**VOORBEELD:** Deze Fabriekkaart staat je toe om 1 populariteit te betalen om een rekrut aan te werven OF om een Opwaardering uit te voeren. Daarna mag je 2 keer Bewegen.

**STRATEGIETIP:** Onderschat de kracht om elke beurt te kunnen bewegen niet. Zonder een Fabriekkaart kun je alleen elke andere beurt bewegen, maar als je een Fabriekkaart hebt word je veel sneller en wendbaarder dan spelers zonder die capaciteit.



## DOELEN

Elke speler start het spel met 2 doelkaarten die ze geheim houden van de andere spelers. Je mag een geheime doelkaart onthullen op elk moment gedurende je beurt. Als je dat doet, plaats je 1 ster op het doelvak van het Overwinningspoor en leg je de kaart samen met je andere doelkaart onderop de doelkaartenstapel. Je kunt maar 1 doelster verdienen, tenzij je de Saxon speler bent, die kan tot 2 doelsterren verdienen.

Je mag wachten met het onthullen van je vervulde doel als je wilt, maar je moet aan alle doelvereisten kunnen voldoen op het moment dat je deze onthult.



**ONTWERPERS AANTEKENING:** Het lijkt misschien een beetje raar dat elke speler 2 doelkaarten heeft en er maar één mag vervullen. Daar zijn een paar redenen voor. De eerste is dat het alternatief was om elke speler er in het begin 2 te laten trekken en er maar 1 laten houden, maar ik hou er niet van om de spelers te vragen om een besluit te maken voor het spel begint. Dit maakt het spel meer uitnodigend voor nieuwe spelers en geeft ervaren spelers meer vrijheid afhankelijk van hoe het spel verloopt. De tweede is dat het de spelers de flexibiliteit geeft om hun strategie aan te passen halverwege het spel. Misschien was je een strategie aan het volgen die niet goed bleek te werken. Geen probleem, je hebt je andere doelkaart nog.

## ALLIANTIES EN STEEKPENNINGEN

Spelers kunnen een informele overeenkomst sluiten (bijv. "Ik val jou deze beurt niet aan als jij mij de volgende beurt niet aanvalt"). Het enige tastbare wat uitgewisseld kan worden zijn de munten. In toernooispelen mogen munten niet uitgewisseld worden voor transacties of allianties.

Je kunt je niet uit een gevecht onderhandelen dat al begonnen is - dat is, als een speler zijn karakter en/of mechs in een gebied beweegt dat jij beheert met jouw karakter en/of mechs aan het einde van hun Beweegactie - de twee moeten een gevecht aangaan (je kunt ze niet afbetalen op dat moment, maar je kunt wel proberen de uitkomst te beïnvloeden). Overeenkomsten tussen spelers zijn niet afdwingbaar.



# STERREN PLAATSEN

Als je het toppunt van rijkuitbreiding bereikt, belooft jouw factie je met een ster. Sterren zijn munten waard aan het einde van het spel

Hier zijn de manieren om sterren te plaatsen, zoals afgebeeld op het Overwinningsspoor:

- 6 Opwaarderingen doen
- Alle 8 werkers op het bord hebben
- Gevecht winnen (2 keer)
- Alle 4 mechs plaatsen
- 1 vervulde doelkaart onthullen
- 18 populariteit bezitten
- Alle 4 gebouwen bouwen
- 16 kracht bezitten
- Alle 4 rekruten aanwerven

Wanneer je een van deze doelen bereikt moet je een ster plaatsen op het bijbehorende vak op het Overwinningsspoor. Je kunt een ster niet verliezen als ze eenmaal geplaatst is. Bijvoorbeeld, als jij een ster plaatst voor het bereiken van 18 populariteit en later val je onder de 18, dan blijft die ster op het spoor

Normaal mag elke speler elk van deze doelen exact één keer uitvoeren. Een ster op een doel hebben weerhoudt andere spelers er niet van om hun ster op hetzelfde doel te plaatsen.



**STRATEGIETIP:** Je kunt niet meer dan 6 sterren plaatsen, dus het is meestal beter om je te focussen op 6 specifieke doelen dan een beetje van alles proberen te doen.



# SPELEINDE EN PUNTE TELLING

Het spel eindigt onmiddellijk zodra een speler zijn 6de ster plaatst, zelfs als ze nog andere dingen konden doen tijdens die beurt of als er andere dingen zouden gebeuren naderhand.

