Stonemaier Games und Feuerland präsentieren

SCYTHE

1 – 5 SPIELER • 115 MINUTEN

EIN SPIEL VON JAMEY STEGMAIER
BILDER UND GESTALTUNG DER WELT VON JAKUB ROZALSKI

Scythe spielt in den 1920er Jahren, wie sie vielleicht hätten sein können. Es ist eine Welt der Bauern und Krieger, gebrochener Herzen und rostigen Stahls, von Erfindungsgeist und Tapferkeit.

DIE GESCHICHTE

Die Asche des ersten Großen Krieges schwärzte noch immer den Schnee im Europa der 1920er Jahre. Der kapitalistische Stadtstaat, bekannt als „Die Fabrik", der den Krieg mit gepanzerten Mechs anheizte, hat seine Pforten geschlossen – und damit die Aufmerksamkeit einiger Nachbarländer auf sich gezogen.

Anführer aus 5 Nationen treffen auf einem kleinen, aber sehr begehrten Stück Land aufeinander; wer verdient sich seine Lorbeeren, indem er seine Nation als Führer Osteuropas etabliert?

WORUM ES GEHT

In Scythe ist jeder Spieler ein Anführer, der danach strebt, seine Nation zum reichsten und mächtigsten Land Osteuropas zu machen. Spieler erkunden und erobern Regionen, werben Rekruten an, produzieren Ressourcen und Arbeiter, errichten Gebäude und lassen gigantische Mechs aufmarschieren. Eine Partie Scythe beginnt üblicherweise damit, dass die Spieler ihre Infrastruktur aufbauen, die Welt erkunden und sich schließlich auf dem Schlachtfeld begegnen.

Im Verlauf des Spiels platzieren Spieler Sterne (Erfolge) auf dem Spielbrett. Es endet, sobald ein Spieler seinen 6. Stern auf der Erfolgsleiste unterbringen kann. Sterne verdienst du für die Erfüllung jeder der folgenden Aufgaben:

- Führe alle 6 Entwicklungen ein
- Setze alle 4 Mechs ein
- Errichte alle 4 Gebäude
- Wirb alle 4 Rekruten an
- Bringe alle 8 Arbeiter aufs Spielbrett
- Erfülle 1 Zielkarte
- Siegreicher Kampf (bis zu 2 Mal erreichbar)
- Erreiche ein Ansehen von 18
- Erreiche eine Stärke von 16

ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, am Ende des Spiels das größte Vermögen zu besitzen. Das Vermögen des Siegers liegt üblicherweise bei etwa $75. Schon während des Spiels kannst du Geld ansammeln, aber am meisten erhältst du während der Schlusswertung in folgenden Kategorien:

- Jeder platzierte Stern
- Jede beherrschte Region
- Je 2 kontrollierte Ressourcen

Die Menge an Geld, die du erhältst, hängt von deinem Ansehen ab. Je größer dein Ansehen, desto mehr Geld erhältst du. Abhängig davon, wo du Gebäude errichtet hast, kannst du zusätzliche Geldboni erhalten.



FEUERLAND

INHALT

SPIELMATERIAL	2 – 3
GRUNDBEGRIFFE	4
DIE EINHEITEN	5
SPIELAUFBAU	6 – 9
SPIELABLAUF	10
OBERE AKTIONEN	11 – 13
UNTERE AKTIONEN	14 – 20
FÄHIGKEITEN DER NATIONEN	21
KAMPF	22 – 23
BEGEGNUNGEN	24
DIE FABRIK	25
ZIELE	26
BÜNDNISSE & BESTECHUNG	26
STERNE VERDIENEN	27
SPIELENDE UND WERTUNG	28 – 29
DIE ANFÜHRER	30
REGELHINWEISE	31

ANMERKUNG DES AUTORS: *Warum der Name „Scythe"? Eine Sense (engl. scythe) ist sowohl ein Werkzeug in der Landwirtschaft als auch eine Kriegswaffe; so vereint sie perfekt die beiden Elemente dieses Spiels. Deine Arbeiter sind auf den Schutz deines Militärs angewiesen, so wie dein Reich auf die Ressourcen angewiesen ist, die deine Arbeiter produzieren. „Scythe" wird ausgesprochen wie „Sei" (mit scharfem S) und weichem, englischen th.*

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

1 Regelübersicht



5 Spielertableaus



1 Spielbrett



80 Ressourcenmarker
(je 20 für Nahrung, Metall, Holz und Öl, entweder als Holzmarker (reguläre Ausgabe) oder als realistische Marker (Collector's und Art Connoisseur Editionen)



80 Münzen



12 Multiplikatorplättchen



12 Begegnungsplättchen



6 Gebäudebonus-Karten



42 Kampfkarten (gelb)



23 Zielkarten (beige)



28 Begegnungskarten (grün)



12 Fabrikkarten (lila)



2 Stärkescheiben



5 Übersichtskarten „Flussübergang"

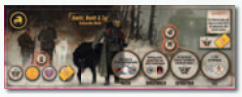


5 Starthilfe-Karten



Promomaterial
siehe Hinweis auf S. 32

SPIELMATERIAL PRO NATION

NATIONEN	NORDISCHE	SACHSEN	POLANIA	KRIM	RUSVIET
FARBE	BLAU	SCHWARZ	WEISS	GELB	ROT
1 Nationstableau					
1 Aktionsmarker					
1 Ansehensmarker					
1 Stärkemarker					
6 Sternmarker	6 x 	6 x 	6 x 	6 x 	6 x 
4 Gebäudemarker					
4 Rekrutenmarker	4 x 	4 x 	4 x 	4 x 	4 x 
4 Mech-Miniaturen	4 x 	4 x 	4 x 	4 x 	4 x 
1 Anführer-Miniatur					
8 Arbeiter	8 x	8 x	8 x	8 x	8 x
6 Entwicklungswürfel	6 x	6 x	6 x	6 x	6 x

GRUNDBEGRIFFE

REGION

Eine Region ist ein Sechseck auf dem Spielbrett, das eine der folgenden Geländemarkierungen trägt:



GEHÖFT | WALD | BERGE | TUNDRA | DORF | SEE | DIE FABRIK

PRIMÄRREGIONEN

HEIMATGEBIET



Dein Heimatgebiet dient dir als Startpunkt und als Rückzugsort, nachdem du einen Kampf verloren hast.

DIES IST KEINE REGION: Dein Heimatgebiet ist keine Region, du kannst also grundsätzlich keine Einheiten in ein Heimatgebiet bewegen (auch nicht in dein eigenes), dort keine Gebäude errichten oder Mechs einsetzen.

WEITERE NATIONEN: Es gibt zwei Heimatgebiete auf dem Spielbrett ohne passende Spielsteine. Dies sind Platzhalter für Erweiterungen.

BEHERRSCHEN

Du beherrschst eine Region, wenn du dort mindestens 1 Einheit (einen Anführer, Arbeiter oder Mech) besitzt ODER wenn du dort ein Gebäude besitzt und sich kein gegnerischer Anführer, Arbeiter oder Mech dort befindet. Eine Region kann nur von einem Spieler beherrscht werden.

RESSOURCEN

Ressourcenmarker (Holz, Nahrung, Metall und Öl) verbleiben auf dem Spielbrett, wenn sie produziert wurden. Du kannst nur Ressourcen von Regionen ausgeben, die du gerade beherrschst.

BEZAHLE MIT RESSOURCEN VON JEDER DEINER REGIONEN: Ressourcen in einer Region, die du beherrschst, kannst du für Aktionen ausgegeben, die sich auf eine beliebige andere Region auf dem Spielbrett beziehen. Zum Beispiel kannst du 3 Metallmarker von einer oder mehreren Regionen unter deiner Kontrolle ausgeben, um einen Mech in der gleichen oder einer anderen Region einzusetzen (sofern du einen Arbeiter in dieser Region besitzt).

