

SCYTHE

DE 1 A 5 JUGADORES • 115 MINUTOS

CREADO POR JAMEY STEGMAIER
CREACIÓN ARTÍSTICA Y MUNDO DISEÑADO POR JAKUB ROZALSKI

Scythe es un juego de mesa que tiene lugar en una historia alternativa durante los años 20. Son tiempos de agricultura y guerra, corazones rotos y maquinaria oxidada, innovación y valentía.

TRASFONDO

Las cenizas de la primera Gran Guerra aún oscurecen la nieve de la Europa de los años 20. La ciudad-estado capitalista conocida como «la Fábrica», que alimentó la guerra con mechs fuertemente blindados, ha cerrado sus puertas, hecho que ha atraído la atención de muchos países vecinos.

Con personajes de cinco facciones diferentes convergiendo en una minúscula pero ansiada porción de tierra, ¿quién se hará con la fama y la fortuna y logrará imponer su imperio como líder de Europa del Este?

DESARROLLO DEL JUEGO

En Scythe, cada jugador representa a un personaje que trata de hacer de su facción la más rica y poderosa de Europa del Este. Los jugadores exploran y conquistan territorios, alistan nuevos reclutas, producen recursos y trabajadores, construyen estructuras y despliegan gigantescos mechs. Una partida de Scythe suele comenzar con los jugadores poniendo en marcha sus infraestructuras, explorando el mundo y, finalmente, combatiendo con otros jugadores.

La partida avanza a medida que los jugadores colocan estrellas (logros) sobre el tablero y finaliza cuando alguno de los jugadores coloca su sexta estrella en el marcador de victoria. Las estrellas se pueden conseguir al completar cualquiera de los siguientes logros:

- Completar las 6 mejoras
- Desplegar los 4 mechs
- Construir las 4 estructuras
- Alistar los 4 reclutas
- Tener los 8 trabajadores en el tablero
- Revelar 1 carta de objetivo completado
- Ganar un combate (hasta un máximo de 2 veces)
- Conseguir 18 de popularidad
- Tener 16 de poder

OBJETIVO

El objetivo del juego es ser el jugador con la mayor fortuna al final de la partida. Normalmente se gana con una fortuna de unos 75 \$. Se pueden acumular monedas durante la partida, pero la mayoría se obtendrán en el reparto final de puntos, teniendo en cuenta cada una de las siguientes tres categorías:

- Por cada ficha colocada
- Por cada territorio bajo control
- Por cada 2 recursos bajo control

La cantidad de monedas obtenidas dependerá del nivel de cada jugador en el marcador de popularidad. Cuanto mayor sea la popularidad, más monedas se obtendrán. También se pueden obtener unas monedas adicionales teniendo en cuenta dónde se han construido las estructuras.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

COMPONENTES	2 - 3
CONCEPTOS IMPORTANTES	4
TIPOS DE UNIDADES	5
PREPARACIÓN	6 - 9
JUEGO	10
ACCIONES DE LA PARTE SUPERIOR	11 - 13
ACCIONES DE LA PARTE INFERIOR	14 - 20
HABILIDADES DE LAS FACCIÓNES	21
COMBATE	22 - 23
ENCUENTROS	24
LA FÁBRICA	25
OBJETIVOS	26
ALIANZAS Y SOBORNOS	26
COLOCACIÓN DE ESTRELLAS	27
FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN	28 - 29
PERSONAJES	30
REGLAS DESTACADAS	31

NOTA DEL CREADOR: ¿Por qué se llama «Scythe»? La guadaña (scythe en inglés) es tanto un instrumento de agricultura como un arma de guerra, lo que representa perfectamente la combinación de estos dos elementos durante el juego. Tus trabajadores dependen de la protección militar tanto como tu imperio depende de los recursos que estos producen. Scythe en inglés se pronuncia como /saɪð/.

COMPONENTES

1 guía de referencia rápida



5 tableros de jugador



1 tablero de juego



80 fichas de recursos

(20 de cada alimento, metal, madera y petróleo. Podrán ser de fichas de madera (edición normal) o fichas realistas (ediciones Collector's y Art Connoisseur)



80 monedas



12 fichas multiplicadoras



12 fichas de encuentro



6 losetas de bonificación de estructura



42 cartas de combate (amarillas)



23 cartas de objetivo (beis)



28 cartas de encuentro (verdes)



12 cartas de fábrica (púrpura)



2 discos de poder



5 cartas de paso fluvial



5 cartas de inicio rápido



(Objetos promocionales)
ver nota de la página 32

COMPONENTES SEGÚN FACCIÓN

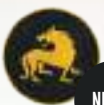
FACCIÓN

COLOR PRINCIPAL



NÓRDICOS

AZUL



SAJONIA

NEGRO



POLANIA

BLANCO



CRIMEA

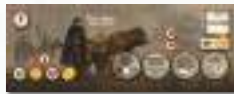
AMARILLO



RUSOVIÉTICOS

ROJO

1 tablero de facción



1 peón de acción



1 ficha de popularidad



1 ficha de poder



6 fichas de estrella



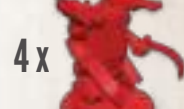
4 fichas de estructura



4 fichas de recluta



4 miniaturas de mech



1 miniatura de personaje



8 trabajadores



6 cubos de tecnología



CONCEPTOS IMPORTANTES

TERRITORIO

Un territorio equivale a un hexágono del tablero marcado por uno de los siguientes tipos de terreno:



GRANJA



BOSQUE



MONTAÑA



TUNDRA



ALDEA



LAGO



FÁBRICA

CUARTEL GENERAL

Dispones de un cuartel general que servirá como punto de partida y como lugar para retirarse después de perder un combate.

NO ES UN TERRITORIO: el cuartel general no es un territorio, por lo que por defecto no se pueden construir estructuras o mover unidades a ninguno de los cuarteles generales, incluido el del propio jugador.

FACCIONES DE LA EXPANSIÓN: hay dos cuarteles generales en el tablero de juego que no se corresponden con ninguna de las piezas. Estos espacios están reservados para las facciones de la expansión.



CONTROL

Un territorio está bajo tu control si tienes al menos una unidad sobre él (personaje, trabajador o mech) o si tienes una estructura sin personajes, trabajadores o mechs enemigos. Un territorio solo puede estar controlado por un único jugador al mismo tiempo.

4

RECURSOS

Las fichas de recursos (madera, alimento, metal y petróleo) se mantienen sobre el tablero una vez se producen. Solo puedes gastar recursos de territorios bajo tu control.

GASTAR RECURSOS DE CUALQUIER TERRITORIO BAJO TU CONTROL: puedes gastar recursos de territorios bajo tu control en acciones relacionadas con los territorios en cualquier parte del tablero. Por ejemplo, puedes gastar 3 fichas de metal que controles de uno o más territorios para desplegar un mech e el mismo territorio o en otro diferente (si tienes un trabajador en dicho territorio).

SUMINISTRO: si gastas un recurso, retíralo del tablero y colócalo en el suministro general, junto al tablero. Si produces o comercias con un recurso (más detalles en la sección **Acciones de la parte superior**, páginas 12-13), muévelo desde el suministro al territorio donde se ha producido. No hay límite de fichas de recursos en juego durante la partida. Si es necesario, utiliza las fichas multiplicadoras.

LOS TRABAJADORES NO SON RECURSOS: los recursos son madera, alimentos, metal y petróleo. Los trabajadores no son recursos.

EJEMPLO DE CONTROL DE RECURSOS: en esta imagen, la facción de Nórdicos controla todos los territorios sobre los que tiene al menos una unidad o estructura (las piezas azules, incluido el personaje con la peana azul). La facción puede gastar cualquiera de los recursos que tenga en cualquiera de estos territorios. No puede gastar las fichas de metal ubicadas en el territorio de la parte inferior izquierda, ya que no dispone de ninguna unidad o estructura en ese territorio.



TIPOS DE UNIDADES

Los tres tipos de unidades del juego (personajes, mechs y trabajadores) tienen dos características en común:

- Pueden moverse a lo largo del tablero (excepto a través de ríos o lagos, al menos por defecto).
- Pueden transportar tantas fichas de recursos como deseen.

Además, cada tipo de unidad tiene cualidades únicas que no comparten con los otros tipos de unidades. Estos conceptos se tratarán en profundidad más adelante.



Los **personajes** pueden entablar combates, tener encuentros y, una vez por partida, conseguir una carta de fábrica si terminan su movimiento en la Fábrica. *El personaje te representa en el tablero de juego. El líder de tu facción te ha enviado en una misión para reclamar las inexploradas tierras que rodean la extinta Fábrica.*

Los **mechs** pueden entablar combates y, mientras se mueven, pueden transportar cualquier número de trabajadores. **Los mechs no pueden transportar a tu personaje.** Los mechs están hechos para la guerra (y para disuadir a otras facciones de entablar una guerra contra ellos) y son los suficientemente grandes como para transportar trabajadores dentro de sus armazones de hierro.

Los **trabajadores** pueden producir recursos y más trabajadores, desplegar mechs y construir estructuras. *Es gente de la tierra que se ha unido a tu causa para forjar un imperio para ti.*



PLÁSTICO



MADERA

Como ayuda visual, en Scythe, las piezas que pueden combatir están hechas de plástico (personajes y mechs). Todas las demás piezas son de madera para mostrar que no toman parte en combates (trabajadores, recursos y estructuras).

PREPARACIÓN

PREPARACIÓN DEL TABLERO



FICHAS DE ENCUENTRO (BRÚJULA VERDE): coloca 1 ficha de encuentro en cada uno de los territorios del tablero marcados con un símbolo de encuentro (11 fichas en total).



RECURSOS Y MONEDAS: coloca los recursos (madera, petróleo, alimento y metal), las monedas y las fichas multiplicadoras en una zona de suministro cercana al tablero.



