Scythe FAQ

BASISSPIEL

(MP) bezieht sich nur auf die Regel der deutschen Edition von Morning Players.

Errata:

Nordische Königreiche: Der erste Satz der Mech-Fähigkeit SEETÜCHTIG (Seite 16) sollte lauten: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich auf und von Seen bewegen und sich auf benachbarte Seen zurückziehen; du behandelst Seen bei der Bewegung also wie Landregionen.

(MP) Arbeiter zum Rückzug zwingen: Die ersten beiden Sätze der rechten Spalte auf Seite 11 (Sich in vom Gegner beherrschte Regionen bewegen: Durch Arbeiter beherrscht) sollten lauten: Bewegt sich dein Anführer oder Mech in eine Region, in der gegnerische Arbeiter (und keine sonstigen Gegner) sind, endet die Bewegung (auch dann, wenn du eine Mech-Fähigkeit besitzt, die ihm erlauben würde, sich weiter zu bewegen). Alle gegnerischen Arbeiter aus dieser Region ziehen sich sofort in ihr Heimatgebiet zurück, ohne irgendwelche Ressourcen mitzunehmen.

Diese Formulierung gibt die ursprüngliche Intention der Regel wieder, mit der ein Spieler einen Anführer / Mech in eine Region mit gegnerischen Arbeiter(n) ziehen kann, diese zum Rückzug zwingt und dann mit einer *anderen* Einheit durch diese Region ziehen kann.

(MP) Zielkarten erfüllen: Die Regeln geben keinen eindeutigen Zeitpunkt an, zu dem ein Spieler in seinem Zug ein persönliches Ziel erfüllen kann. In den meisten Fällen spielt das auch keine Rolle, aber bei manchen Karten ist der Zeitpunkt entscheidend. Daher wird die Zeitvorgabe wie folgt festgelegt: Ein Spieler darf eine erfüllte Zielkarte während seines Zuges, vor oder nach dem Ausführen einer oberen oder unteren Aktion, aufdecken. Man kann also kein Ziel während der Ausführung einer Aktion erfüllen und aufdecken.

Empfohlene Variante

- **Rusviet Variante:** Im Spiel mit 2-3 Spielern (in dem die Spieler wahrscheinlich mehr Begegnungen haben) darf der Rusviet Spieler seine Nationenfähigkeit, den Aktionsmarker wiederholt nacheinander auf den gleichen Bereich des Spielertableaus zu setzen, nicht für die Fabrikkarten nutzen. Außerdem sollte der Rusviet-Spieler nicht mit dem Spielertableau „Industriell“ spielen.

Was sollte ich besonders beachten, wenn ich das erste Mal Scythe mit anderen Spielern spiele?

- **Führe die einzelnen Schritte einer Aktion von oben nach unten durch.** Dies ist besonders für die Aktion Produktion wichtig. Bevor du irgendetwas anderes bei dieser Aktion tust, zahlst du die Kosten (falls angezeigt). Hast du die Kosten bezahlt? Gut. Dann gehe zum nächsten Schritt und produziere Ressourcen, bzw. Arbeiter, die du auf dem Spielbrett platzierst.
- **Überschneidende Züge.** Ein Absatz in der Regel besagt, dass Du bereits deinen Zug beginnen kannst, wenn dein rechter Mitspieler eine untere Aktion durchführt, da seine

untere Aktion dich selten direkt betrifft. Habt ihr euch einmal daran gewöhnt, könnt ihr die Spielzeit von Scythe deutlich verringern.

- **Ein Endwert von mehr als 100$ ist sehr selten**, außer in Spielen mit geringer Spielerzahl und wenigen Kämpfen. Hast du mehr als 100$ erreicht ist es wahrscheinlich, dass du eine wichtige Regel übersehen hast. Wir empfehlen die Regelhinweise auf Seite 31 zu lesen (am Besten liest sie jeder nach seinem ersten Spiel).

Kann ich eine Aktion mehr als einmal pro Zug durchführen?

Nein. In deinem Zug sucht du dir einen einen Bereich deines Spielertableaus aus. Du kannst entweder die obere Aktion, die untere Aktion, beide Aktionen oder keine Aktion durchführen. Du kannst nicht die gleiche Aktion mehrfach durchführen.