VORRAT: Gibst du Ressourcen aus, entferne diese vom Spielbrett und lege sie in den allgemeinen Vorrat neben dem Spielfeld zurück. Produzierst oder kaufst du Ressourcen (Details dazu im Abschnitt **Obere Aktionen**, Seiten 12-13), nimm diese aus dem Vorrat und lege sie in die Region, in der sie produziert wurden. Ressourcenmarker im Spiel sind nicht begrenzt – nutze bei Bedarf Multiplikatorplättchen.

ARBEITER SIND KEINE RESSOURCEN: Ressourcen sind Holz, Nahrung, Metall und Öl. Arbeiter sind keine Ressourcen.

BEISPIEL DER KONTROLLE ÜBER RESSOURCEN: Auf diesem Bild beherrschen die Nordischen jede Region, in der sie eine Einheit oder ein Gebäude haben (blaue Spielsteine inklusive der Anführer-Miniatur mit der blauen Basis). Sie können alle Ressourcen aus jeder dieser Regionen ausgeben. Sie können aber nicht das Metall aus der Region links unten ausgeben, da sich dort keine Einheit oder ein Gebäude befindet.

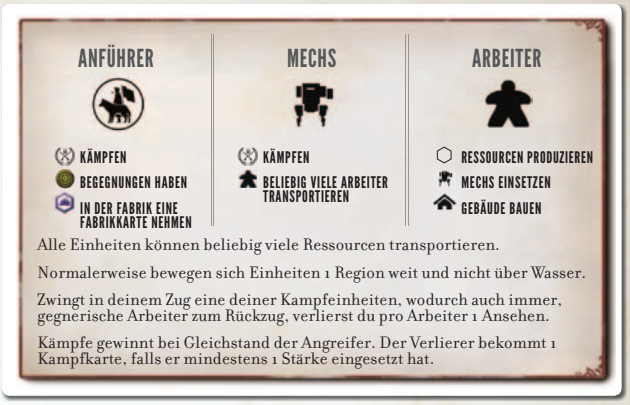


DIE EINHEITEN

Alle der drei Einheiten im Spiel – Anführer, Mechs und Arbeiter – teilen 2 grundlegende Gemeinsamkeiten:

- Sie können sich über das Spielbrett bewegen (grundsätzlich nicht über Flüsse oder Seen).
- Sie können eine beliebige Anzahl an Ressourcenmarkern transportieren.

Jede der Einheiten besitzt auch Besonderheiten, die nur sie beherrscht. Diese werden im weiteren Verlauf der Regeln detailliert erklärt.





Anführer können kämpfen, Begegnungen erleben und (einmal pro Spiel) eine Fabrikkarte erhalten, sofern ihre Bewegung in der Fabrik endet.
Du wirst auf dem Spielbrett durch die Anführer-Miniatur dargestellt. Du wurdest von deiner Regierung mit dem Auftrag ausgeschickt, das unbekannte Land um die stillgelegte Fabrik zu beanspruchen.



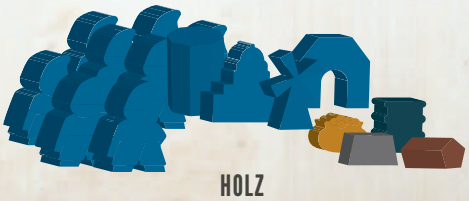
Mechs können kämpfen und eine beliebige Anzahl an Arbeitern transportieren, wenn sie sich bewegen. **Mechs können nicht deinen Anführer transportieren.**
Mechs wurden für den Krieg gebaut (und dazu, um andere Nationen zu entmutigen) und sind groß genug, um Arbeiter in ihrem eisernen Rumpf zu transportieren.



Arbeiter können Ressourcen und weitere Arbeiter produzieren, Mechs einsetzen und Gebäude errichten.
Dies sind die Menschen vom Lande, die sich dir angeschlossen haben, um das Reich für dich aufzubauen.



PLASTIK



HOLZ

Ein visueller Hinweis in Scythe ist, dass Spielfiguren, die kämpfen können, aus Plastik gefertigt sind (Anführer und Mechs). Alle anderen Figuren und Marker sind aus Holz gefertigt, um anzuzeigen, dass sie nicht an Kampfhandlungen teilnehmen (Arbeiter, Ressourcen und Gebäude).

SPIELAUFBAU

AUFBAU



BEGEGNUNGSPLÄTTCHEN (GRÜNER KOMPASS): Lege 1 Begegnungsplättchen in jede Region, die auf dem Spielbrett mit dem Begegnungssymbol markiert ist (11 Plättchen insgesamt).



RESSOURCEN UND MÜNZEN: Lege die Ressourcenmarker (Holz, Öl, Nahrung und Metall), Münzen und Multiplikatorplättchen in den Vorrat neben dem Spielbrett.



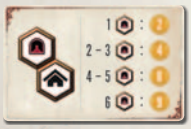
KAMPFKARTEN (GELB): Mische die Kampfkarten und lege diese auf das Spielbrett. Muss eine Kampfkarte gezogen werden und der Stapel ist leer, mische den Abwurfstapel. Sind sowohl Nachzieh- als auch Abwurfstapel leer, wird keine Karte gezogen.

FABRIKKARTEN (LILA): Mische die Fabrikkarten und ziehe zufällig und verdeckt X Karten, wobei X der Spieleranzahl plus 1 entspricht. Lege diese Karten verdeckt auf das Spielbrett und lege die restlichen Karten unbesehen zurück in die Schachtel.

BEGEGNUNGSKARTEN (GRÜN): Mische die Begegnungskarten und lege sie auf das Spielbrett.

ZIELKARTEN (BEIGE): Mische die Zielkarten und lege sie auf das Spielbrett.

GEBÄUDEBONUS-KARTE: Ziehe zufällig eine der Gebäudebonus-Karten und lege sie offen unterhalb der Ansehensskala aus.



AUSWAHL DER NATIONALITÄT:

Mische die Nationen- und Spielertableaus und gib jedem Spieler jeweils 1 davon. Jeder Spieler sollte in der Nähe seines Heimatgebietes sitzen, das Nations- und Spielertableau vor sich; die Sitzreihenfolge sollte Nordische, Rusviet, Krim, Saxonia, Polania (im Uhrzeigersinn, oben beginnend) sein.



STARTKARTEN UND -POSITIONEN:

Das Nationstableau zeigt deine Kampfkarten und deine Stärke, das Spielertableau dein Ansehen und dein Vermögen zu Spielbeginn an (jeweils die Box rechts auf dem Tableau).

NATIONSTABLEAU





KAMPFKARTEN: Ziehe die angezeigte Anzahl an Kampfkarten. Die Anzahl der Kampfkarten, die du besitzt, ist eine frei zugängliche Information, aber den Inhalt der Kampfkarten hältst du vor deinen Gegnern geheim.

STÄRKEMARKER: Lege Deinen Stärkemarker ( ) auf die angezeigte Stufe der Stärkeskala auf dem Spielbrett. Stärke ist die „Währung", die du beim Kämpfen ausgibst.

SPIELERTABLEAU



ANSEHENSMARKER: Lege deinen Ansehensmarker (Herz) auf die angezeigte Stufe der Ansehensskala auf dem Spielbrett.



MÜNZEN: Nimm dir die angezeigte Summe an Münzen und lege diese auf dein Nationstableau. Du musst zwar sagen, wie viele Münzen du besitzt, aber nicht ihren Gesamtwert. Die Entscheidungen, die du in Scythe triffst, werden nicht durch das Vermögen deiner Gegner beeinflusst.

ZIELKARTEN: Ziehe die angezeigte Anzahl an Zielkarten: Den Inhalt dieser Karten hältst du vor deinen Gegnern geheim. Nachdem alle Spieler ihre Zielkarten gezogen haben, kommt der Zielkartenstapel zurück auf das Spielbrett.



ANFÜHRER

Stelle deinen Anführer (Miniatur mit der Person & dem Tier) in das Heimatgebiet deiner Nation.

