

SCYTHER

MODULAR BOARD

The image displays the complete components of the board game 'The Settlers of Catan'. The central element is the hexagonal game board, which features a mix of green land hexagons, blue water hexagons, and brown mountain hexagons. The board is populated with various game pieces including wooden houses, roads, and ships. Surrounding the board are several tracks and card decks. On the left, there are three resource tracks for wood, brick, and grain, each with a scale from 0 to 18. Below these are the victory points track (0-10) and a deck of development cards. On the right, there are three more resource tracks for wool, ore, and stone, each with a scale from 0 to 16. Below these are the deck of robber cards and a deck of sea monster cards. The game is set against a backdrop of a detailed landscape illustration.





TABULEIRO MODULAR DE SCYTHER

O tabuleiro modular de Scythe adiciona um nível de variedade para Scythe, com o mapa e a localização das facções mudando cada vez que você joga.

PREPARAÇÃO

1. Aleatoriamente selecione qualquer lado do tabuleiro.
2. Aleatoriamente coloque as cartelas modulares nas áreas designadas no tabuleiro, orientadas na direção apropriada. Se a colocação de uma cartela resultar em um lago ficando adjacente a base de uma facção, vire a cartela para o outro lado (é garantido que um dos dois lados irá encaixar).



3. Aleatoriamente coloque uma cartela de base de facção em cada um dos hexágonos correspondentes, independentemente da quantidade de jogadores.
 - a. Se você não possuir a expansão The Rise of Fenris, utilize todas as 8 cartelas de base de facção, incluindo a base inativa.
 - b. Se você possuir a expansão The Rise of Fenris, utilize 7 dessas cartelas de base de facção e as cartelas das 2 novas facções (após o posicionamento aleatório, 1 facção ficará de fora). Não utilize a cartela da base de facção inativa. Note que nós não recomendamos utilizar o tabuleiro modular durante a campanha, pois certas composições podem conflitar com vários episódios.
4. Aleatoriamente distribua um tabuleiro de jogador para cada jogador.
5. Começando pelo tabuleiro de maior número, escolha uma facção. Continue em ordem decrescente pelos tabuleiros de jogador até que cada jogador tenha selecionado sua facção (a ordem decrescente é 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1).
 - a. **IMPORTANTE:** Quando selecionar uma facção, leve em consideração a habilidade de Travessia dela, particularmente se ela possui acesso a metal (para enviar mechas) mas não madeira (para construir a Mina). Jogadores experientes podem precisar guiar os jogadores iniciantes durante essa decisão.
 - b. **PRIMEIRO JOGADOR:** Como usual, o jogador com o menor número em seu tabuleiro será o primeiro jogador, com o jogo seguindo em sentido horário.

OBSERVAÇÕES ESPECÍFICAS DAS FACÇÕES

1. **INDUSTRIAL/RUSVIÉTICA:** O jogador com o tabuleiro de jogador Industrial não pode escolher a facção Rusviética
2. **ANDARILHO (CRIMÉIA):** Mesmo em partidas com 6-7 jogadores, a Criméia pode utilizar sua habilidade original Andarilho. Qualquer base de facção inativa pode ser usada nessa habilidade (ex. Haverá 1 base inativa em uma partida com 7 jogadores, 2 em 6 jogadores, e assim por diante).



COMPONENTES

TABULEIRO DUPLA FACE



4 CARTELAS DE HEXÁGONOS DUPLA FACE



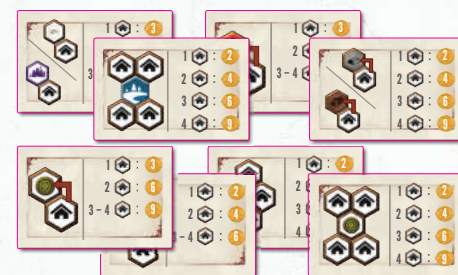
7 CARTELAS DE BASE DE FACÇÃO



1 CARTELA DE BASE DE FACÇÃO INATIVA



8 CARTELAS DE BÔNUS DE ESTRUTURAS



OUTRAS OBSERVAÇÕES

- **LAGOS:** Se houver água em uma território não-lago conectado a um lago adjacente, ele é considerado parte do lago (você não precisa de Travessia para atravessá-lo, mas você precisa de uma habilidade que permita se mover para lagos).
- **VARIANTE PARA NÚMERO DE JOGADORES:** Você pode escolher remover cartas modulares baseado na quantidade de jogadores, deixando partes do tabuleiro vazias. Faça isso após a seleção das facções. As cartas exatas que serão removidas e até mesmo a quantidade dependerá das bases de facção escolhidas, mas uma aproximação é a seguinte:
 - 2 – 3 jogadores: remova 2-3 cartas modulares
 - 4 jogadores: remova 1 carta modular
 - 5 – 7 jogadores: remova 0 carta modular



AUTOMA

No tabuleiro normal, o Automa fica restrito pela água nas partes iniciais do jogo. A preparação modular não garantirá sempre essa fronteira entre ele e as facções. Escolha as bases das facções cuidadosamente ou você pode se encontrar cercado por um oceano de unidades Automa hostis. Jogadores experientes podem desejar se desafiar dessa maneira. Boa sorte!

CARTELAS DE BÔNUS DE ESTRUTURAS

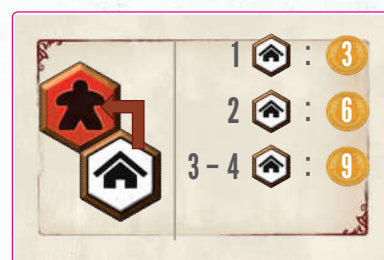
As 8 novas cartas de bônus de estruturas podem ser embaralhadas junto com as cartas originais em todas as partidas de Scythe, não apenas aquelas com o tabuleiro modular. Elas foram inspiradas pelos designers de Patrice Piron, Jeremy Ellis, e Mihir Shah.



Número de estruturas adjacentes a qualquer base de facção ou a Fábrica



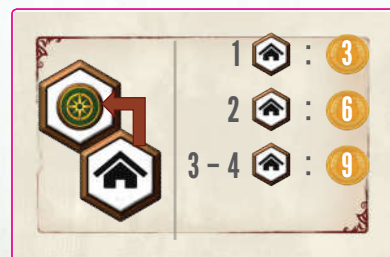
Número de estruturas adjacentes ao mesmo lago.



Número de estruturas em territórios de vilarejo.



Número de estruturas em montanhas ou florestas.



Número de estruturas em territórios de evento.



Número de estruturas não adjacentes a outras construções (suas estruturas ou de oponentes)



Número de estruturas contidas em uma formação de diamante (a formação mostrada acima em qualquer ângulo). Utiliza seu maior conjunto de estruturas que corresponda a esta formação para pontuar.



Número de estruturas adjacentes ao mesmo território de evento.