## GRENSGEVALLEN

Als de 6de ster komt van het nemen van een onderste actie, ontvang je de primaire opbrengsten, en de Doorlopende-Rekrutbonus vóór het plaatsen van de ster.

Als je eenheden (karakters, mechs of werkers) hebt staan op een gebied met eenheden van een tegenstander, moet je dat gedeelte van je Beweegactie ongedaan maken, de eenheden keren terug waar ze vandaan kwamen

Als je een ster plaatst voor volledige populariteit of volledige kracht ten gevolge van een rekrutbonus tijdens de beurt van een tegenstander, dan gebeurt de plaatsing pas nadat de tegenstander de actie neemt (bijv. een gebouw bouwen) en alleen als die tegenstander niet zelf zijn 6de ster plaatst bij het nemen van de actie.

## VOORBEELD PUNTE TELLING RONDE

De eerste keer dat je Scythe speelt raden we aan dat je een voorbeeld puntentelling ronde speelt zodat spelers een idee krijgen van de daadwerkelijke puntentelling. Nadat een speler zijn eerste ster plaatst, pauzeer je best even het spel en laat je de spelers hun actuele punten tellen. Dit is alleen voor voorbeeld doeleinden - deze puntentelling vindt niet echt plaats tot het einde van het spel.

## SPELEINDE PUNTE TELLING

Verzamel je uiteindelijke fortuin - munten die je had voor het einde van het spel plus speleinde munten - om te bepalen wie de winnaar is. Je zou een berg munten voor je moeten hebben voordat je jouw totaal verkondigd aan alle andere spelers.

Om te bepalen hoeveel munten je verdient voor elk van de drie categorieën kijk je naar je niveau op het Populariteits-spoor en pak je jouw munten voor die categorie (doe dit zelf - het is niet nodig voor iemand om de "bank" te spelen).

**VOORBEELD:** Als je 10 populariteit bezit zal je \$4 verdienen voor elke ster die je hebt geplaatst, \$3 voor elk gebied dat je beheert, en \$2 voor elke 2 grondstoffen die je beheert. Als je 18 populariteit bezit score je in de 13-17 populariteitsschaal.

**ONTWERPERS AANTEKENING:** Scythe motiveert spelers het spel te eindigen, indien mogelijk, om spelers verdere beurten te ontnemen en sterren muntwaarde te geven. Dit kan als gevolg hebben dat sommige spelers een beurt minder hebben gehad dan de laatste speler.

## VARIANT

**SPELVERTRAGING:** Door de verschillende speleinde punten-categorieën en hun verbinding met populariteit is het moeilijk om te bepalen wie er voor staat (dit is opzettelijk). Maar, het is mogelijk voor een speler om het spel te onderbreken om de eindscore van elke speler te berekenen terwijl ze hun laatste zetten uitplannen. Dat is voor niemand leuk. De Spelvertraging variant zegt dat als een speler het spel vertraagt (terwijl het spel gespeeld wordt, niet gedurende de puntentelling) voor meer dan 10 seconden om de eindscore te berekenen, verliezen ze 2 populariteit.



## PUNTENCATEGORIEËN

**MUNTEN IN HAND:** De munten die je tijdens het spel verzameld hebt tellen voor je eindscore.

**ELKE STER SPEELSTEEN GEPLAATST:** Ontvang munten voor elke ster die je tijdens het spel geplaatst hebt.

**ELK GEBIED IN BEHEER:** Ontvang munten voor elk gebied dat je beheert (inclusief meren). Thuisbasissen zijn geen gebieden. Je beheert elk gebied waar je een werker, mech of karakter hebt of waar je een gebouw bezit (maar waar geen vijandelijke eenheden aanwezig zijn).

**FABRIEK:** Aan het einde van het spel wordt de Fabriek geteld als 3 gebieden voor de speler die haar beheert.

**ELKE 2 GRONDSTOFFEN IN BEHEER:** Ontvang munten voor elke 2 grondstoffen die jij beheert (bijv. als jij 13 grondstoffen beheert en je hebt 10 populariteit, dan ontvang je in totaal 12 munten). Werkers zijn geen grondstoffen. Je beheert alle grondstoffen op gebieden waar jij een karakter, werker, mech of een gebouw bezit en dat niet bezet is door vijandelijke eenheden.