ARBEITER

Stelle 1 Arbeiter in jede der Regionen, die über Land an dein Heimatgebiet angrenzen (insgesamt 2 Arbeiter).

SPIELAUFBAU
Fortsetzung

SPIELERTABLEAU

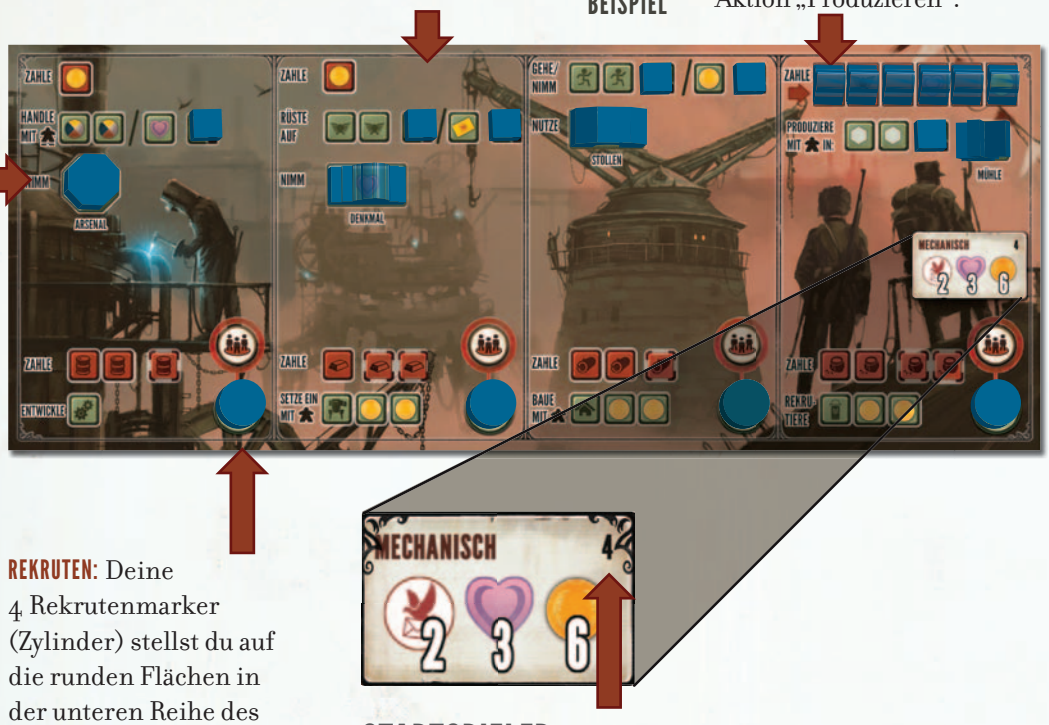
Auf deinem Spielertableau wählst du während des Spiels deine Aktionen aus.

ENTWICKLUNGSWÜRFEL: Lege die 6 Entwicklungswürfel auf die grünen Felder deines Spielertableaus, die ein schwarzes Quadrat in der unteren rechten Ecke haben.

BEISPIEL

ARBEITER: Deine verbleibenden 6 Arbeiter stellst du auf die Rechtecke oberhalb der Aktion „Produzieren".

GEBÄUDEMARKER: Deine 4 Gebäudemarker (hölzerne Marker: Arsenal, Denkmal, Stollen und Mühle) stellst du auf die entsprechenden Kästchen. Jeder Spieler hat die gleichen 4 Gebäude.



AKTIONSMARKER: Stelle deinen Aktionsmarker neben das Spielertableau.



REKRUTEN: Deine 4 Rekrutenmarker (Zylinder) stellst du auf die runden Flächen in der unteren Reihe des Spielertableaus.

STARTSPIELER:

Der Spieler mit der niedrigsten Zahl in der Startausstattungs-Box des Spielertableaus zieht zuerst. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Die Spielertableaus mit höheren Zahlen bieten etwas vorteilhaftere Startpositionen an, da diese Spieler am Ende des Spiels sehr wahrscheinlich 1 Zug weniger haben werden als der Startspieler.*



NATIONSTABLEAU

Auf deinem Nationstableau lagerst du deine Mechs, Sterne und Münzen. Jedes Nationstableau zeigt in der oberen rechten Ecke eine Sonderfähigkeit.

STERNE: Lege deine 6 Sterne oben links in die Nähe deines Nationalwappens.

Lege keine Marker auf die einmaligen Rekrutierungsboni (untere linke Ecke). Du erhältst diese Vorteile während des Spiels, wenn du Rekruten anwirbst.

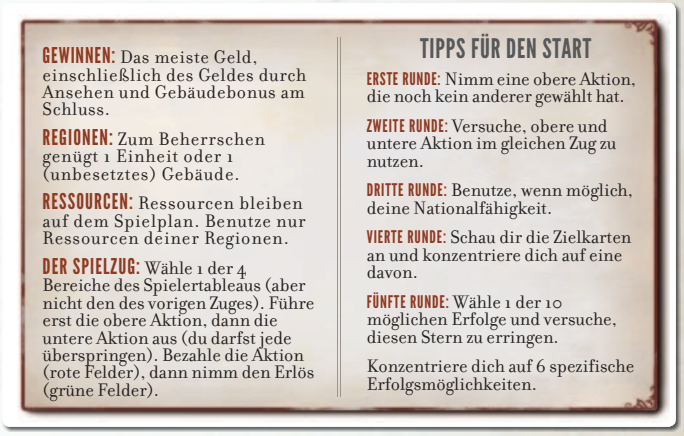


MECHS: Stelle deine 4 Mech-Miniaturen auf die 4 Mech-/Anführer-Fähigkeiten.

STARTHILFEKARTEN

Du solltest nicht versuchen, neuen Spielern jedes Regeldetail zu erklären. Gib jedem von ihnen stattdessen eine Starthilfekarte. Diese Karte enthält die wichtigsten Informationen über die Einheiten auf der einen Seite, die andere Seite erklärt grundlegende Strategien und gibt den Neulingen Empfehlungen für die ersten fünf Spielzüge.

In deiner ersten Partie Scythe geht es nicht darum, meisterliche Pläne zu schmieden oder jede Regel vollständig zu verinnerlichen. Springe einfach ins kalte Wasser, du wirst schon sehen, wie der Hase läuft - und schaue in die Regeln, wenn es nötig sein sollte.



GEWINNEN: Das meiste Geld, einschließlich des Geldes durch Ansehen und Gebäudebonus am Schluss.

REGIONEN: Zum Beherrschen genügt 1 Einheit oder 1 (unbesetztes) Gebäude.

RESSOURCEN: Ressourcen bleiben auf dem Spielplan. Benutze nur Ressourcen deiner Regionen.

DER SPIELZUG: Wähle 1 der 4 Bereiche des Spielertableaus (aber nicht den des vorigen Zuges). Führe erst die obere Aktion, dann die untere Aktion aus (du darfst jede überspringen). Bezahle die Aktion (rote Felder), dann nimm den Erlös (grüne Felder).

TIPPS FÜR DEN START

ERSTE RUNDE: Nimm eine obere Aktion, die noch kein anderer gewählt hat.

ZWEITE RUNDE: Versuche, obere und untere Aktion im gleichen Zug zu nutzen.

DRITTE RUNDE: Benutze, wenn möglich, deine Nationalfähigkeit.

VIERTE RUNDE: Schau dir die Zielkarten an und konzentriere dich auf eine davon.

FÜNFTE RUNDE: Wähle 1 der 10 möglichen Erfolge und versuche, diesen Stern zu erringen.

Konzentriere dich auf 6 spezifische Erfolgsmöglichkeiten.

ÜBERSICHTSKARTEN „FLUSSÜBERGANG"

Diese Karten – eine je Spieler – dienen als Erinnerung, welche Nationen in welche Heimat-Halbinseln vordringen können, sobald sie die Watfähigkeit ihrer Mechs freigeschaltet haben. Jede dieser Fähigkeiten ist leicht anders. Detailliert werden die Fähigkeiten aller Nationen auf den Seiten 15-17 erklärt.