Wie funktioniert die Mühle?

Die Funktion der Mühle ist ähnlich zur Entwicklung der Aktion Produzieren, gibt aber einen Bonus. Entwickelst du die Aktion Produzieren, darfst du in einer dritten Region produzieren. Die Mühle tut genau das Gleiche – sie ist eine dritte Region in der produziert werden kann (oder vierte, sofern du bereits die Produzieren Aktion entwickelt hast). Entscheidest du dich in der Region mit der Mühle zu produzieren, zählt und produziert die Mühle wie ein Arbeiter.

Entscheidest du dich dafür auf der Region mit der Mühle zu produzieren (sagen wir es ist eine Bergregion) und du hast dort einen Arbeiter stehen, produzieren sowohl die Mühle, als auch der Arbeiter jeweils 1 Metall. Du kannst die Mühlenregion für die Produktion auch wählen, wenn dort kein Arbeiter steht und die Mühle produziert trotzdem 1 Metall (in diesem Beispiel) als wäre sie ein Arbeiter.

Beispiel: Du hast jeweils 1 Arbeiter auf einem Berg, einem Gehöft und einer Tundra. Außerdem steht deine Mühle auf einem Dorf. Wenn du nun die Aktion Produzieren wählst, darfst du für die Produktion 2 Regionen aus dem Berg, dem Gehöft und der Tundra auswählen. Die Mühle steht auf einem Dorf, das dadurch zusätzlich produzieren kann, wenn du möchtest. Die Mühle selbst zählt für die Produktion wie ein Arbeiter, so dass sie 1 Arbeiter produziert. Hättest du, neben der Mühle, noch einen Arbeiter auf dem Dorf, dürftest du mit diesem ebenfalls 1 Arbeiter produzieren. (Es ist nicht notwendig einen Arbeiter in der Mühlenregion zu haben, damit die Mühle produziert.)

Kann ich einen Mech / Anführer mit der Fähigkeit Seetüchtig oder Untertauchen auf eine oder von einer Seeregion bewegen, obwohl die Fähigkeit Waten nicht hat?

Ja. Es gibt keinen Fluss zwischen deinem Mech / Anführer und dem See. Stell es dir so vor: Wenn du am Seeufer entlang gehst, ist dort ein Fluss zwischen dir und dem See? Nein. Es ist einfach Land und dann Wasser. Das gleiche gilt in Scythe – Flüsse liegen *zwischen* zwei Landregionen, während ein See als *angrenzend* an Landregionen gilt.

Wenn ich durch die Fähigkeit meines Mechs / Anführeres zu Beginn eines Kampfes 2 Stärke erhalte und ich dadurch einen Stern verdiene (16 Stärke), endet das Spiel sofort oder findet der Kampf noch statt?

Jeder einzelne Kampf findet nach einem festen Ablauf statt – hat der Kampf einmal begonnen, wird er bis zum Ende durchgeführt. Dies ist ein seltener Fall, wo es für zwei Spieler möglich ist 6 Sterne zu erlangen. (Man kann keinen siebten Stern erhalten, da es keine sieben Sternmarker gibt.)

Da der erste Spieler das Spielertableau mit der niedrigsten Nummer hat, ist es möglich, dass der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) eine deutlich höhere Nummer auf seinem Spielertableau und damit ein größeres Startvermögen hat, als der folgende Spieler. Wie kann das fair sein?

Das Startvermögen auf den Spielertableaus beruht auf 2 Faktoren (beide haben nur einen sehr geringen Einfluss auf das Spiel): Faktor 1 ist die Spielreihenfolge und Faktor 2 sind die Testspielergebnisse für jedes einzelne Spielertableau (mit laufend veränderter Spielreihenfolge während der Testspiele). Auch wenn das Spieltableau mit #5 an zweiter Position im Uhrzeigersinn liegen sollte, ist das Startvermögen Teil der Spielbalance, da während der Testspiele Spielertableau #5 etwas schwächer war als die anderen Tableaus.

Insgesamt ist der Einfluss auf das Spiel aber sehr gering. Wenn du lieber die Spielertableaus nach Nummer sortiert im Uhrzeigersinn austeilen möchtet, funktioniert das Spiel dennoch.