**GEBOUWBONUSTEGEL:** Ontvang munten afhankelijk van het aantal gebouwbonussen die je hebt bereikt. Je ontvangt deze bonus zelfs als je het gebied waar je gebouw staat niet beheert.

## WINNAAR UITROEPEN

Verkondig je totaal aantal munten, de speler met de meeste munten wint! Als er meerdere spelers hetzelfde totaal hebben gebruik dan de volgende stappen om de winnaar te bepalen (in volgorde):

1. Aantal werkers, mechs en gebouwen
2. Kracht
3. Populariteit
4. Aantal grondstoffen in beheer
5. Aantal gebieden in beheer
6. Aantal sterren geplaatst op het bord

**PRESTATIEBLAD:** De winnaar van het spel mag zijn naam tot 2 keer op het prestatieblad schrijven om de overwinning te vereeuwigen. Dit document herdenkt elke eerste keer wanneer een speler onder een bepaalde voorwaarde wint (bijv. de eerste overwinning met een specifieke factie).



1	🏠	:	2
2-3	🏠	:	4
4-5	🏠	:	6
6	🏠	:	9

# KARAKTERS

Jij wordt op het bord vertegenwoordigd door je karakter, dat door de leider van je factie op missie is gestuurd om de onverkende landen die de verlaten Fabriek omringen op te eisen. Elke karaktereenheid bestaat uit een persoon en hun dierlijke metgezel.

Ieder karakter lijkt functioneel hetzelfde te zijn, maar hun unieke vaardigheden manifesteren zich in hun factie- en mechvaardigheden. Een volledig achtergrondverhaal voor elk karakter kan gevonden worden op de Stonemaier Games website, maar hier is een korte beschrijving van elk karakter:



**ANNA & WOJTEK (POLANIA REPUBLIEK):** Een expert scherpschutter en een behulpzame beer, Anne en Wojtek reizen door het platteland tijdens de Grote Oorlog, werden levende legenden door zich te onderscheiden in gevechten en toonden mededogen aan zelfs de armste boeren. Met de Fabriek gesloten en de geruchten die rondzweven over een groeiende Rusvietmacht accepteren Anna en Wojtek de missie om de eenheid en onafhankelijkheid van Polania te verzekeren door de oosterse grenzen veilig te stellen en de landen rondom de Fabriek te patrouilleren.



**GUNTER VON DUISBURG MET NACHT & DAG (SAXONY KEIZERRIJK):** Gunter en zijn wolven leidden een elite mechtroep door de bossen en bergen van Saxony en Europa. Zijn naam werd zowel gevreesd als gerespecteerd, en zijn jas werd zwaar van de oorlogsmedailles. Nu de oorlog voorbij is heeft de keizer Gunter gevraagd om een nieuw avontuur aan te gaan in het oosten, waar hij een nieuwe kans ziet om Saxony uit te breiden met de niet opgeëiste landen rondom de Fabriek. Dag wordt getoond op meerdere ontmoetingskaarten, maar ze is geen onderdeel van de karakterminiatuur.



**ZEHRA & KAR (CRIMEAN KANAAT):** De eerstgeboren dochter van de Khan van de Crimean Tartaren, Zehra is in staat om te zien door de ogen van haar adelaar, wat haar reeds formidabele vaardigheid met de boog vergroot. Haar vader walgde er van zich in te laten met de technologie van de Fabriek, maar hij realiseerde zich dat de wereld aan het veranderen was en dat hij het Kanaat niet blootgesteld kon laten aan zijn rivalen. Met tegenzin droeg hij zijn dochter op een expeditie te ondernemen naar het Noorden met als doel om modernere technologie te verkrijgen en de blijvende vrede van haar volk te verzekeren.



**BJORN & MOX (NORDIC KONINKRIJK):** Bjorn, de afstammeling van een befaamde Vikingfamilie, werd gered van de dood in een sneeuwstorm door een vriendelijke muskusos. Na die beproeving nam Bjorn het schepsel als zijn rijpaard en noemde hem Mox. Samen zijn ze verschillende avonturen aangegaan door het gehele land. Ze dienen als ambassadeurs voor andere stammen, ze voerden militaire operaties uit en zochten nieuwe oliereserves. De Koning heeft ze nu Zuidwaarts gestuurd om nieuwe dorpen en boerderijen aan het koninkrijk toe te voegen, op diplomatieke manier of door kracht, en om de Fabriek te verkennen in de hoop een technologische voordeel te hebben in toekomstige oorlogen.