CARTAS DE COMBATE (AMARILLAS):

baraja las cartas de combate y colócalas boca abajo sobre el tablero. Si la pila de cartas de combate se acaba, baraja la pila de descartes para crear una nueva pila. Si ambas pilas de cartas están vacías, no se cogerán más cartas.

CARTAS DE FÁBRICA (PÚRPURA):

baraja las cartas de fábrica y elige al azar un número de cartas igual al número de jugadores más uno. Coloca estas cartas sobre el tablero boca abajo y devuelve el resto de cartas de fábricas a la caja sin mirarlas.

CARTAS DE ENCUENTRO (VERDES):

baraja las cartas de encuentro y colócalas boca abajo sobre el tablero.

CARTAS DE OBJETIVO (BEIS):

baraja las cartas de objetivo y colócalas boca abajo sobre el tablero.

LOSETA DE BONIFICACIÓN DE ESTRUCTURA: elige, al azar, una de las losetas de bonificación de estructura y colócala boca arriba al final del marcador de popularidad. El resto se devuelven a la caja.



SELECCIÓN DE FACCIÓN

Baraja aleatoriamente los tableros de facción y los tableros de jugador y reparte uno de cada tipo a cada jugador. Cada jugador debe sentarse cerca del cuartel general de su facción y colocar su tablero de facción y tablero de jugador frente a él. El orden para sentarse es el siguiente, en el sentido de las agujas del reloj: Nórdicos, Rusoviéticos, Crimea, Sajonia y Polonia.



CARTAS DE INICIO Y POSICIÓN EN LOS MARCADORES

Tanto el tablero de facción como el tablero de jugador indican, en los espacios situados a la derecha de cada tablero, las cartas de inicio y la posición inicial en los marcadores para cada jugador.

TABlero DE FACCIÓN



FICHA DE PODER: coloca tu ficha de poder (icono de escudo) en el marcador de poder situado en el tablero de juego. Tu poder inicial es el que se indica en este apartado. El poder es la materia que utilizarás en el combate.

CARTAS DE COMBATE: roba el número de cartas de combate indicado. El número de cartas de combate que tienes no es secreto, pero su contenido se mantiene oculto a los demás jugadores.

TABlero DE JUGADOR



FICHA DE POPULARIDAD: coloca tu ficha de popularidad (corazón) en el marcador de popularidad situado en el tablero de juego. Tu popularidad inicial es la que se indica en este apartado.



CARTAS DE OBJETIVO: roba el número de cartas de objetivo indicado. El contenido de estas cartas se mantiene oculto a los oponentes. Después de que cada jugador haya robado sus cartas de objetivo, devuelve la pila de cartas de objetivo al tablero.

MONEDAS: coge el número de monedas indicado y colócalas en tu tablero de facción. Aunque la cantidad de monedas que tienes a lo largo de la partida no es secreto, no estás obligado a revelar su valor total a los demás jugadores. Las decisiones que tomas en Scythe no están condicionadas por el total de monedas que tiene cada uno de tus oponentes.



PERSONAJE

Coloca tu personaje (la miniatura con la persona y el animal) en el cuartel general de tu facción.

TRABAJADORES

Coloca 1 trabajador en cada uno de los territorios conectados por tierra con tu cuartel general (un total de 2 trabajadores).

PREPARACIÓN

continuación

TABLERO DE JUGADOR

Tu tablero de jugador es donde tomarás decisiones a lo largo de la partida.

CUBOS DE TECNOLOGÍA: coloca 6 cubos de tecnología sobre tu tablero de jugador, en los espacios verdes con un cuadrado negro en la esquina inferior derecha.



TRABAJADORES: tus 6 trabajadores restantes se colocan en los espacios situados sobre la acción de producir.



FICHAS DE ESTRUCTURA: tus 4 fichas de estructura (edificios de madera: arsenal, monumento, mina y molino) se colocan sobre sus correspondientes espacios. Todos los jugadores tienen las mismas 4 estructuras.



PEÓN DE ACCIÓN: coloca tu peón de acción junto a tu tablero de jugador.



FICHAS DE RECLUTA: tus 4 fichas de recluta (cilindros) se colocan en los espacios circulares, en la parte inferior del tablero de jugador.



JUGADOR INICIAL:

el jugador con el número más bajo en su tablero de jugador será el primero. El juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj desde este momento.

NOTA DEL CREADOR: los tableros de jugador con los números más altos ofrecen una posición inicial algo mejor en los marcadores, ya que es más probable que dichos jugadores disfruten de un turno menos que el jugador inicial.



TABLERO DE FACCIÓN

El tablero de facción es donde colocas tus mechs, estrellas y monedas. Además, cada tablero de facción muestra una habilidad especial en la esquina superior derecha.

ESTRELLAS: coloca tus 6 fichas de estrella en la parte superior izquierda, junto al emblema de la facción.

No coloques fichas sobre las bonificaciones únicas de recluta (esquina inferior izquierda). Disfrutarás de estos beneficios cuando alistes reclutas durante la partida.



MECHS: coloca tus 4 miniaturas de mechs sobre las 4 habilidades de mech o personaje.

CARTAS DE INICIO RÁPIDO

Te recomendamos que no trates de enseñar todas y cada una de las reglas a los nuevos jugadores. En su lugar, dale a cada uno una carta de inicio rápido. Esta carta contiene información esencial sobre unidades en una cara y, en la otra, trata los conceptos más importantes y proporciona al jugador una guía específica sobre recomendaciones para los cinco primeros turnos.

En tu primera partida a Scythe no es necesario idear un plan maestro o entender todas y cada una de las reglas. Simplemente sumérgete en el juego y prueba cosas para ver cómo funcionan, consultando las reglas siempre que sea necesario.



CARTAS DE PASO FLUVIAL

Las cartas de paso fluvial (una por jugador) son un recordatorio sobre qué facciones pueden cruzar hacia los territorios iniciales de cada facción una vez desbloquean la habilidad de mech de paso fluvial, ya que cada habilidad de paso fluvial es ligeramente diferente. Esta habilidad se explica para cada facción en las páginas 15-17.



EL JUEGO

Scythe utiliza un mecanismo de acción-selección permanente (sin rondas ni fases). Los turnos de los jugadores se suceden hasta que uno de los jugadores coloca su sexta estrella en el tablero y, entonces, termina el juego.

Durante tu turno, haz lo siguiente en estricto orden:

1. Coloca tu peón de acción en una sección de tu tablero de jugador diferente a donde estaba situado en tu anterior turno.
2. Realiza la acción de la parte superior de esa sección (opcional).
3. Realiza la acción de la parte inferior de esa sección (opcional).

De este modo, puedes realizar una sola acción, ambas acciones (empezando por la parte superior) o ninguna acción (aunque es obligatorio mover el peón de acción). Puedes utilizar los recursos obtenidos en la acción de la parte superior para pagar por la acción de la parte inferior. Además, puedes completar una carta de objetivo en cualquier momento durante tu turno (ver la sección **Objetivos**, página 26).

Los costes (espacios rojos) y los beneficios (espacios verdes) de tu tablero de jugador los determina el número de espacios vacíos antes de realizar la acción. Cuando realices una acción, primero paga el coste y, a continuación, obtén el beneficio (o solo una parte del beneficio, en el caso excepcional de que tu estrategia dependa de un beneficio parcial).

Después de finalizar tu turno (o mientras estás terminando de realizar una acción de la parte inferior), el siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj comienza su turno.



ACCIÓN DE REFORZAR
(con el espacio para la estructura debajo)

ACCIÓN DE MEJORAR
(con la bonificación de recluta a la derecha)

ACCIONES DE LA PARTE SUPERIOR

ACCIÓN DE REFORZAR



ACCIÓN DE PRODUCIR



ACCIÓN DE MOVER



ACCIÓN DE COMPRAR



ACCIÓN DE MEJORAR

ACCIÓN DE DESPLGAR

ACCIÓN DE CONSTRUIR

ACCIÓN DE ALISTAR

ACCIONES DE LA PARTE INFERIOR

ACCIONES DE LA PARTE SUPERIOR

Las acciones de la parte superior aparecen en diferente orden en cada uno de los tableros de jugador, aunque las acciones son idénticas. Las ilustraciones del tablero de jugador y los costes y beneficios predeterminados explicados en esta sección se basan en la posición inicial de cada tablero de jugador.



MOVIMIENTO

Realiza una de las siguientes acciones («/» significa «o»):

MOVER: mueve hasta 2 unidades diferentes que controles (personaje, trabajador o mech) de un territorio a otro territorio adyacente.

GANAR MONEDAS: gana 1\$.

Aquí tienes algunos detalles importantes sobre el funcionamiento del movimiento:

RECURSOS Y TRABAJADORES: las unidades pueden coger o soltar cualquier número de fichas de recursos durante una acción de movimiento.

MECHS: los mechs pueden transportar cualquier número de fichas de recursos y trabajadores (no pueden transportar a tu personaje). Transportar trabajadores con un mech durante una acción de mover no cuenta como movimiento para los trabajadores, únicamente para el mech. Es decir, puedes transportar trabajadores en un mech y, a continuación, esos trabajadores podrán realizar su acción de movimiento. Incluso puedes mover un trabajador a un territorio donde haya un mech y, acto seguido, mover el mech con el trabajador a bordo.



RÍOS Y LAGOS: por defecto, las unidades no pueden mover a través de ríos o hacia lagos. Esta regla se puede evitar gracias a algunas habilidades de facción o mechs (ver **Habilidades de mechs de Polania y Nórdicos**, páginas 16-17).

RÍO: un río es una masa de agua en el borde entre dos territorios de tierra.