Inoffizielle Varianten

- **Team Variante**: Spielt Scythe in Teams mit 2 Spielern (legt die Teams zu Beginn des Spiels fest). Spielt wie gewohnt, außer das jedes Team 10 Sterne (statt 6 pro Spieler) verdienen muss und sie maximal 1 Stern auf jeden Abschnitt der Erfolgsleiste legen dürfen (diese Einschränkung gilt nicht für der Spieler des Sächsischen Reichs bei der Erfüllung von Zielen und siegreichen Kämpfen). Am Ende des Spiels zählen alle Spieler die Münzen ihres Teams zusammen und die Gesamtwerte der Teams werden verglichen, um das Siegerteam zu bestimmen.
- **Endspiel-Variante:** Setzt ein Spieler seinen letzten Stern, ist sein Zug sofort vorbei und alle Mitspieler dürfen noch einen letzten Zug machen. Sie dürfen in ihrem letzten Zug allerdings keine Bewegungsaktion durchführen.

Automa

Was sollte ich besonders beachten, wenn ich das erste Mal Scythe im Solospiel spiele?

Hier gibt es zwei ausführliche (englische) Threads auf BoardGameGeek zu diesem Thema:

- https://boardgamegeek.com/thread/1635185/automa-examples
- https://boardgamegeek.com/thread/1613475/common-automa-mistakes

Wenn ich meinen ersten Stern gegen den Automa verdiene, wann mische ich wieder?

Mische im nächsten Zug des Automa.

INVASOREN AUS DER FERNE

Kann ich eine Falle oder eine Flagge auf der Fabrik platzieren?

Ja (natürlich unter Beachtung der anderen Regeln für die Platzierung von Fallen und Flaggen).

ANDERE KURIOSITÄTEN

Warum gibt es auf dem Spielbrett einen Platz für Zielkarten?

Es gibt einen Platz für Zielkarten, für den Fall das in einer zukünftigen Erweiterung ein Spieler vom Zielkartendeck ziehen oder in irgendeiner anderen Weise mit ihm interagieren muss. Im Basisspiel gibt es keine solche Interaktion.

Warum sieht man am Spielbrettrand einen Teil des Spielbretts auf der Rückseite?

Beim beidseitigen Druck eines Spielbretts werden zwei Papierbögen bedruckt. Einer wird auf die eine Seite geklebt und der andere auf die zweite Seite. Ein Papierbogen muss zuerst geklebt werden und der zweite muss, für eine bessere Haltbarkeit, ein wenig auf die andere Seite überlappen.



Normalerweise bemerkt man das bei einem Spiel nicht, da ein Spielbrett nur eine Seite hat oder beide Seiten recht ähnlich sind. Bei Scythe allerdings hat die Grafik auf der Rückseite des Spielbretts eine andere Größe. Die Entscheidung für diese Ausführung beruht darauf, dass beim Spiel mit dem erweiterten Spielbrett ein Rand mitten auf dem Spielbrett stören würde und ein randloses Brett notwendig ist.

Kann ich meine Spielstatistiken irgendwo eintragen und sehen ob manche Nationen oder Spielertableaus stärker sind als andere?

Klar! Fabrice Essner hat für diesen Zweck zwei (englische) Umfragen gestartet (BGG link). Hier ist eine weitere (englische) Umfrage zu diesem Thema: http://scythe-bg.ga

- Part 1 (8 questions)
- Part 2 (7 questions)

Warum sehen die Anführerminiaturen in der aktuellen Version etwas anders aus als in früheren Versionen des Spiels?

Nach der Produktion von ca. 40,000 Miniaturen mussten neue Formen hergestellt werden. Immer wenn dies notwendig ist, wird die Möglichkeit genutzt und Details und Haltbarkeit verbessert. Es sind es immer noch das gleiche Design, nur mit leicht veränderten Formen.

Warum wird Scythe als 4X Spiel bezeichnet?