**OLGA ROMANOVA & CHANGA (RUSVIET UNIE):** Toen Olga's eerste liefde, Viktor, vermist raakte tijdens de Grote Oorlog, zwoer ze hem terug te vinden. Ze sloot zich aan bij de Rusviet militaire inlichtingendienst met Changa, haar Siberische tijger, aan haar zijde. Met haar intelligentie en ambitie rees ze snel in de rangen. Ze heeft haar nieuw verdiende autoriteit gebruikt om een volledige invasie van de westelijke landen te bewerkstelligen in een wanhopige poging om haar geliefde Viktor te vinden, met de volle kracht van het Rusvietleger achter haar!

# UITGELICHTE REGELS

**GRONDSTOFFEN:** Alle eenheden - karakters, mechs & werkers - kunnen een onbeperkt aantal grondstoffen vervoeren.

**BEURTEN EN SPELERMATTEN:** Tijdens je beurt moet je een andere sectie van je Spelermat selecteren dan de vorige beurt. Neem de bovenste actie, de onderste actie of allebei (beginnende met de bovenste actie). Betaal eerst alle kosten van de actie (alle iconen in zichtbare rode vakken), ontvang daarna de opbrengsten (zichtbare groene vakken). Als je een onderste actie kiest, mag de speler links van je zijn beurt beginnen terwijl jij kiest welke opwaardering, mech, gebouw of rekrut jij wil ontvangen. Onthoud om de munten te nemen van de onderste acties!

**BEWEEG:** Je moet verschillende eenheden bewegen (niet dezelfde eenheid meerdere keren). Je mag kiezen om een deel van de Beweegactie te gebruiken als je maar één eenheid wil bewegen. Een mech kan werkers vervoeren tijdens zijn beweging, daarna kunnen die werkers ook nog bewegen

**PRODUCEER:** Produceer op 2 verschillende gebieden. Elke werker op die gebieden produceert 1 grondstof. Dus als je 3 werkers hebt op een bos en 2 op een boerderij, genereert de Produceeractie 3 hout op het bos en 2 voedsel op de boerderij

**WERKERS:** Werkers zijn geen grondstoffen, maar ze worden wel geproduceerd op dorpen net zoals grondstoffen geproduceerd worden. Net als bij alle Produceeracties betaal je eerst alle kosten in de zichtbare rode vakken, daarna produceer je de werker(s) door ze van je Spelermat te nemen (van links naar rechts). Je mag kiezen om een werker niet te produceren, omdat het de kosten van Produceeracties kan verhogen. Eens geproduceerd mogen werkers nooit terug naar je Spelermat

**RUIL:** Wanneer je de Ruilactie neemt kies je 2 grondstoffen (dezelfde of verschillende types) en plaatst deze op een gebied dat jij beheert waar een werker op staat.

**ONDERSTEUN:** Ontvang Kracht op het Krachtspoor of trek gevechtkaart(en). Als de gevechtkaarten stapel op is, schud dan de aflegstapel om een nieuwe stapel te vormen.

**ONDERSTE ACTIES:** Je mag blijven betalen om de onderste acties te nemen zelfs als je al een ster behaald hebt voor die actie. Dit start nog steeds de Rekrut-Doorlopende-Bonussen.

**OPWAARDEER:** Pak een technologieblokje op van een groen vak op je Spelermat en plaats het op een rood vak met haken op je Spelermat.

**MECHS:** Alleen mechs kunnen werkers dragen (een onbeperkt aantal). Een mechvaardigheid is van toepassing op alle mechs en jouw karakter. Elke factie heeft een verschillende Rivierloop. Als een mech de Snelheidvaardigheid heeft mag het werkers/ grondstoffen oppakken en afzetten halverwege een beweging.

**RIVIERLOOP:** Elke factie heeft een verschillende Rivierloop mechvaardigheid, welke ze in staat stellen rivieren over te steken naar 2 specifieke terreintypes.

**GEBOUWEN:** Er mag op elk gebied maar één gebouw aanwezig zijn. Gebouwen kunnen niet gebouwd worden op meren.

**REKRUTEN:** Ontvang een Eenmalige-Rekrutbonus wanneer je de Aanwerfactie neemt. Vanaf dan ontvang je een Doorlopende-Rekrutbonus elke keer een speler links of rechts van je de bijbehorende onderste actie neemt.