LAGO: un lago es una masa de agua que comprende todo un hexágono de territorio. Se extiende desde el hexágono hasta cualquier orilla adyacente. De este modo, en el ejemplo que se muestra, si un jugador dispone de una habilidad especial de movimiento en lagos, podría mover desde cualquiera de los territorios adyacentes hasta el lago.

TÚNELES: a la hora de realizar una acción de mover con cualquier unidad, todos los territorios con el icono de tunel (🕒) se consideran adyacentes entre sí.

MOVER A TERRITORIOS CONTROLADOS POR RIVALES: CONTROLADOS POR TRABAJADORES

» Si tu **personaje o mech** mueve a un territorio controlado únicamente por trabajadores rivales, su movimiento termina y no pueden volver a mover durante el resto del turno. Tras completar tu acción de mover, todos los trabajadores rivales situados en ese territorio se retiran inmediatamente hasta el cuartel general de su facción, dejando atrás todos los recursos. Pierdes 1 de popularidad por cada trabajador que hayas obligado a retirarse (no les resulta agradable que les obligues a abandonar su tierra). En caso de que no puedas reducir más tu popularidad, los trabajadores se siguen viendo obligados a retirarse.

» Tus **trabajadores** no pueden moverse por sí mismos a territorios controlados por trabajadores rivales.

CONTROLADOS POR UNA ESTRUCTURA

» Cualquier unidad puede mover a un territorio controlado únicamente por una estructura. El jugador que controla la unidad controlará ahora también el territorio.

CONTROLADOS POR PERSONAJES O MECHS

» Si tu **personaje o mech** mueve a un territorio controlado por un personaje o mech rival, su movimiento termina (incluso si tienes la habilidad de mech que le permite seguir moviendo). El rival seguirá controlando temporalmente dicho territorio. Después de completar todas las acciones de movimiento, si alguno de tus mechs o tu personaje están en el mismo territorio que un personaje o mechs rivales, se inicia el combate (ver sección **Combate**, páginas 22-23).

» Tus **trabajadores** no pueden moverse por sí mismos a territorios controlados por personajes o mechs rivales.

CUARTEL GENERAL: por defecto, no puedes utilizar la acción de mover para mover cualquier unidad del tablero hasta un cuartel general (incluido el tuyo).

ENCUENTROS: si mueves tu **personaje** hasta un territorio con una ficha de encuentro, su movimiento termina y no puede volver a mover durante el resto del turno. Si después de resolver todos los combates de ese turno tu personaje sigue en ese territorio, descarta la ficha de encuentro y resuelve el encuentro (ver **Encuentros**, página 24).

SIN LÍMITE: no hay límite para el número de unidades de la misma facción que puede haber en un mismo territorio.

ACCIONES DE LA PARTE SUPERIOR

continuación



REFORZAR

Paga el coste (1 \$) y obtén:

PODER: incrementa tu poder en 2 en el marcador de poder. El poder es la materia que utilizarás en el combate.

CARTAS DE COMBATE: roba 1 carta de combate. Las cartas de combate se utilizan para aumentar el poder que utilices en combate (puedes gastar 1 carta por cada personaje o mech en combate. P. ej.; si tienes 1 personaje y 2 mechs en ese territorio, podrás gastar hasta 3 cartas de combate). Si la pila de cartas de combate se acaba, baraja en primer lugar la pila de descartes para crear una nueva pila. Si tampoco hay pila de descartes, no se roban cartas.



COMPRAR

Paga el coste (1 \$) y obtén:

RECURSOS: obtén 2 fichas de recursos de cualquier tipo (cualquier combinación de petróleo, metal, alimento y madera) y colócalas en cualquier territorio bajo tu control que tenga al menos un trabajador. No puedes realizar la acción de comprar si todos tus trabajadores están en tu cuartel general.

POPULARIDAD: incrementa tu popularidad en 1 en el marcador de popularidad. La popularidad es la materia que se utiliza en los encuentros y determina el multiplicador de tu puntuación al final del juego.

CONSEJO ESTRATÉGICO: aunque la producción con trabajadores es la principal fuente de recursos de la mayoría de jugadores, el comercio tiene algunos beneficios frente a la producción que no se deben subestimar. Por ejemplo, comprar un recurso que queramos es preferible a veces a mover un trabajador a un territorio que proporciona ese recurso. La acción que hubieras gastado en el movimiento se puede utilizar en algo más útil. Comprar también permite a los jugadores acceder a recursos que no están disponibles en su territorio natal.





PRODUCIR

Paga el coste (dependiendo de lo que se muestra en los espacios rojos antes de realizar la acción de producir), elige hasta 2 territorios diferentes bajo tu control y todos los trabajadores de esos territorios podrán producir.

En los territorios seleccionados para la producción, cada trabajador producirá 1 ficha correspondiente al tipo que se indica en su terreno. La ficha de **recurso** se coloca en el territorio donde se ha producido. Si un trabajador produce otro **trabajador** (en una aldea), después de pagar el coste de producción, coge el trabajador situado más a la izquierda de la acción de producir de tu tablero de jugador y colócalo en la aldea).

TIPO DE TERRENO	QUÉ PRODUCE
 MONTAÑA	 METAL
 GRANJA	 ALIMENTO
 TUNDRA	 PETRÓLEO
 BOSQUE	 MADERA
 ALDEA	 TRABAJADOR
 LAGO	
 FÁBRICA	

EJEMPLO: si decides producir en dos territorios (una granja con 1 trabajador y una montaña con 2 trabajadores), producirás 1 de alimento en la granja y 1 o 2 de metal en la montaña.



ES OBLIGATORIO REALIZAR EL PAGO: tal y como con cualquier otra acción, es obligatorio ser capaz de realizar el pago completo para llevar a cabo la acción de producir. Si no dispones de la popularidad, el poder o las monedas necesarias, no podrías llevar a cabo la acción.

SIN LÍMITES: no hay límite para el número de fichas de recursos o trabajadores que puede haber en un mismo territorio. No hay límite de fichas de recursos en juego durante la partida. Si es necesario, coloca una ficha multiplicadora junto a las fichas de recursos del tablero.

LOS TRABAJADORES SON PERMANENTES: una vez que tengas un trabajador sobre el tablero, no podrás devolverlo a tu tablero de jugador.

Es posible, aunque muy raro, que alguno de los jugadores se encuentre en una situación en la que no puede realizar ninguna acción (si ha realizado una acción de mover y no tiene monedas, recursos, poder o popularidad). Si esto sucede, el jugador tendrá que pasar un «turno en blanco», en el que elegirá otra sección del tablero de jugador pero sin realizar ninguna de las acciones que se indican. Es recomendable ser ahorrador con las monedas en las primeras fases del juego para evitar esta situación.

ACCIONES DE LA PARTE INFERIOR

Las acciones de la parte inferior se encuentran en el mismo orden en todos los tableros de jugador, pero los costes y beneficios varían. Las ilustraciones del tablero de jugador y los costes y beneficios predeterminados explicados en esta sección se basan en la posición inicial de cada tablero de jugador.

SOLAPAR TURNOS: normalmente, cuando un jugador empieza a realizar la acción de la parte inferior (aunque no es interactiva, resolverla puede llevar unos cuantos segundos), el siguiente jugador puede empezar su turno.

MONEDAS: la mayoría de las acciones de la parte inferior otorgan al menos una moneda cuando pagas para realizar la acción. Es recomendable que los jugadores cojan estas monedas antes de centrarse en la acción para no olvidar recoger dichas monedas. Un jugador puede elegir no coger las monedas (p. ej., si las monedas interfieren en su objetivo).

COMPLETAR ACCIONES: en algún punto, habrás «completado» una acción de la parte inferior (p. ej., con la acción de mejorar, llegará un momento en el que no tengas nada más por mejorar). Llegado a este punto, puedes seguir pagando el coste de la acción para ganar las monedas (y la bonificación de recluta, si es el caso).

RECLUTAS: cada acción de la parte inferior lleva consigo una bonificación de recluta (círculo verde). Si el espacio está descubierto, recompensa al jugador cuando él mismo o sus rivales adyacentes realizan esta acción. Ver la sección **Alistar** para más información (página 20).

MEJORAR

Mejorar incrementa la eficiencia de las infraestructuras en tu creciente imperio. El recurso utilizado para mejorar es el petróleo.

Para mejorar, paga el coste, coge un cubo de tecnología de cualquier espacio verde de tu tablero de jugador y colócalo en cualquier espacio rojo vacío con bordes discontinuos. Los espacios rojos con bordes continuos no se pueden usar para las mejoras.

EJEMPLO: decides que quieres ser capaz de producir en 3 territorios en lugar de 2 (ignora el molino en este ejemplo) y quieres disminuir el coste de alistar un recluta en 1 de alimento. Al realizar la acción de mejorar, además de pagar el coste de petróleo y obtener el beneficio monetario, coge cualquier cubo de tecnología de un espacio verde (en este caso, el beneficio de la acción de producir) y muévelo a cualquier espacio rojo con bordes discontinuos (en este caso, el coste de la acción de alistar).



DESPLEGAR

Puedes desplegar mechs (miniaturas) para proteger a tus trabajadores, expandir tu imperio y añadir nuevas habilidades a tu personaje y tus mechs. El recurso utilizado para desplegar mechs es el metal.

Para desplegar un mech, paga el coste, elige cualquier mech de tu tablero de facción y colócalo en un territorio bajo tu control que tenga al menos un trabajador. No puedes desplegar mechs en lagos (incluso si tu facción tiene habilidades de mech que les permiten mover a lagos).

Desde este momento, tu personaje y tus mechs (pero no tus trabajadores) adquieren la habilidad que estaba bajo la miniatura de mech del tablero de facción. Estas habilidades varían de una facción a otra.



SAJONIA



PASOS FLUVIALES: tu personaje y tus mechs pueden mover a través de ríos hacia bosques y montañas.