SPIELABLAUF

Der Spielmechanismus von Scythe basiert darauf, dass die Spieler reihum fortlaufend Aktionen wählen. Jeder Spieler zieht nach dem anderen, bis einer seinen 6. Stern legt und das Spiel damit sofort beendet.

Wenn du am Zug bist, führe folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. Stelle deinen Aktionsmarker auf einen anderen Bereich deines Spielertableaus als im Zug zuvor.
2. Führe die obere Aktion dieses Bereichs genau einmal aus (optional).
3. Führe die untere Aktion dieses Bereichs genau einmal aus (optional).

Du darfst also eine einzelne Aktion, beide Aktionen (von oben nach unten) oder keine Aktion ausführen, musst aber in jedem Fall deinen Aktionsmarker bewegen. Du darfst Ressourcen, die du mit der oberen Aktion erhalten hast, nutzen, um die untere Aktion zu bezahlen. Ebenso darfst du während deines Spielzuges eine Zielkarte erfüllen (siehe Abschnitt **Ziele** auf Seite 26).

Die Anzahl aufgedeckter Kästchen vor dem Ausführen der Aktion, bestimmt die Kosten (rote Felder) und den Ertrag, den du erhältst (grüne Felder). Wenn du eine Aktion ausführst, bezahle zuerst die Kosten und nimm dann so viel vom Ertrag wie du möchtest. Du darfst eine Aktion während deines Zuges nur genau einmal nutzen, nicht mehrfach.

Nachdem du deinen Zug beendet hast (**oder während du dabei bist, deine untere Aktion abzuschließen - die Überlappung der Spielzüge in dieser Art dient der Aufrechterhaltung eines gleichmäßigen Spielflusses**), kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.





OBERE AKTIONEN

Die Reihenfolge der oberen Aktionen ist auf jedem Spielertableau anders, wenngleich die Aktionen identisch sind. Die Bilder, Kosten und Erlöse in diesen Regeln entsprechen den Aufstellungen der Tableaus zu Spielbeginn.



BEWEGEN

Wähle eine der Möglichkeiten („/" bedeutet „entweder/oder"):

BEWEGEN: Bewege *bis zu* 2 deiner Einheiten (Anführer, Arbeiter oder Mechs) von einer Region (oder einem Heimatgebiet) in eine angrenzende Region. Bewege erst eine Einheit und dann die andere.

NIMM GELD: Nimm $1.

Hier einige wichtige Informationen, wie Bewegung funktioniert:

RESSOURCEN UND ARBEITER: Einheiten können während einer Bewegungsaktion eine beliebige Anzahl an Ressourcen aufnehmen oder ablegen.

MECHS: Mechs können eine beliebige Anzahl an Ressourcen und Arbeitern (aber nicht deinen Anführer) transportieren. Transportiert dein Mech während einer Bewegungsaktion Arbeiter, so zählt dies nicht als Bewegungsaktion für die Arbeiter. Du kannst also deine Arbeiter von einem Mech transportieren lassen, anschließend könnte sich einer deiner Arbeiter noch alleine weiterbewegen. Du könntest deine Bewegungsaktion auch nutzen, um deinen Arbeiter in eine Region mit einem Mech zu bewegen und anschließend den Mech mit dem Arbeiter an Bord bewegen.



FLÜSSE UND SEEN: Grundsätzlich können sich Einheiten nicht über Flüsse oder Seen bewegen. Diese Regel wird durch einige Mech-Fähigkeiten gebrochen (siehe **Mech**-Fähigkeiten für Polania und die Nordischen auf den Seiten 16-17).

FLÜSSE: Ein Fluss ist ein Wasserlauf zwischen zwei Landregionen.

SEEN: Ein See ist Wasser, das ein ganzes Sechseckfeld ausfüllt. Hat ein Spieler die Fähigkeit, sich über Seen zu bewegen, könnte er sich von jeder angrenzenden Region auf den See begeben.

TUNNEL: Alle Felder mit dem Tunnel-Symbol ( ) gelten bei Bewegungen für alle Einheiten als aneinander angrenzend.

SICH IN VOM GEGNER BEHERRSCHTE REGIONEN BEWEGEN:

DURCH ARBEITER BEHERRSCHT

» 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. Du verlierst 1 Ansehen je Arbeiter, den du zum Rückzug gezwungen hast – sie sind einfach nicht glücklich darüber, dass du sie von ihrem Land vertreibst. Ist dein Ansehen schon auf 0, zwingst du die Arbeiter dennoch zum Rückzug.

» Deine **Arbeiter** können sich nicht alleine in Regionen bewegen, in denen gegnerische Einheiten sind.

DURCH EIN GEBÄUDE BEHERRSCHT

» Jede Einheit kann sich in eine Region bewegen, die nur durch ein Gebäude beherrscht wird. Der Spieler, dem die Einheit gehört, beherrscht dann die Region.

DURCH ANFÜHRER UND/ODER MECHS BEHERRSCHT

» Bewegst du deinen **Anführer oder Mech** in eine Region, die durch einen gegnerischen Anführer und/oder Mech kontrolliert wird, endet seine Bewegung (auch dann, wenn du eine Mech-Fähigkeit besitzt, die ihm erlauben würde, sich weiter zu bewegen). Der Gegenspieler beherrscht vorerst weiterhin die Region. Befindet sich nach Beendigung aller deiner Bewegungsaktionen einer deiner Mechs oder dein Anführer in derselben Region wie ein gegnerischer Anführer oder Mech, kommt es zum Kampf (siehe Abschnitt **Kampf** auf den Seiten 22-23).

» Deine **Arbeiter** können sich nicht alleine in eine Region (oder dort hinaus) bewegen, wenn diese von einem gegnerischen Anführer und/oder Mech kontrolliert wird.

HEIMATGEBIET: Grundsätzlich darfst du die Bewegungsaktion nicht dazu benutzen, um irgendeine Einheit vom Spielbrett in ein Heimatgebiet zu bewegen, auch nicht in dein eigenes.

BEGEGNUNGEN: Bewegst du deinen **Anführer** in eine Region, in der ein Begegnungsplättchen liegt, endet seine Bewegung und er kann sich in dieser Runde nicht mehr bewegen. Befindet sich dein Anführer nach Abhandlung aller Kämpfe deines Zuges noch in der Region, wirf das Begegnungsplättchen ab und führe die Begegnung aus (siehe **Begegnungen**, Seite 24).

KEINE BEGRENZUNG: In einer Region dürfen sich beliebig viele Einheiten einer Nation befinden.

OBERE AKTIONEN

Fortsetzung



AUFRÜSTEN

Bezahle die Kosten ($1) und wähle 1 Option:

STÄRKE: Erhöhe deine Stärke um 2 auf der Stärkeskala. Stärke ist die „Währung", die du beim Kämpfen ausgibst.

KAMPFKARTE(N): Ziehe 1 Kampfkarte. Kampfkarten werden verwendet, um die Stärke zu erhöhen, die du im Kampf ausgibst (du darfst bis zu 1 Kampfkarte je kämpfendem Anführer/Mech ausgeben). Muss eine Kampfkarte gezogen werden und der Stapel ist leer, mische den Abwurfstapel. Sind sowohl Nachzieh- als auch Abwurfstapel leer, bekommst du keine Karte.



HANDELN

Bezahle die Kosten ($1) und wähle 1 Option:

RESSOURCEN: Nimm 2 beliebige Ressourcenmarker (beliebige Kombination von Öl, Metall, Nahrung und/oder Holz) und lege sie in eine beliebige von dir beherrschte Region, in der mindestens 1 Arbeiter ist. Du darfst die Handelsaktion nicht wählen um für Ressourcen bezahlen, wenn sich alle deine Arbeiter im Heimatgebiet befinden.