Meine (Jamey) Absicht war nicht Scythe in dies Kathegorie zu zwängen oder es falsch zu bezeichnen, sondern eher die, eher eng gefasste, Definition von 4X zu erweitern. Die Wikipedia-Definition für jedes der 4 X ist:

Explore (Erkunden): Spieler senden Späher über eine Karte um umgebende Gebiete zu erkunden / aufzudecken.
Expand (Ausbreiten): Spieler nehmen neue Gebiete in Besitz indem sie neue Siedlungen bauen

oder den Einfluss von bestehenden Siedlungen ausweiten.
Exploit (Verwertung): Spieler sammeln und nutzen Ressourcen in Gebieten, die sie beherrschen und verbessern die Nutzungseffizienz.
Exterminate (Vertreiben): Spieler greifen Mitspieler an und eliminieren sie. Da in manchen Spielen alle Gebiete besetzt sind, ist die einzige Möglichkeit zur Ausbreitung, Mitspieler zu eliminieren.

Dies sind die Gründe, warum ich (Jamey) die Bezeichnung 4X für Scythe gewählt hat:

Explore (Erkunden): In Scythe, bewegen sich die Anführer von ihrem Heimatland auf eine Region, die die mysteriöse Fabrik umschließt. Die Landschaft selbst ist bekannt – man kann auf den Horizont blicken und dort einen Berg sehen. Aber man weiß nicht welche (a) Begegnungen man auf dem Weg dorthin hat und (b) was man in der Fabrik findet. Das sind die beiden Elemente, die man in Scythe erkundet.

Expand (Ausbreiten): In Scythe beanspruchen die Spieler neue Regionen für sich indem sie dort Einheiten oder Gebäude platzieren. Am Spielende ist das Beherrschen von Regionen ein wichtiger Teil der Wertung.

Exploit (Verwertung): In Scythe sammeln und nutzen die Spieler Ressourcen (Nahrung, Metall, Öl und Holz) und verbessern die Nutzung dieser Ressourcen durch Entwicklungen, Gebäude und Rekrutierungen.

Exterminate (Vertreiben): In Scythe können die Spieler mit ihren Anführern und Mechs andere Spieler angreifen und gegnerische Einheiten von Regionen vertreiben. Es stimmt, dass man keine Einheiten dauerhaft eliminiert, auch wenn es in jedem Spiel schwierig werden dürfte eine leblose Plastikfigur zu töten (vielleicht durch Schmelzen?). Es stimmt auch, dass es in Scythe mehr um Drohgebärden geht als um den Kampf selbst.

Nach diesen Anmerkungen möchte ich (Jamey) nicht, dass die Leute denken, Scythe ist ein Spiel indem man Sechsecke umdreht oder dauernd gegnerische Einheiten umbringt. Ich hoffe eher das ihr Scythe als einen anderen Ansatz von 4X Spielen seht.

Warum ist das Spielbrett nicht variabel?

Es gibt fünf Hauptgründe warum das Spielbrett nicht variabel ist.

1. Die Grafik wäre lange nicht so zusammenhängend, wenn das Spielbrett aus einzelnen Teilen aufgebaut wäre. Das Spielbrett von Scythe erzählt eine Geschichte. Variable Sechsecke tun das nicht.
2. Die Welt von Scythe ist nicht variabel. Es ist eine bestimmte Welt, die auf einer alternativen geschichtlichen Entwicklung von Osteuropa in den 1920ern basiert. Es ist keine zufällige, von den Spielern generierte, Welt.
3. Die Karte ist einer der wichtigsten Aspekte für die nationenbasierte Asymmetrie des Spiels. Zum Beispiel wurden die Fähigkeiten der nordischen Königreiche auf Grund deren Startposition im Norden mit dem begrenzten Zugang zu bestimmten Ressourcen entwickelt. Die Fähigkeit Waten ist bei jeder Nation auf ihr Heimatgebiet abgestimmt. Das gleiche gilt für alle anderen Nationen.
4. Das Spielbrett enthält drei Leisten und verschieden Ablageplätze für Karten, was eine bessere Organisation der Komponenten erlaubt im Gegensatz zu einer freien Anordnung auf dem Tisch.
5. Es gibt bereits sehr viel Variation im Aufbau von Scythe (genauer gesagt: 25 verschiedene Kombinationen von Nationen- und Spielertableaus und eine Menge verschiedene Ziel- und Begegnungskarten).

Wie groß und wie schwer ist Scythe?

Alle Versionen von Scythe sind 300 x 365 x 98mm groß. Das Gewicht der Einzelhandelsversion beträgt 3,28 kg.