PASO SUBTERRÁNEO: a la hora de realizar una acción de mover con tu personaje y tus mechs, las montañas bajo tu control y todos los túneles (incluida la mina, si dispones de una) se consideran adyacentes entre sí.

DESARMAR: antes de entablar combate en un territorio con un túnel, el combatiente rival pierde 2 de poder. Esta pérdida de poder se refleja en el marcador de poder. Puedes hacer esto una vez por combate, no una vez por unidad.

VELOCIDAD: tu personaje y tus mechs pueden mover un territorio adicional por cada acción de mover. Si alguna de estas unidades mueve a un territorio con un personaje, mech o trabajador rival, su movimiento termina y no puede volver a mover durante el resto del turno. Mover de un túnel a otro también cuenta como un movimiento, gracias a esta habilidad, podrías mover un territorio adicional antes o después de mover a través de un túnel. Los mechs pueden coger o soltar recursos y trabajadores en mitad de una acción de mover cuando dispongan de la habilidad de velocidad.

ACCIONES DE LA PARTE INFERIOR

continuación

RUSOVIÉTICOS



PASOS FLUVIALES: tu personaje y tus mechs pueden mover a través de ríos hacia granjas y aldeas.

MUNICIPIO: a la hora de realizar una acción de mover con tu personaje o tus mechs, las aldeas bajo tu control y la Fábrica se consideran adyacentes. Por ejemplo, si tu mech está en una aldea, puede mover desde esa aldea a cualquier otra aldea que controles o a la Fábrica.

EJÉRCITO DEL PUEBLO: en los combates en los que tengas trabajadores, puedes jugar una carta adicional de combate. No obstante, seguirá siendo necesario que dispongas de un personaje o mech para participar en el combate. Por ejemplo, si tienes 2 mechs y 3 trabajadores en combate, podrás jugar hasta 3 cartas de combate (1 por cada mech y 1 por disponer de al menos 1 trabajador).

VELOCIDAD: tu personaje y tus mechs pueden mover un territorio adicional por cada acción de mover. Ver página 15 para más información.

16

NÓRDICOS



PASOS FLUVIALES: tu personaje y tus mechs pueden mover a través de ríos hacia bosques y montañas.

NAVEGANTES: tu personaje y tus mechs pueden mover hasta y desde lagos, así como retirarse tras perder una batalla a lagos adyacentes sin unidades enemigas o a tu cuartel general. Esto te permite tratar los hexágonos de lagos como cualquier otro territorio en lo relativo al movimiento. Si un mech transporta trabajadores por un lago (durante una acción de mover o al retirarse) o si un personaje o un mech transporta recursos por un lago, no puede soltar a los trabajadores o los recursos en el lago tras dejar el lago, ni tampoco un trabajador puede dejar el lago sin la asistencia de un mech. Los lagos son territorios, así que

si dos facciones tienen una habilidad de movimiento en lagos, puede tener lugar el combate en un lago. No puedes construir una estructura o desplegar un mech en un lago.

ARTILLERÍA: antes de entrar en combate, puedes pagar 1 de poder para forzar al combatiente rival a perder 2 de poder. Esta pérdida de poder se refleja en el marcador de poder. Puedes hacer esto una vez por combate, no una vez por unidad.

VELOCIDAD: tu personaje y tus mechs pueden mover un territorio adicional por cada acción de mover. Ver página 15 para más información.

CRIMEA



PASOS FLUVIALES: tu personaje y tus mechs pueden mover a través de ríos hacia granjas y tundras.

CAMINANTE: tu personaje y tus mechs pueden mover desde un territorio o un cuartel general a cualquier cuartel general de una facción inactiva o a la tuya propia sin tener en cuenta la distancia. Por «facción inactiva» se entiende cualquier facción que no esté en juego, incluyendo también las facciones de la expansión. Normalmente, los jugadores no pueden mover hasta ningún cuartel general, pero en este caso se trata de una excepción a la regla.

EXPLORADOR: antes de entablar combate, roba aleatoriamente una de las cartas de combate del rival y añádela a tu mano. Puedes hacer esto una vez por combate, no una vez por unidad.

VELOCIDAD: tu personaje y tus mechs pueden mover un territorio adicional por cada acción de movimiento. Ver página 15 para más información.

POLANIA



PASOS FLUVIALES: tu personaje y tus mechs pueden mover a través de ríos hacia aldeas y montañas.

SUBMARINO: tu personaje y tus mechs pueden mover hasta y desde lagos y, también, mover desde cualquier lago hasta otro (igual que el movimiento entre túneles, pero con lagos). Si un mech transporta trabajadores por un lago o si un personaje o un mech transporta recursos por un lago, no puede soltar a los trabajadores o los recursos en el lago tras dejar el lago, ni tampoco un trabajador puede dejar el lago sin la asistencia de un mech. Los lagos son territorios, por lo que si dos facciones tienen una habilidad de movimiento en lagos, puede tener lugar el combate en un lago. No

puedes construir una estructura o desplegar un mech en un lago.

CAMARADERÍA: no pierdes popularidad cuando fuerzas a los trabajadores rivales a retirarse después de ganar un combate como agresor. Esto se aplica en cualquier momento de tu turno, cuando tu personaje o tus mechs fuerzan a los trabajadores rivales a retirarse después del combate.

VELOCIDAD: tu personaje y tus mechs pueden mover un territorio adicional por cada acción de mover. Ver página 15 para más información.

ACCIONES DE LA PARTE INFERIOR

continuación

CONSTRUIR

Puedes construir estructuras para mejorar tus acciones, controlar territorios y conseguir bonificaciones al final del juego. El recurso utilizado para construir es la madera.

Para construir una estructura, paga el coste, elige cualquier estructura de tu tablero de jugador y colócala en un territorio bajo tu control que tenga al menos un trabajador.

LÍMITE DE 1 POR TERRITORIO: solo se puede construir 1 estructura por territorio. Por ello, si eres el primer jugador en construir una estructura en un territorio específico, ni tú ni ningún otro rival podrá construir otra estructura en ese mismo territorio.

CONTROL DE LAS ESTRUCTURAS: los rivales no pueden utilizar las habilidades de tus estructuras. Siempre dispondrás de las habilidades de tus estructuras, incluso si el territorio donde se encuentran no está bajo tu control.

CONTROL DEL TERRITORIO: un territorio que tenga una de tus estructuras estará bajo tu control incluso si no tienes unidades en ese territorio. No obstante, si una unidad rival se encuentra en un territorio con una de tus estructuras, ese territorio estará bajo control del rival.

PERMANENCIA: las estructuras no se pueden destruir ni mover.

FÁBRICA: puedes construir en el territorio de la Fábrica.

LUGARES DONDE NO ESTÁ PERMITIDO CONSTRUIR: tu cuartel general no se considera un territorio, por lo que no está permitido construir ahí. Tampoco está permitido construir estructuras en lagos.

BONIFICACIÓN PERMANENTE: el beneficio descubierto al quitar una estructura de tu tablero de jugador es un beneficio adicional que obtendrás siempre que realices la acción correspondiente en los siguientes turnos.



MONUMENTO: siempre que realices la acción de reforzar, obtendrás también 1 de popularidad.



MOLINO: siempre que lleves a cabo la acción de producir, podrás producir adicionalmente en el territorio donde esté situado el molino. Gracias al molino podrás producir en un territorio más de lo habitual. El molino cuenta como un trabajador a la hora de producir, que se suma a la producción de los otros trabajadores de ese territorio (si los hubiera).



MINA: la mina funciona como un túnel que solo tú puedes utilizar. Puedes mover unidades hasta y desde tu mina como si se tratara de un túnel (incluso si el rival controla el territorio donde está situada la mina). A diferencia de otras estructuras, se trata de una habilidad permanente asociada al movimiento de todas las unidades.



ARSENAL: siempre que realices la acción de comprar, obtendrás además 1 de poder.

BONIFICACIONES AL FINAL DEL JUEGO: al terminar la partida, los jugadores obtendrán monedas por cumplir los requisitos mostrados en la loseta de bonificación de estructura que se eligió aleatoriamente durante la preparación. Obtendrás esta bonificación incluso si no controlas los territorios donde están situadas tus estructuras. *Esta bonificación representa la manera en que el valor de las propiedades ha fortalecido tu creciente imperio.*



EJEMPLO: la bonificación de estructura para esta partida se basa en el número de lagos adyacentes a tus estructuras. Si tuvieras las dos estructuras posicionadas tal y como se muestra en la imagen, ganarías monedas por 4 lagos (6 \$ en total). Obtendrás estas bonificaciones incluso si no controlas los territorios donde están situadas las estructuras.

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

Número de territorios de túneles adyacentes a tus estructuras. Cada túnel se cuenta una sola vez. Una mina no se considera un túnel en este caso y los ríos no rompen la adyacencia.

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

Número de lagos adyacentes a tus estructuras. Cada lago se cuenta una sola vez.

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

Número de encuentros adyacentes a tus estructuras. Cada encuentro se cuenta una sola vez. El recuento se hace sin importar si la ficha de encuentro está o no en el lugar. Los ríos no rompen la adyacencia.

1	2
2	4
3-4	6

Número de territorios de túneles que tienen estructuras del jugador. Una mina no se considera un túnel en este caso.

1	2
2	4
3	6
4	7

Número de estructuras del jugador en fila (cualquier línea recta es válida. Cuenta únicamente la fila más larga de estructuras que tengas. Los ríos no rompen la adyacencia).

1	2
2	4
3	6
4	7

Número de granjas o tundras que tienen estructuras del jugador.



ALISTAR

Puedes alistar nuevos reclutas (fichas cilíndricas) para que se unan a tus fuerzas. El recurso utilizado para alistar reclutas es el alimento.