ANSEHEN: Erhöhe dein Ansehen um 1 Stufe auf der Ansehensskala. Ansehen kann im Verlauf von Begegnungen eingesetzt werden und es bestimmt deinen Ertrag an Siegpunkten am Ende des Spiels.

STRATEGISCHER TIPP: Während die meisten Spieler das Gros der Ressourcen mittels Arbeitern produzieren, hat der Handel einige Vorteile, die nicht unterschätzt werden sollten: So ist das Handeln der gewünschten Ressource manchmal vorteilhafter, als einen Arbeiter in eine Region zu bewegen, die diese Ressource bereitstellt. Die Aktion, die du für die Bewegung verwendet hättest, kannst du nun für etwas Produktiveres nutzen. Handel erlaubt auch, Ressourcen zu erlangen, die im Umfeld deines Heimatgebietes nicht verfügbar sind.





PRODUZIEREN

Bezahle die Kosten (abhängig davon, was auf allen aufgedeckten Rechtecken vor Durchführung der Aktion angezeigt wird) und wähle bis zu 2 *unterschiedliche* Regionen unter deiner Kontrolle. Alle Arbeiter in diesen Regionen dürfen produzieren.
In den Regionen, die du ausgewählt hast, darf jeder **Arbeiter** 1 **Ressourcenmarker** produzieren. Der Marker wird in die Region gelegt, in der er produziert wurde. Produziert ein Arbeiter einen anderen Arbeiter (Produktion in einem Dorf), nimm (nach Bezahlen der Kosten) den am weitesten links stehenden Arbeiter von deinem Spielertableau und stelle ihn in das Dorf.

PRIMÄRREGIONEN

GELÄNDEARTEN	WAS SIE PRODUZIEREN
GEBIRGE	METALL
GEHÖFT	NAHRUNG
TUNDRA	ÖL
WALD	HOLZ
DORF	ARBEITER
SEE	
FABRIK	

BEISPIEL: Willst du in zwei Regionen produzieren (ein Gehöft mit 1 Arbeiter und Berge mit 2 Arbeitern), produzierst du 1 Nahrung auf dem Gehöft und 1 oder 2 Metall in den Bergen.



DU MUSST BEZAHLEN: Wie bei jeder anderen Aktion auch, musst du in der Lage sein, die gesamten Kosten der Produktionsaktion zu bezahlen. Fehlen dir Münzen, Ansehen und/oder Stärke, musst du eine andere Aktion wählen.

KEINE BEGRENZUNG: In einer Region kann sich eine beliebige Anzahl an Ressourcenmarkern oder Arbeitern befinden. Ressourcenmarker sind in diesem Spiel unbegrenzt. Wenn nötig, verwende die Multiplikatorplättchen, um Ressourcen zu ersetzen.

ARBEITER WERDEN DAUERHAFT EINGESETZT: Sobald du einen Arbeiter auf dem Spielbrett eingesetzt hast, kannst du ihn nicht zurück auf dein Spielertableau bewegen.

Es ist möglich – allerdings selten – dass Spieler sich in einer Situation wiederfinden, in der sie keine andere Aktion ausführen können (wenn sie sich zuletzt bewegt haben und keine Münzen, Ressourcen, Stärke oder Ansehen besitzen). Passiert das, muss der Spieler einen „toten Zug" ausführen, in dem er seinen Aktionsmarker auf einen anderen Bereich des Spielertableaus bewegt, ohne die dortigen Aktionen auszuführen. Wir empfehlen, zu Beginn des Spiels sparsam mit dem Geld zu sein, um dies zu verhindern.

UNTERE AKTIONEN

Die unteren Aktionen sind auf allen Spielertableaus in der gleichen Reihenfolge, aber die Kosten und Entlohnungen sind unterschiedlich. Die Bilder, Kosten und Erlöse in diesen Regeln entsprechen der Aufstellung der Tableaus zu Spielbeginn.

ÜBERSCHNEIDENDE SPIELZÜGE: Normalerweise kann der nächste Spieler mit seinem Spielzug beginnen, wenn du dich entscheidest, eine untere Aktion auszuführen. Diese sind nicht interaktiv, können aber ein paar Momente benötigen, um sie zu durchdenken.

MÜNZEN: Die meisten der unteren Aktionen bringen dir mindestens eine Münze, wenn du bezahlst, um die Aktion auszuführen. Wir empfehlen, die Münzen zu nehmen, bevor du dich mit der eigentlichen Aktion beschäftigst, damit du sie nicht vergisst. Du kannst dich entscheiden, die Münzen nicht zu nehmen (z.B. wenn Münzen sich nicht mit deinen Zielkarten vertragen).

ABGESCHLOSSENE AKTIONEN: Es ist möglich, dass du eine untere Aktion „abgeschlossen" hast (z.B. die Entwicklungsaktion: es kann der Punkt kommen, an dem keine weitere Entwicklung möglich ist). Ab diesem Punkt darfst du weiterhin die Kosten der Aktion bezahlen, um die Münzen zu erhalten (und den Rekrutierungsbonus, falls zutreffend).

REKRUTEN: Jede der unteren Aktionen hat einen dauerhaften Rekrutierungsbonus (grüne Kreise). Deckst du diesen auf, wirst du belohnt, wenn du oder ein benachbarter Spieler diese Aktion ausführt. Details im Abschnitt **Rekrutieren** (Seite 20).

ENTWICKELN

Entwickeln erhöht die Effizienz der Infrastruktur in deinem wachsenden Reich. Die Ressource, die für Entwicklungen benötigt wird, ist Öl.

Um die Entwicklungsaktion auszuführen, bezahle die Kosten, nimm einen Entwicklungswürfel von einem beliebigen grünen Feld auf deinem Spielertableau und lege es auf ein beliebiges leeres rotes Feld mit schwarz-weißem Rand. Rote Felder mit durchgehendem schwarzem Rand dürfen nicht abgedeckt werden.



BEISPIEL: Du entscheidest dich, dass du in 3 statt in 2 Regionen produzieren möchtest (ignoriere die Mühle für dieses Beispiel). Außerdem möchtest du die Kosten für das Anwerben eines Rekruten um 1 Nahrung reduzieren. Du wählst die Entwicklungsaktion, bezahlst das Öl und darfst, neben der Münz-Entlohnung, einen beliebigen Entwicklungswürfel von einem grünen Feld (in diesem Fall der Vorteil der Produktionsaktion) nehmen und ihn auf ein beliebiges rotes Feld mit schwarz-weißem Rand (in diesem Fall das Kostenfeld der Rekrutierungsaktion) legen.



EINSETZEN



Du kannst Mechs (Miniaturen) einsetzen, um deine Arbeiter zu beschützen, dein Reich auszuweiten sowie deinem Anführer und deinen Mechs neue Fähigkeiten zu ermöglichen. Die Ressource, die für das Einsetzen von Mechs verwendet wird, ist Metall.

Um einen Mech einzusetzen, bezahle die Kosten, wähle einen **beliebigen** Mech auf deinem Nationstableau und stelle ihn in eine beliebige Region unter deiner Kontrolle mit mindestens einem Arbeiter darauf. Du kannst keine Mechs auf Seen einsetzen (auch wenn deine Nation die Mech-Fähigkeit besitzt, dass sich deine Mechs über Flüsse bewegen dürfen).

Ab jetzt erhalten dein Anführer und alle deine Mechs (nicht aber deine Arbeiter) die Fähigkeit, die auf dem Nationstableau unter der Mech-Miniatur abgebildet ist. Diese Fähigkeiten sind von Nation zu Nation unterschiedlich.

SÄCHSISCHES REICH



WATEN: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich über Flüsse hinweg zu Wäldern und Bergen bewegen.

DURCHTUNNELN: Für Bewegungen deiner Anführer und Mechs gelten von dir beherrschte Berge und alle Tunnel als benachbart. Steht dein Mech z.B. in einer Gebirgsregion, darf er sich von hier aus auf a) ein anderes von dir beherrschtes Gebirge oder b) einen von dir beherrschten Tunnel (oder deinen Stollen) bewegen.