**GEVECHT:** Alleen karakters en mechs mogen deelnemen aan gevechten (een karakter of mech bewegen in een gebied met een werker van een tegenstander is geen gevecht). Een gelijkspel wordt gewonnen door de aanvaller. Als de verliezer tijdens het gevecht Kracht heeft onthuld ontvangen deze een krachtkaart. Zowel de winnaar als de verliezer moeten de Kracht betalen die ze gekozen hebben

**TERUGTREKKENDE WERKERS (GEDWONGEN):** Je verliest populariteit voor het dwingen van andermans werkers om zich terug te trekken. Als jij wordt aangevallen door een mech met werkers en jij wint het gevecht, dan verlies je geen populariteit voor het terugtrekken van die werkers. Je mag werkers dwingen zich terug te trekken zelfs als je niet genoeg populariteit hebt.

**ONTMOETINGEN:** Alleen karakters mogen ontmoetingen hebben. Om een actie op de ontmoetingkaart te kunnen kiezen moet je de kosten kunnen betalen. Alle grondstoffen, eenheden of gebouwen ontvangen van een ontmoetingskaart gaan op het gebied waar de ontmoeting plaatsvond. Baten ontvangen voor een ontmoeting leveren geen Doorlopende-Rekrutbonus op.

**FABRIEK:** Alleen karakters mogen Fabriekkaarten opeisen (1 per speler). Genomen acties op Fabriekkaarten leveren geen Doorlopende-Rekrutbonussen op.

**DOELEN:** Je mag een vervuld doel onthullen tijdens jouw beurt. Leg de andere doelkaart af (tenzij je met Saxony speelt).

**STERREN PLAATSEN:** Als een speler eenmaal een ster op het Overwinningsspoor heeft geplaatst kan deze niet meer verwijderd worden. Een ster op een doel hebben weerhoudt de andere spelers er niet van hun ster ook te plaatsen. Als een speler zijn 6de ster plaatst eindigt het spel onmiddellijk.

**SPELEINDE PUNTENTELLING:** Vergeet aan het einde van het spel niet om munten mee te tellen die je tijdens het spel verdient hebt als onderdeel van jouw muntentotaal. Tijdens het scoren van gebiedbeheer, beheer jij een gebied en alle grondstoffen er op als je daar een eenheid of gebouw hebt (tenzij een tegenstander eenheden heeft op het gebied van dat gebouw). Let op dat je voor elke twee grondstoffen scoort, niet voor elke grondstof.

### **WIL JE EEN HOE-TE-SPELEN VIDEO KIJKEN?**

Ga naar [stonemaiergames.com/games/scythe/videos/](http://stonemaiergames.com/games/scythe/videos/)

### **WIL JE DE REGELS IN EEN ANDERE TAAL?**

Download de regels en gidsen in tientallen talen op [stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/](http://stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/)

### **HEB JE EEN VRAAG TIJDENS HET SPELEN?**

Tweet het naar @stonemaiergames met de hashtag #scythe

### **HEB JE EEN VERVANGEND ONDERDEEL NODIG?**

Vraag het aan op [stonemaiergames.com/replacement-parts](http://stonemaiergames.com/replacement-parts)

### **WIL JE IN CONTACT BLIJVEN?**

Schrijf je in voor maandelijkse updates op [stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter)

### **WIL JE EEN GROTER BORD?**

Koop de bord uitbreiding om een 50% groter bord te maken op [stonemaier-games.myshopify.com](http://stonemaier-games.myshopify.com)

De Kickstarter versie van Scythe komt met plastic klemmen om het bord te verbinden met de bord uitbreiding. Door de manier waarop de bord uitbreiding is verpakt zijn deze niet bijgesloten.

### **GEÏNTERESSEERD IN PROMO'S EN SPECIALE ARTIKELEN?**

Alle promotieartikelen die kwamen in de Kickstarter versie van Scythe zijn gebundeld met de normale onderdelen in de doos (d.w.z. de 6-kaarten Fabriekpromo is verpakt bij de andere 12 Fabriekkaarten).

Als je een kleinhandel versie van Scythe hebt kun je promo en speciale artikelen online kopen ([stonemaier-games.myshopify.com/collections/all](http://stonemaier-games.myshopify.com/collections/all)) en mogelijk bij beurzen of in de BoardGameGeek.com winkel.



**STONEMAIER**  
GAMES