BONIFICACIONES ÚNICAS: para alistar un recluta, paga el coste, elige una ficha de recluta de cualquier sección de tu tablero de jugador y colócala en cualquier espacio de bonificación única de recluta de tu tablero de facción. Cada bonificación se cobra de inmediato y una sola. La ficha permanece en ese espacio permanentemente y no se puede mover. *Esta bonificación representa lo que tu nuevo recluta aporta a tus fuerzas.*

Las 4 bonificaciones únicas son:

- Gana 2 de poder
- Gana 2 monedas
- Gana 2 de popularidad
- Roba 2 cartas de combate

BONIFICACIÓN PERMANENTE: además de la bonificación única, cada recluta otorga una bonificación permanente de recluta relacionada con la acción de donde cogiste la ficha de recluta (la bonificación del círculo). *Esto representa la habilidad que el recluta añade a tus fuerzas.*

Durante el resto del juego, ganas la bonificación indicada siempre que tú o el jugador situado justo a tu izquierda o derecha (estos jugadores se muestran en el icono del círculo rojo) realiza la acción de la parte inferior de la sección del tablero de jugador de donde cogiste el recluta. Las acciones de la parte superior o una acción similar en una carta de Fábrica (ver sección **Fábrica**, página 25) no cuentan.

ORDEN DE LOS JUGADORES: si más de un jugador recibe una bonificación permanente de recluta, el jugador activo va primero, seguido del jugador sentado a su izquierda y, por último, el jugador sentado a su derecha. Si alguno de esos jugadores coloca su sexta estrella, el juego termina inmediatamente (ver **Fin de la partida y puntuación**, página 28).

PROCLAMACIÓN: cada vez que realices una acción de la parte inferior debes anunciarlo para que los jugadores adyacentes comprueben las bonificaciones de recluta permanentes.

REGLAS PARA DOS JUGADORES: en una partida de dos jugadores, las acciones de tu rival que te darían una bonificación permanente de recluta solo se tienen en cuenta una vez y, por lo tanto, solo recibirás la bonificación una sola vez.



EJEMPLO: cada vez que el jugador azul (Nórdicos) o el jugador a la izquierda o derecha del jugador Nórdico realiza la acción de construir, el jugador Nórdico gana 1 de popularidad, tal y como indica el círculo verde.

HABILIDADES DE LAS FACCIÓNES

Cada facción tiene una habilidad especial que se indica en la parte superior derecha del tablero de facción.



RUSOVIEÉTICOS (IMPLACABLE): puedes elegir la misma sección de tu tablero de jugador que en el turno o turnos anteriores.

Esta habilidad también se aplica a la carta de la Fábrica, siempre que tengas una (ver sección **Fábrica**). *Los Rusovieticos presionan duramente a su pueblo, día tras día, para alcanzar su objetivo final. Mientras que otras facciones permiten que su infraestructura descanse de un turno a otro, la facción de los Rusovieticos puede elegir la misma sección de su tablero de jugador que en el turno o turnos anteriores.*



CRIMEA (COACCIÓN): una vez por turno, puedes gastar una carta de combate como si se tratara de una ficha de recurso.

Pueden gastar 1 carta de combate por turno como si se tratara de un recurso para pagar algo (1 carta de combate=1 ficha de recurso, sin importar el número de la carta de combate). Las cartas de combate no sirven para nada al final del juego. *La facción de Crimea goza de una larga tradición de venta de información al mejor postor.*



NÓRDICOS (NATACIÓN): tus trabajadores se pueden mover a través de ríos.

Esta habilidad se aplica solo a los trabajadores, no a los personajes ni a los mechs. *Los trabajadores Nórdicos son nadadores avezados que no se quejarán aunque tengan que vadear las aguas más frías. Pueden moverse a través de los ríos hasta cualquier tipo de terreno (excepto lagos).*



POLANIA (ERRANTE): escoge hasta 2 opciones por encuentro.

En lugar de coger solo 1 opción por carta de encuentro, la facción de Polonia puede escoger hasta 2 opciones diferentes por encuentro en cualquier orden. El beneficio obtenido de la primera elección se puede usar para pagar el coste de la segunda opción elegida. Solo se roba una carta de encuentro. *Gracias al carismático oso que acompaña a Anna, Wojtek, la pareja suele hacer de los breves encuentros, aventuras más largas.*



SAJONIA (DOMINIO): no hay límite en cuanto al número de estrellas que pueden colocarse por completar objetivos o ganar un combate.

La facción de Sajonia puede completar ambas cartas de objetivo (no descartan la segunda carta después de completar la primera) y no están limitados a 2 estrellas de victoria en combate. *El enfoque metódico de Sajonia para conquistar las tierras orientales que rodean la Fábrica se basa en imponer la fuerza y completar misiones específicas.*

NOTA DEL CREADOR: uno de los beneficios imperceptibles de algunas de estas habilidades es que ayudan a los jugadores a aprender y recordar las reglas generales de Scythe al saltarse esas mismas reglas. Por ejemplo, cuando lees que la facción de Rusovieticos puede elegir la misma sección de su tablero de jugador en los siguientes turnos, aprendes también que, en circunstancias normales, no puedes elegir la misma sección dos veces consecutivas. En un juego con tantas reglas que memorizar, creo que este sutil recordatorio resulta de gran utilidad.

COMBATE

El combate tiene lugar al final de la acción de mover (después de que todas las unidades hayan movido, pero antes de que el jugador realice la acción de la parte inferior). Si alguno de tus mechs o tu personaje están en el mismo territorio con un personaje o mechs rivales, se inicia el combate. Es posible que esto suceda en más de un territorio. En ese caso, el jugador activo (el atacante) elige el orden en el que se suceden los combates.

El combate solo tiene lugar entre dos jugadores con unidades en el mismo territorio. Cualquiera de ellos puede recibir una estrella por ganar el combate. Los otros jugadores pueden tratar de influir en el combate entre ambos jugadores mediante sobornos (ver **Alianzas y sobornos**, página 26).

VENTAJA DEL ATACANTE: si el jugador atacante tiene alguna habilidad de mech que repercute en el combate, usará primero su habilidad, seguido del jugador defensor. Además, en caso de empate en el combate, el jugador atacante gana.

ELEGIR PODER

Simultáneamente y en secreto, elige un número en tu disco de poder (alineá el número con el icono de la parte superior derecha). Esta es la cantidad de poder que gastarás, por lo que no está permitido elegir un número más alto que la cantidad de poder que tienes actualmente en el marcador de poder. El marcador llega hasta 16, pero solo puedes gastar hasta 7 de poder en tu disco de poder.

AÑADIR CARTAS DE COMBATE (OPCIONAL): por defecto, por cada uno de los personajes y mechs involucrados en el combate en cuestión, puedes meter una carta de combate de tu mano detrás del disco de poder. Puedes hacerlo incluso si has seleccionado o de poder en el disco de poder.

El número de cartas de combate de tu mano no es secreto, pero durante el combate puedes ocultar si has utilizado alguna de las cartas.

La pila de cartas de combate contiene las siguientes cartas:

PODER	CANTIDAD
2	16
3	12
4	8
5	6



ENSAMBLAJE DEL DISCO DE PODER

Ensambla tu disco de poder introduciendo el remache de plástico a través del agujero.



NOTA DEL CREADOR: te sorprenderá la poca cantidad de combates que tienen lugar en Scythe, en especial teniendo en cuenta la continua presencia de mechs en las ilustraciones de Jakub. No obstante, si te fijas bien en las ilustraciones, te darás cuenta de que en realidad son pocos los mechs que están luchando. De esta forma, Scythe versa más sobre la amenaza de combate que sobre el propio combate en sí. Si otro jugador se ha hecho con una buena cantidad de poder y cartas de combate, es poco probable que le ataques. De igual modo, lo normal es colocar trabajadores en los territorios clave para disuadir a los jugadores más agresivos de atacarte y evitar así perder popularidad si te ganan. Esta tensión ejemplifica la esencia de Scythe: el cruce entre la agricultura y la guerra.

REVELAR

Ambos jugadores revelan sus discos de poder y las cartas de combate seleccionadas al mismo tiempo. El valor proporcionado por cualquier carta de combate aporta una bonificación adicional al poder que has gastado en el marcador de poder y que se indica en el disco de poder.

El jugador con el número total de poder más alto gana el combate (en caso de empate gana el jugador atacante). A continuación, ambos jugadores pagan la cantidad de poder que hayan seleccionado en sus discos de poder y descartan boca arriba cualquier carta de combate utilizada (el marcador de poder no se ve afectado por el poder usado en las cartas de combate, es solo un aumento temporal).

VENCEDOR: el vencedor gana (o mantiene) el control del territorio y todas las fichas de recursos que contenga. El vencedor también coloca 1 ficha de estrella en el espacio de combate del marcador de victoria (ver **Colocación de estrellas**, página 27), en caso de que no haya colocado ya 2 estrellas por victorias en combates. Si el vencedor era el atacante, pierde 1 de popularidad por cada trabajador que haya obligado a retirarse al provocar y ganar el combate. Además, si en el territorio había alguna ficha de encuentro y el vencedor tiene un personaje en ese territorio, se produce a continuación el encuentro.

PERDEDOR: el perdedor debe retirar todas sus unidades (mechs, personajes y trabajadores) desde el territorio del combate a su cuartel general (coge las unidades y colócalas en el cuartel general). Todos los recursos que esas unidades tuvieran a su cargo en el territorio pasan a estar ahora bajo control del vencedor. **Si el perdedor reveló al menos 1 de poder en el disco o mediante cartas de combate, obtiene 1 carta de combate durante la retirada.**

LÍMITE DE ESTRELLAS Y FIN DEL JUEGO: cada jugador puede obtener un máximo de 2 estrellas por ganar combates (a excepción del jugador de Sajonia, que no tiene límite de estrellas de victoria en combates), pero todos pueden seguir combatiendo tras alcanzar las 2 estrellas. Si has colocado tu sexta estrella pero todavía quedan combates pendientes en tu turno, el juego acaba y cualquier unidad que hubieras movido para entablar combate vuelve al territorio del que procedía.