ENTWAFFNEN: Vor dem Kampf in einer Region mit einem Tunnel oder deinem Stollen verliert dein Gegner 2 Stärkepunkte; seine Stärkeskala wird entsprechend angepasst. Diese Fähigkeit darfst du 1 Mal pro Kampf, nicht 1 Mal pro Einheit, anwenden.

EILE: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich pro Bewegungsaktion um 1 zusätzliches Feld bewegen. Bewegen sie sich in eine Region, in der ein gegnerischer Anführer, Mech oder Arbeiter steht, endet die Bewegung für diesen Zug jedoch. Tunnelbewegungen gelten als 1 Bewegungsfeld, mit Eile kannst du dich also vor oder nach einer Tunnelbewegung zusätzlich um 1 Region bewegen. Zwischen beiden Bewegungsschritten dürfen Mechs Arbeiter und Ressourcen aufnehmen oder absetzen.

UNTERE AKTIONEN

Fortsetzung

RUSVIET-UNION



WATEN: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich über Flüsse hinweg zu Gehöften und Dörfern bewegen.

BEZIRKSVERWALTUNG: Für Bewegungen deiner Anführer und Mechs gelten alle von dir beherrschten Dörfer sowie die Fabrikregion als benachbart. Steht dein Mech z.B. in einer Dorfregion, darf er sich von hier aus auf a) ein anderes von dir beherrschtes Dorf oder b) die Fabrik bewegen.

VOLKSARMEE: Hast du in einer Kampfregion mindestens 1 Arbeiter, darfst du 1 zusätzliche Kampfkarte spielen. Mindestens 1 Anführer oder Mech muss ebenfalls am Kampf teilnehmen. Hast du z.B. 2 Mechs und 3 Arbeiter im Kampf, darfst du bis zu 3 Karten spielen: je 1 pro Mech und 1 für die Volksarmee.

EILE: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich pro Bewegungsaktion um ein zusätzliches Feld bewegen. Siehe Seite 15 für die Details.

NORDISCHE KÖNIGREICHE



WATEN: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich über Flüsse hinweg zu Wäldern und Bergen bewegen.

SEETÜCHTIG: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich auf Seen bewegen und zurückziehen (ein Rückzug in das Heimatgebiet ist nach wie vor möglich) und von Seen auf Landregionen ziehen; du behandelst Seen also wie Landregionen. Du darfst keine Arbeiter oder Ressourcen auf Seen absetzen, und Arbeiter auf einem See können ihn nicht ohne Hilfe eines Mech verlassen. Du darfst auf Seen keine Gebäude bauen oder Mechs einsetzen. Seen sind Regionen; sind 2 Nationen in der Lage, sich auf Seen zu bewegen, kann es dort zum Kampf kommen.

ARTILLERIE: Vor einem Kampf darfst du 1 Stärkepunkt bezahlen, damit dein Gegner 2 Stärkepunkte verliert; beide Stärkeskalen werden entsprechend angepasst. Diese Fähigkeit darfst Du 1 Mal pro Kampf, nicht 1 Mal pro Einheit anwenden.

EILE: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich pro Bewegungsaktion um ein zusätzliches Feld bewegen. Siehe Seite 15 für die Details.

KHANAT DER KRIM



WATEN: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich über Flüsse hinweg zu Gehöften und Tundra begeben.

REISEN: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich von jeder Region oder einem Heimatgebiet in das Heimatgebiet jeder Nation bewegen, die nicht im Spiel ist (einschließlich der Nationen, die in Erweiterungen enthalten sein werden). Diese Fähigkeit ist eine Ausnahme von der Regel, dass man Heimatgebiete nicht betreten darf.

ERKUNDUNG: Vor einem Kampf darfst du dem Gegner 1 zufällige Kampfkarte stehlen und auf deine Hand nehmen. Diese Fähigkeit darfst du 1 Mal pro Kampf, nicht einmal pro Einheit, anwenden.

EILE: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich pro Bewegungsaktion um ein zusätzliches Feld bewegen. Siehe Seite 15 für die Details.

REPUBLIK POLANIA



WATEN: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich über Flüsse hinweg zu Dörfern und Bergen bewegen.

UNTERTAUCHEN: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich auf Seen bewegen, von dort wieder in Landregionen ziehen und sich direkt von einem See zu einem beliebigen anderen See bewegen (wie die Tunnelbewegung, aber zwischen Seen). Du darfst keine Arbeiter oder Ressourcen auf Seen absetzen, und Arbeiter auf einem See können ihn nicht ohne Hilfe eines Mech verlassen. Du darfst auf Seen keine Gebäude bauen oder Mechs einsetzen. Seen sind Regionen; sind 2 Nationen in der Lage, sich auf Seen zu bewegen, kann es dort zum Kampf kommen.

SOLIDARTIÄT: Du verlierst kein Ansehen, wenn du als siegreicher Angreifer mit deinem Anführer oder deinen Mechs gegnerische Arbeiter durch einen Kampf zum Rückzug zwingst. Das gilt während deines gesamten Zuges.

EILE: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich pro Bewegungsaktion um ein zusätzliches Feld bewegen. Siehe Seite 15 für die Details.

UNTERE AKTIONEN

Fortsetzung

BAUEN

Du kannst Gebäude errichten, um deine Aktionen aufzuwerten, Regionen zu beherrschen und um Punkte in der Schlusswertung zu bekommen. Dazu benötigst du Holz.
Um ein Gebäude zu bauen, bezahlst du die Kosten und versetzt eines deiner Gebäude vom Spielertableau in eine von dir beherrschte Region, in der mindestens 1 deiner Arbeiter ist.



NUR 1 GEBÄUDE PRO REGION: In jeder Region darf höchstens 1 Gebäude stehen. Steht z.B. eines deiner Gebäude in einer Region, darf dort niemand mehr bauen, auch du selbst nicht.

HERR IM HAUS: Kein Gegner kann deine Gebäude nutzen. Den Gebäudevorteil bekommst du selbst dann, wenn ein Gegner die Gebäuderegion beherrscht (die Mühle ausgenommen – du kannst mit der Mühle nicht produzieren, wenn du die Region nicht beherrschst).

HERR DER REGION: Ein Gebäude genügt, um eine Region zu beherrschen, falls dort keinerlei Einheiten sind. Sind jedoch nur feindliche Einheiten und dein Gebäude dort, beherrscht dein Gegner die Region.

DAUERHAFT: Gebäude kann man weder bewegen noch zerstören.

DIE FABRIK: Man darf in der Fabrikregion bauen.

WO MAN NICHT BAUEN KANN: Bauen kann man weder auf Seen noch im Heimatgebiet (das Heimatgebiet ist keine Region).

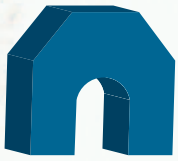
DAUERVORTEIL: Hast du ein Gebäude gebaut, genießt du ab dann dauerhaft den Vorteil, der auf dem Gebäudefeld des Spielertableaus angezeigt wird. Er wirkt sich auf die obere Aktion aus.



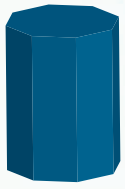
DENKMAL: Die Aktion „Aufrüsten" liefert zusätzlich 1 Ansehen.



MÜHLE: Immer wenn du die Aktion „Produzieren" nutzt, zählt die Mühle als eine zusätzliche (Bonus-) Region für die Produktion. Die Mühle produziert 1 Ressource (als ob sie ein Arbeiter wäre). Befinden sich zu diesem Zeitpunkt Arbeiter auf der gleichen Region wie deine Mühle, dürfen sie auch Ressourcen produzieren.