BATALLAS EN LAGOS: las batallas en lagos pueden tener lugar entre facciones como Polania y Nórdicos si han activado las habilidades de mechs relacionadas con los lagos. Si un mech que transporta trabajadores es atacado mientras está en un lago y el atacante gana el combate, el jugador atacante pierde 1 de popularidad por cada uno de esos trabajadores (se ven obligados a retirarse con el mech a su cuartel general).

EJEMPLO: Alfredo realiza una acción de mover y mueve su personaje a una granja desocupada. Después, mueve su mech, que transporta 2 trabajadores, a un territorio controlado por Álamo. En ese territorio, Álamo tiene su personaje, un mech, un trabajador y 3 fichas de alimento.

Alfredo tiene 10 de poder y Álamo 4 (esto se refleja en el marcador de poder del tablero). Alfredo gira su disco y elige 7 de poder. Tiene una unidad en combate (el mech), por lo que puede añadir 1 carta de combate de su mano, pero elige no hacerlo.

Álamó decide gastar 4 de poder en su disco de poder. Él tiene tanto a su personaje como a un mech en el territorio, por lo que puede gastar hasta 2 cartas de combate. Elige utilizar una carta de 3 de poder y la introduce bajo su disco de poder.

Cuando ambos han terminado de decidir, revelan su disco de poder al mismo tiempo. Álamo se lamenta, ¡ha empatado con el poder total de Alfredo (7 a 7), pero el atacante gana en los empates!

Entonces, Alfredo toma el control del territorio y los 3 de alimento, mientras que las unidades de Álamo se retiran a su cuartel general. Alfredo pierde 1 de popularidad porque, como atacante, ha obligado a 1 trabajador a retirarse. Alfredo también coloca una estrella de victoria en el tablero.

El único consuelo de Álamo es que puede robar una carta de combate, ya que ha revelado al menos 1 de poder en el disco o mediante cartas de combate.

CONSEJO ESTRATÉGICO: que tu oponente tenga más poder que tú no significa necesariamente que vayas a perder el combate. Tus oponentes desconocen cuánto poder vas a gastar o la cantidad de poder que van a aportar tus cartas de combate (las cartas de combate no valen nada al final del juego, así que utilízalas pronto y a menudo). El desconcierto del combate puede jugar en contra de tu rival, especialmente si piensa que va a ganar.



ENCUENTROS

A medida que tu personaje avanza por Europa del Este, se topará con los lugareños y afrontará diversas situaciones. Cada encuentro te ofrecerá tres opciones para decidir cómo quieres actuar. La opción que elijas siempre repercutirá en la opinión que la gente tiene sobre ti y que se representa en el juego a través de tu popularidad.

Si mueves tu personaje hasta un territorio con una ficha de encuentro (🎴), su movimiento termina y no puede volver a mover durante el resto del turno. Cuando tu acción de mover termina y has resuelto todos los combates (pero antes de realizar la acción de la parte inferior, si procede), descarta la ficha de encuentro y roba una carta de encuentro. **Solo los personajes activarán un encuentro.**



Muestra la ilustración a los demás jugadores y lee en voz alta el texto temático (el texto en mayúsculas). Después lee los diversos costes y beneficios de las opciones y elige una (debes elegir una y pagar el coste, si procede, aunque puedes recibir la cantidad del beneficio que tú decidas). Después de hacer la elección, descarta la carta de encuentro y colócala boca abajo al final de la pila de encuentros.

COSTES OBLIGATORIOS Y BENEFICIO OPCIONAL: si no tienes suficiente popularidad o monedas para pagar algunas opción, no podrás elegir dicha opción. Puedes recibir la parte del beneficio que tú decidas (p. ej., si una opción te da 2 de metal y 1 trabajador pero no quieres al trabajador, puedes quedarte simplemente con los 2 de metal).

COLOCACIÓN DEL BENEFICIO: cualquier recurso, estructura, mech o trabajador que recibas de una carta de encuentro se colocará en el mismo territorio que tu personaje (es decir, donde haya tenido lugar el encuentro).

COSTES Y BENEFICIOS AISLADOS: si una carta de encuentro te invita a ganar algo o a realizar una acción, no pagarás ningún coste adicional ni obtendrás beneficios adicionales más allá de los descritos en la carta de encuentro. Tampoco activarás ninguna bonificación permanente de recluta.

COMBATE: si un personaje mueve a un territorio con una ficha de encuentro y mechs rivales, es decir, entablado combate, el encuentro solo tendrá lugar si el personaje gana el combate. De otra manera, la ficha de encuentro permanecerá en el territorio.

NÚMERO: el número de la esquina superior derecha es solo una referencia de la carta para preguntas planteadas en lugares como malditogames.com, labsk.net, BoardGameGeek.com, o stonemaiergames.com.

NOTA DEL CREADOR: tomamos la decisión, en cuanto al diseño, de acompañar las cartas de encuentro con una maravillosa ilustración por una razón: antes que describirle a los jugadores lo que están viendo a través de un texto de ambientación, les invitamos a que usen sus ojos para observar la escena con la que se han topado. A menudo están ocurriendo varias cosas en estas escenas (normalmente no ocurre solo una) y las tres opciones explican las diversas formas en las que puedes actuar. Las cartas de encuentro se muestran a todos los jugadores cuando se roban, para que tu grupo de jugadores pueda integrar en mayor o menor medida la historia teniendo en cuenta su rol en Scythe. Además, mejor que restringirlo a las limitaciones del texto de ambientación, damos esa libertad visual que experimentarías al toparte con dichas escenas en la vida real. Al fin y al cabo, una imagen vale más que mil palabras.



LA FÁBRICA

La Fábrica es la pieza central del tablero de Scythe. Es un lugar de innovación tecnológica con un poder aún sin explotar. A diferencia de otros territorios, la Fábrica no produce recursos de ningún tipo. Al final del juego, el valor total de la Fábrica es de 3 territorios (en lugar de 1 solo) para el jugador que la controla.

Cuando terminas por completo tu acción de mover (tras ganar el combate, si lo hubiera), si tu personaje se encuentra en la fábrica por primera vez en esta partida, echa un vistazo a las cartas de Fábrica del tablero. Debes elegir una carta y devolver el resto al tablero.

El primer jugador que mire estas cartas verá un número de cartas igual al número de jugadores +1. Los jugadores posteriores que visiten la Fábrica con su personaje se encontrarán sucesivamente con una carta menos. Es provechoso ser el primero en llegar.

CARTAS DE FÁBRICA

Cada carta de Fábrica es el equivalente a una quinta sección de tu tablero de jugador (colócala junto a tu tablero de jugador).

UTILIZAR ACCIONES DE FÁBRICA: la carta de Fábrica se trata como cualquier otra sección de tu tablero de jugador. En tu turno, puedes colocar tu peón de acción sobre la carta de Fábrica y realizar una o ambas acciones (empezando por la acción de la parte superior si decides realizar ambas).

INDEPENDENCIA DE LAS BONIFICACIONES DEL TABLERO DE JUGADOR: incluso si la acción de la carta de Fábrica hace algo similar a otra acción de tu tablero de jugador, son completamente independientes la una de la otra. Por lo tanto, no recibirás bonificaciones permanentes de recluta, bonificaciones de estructura ni monedas relacionadas con acciones similares en tu tablero de jugador.

MOVER: todas las cartas de Fábrica tienen una acción de mover en la parte inferior. Esta acción es algo diferente a la acción habitual de mover. Tal y como se indica: «Mueve una unidad hasta dos veces en la misma acción de mover».

- **COHERENCIA CON OTRAS REGLAS:** el resto de reglas sobre el movimiento se siguen aplicando, especialmente aquellas que dictan que toda la acción de mover termina si tu personaje mueve a un territorio con una ficha de encuentro o si un personaje o mech mueve a un territorio ocupado por una unidad o unidades rivales.
- **MINA:** si tienes una mina, puedes mover a través de la mina con esta acción de movimiento.
- **VELOCIDAD:** si has desbloqueado la habilidad de mech de velocidad, uno de tus mechs o tu personaje puede mover hasta 3 territorios con esta acción de mover.

LÍMITE DE UNA CARTA: puedes tener como máximo una carta de Fábrica (la que elegiste la primera vez que tu personaje visitó la Fábrica).

ELECCIÓN PERMANENTE: la elección que hagas es permanente. No es posible cambiar la carta de Fábrica por otra carta, aunque tu personaje finalice su movimiento más adelante de nuevo en la Fábrica.



EJEMPLO: esta carta de Fábrica te permite pagar 1 de popularidad para alistar un recluta o realizar una mejora (o puedes saltar la acción de la parte superior). A continuación, puedes mover cualquier unidad hasta dos veces.

CONSEJO ESTRATÉGICO: no subestimes la ventaja de poder mover todos los turnos. Sin una carta de Fábrica, solo puedes mover una vez cada dos turnos pero, una vez te hagas con esta carta, te volverás más ágil y tendrás mayor capacidad de reacción que los jugadores sin esta ventaja.



OBJETIVOS

Cada jugador empieza la partida con 2 cartas de objetivo que se mantienen ocultas a los demás jugadores. Puedes revelar una carta de objetivo completado en cualquier momento durante tu turno. Si lo haces, coloca una ficha de estrella en el espacio de objetivo del marcador de victoria. A continuación, descarta tus dos cartas de objetivo y colócalas debajo de la pila de objetivos. Solo puedes conseguir una estrella de objetivo, a menos que seas el jugador de Sajonia, que puede conseguir hasta 2 estrellas de objetivo.

Puedes esperar a revelar el objetivo completado si lo deseas, pero debes cumplir todos los requisitos del objetivo en el momento en que lo revelas.



NOTA DEL CREADOR: puede parecer un poco extraño que cada jugador tenga 2 cartas de objetivo y solo pueda completar una de ellas. Hay dos razones para esto. La primera es que la alternativa sería que cada jugador robara 2 cartas al principio de la partida y se quedara con 1. No obstante, prefiero no forzar a los jugadores a tomar decisiones antes de que la partida empiece, ya que hace el juego más agradable para los nuevos jugadores y otorga a los más experimentados una mayor libertad dependiendo de cómo se desarrolle la partida. La segunda, es que los jugadores tienen la posibilidad de cambiar su estrategia en cualquier momento de la partida. Quizás estabas llevando a cabo una estrategia pero no termina de funcionar. En ese caso no hay problema, tienes otra carta de objetivo a tu disposición.

ALIANZAS Y SOBORNOS

Los jugadores pueden llegar a acuerdos informales (por ej.: «Yo no te ataco este turno si tú no me atacas en el siguiente»). Los únicos objetos tangibles que se puede cambiar son las monedas. En torneos, las monedas no se pueden intercambiar en tratos o alianzas.

No puedes negociar tu salida de un combate que ya ha comenzado. Es decir, si un jugador mueve su personaje o sus mechs a un territorio que controlas con tu personaje o tus mechs, al final de su acción de mover, los dos deberán entablar combate (llegados a este punto, no puedes pagar para salir, aunque podrías intentar influir en el resultado). Los acuerdos entre dos jugadores no son inquebrantables.



COLOCACIÓN DE ESTRELLAS

Cada vez que alcanzas un punto álgido a medida que se expande tu imperio, tu facción te recompensa con una estrella. Las estrellas valen monedas al final del juego.

Las estrellas se consiguen al completar cualquiera de los siguientes logros que se muestran en el marcador de victoria:

- Completar las 6 mejoras
- Tener los 8 trabajadores en el tablero
- Ganar un combate (hasta un máximo de 2 veces)
- Desplegar los 4 mechs
- Revelar 1 carta de objetivo completado
- Conseguir 18 de popularidad
- Construir las 4 estructuras
- Tener 16 de poder

Cuando consigas alguno de estos logros, deberás colocar una estrella en el espacio correspondiente del marcador de victoria. **No puedes perder una estrella después de haberla colocado.** Por ejemplo, si colocas una estrella por alcanzar 18 de popularidad y más tarde tu popularidad cae por debajo de 18, la estrella se mantiene en el marcador.

Por defecto, los jugadores pueden colocar una estrella en cada uno de estos espacios una única vez. Colocar una estrella no impide que otros jugadores coloquen sus estrellas en el mismo lugar.



CONSEJO ESTRATÉGICO: no puedes colocar más de 6 estrellas, por lo que generalmente es mejor centrarse en completar 6 metas específicas que tratar de hacer un poco de todo.



FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

El juego acaba inmediatamente cuando un jugador coloca su sexta estrella, incluso si tiene otras cosas pendientes durante ese turno o pueden suceder otras cosas después de ello.

SITUACIONES LÍMITE

Si la sexta estrella se ha obtenido al realizar una acción de la parte inferior, en primer lugar obtén el beneficio, las monedas y la bonificación permanente de recluta antes de colocar la estrella.

Si tienes unidades (personajes, mechs o trabajadores) en un mismo territorio con unidades rivales (debido a una acción de mover), deberás deshacer esta parte de tu acción de mover y devolver la unidad o unidades al territorio del que proceden.

Si tienes que colocar una estrella por obtener el máximo de popularidad o el máximo de poder gracias a una bonificación de recluta durante el turno de otro jugador, la podrás colocar después de que el otro jugador realice la acción (p. ej., construir una estructura) en el orden de las agujas del reloj y solo si el rival no coloca su sexta estrella al realizar esta acción.

SIMULACRO DE RONDA DE PUNTUACIÓN

La primera vez que juegues a Scythe, te recomendamos realizar un simulacro de ronda de puntuación durante la partida, para que los jugadores tengan una visión de la puntuación final con antelación. Después de que alguno de los jugadores coloque su primera estrella, detén el juego para dejar a los jugadores calcular su puntuación actual. Esto se hace solo como ejemplo. En realidad, la puntuación no se contabilizará hasta el final del juego.

PUNTUACIÓN FINAL

Reúne tu fortuna final (las monedas que hubieras acumulado antes de que termine la partida más las monedas recibidas después) para determinar quién es el ganador.

Para determinar cuántas monedas recibes por cada una de las tres categorías de puntuación, mira tu nivel en el marcador de popularidad y coge las monedas de esa categoría (hazlo por ti mismo, no es necesario que ningún jugador haga de «banquero»).

NOTA DEL CREADOR: Scythe incentiva a los jugadores a acabar la partida, a ser posible tratando de aprovechar al máximo el valor de las estrellas y negando turnos adicionales a los rivales. Esto puede derivar en que algunos rivales tengan un turno menos que el jugador que coloca su estrella final.

VARIANTE

DETENER EL JUEGO: Debido a la variedad de categorías de puntuación al final del juego y su relación con la popularidad, es difícil para los jugadores determinar quién va ganando (esto es intencionado). No obstante, un jugador podría interrumpir el juego para calcular la puntuación final de cada jugador mientras planifica sus próximos movimientos. Esto no resulta divertido para nadie. La variante de detener el juego supone que, si un jugador detiene el juego (mientras la partida está en marcha, no durante la puntuación final) durante más de 10 segundos para calcular la puntuación final, perderá 2 de popularidad.

EJEMPLO: si tienes 10 de popularidad, recibirás 4 \$ por cada estrella que hayas colocado, 3 \$ por cada territorio que controles y 2 \$ por cada dos fichas de recursos que controles. Si tienes 18 de popularidad, puntuarás en el rango de popularidad entre 13 y 17.



CATEGORÍAS DE PUNTUACIÓN

MONEDAS EN LA MANO: las monedas que has acumulado durante la partida cuentan para la puntuación final.

CADA FICHA DE ESTRELLA COLOCADA: obtén monedas por cada ficha de estrella que hayas colocado durante la partida.

CADA TERRITORIO BAJO CONTROL: obtén monedas por cada territorio bajo tu control (lagos incluidos). Los cuarteles generales no se consideran territorios. Los territorios bajo tu control son aquellos en los que tienes algún trabajador, mech, personaje o estructura sin unidades enemigas.

FÁBRICA: al final del juego, el valor total de la Fábrica es de 3 territorios para el jugador que la controla.

CADA 2 RECURSOS BAJO CONTROL: obtén monedas por cada 2 fichas de recursos que controles (p. ej., si controlas 13 fichas de recursos y tienes 10 de popularidad, obtendrás un total de 12 monedas). Los trabajadores no son recursos. Controlas todos los recursos que estén en territorios donde tengas algún trabajador, mech, personaje o estructura sin unidades enemigas.

LOSETA DE BONIFICACIÓN DE ESTRUCTURA: obtén monedas según la bonificación de estructura que hayas conseguido. Obtendrás esta bonificación incluso si no controlas los territorios donde están situadas las estructuras.

DECLARAR EL VENCEDOR

Anuncia el total de tus monedas, ¡y el jugador con más monedas será el vencedor! Si varios jugadores tienen el mismo total, desempata de la siguiente manera y siguiendo este orden:

1. Número de trabajadores, mechs y estructuras.
2. Poder.
3. Popularidad.
4. Número de fichas de recursos bajo control.
5. Número de territorios bajo control.
6. Número de fichas de estrella colocadas en el tablero.

REGISTRO DE LOGROS: el ganador puede escribir su nombre hasta en dos categorías por partida en el registro de logros para conmemorar su victoria. Este documento conmemora la primera vez que un jugador ha ganado bajo ciertas condiciones (p. ej., la primera victoria con una facción concreta.)



PERSONAJES

El personaje te representa en el tablero de juego y ha sido enviado en una misión para que tu facción reclame las inexploradas tierras que rodean la extinta Fábrica. Cada personaje está formado por una persona y su animal de compañía.

Aunque todos los personajes aparentan ser funcionalmente iguales, sus habilidades únicas se manifiestan en sus respectivas habilidades de facción y de mechs. En el sitio web de Stonemaier Games podrás encontrar el trasfondo completo de cada personaje. A continuación dispones de una breve descripción para cada uno:



ANNA Y WOJTEK (REPÚBLICA DE POLANIA): una tiradora experta y su servicial oso, Ana y Wojtek, viajaron a través de los campos durante la Gran Guerra y se convirtieron en leyendas vivientes por su habilidad en el combate y por su compasión, incluso hacia los agricultores más pobres. Con la Fábrica fuera de funcionamiento y los turbulentos rumores sobre una creciente fuerza rusoviética, Anna y Wojtek aceptan la misión de asegurar la unidad y la independencia de Polonia protegiendo la frontera oriental y patrullando las tierras que rodean la Fábrica.



GUNTER VON DUISBURG CON NACHT Y TAG (IMPERIO DE SAJONIA): durante la guerra, Gunter y sus lobos lideraron escuadras de mechs de élite a través de los bosques y montañas de Sajonia y Europa. Su nombre era temido y respetado y las medallas de honor copaban cada vez más su chaqueta. Ahora que la guerra ha terminado, el Emperador ha pedido a Gunter que se embarque en una nueva aventura en el este, donde vislumbra una brillante oportunidad de expandir los dominios de Sajonia en las tierras sin dueño que rodean la Fábrica. Tag se muestra en muchas cartas de encuentro, pero no forma parte de la miniatura del personaje.