STOLLEN: Der Stollen wirkt wie das Tunnelsymbol in einer Region. Deine Einheiten dürfen den Stollen wie einen Tunnel benutzen, selbst wenn die Region von einem Gegner beherrscht wird. Dieser Bonus kann bei all deinen Bewegungen benutzt werden.



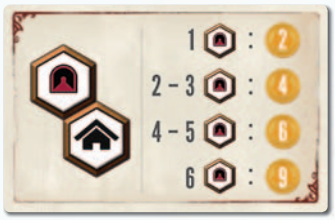
ARSENAL: Die Aktion „Handel" liefert zusätzlich 1 Stärke.

BONUS BEI DER SCHLUSSWERTUNG: Jeder Spieler bekommt am Ende des Spiels für seine Gebäude Münzen entsprechend der Gebäudebonus-Karte, die zu Spielbeginn zufällig ausgewählt wurde. Das gilt selbst dann, wenn die Region, in der das Gebäude steht, vom Gegner beherrscht wird. Der Bonus steht für die Stärke, die dein aufstrebendes Reich aus seinen Bauwerken gezogen hat.



BEISPIEL: In diesem Spiel gibt es den Gebäudebonus für die Anzahl der Seen, die an Gebäude angrenzen. Hätte man die 2 Gebäude errichtet wie abgebildet, würde man den Bonus für 4 Seen bekommen, also $6. Der Bonus ist unabhängig davon, ob man die Gebäuderegionen beherrscht.

Es gibt 6 Gebäudebonus-Karten:



Anzahl der Tunnelregionen, die benachbart zu deinen Gebäuden sind. Jeder Tunnel zählt nur einmal. Ein Stollen zählt hier nicht als Tunnel. Ein Fluss verhindert nicht, dass 2 Regionen benachbart sind.



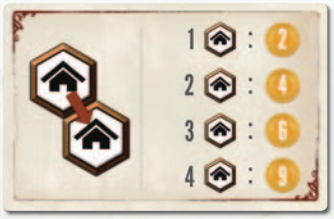
Anzahl der Seen, die benachbart zu deinen Gebäuden sind. Jeder See zählt nur einmal.



Anzahl der Regionen mit Begegnungssymbol (mit oder ohne Begegnungsmarker), die benachbart zu deinen Gebäuden sind. Jede Begegnungsregion zählt nur einmal. Ein Fluss verhindert nicht, dass 2 Regionen benachbart sind.



Anzahl der Tunnelregionen, auf denen deine Gebäude stehen. Ein Stollen zählt hier nicht als Tunnel.



Anzahl deiner Gebäude, die in einer ununterbrochenen Reihe stehen. Die Ausrichtung der Reihe ist egal, aber nur deine längste Reihe zählt. Ein Fluss unterbricht die Reihe nicht.



Anzahl der Gehöfte und Tundraregionen, auf denen deine Gebäude stehen.



UNTERE AKTIONEN

Fortsetzung

REKRUTIEREN

Du kannst für deine Streitmacht Rekruten anwerben (die runden Zylinder). Dazu benötigst du Nahrung.

EINMALIGER BONUS: Zum Rekrutieren zahlst du die Kosten, nimmst einen Rekruten von irgendeinem Bereich des Nationstableaus und legst ihn auf ein freies Bonusfeld. Den dort abgebildeten Bonus bekommst du sofort; er steht für das, was dein Rekrut zu deiner Sache beiträgt. Der Rekrut bleibt bis zum Spielende auf diesem Bonusfeld.



Es gibt 4 Bonusfelder:

- Du erhältst 2 Stärke
- Du erhältst 2 Münzen
- Dein Ansehen steigt um 2
- Du erhältst 2 Kampfkarten

DAUERHAFTER BONUS: Zusätzlich zum einmaligen Bonus bei der Rekrutierung gibt jeder Rekrut einen dauerhaften Vorteil, der in dem Kreis abgebildet ist, in dem der Rekrut vorher stand. Er stellt dar, was der Rekrut dauerhaft in die Armee einbringt.



Von jetzt an bis zum Spielende darfst du dir jedes Mal diesen Vorteil nehmen, wenn *du selbst* oder *einer deiner beiden Nachbarn* diese untere Aktion auf dem Spielertableau ausführt. Für obere Aktionen oder Aktionen auf Fabrikkarten (**Die Fabrik**, Seite 25) gilt das nicht.

SPIELERREIHENFOLGE: Wenn mehrere Spieler den Vorteil bekommen, nimmt ihn der aktive Spieler zuerst, dann der zu seiner Linken, dann der rechts. Das Spiel endet aber augenblicklich, wenn ein Spieler dadurch seinen 6. Stern einsetzt (**Spielende und Wertung**, Seite 28).

MIT ANSAGE: Wenn du eine untere Aktion ausführst, musst du das ansagen, damit deine Nachbarn prüfen können, ob ihnen ein Vorteil zusteht.

IM SPIEL ZU ZWEIT: Wenn dein Gegner eine Aktion ausführt, die dir einen Vorteil gibt, erhältst du ihn nur ein Mal (obwohl du quasi gleichzeitig linker und rechter Nachbar bist).

BEISPIEL: Wann immer Spieler Blau oder einer seiner Nachbarn die Aktion „Bauen" verwendet, bekommt Blau den Vorteil „+1 Ansehen", der auf seinem Tableau für die Bauaktion freigeschaltet ist.

FÄHIGKEITEN DER NATIONEN

Jede Nation hat eine Sonderfähigkeit, die oben rechts auf ihrem Tableau dargestellt ist.



RUSVIET (UNERMÜDLICH): Du darfst den gleichen Bereich des Spielertableaus wiederholt nacheinander nutzen.

Die Rusviets treiben ihre Leute Tag für Tag an, um das große Ziel zu erreichen. Während andere den einzelnen Bereichen ihrer Wirtschaft Pausen gönnen, darf der Rusviet-Spieler in jedem Zug jede beliebige Aktion nutzen, auch die im vorigen Zug benutzte. Das gilt auch für die Aktionen auf Fabrikkarten.



KRIM (ERZWINGEN): Einmal pro Zug darfst du 1 Kampfkarte verwenden, als ob sie 1 beliebige Ressource wäre.

Das Krim-Khanat hat Informationen schon immer an den Meistbietenden verkauft. Pro Zug darf der Krim-Spieler 1 Kampfkarte benutzen, um für etwas zu bezahlen; unabhängig von der Zahl auf der Karte gilt sie dann als 1 beliebige Ressource. Am Ende des Spiels sind Kampfkarten auch auf der Krim nichts mehr wert.



NORDISCHE KÖNIGREICHE (SCHWIMMEN): Deine Arbeiter dürfen sich über Flüsse hinweg bewegen.

Die Arbeiter des Nordens sind gute Schwimmer, die selbst vor eiskaltem Wasser nicht zurückschrecken. Sie dürfen sich über Flüsse hinweg auf jede Geländeart mit Ausnahme von Seen bewegen. Das gilt nur für die Arbeiter, nicht für Anführer und Mechs.



POLANIA (WENDIG): Du darfst von jeder Begegnungskarte 2 Optionen wählen.

Dank Annas charismatischem Gefährten, dem Bären Wojtek, werden für die beiden aus kurzen Begegnungen oft längere Abenteuer. Der Polania-Spieler zieht auch nur 1 Begegnungskarte, darf auf ihr aber 2 Optionen wählen und in beliebiger Reihenfolge ausführen. Der Ertrag der ersten Option kann benutzt werden, um für die Zweite zu bezahlen.



SÄCHSISCHES REICH (UNTERWERFEN): Für Zielerreichung und Siege im Kampf darfst du unbegrenzt viele Sterne erzielen.