ZEHRA Y KAR (KANATO DE CRIMEA): la hija primogénita del Kan de los Tártaros de Crimea, Zehra, es capaz de ver a través de su visión de águila, haciendo aún más impresionante su extraordinaria habilidad con el arco. Aunque su padre era reacio a adoptar los avances de la Fábrica, se dio cuenta de que el mundo estaba cambiando y no podía dejar el Kanato expuesto ante sus rivales. A regañadientes, le asignó a su hija la tarea de viajar hasta el norte con el propósito de adquirir tecnología más moderna y asegurar una paz duradera para su pueblo.



BJORN Y MOX (REINOS NÓRDICOS): Bjorn, el descendiente de una renombrada familia de vikingos, se salvó de morir en una ventisca gracias a su bondadoso buey almizclero. Tras sobrevivir a esta dura experiencia, Bjorn hizo de la criatura su montura y la llamó Mox. Juntos, se embarcaron en una serie de aventuras a lo largo y ancho del terreno, sirviendo como embajadores a otras tribus, llevando a cabo operaciones militares y buscando nuevas reservas de petróleo. El Rey los ha enviado ahora hacia el sur para incorporar nuevas aldeas y granjas al reino, ya sea diplomáticamente o por la fuerza, así como para explorar la Fábrica, con la esperanza de conseguir una ventaja tecnológica para futuras guerras.



OLGA ROMANOVA Y CHANGA (UNIÓN RUSOVIÉTICA): cuando el primer amor de Olga, Viktor, desapareció durante la Gran Guerra, se juró que volvería a buscarlo. Se unió al servicio de inteligencia militar rusoviético con Changa, su tigre siberiano, a su lado. Gracias a su perspicacia y a su ambición, ascendió rápidamente de rango y utilizó su nueva autoridad para lanzar una aplastante invasión sobre las tierras occidentales, en un intento desesperado por encontrar a su amado Viktor, ¡respaldada por toda la fuerza militar de los Rusoviéticos!

REGLAS DESTACADAS

RECURSOS: todas las unidades (personajes, mechs y trabajadores) pueden llevar recursos (cualquier cantidad).

TURNOS Y TABLEROS DE JUGADOR: en tu turno, debes elegir una sección diferente de tu tablero de jugador a la que utilizaste en el turno anterior. Realiza la acción de la parte superior, la acción de la parte inferior o ambas (empezando por la acción superior). Primero paga el coste de la acción (todos espacios rojos descubiertos) y después obtén el beneficio (espacios verdes descubiertos). Si realizas una acción de la parte inferior, el jugador de tu izquierda puede empezar su turno mientras tú decides exactamente qué mejora, mech, estructura o recluta obtendrás. ¡Recuerda coger las monedas de la acción de la parte inferior!

ACCIÓN DE MOVER: debes mover unidades diferentes (no la misma unidad varias veces). Puedes elegir gastar solo parte de la acción de mover si solo quieres mover una unidad. Un mech puede transportar trabajadores como parte de su movimiento y no cuenta como movimiento de los trabajadores.

ACCIÓN DE PRODUCIR: produce en 2 territorios diferentes. Todos los trabajadores de cada uno de esos territorios puede producir 1 ficha de recurso. Es decir, si tienes 3 trabajadores en un bosque y 2 trabajadores en una granja, una acción de producir generará 3 de madera en el bosque y 2 de alimento en la granja.

TRABAJADORES: los trabajadores no son recursos, pero se producen en aldeas, tal y como los demás recursos se producen en otros terrenos. Al igual que con cualquier otra acción de producir, primero paga el coste completo de todos los espacios rojos descubiertos y, a continuación, produce el trabajador o trabajadores cogiéndolos de tu tablero de jugador (de izquierda a derecha). Puedes elegir no producir un trabajador, ya que puede incrementar el coste de futuras acciones de producir. Una vez producidos, los trabajadores no pueden volver a tu tablero de jugador.

COMPRAR: cuando realices la acción de comprar, elige 2 fichas de recursos (las mismas o diferentes) y colócalas en cualquier territorio bajo tu control que tenga algún trabajador.

REFORZAR: gana poder en el marcador de poder o roba una o varias cartas de combate. Si la pila de cartas de combate se acaba, baraja la pila de descartes para crear una nueva pila.

ACCIONES DE LA PARTE INFERIOR: puedes pagar para realizar una acción de la parte inferior para recibir las monedas, incluso después de haber logrado una estrella por dicha acción. Esto seguirá activando la bonificación permanente de recluta.

MEJORAR: coge un cubo de tecnología de cualquier espacio verde de tu tablero de jugador y colócalo en cualquier espacio rojo con bordes discontinuos de tu tablero de jugador.

MECHS: solo los mechs pueden transportar trabajadores (cualquier número), pero no personajes. Las habilidades de mech se aplican a todos los mechs y a tu personaje. Cada facción tiene una habilidad de mech de paso fluvial ligeramente diferente. Si un mech tiene la habilidad de velocidad puede recoger o soltar trabajadores y recursos en mitad del movimiento.

PASOS FLUVIALES: cada facción tiene un tipo de habilidad de paso fluvial ligeramente diferente, que le permite mover a través de ríos hacia dos tipos de terreno específicos.

ESTRUCTURAS: solo puede haber una estructura por territorio. Las estructuras no se pueden construir en lagos.

RECLUTAS: gana una bonificación única de recluta cuando realizas la acción de alistar. A partir de ese momento, obtén una bonificación permanente de recluta siempre que tú o el jugador de tu izquierda o tu derecha realice la acción de la parte inferior correspondiente a esa bonificación.

COMBATE: solo los personajes y mechs pueden participar en un combate (mover un personaje o un mech a un territorio con un trabajador rival no se considera combate). Los empates los gana el atacante. Si el perdedor del combate revela cualquier poder durante el combate (ya sea en el disco de poder o mediante cartas de combate) ganará una carta de combate. Tanto el vencedor como el perdedor deberán gastar el poder que han seleccionado en el disco de poder.

RETIRAR TRABAJADORES (OBLIGADOS): solo pierdes popularidad cuando obligas a los trabajadores rivales a retirarse en tu turno. Esto significa que, si un mech que transporta trabajadores te ataca y ganas el combate, no perderás el punto de popularidad por obligar a cada uno de estos trabajadores a retirarse. En tu turno, puedes hacer que los trabajadores rivales se retiren incluso si no dispones de suficiente popularidad.

ENCUENTROS: solo los personajes pueden tener encuentros. Para elegir una opción en la carta de encuentro, tienes que ser capaz de pagar el coste (si corresponde). Todos los recursos, unidades o estructuras obtenidos en una carta de encuentro se colocan en el territorio donde ha tenido lugar el encuentro. Los beneficios obtenidos mediante encuentros no activan bonificaciones permanentes de recluta.

FÁBRICA: solo los personajes pueden reclamar cartas de Fábrica (una por jugador). Las acciones realizadas con una carta de Fábrica no activan bonificaciones permanentes de recluta o bonificaciones de estructura.

OBJETIVOS: puedes revelar un objetivo completado en tu turno. Descarta las dos cartas de objetivo (a menos estés jugando con Sajonia).

COLOCACIÓN DE ESTRELLAS: una vez que un jugador coloca una estrella en el marcador de victoria, no se puede eliminar. Tener una estrella en algún espacio no impide que otros jugadores coloquen sus estrellas en ese mismo espacio. Si un jugador coloca su sexta estrella, el juego termina de inmediato. No sucede nada más, salvo el recuento final de puntos.

PUNTUACIÓN FINAL: al final del juego, recuerda incluir las monedas que has ganado durante la partida en el total de monedas. A la hora de calcular la puntuación por territorio bajo tu control, recuerda que controlas un territorio y todos sus recursos si tienes en dicho territorio alguna unidad o estructura (a menos que un rival tenga unidades en el territorio de esa estructura). Asegúrate de puntuar solo por cada dos fichas de recursos que controles y no por cada ficha de recurso individualmente.

¿QUIERES VER UN VÍDEO DE CÓMO JUGAR?

www.malditogames.com/como-jugar/scythe

¿QUIERES EL REGLAMENTO EN OTRO IDIOMA?

Descarga el reglamento y las guías en una docena de idiomas desde stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/

¿TIENES ALGUNA PREGUNTA MIENTRAS JUEGAS?

Tuitéala a @stonemaiergames o @MalditoGamesES con el hashtag #scythe

¿NECESITAS ALGÚN REPUESTO?

Pídelo en stonemaiergames.com/replacement-parts

¿QUIERES ESTAR AL DÍA?

Suscríbete al boletín mensual en stonemaiergames.com/e-newsletter

¿QUIERES UN TABLERO DE JUEGO MÁS GRANDE?

Compra el tablero de expansión para crear un tablero un 50% más grande en stonemaier-games.myshopify.com

La versión de Scythe de Kickstarter viene con unos clips de plástico para unir el tablero de expansión al tablero original. Debido al embalaje del tablero de expansión, los clips no están incluidos.

¿ESTÁS INTERESADO EN PROMOCIONES Y ARTÍCULOS ESPECIALES?

Todos los artículos de promoción incluidos en la versión de Scythe de Kickstarter están unidos a los artículos de la caja (p. ej., las 6 cartas de Fábrica del lote promocional están envueltas junto a las otras 12 cartas de Fábrica).

Si tienes la versión normal de Scythe, puedes comprar los artículos promocionales y especiales por internet (stonemaier-games.myshopify.com/collections/all) y posiblemente en eventos o en la tienda de BoardGameGeek.com.



STONEMAIER
GAMES



MALDITO GAMES

Traducido por Alfredo López Pérez

© 2015 Stonemaier LLC. Scythe es una marca registrada de Stonemaier LLC. Todos los derechos reservados