Die Methode des Sächsischen Reichs, um die östlichen Ländereien um die Fabrik herum zu gewinnen, setzt auf Stärke und die Durchführung genau beschriebener Aufträge. Der Spieler des Sächsischen Reichs darf beide Zielkarten erfüllen (er behält die Zweite, wenn die Erste erfüllt ist), und er kann mehr als 2 Sterne für Siege im Kampf bekommen. Sollte das Sächsische Reich nach einem gewonnenen Kampf noch verfügbare Sterne haben, muss der Spieler einen Stern einsetzen.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Einige Sonderfähigkeiten haben einen Nebeneffekt: Sie lehren die Regeln und erinnern an sie… indem sie sie brechen. Wenn man z.B. liest, dass der Rusviet-Spieler die gleiche Aktion wiederholt nutzen darf, erinnert das daran, dass man normalerweise eben nicht zweimal hintereinander die gleiche Aktion wählen darf. In einem Spiel, das so viele Regeln hat, fand ich diese kleinen Erinnerungen sehr hilfreich.*

KAMPF

Nach Abschluss aller Bewegungen eines Spielers, aber bevor er die untere Aktion ausführt, kann es zum Kampf kommen. Das passiert, wenn jetzt sein Anführer und/oder seine Mechs auf der gleichen Region wie Anführer und/oder Mechs anderer Spieler stehen. Ist das in mehreren Regionen der Fall, entscheidet der aktive Spieler (der Angreifer), in welcher Reihenfolge die Kämpfe stattfinden.

Ein Kampf betrifft jeweils nur die 2 Spieler, deren Einheiten in einer Region sind. Einer von ihnen kann durch den Sieg in diesem Kampf einen Stern gewinnen. Andere Spieler dürfen lediglich versuchen, die Kampfhähne mit Geld zu bestechen (**Bündnisse und Bestechung**, Seite 26).

KEINE VORRAUSSETZUNGEN: Ein Spieler darf einen Kampf auch dann auslösen, wenn er 0 Stärke und/oder 0 Ansehen hat.

VORTEIL FÜR ANGREIFER: Ist das Kampfergebnis ein Gleichstand, gewinnt der Angreifer. Haben die Mechs des Angreifers Fähigkeiten, die den Kampf beeinflussen, darf er sie vor entsprechenden Fähigkeiten der verteidigenden Mechs einsetzen.



DEN STÄRKEEINSATZ FESTLEGEN

Beide Spieler entscheiden gleichzeitig, wie viel ihrer Stärke sie für den Kampf einsetzen wollen.

Dazu stellen sie diese Zahl auf der Stärkescheibe ein; es gilt die Zahl, auf die das Symbol zeigt. Man darf nicht mehr als 7 Stärke auf der Scheibe wählen (und natürlich auch nicht mehr Stärke, als man besitzt).

KAMPFKARTEN EINSETZEN (OPTIONAL): Pro Anführer und Mech, die man in der Kampfregion hat, darf man je 1 Kampfkarte einsetzen; dazu steckt man sie hinter die Stärkescheibe. Das kann man sogar tun, falls man auf der Scheibe 0 eingestellt hat. Die Zahl an Kampfkarten, die man insgesamt besitzt, muss jeder sehen können; ob und wie viele man in einem Kampf einsetzt, darf man vorerst geheim halten. Diese Kampfkarten sind im Spiel:

DIE STÄRKESCHEIBE ZUSAMMENBAUEN

Die mitgelieferten Plastiknieten durch die ausgestanzten Löcher führen und festdrücken.



STÄRKEWERT	ANZAHL
2	16
3	12
4	8
5	6

ANMERKUNG DES AUTORS: *Angesichts der zahlreichen Darstellungen von Mechs in Jakubs Bildern mag es erstaunen, wie wenig Kämpfe sich in Scythe tatsächlich ereignen. Sieht man sich die Bilder genauer an, bemerkt man aber, dass nur wenige dieser Mechs tatsächlich kämpfen. Die Drohung mit einem Kampf gehört genauso zur Strategie wie ein echter Angriff. Hat dein Nachbar viel Stärke und Kampfkarten, wirst du ihn wohl nicht so schnell angreifen. Arbeiter in wichtigen Regionen zu haben, ist ebenfalls eine Strategie. Auch angriffslustige Spieler werden sich einen Angriff dort überlegen, weil ein Kampf sie sehr viel Ansehen kosten könnte. Dieses Spannungsverhältnis zwischen Arbeit und Krieg ist das Hauptthema von Scythe.*

AUFDECKEN

Beide Spieler decken die Stärkescheiben und eingesetzten Kampfkarten gleichzeitig auf. Der Stärkewert der Kampfkarten addiert sich zu dem Stärkeeinsatz, den die Stärkescheibe anzeigt.

Wer den höheren Gesamtwert hat, gewinnt den Kampf; bei Gleichstand gewinnt der Angreifer. Die benutzten Kampfkarten werden abgeworfen, die Stärke auf der Stärkeskala der Spieler wird jeweils um den Betrag verringert, den man auf der Stärkescheibe eingestellt hatte. Kampfkarten haben keinen Einfluss auf die Stärkeskala.

SIEG: Der Sieger bekommt oder behält die Herrschaft über die Region. Er setzt außerdem 1 Stern auf der Erfolgsleiste ein, falls er nicht schon 2 Sterne für siegreiche Kämpfe eingesetzt hat (**Sterne verdienen**, Seite 27). Hat der Angreifer gesiegt, verliert er 1 Ansehen pro Arbeiter, den er durch den Kampf zum Rückzug gezwungen hat. Liegt in dieser Region ein Begegnungsmarker, führt der Sieger jetzt außerdem diese Begegnung aus, falls sein Anführer in der Region ist.

NIEDERLAGE: Der Verlierer muss alle seine Einheiten aus der Region zurückziehen (Anführer, Mechs, Arbeiter). Die Spielfiguren werden direkt in das Heimatgebiet des Verlierers zurück gesetzt. Alle Ressourcen, die sie bei sich hatten, bleiben in der Region und damit unter der Kontrolle des Siegers. H**atte der Verlierer mindestens 1 Stärke mittels Stärkescheibe oder Kampfkarten eingesetzt, zieht er nach dem Rückzug 1 Kampfkarte vom Stapel.**

STERN-HÖCHSTZAHL UND SPIELENDE: Durch Siege im Kampf kann jeder Spieler höchstens 2 Sterne gewinnen (Ausnahme: für das Sächsische Reich entfällt diese Beschränkung). Auch danach darf man natürlich weiter kämpfen und auch angreifen. Wenn man seinen 6. Stern setzt, aber noch Kämpfe offen sind, finden diese nicht mehr statt; alle Einheiten, die du in diesem Zug in diese Regionen bewegt hattest, gehen in die Regionen zurück, aus denen sie gekommen waren.

KÄMPFE IN SEE-REGIONEN: Zwischen einigen Nationen (z.B. Polania und den Nordischen Königreichen) kann es zu Seeschlachten kommen, wenn sie bestimmte Mech-Fähigkeiten entwickelt haben. Arbeiter des Verlierers, die an Bord der Mechs waren, ziehen sich dann mit den Mechs zusammen in die Heimat zurück. Auch das kostet den Sieger Ansehen, wenn er der Angreifer war.

BEISPIEL: John bewegt seinen Anführer in ein freies Gehöft und dann 1 Mech, der 2 Arbeiter trägt, in eine von Sandra beherrschte Region. Sandra hat in dieser Region ihren Anführer, 1 Mech, 1 Arbeiter und 3 Nahrung.

Die Stärkeskala zeigt, dass John eine Stärke von 10 hat, Sandra nur 4. John stellt auf der Wählscheibe 7 ein; da er nur 1 Kampfeinheit (den Mech) in der Region hat, darf er höchstens 1 Kampfkarte hinzufügen. Er entscheidet sich jedoch dagegen.

Sandra setzt alle ihre 4 Stärkepunkte mittels Wählscheibe ein. Für ihre 2 Kampfeinheiten (Anführer und Mech) darf sie bis zu 2 Kampfkarten hinzufügen. Sie wählt nur eine Kampfkarte der Stärke 3 und steckt sie hinter die Wählscheibe.

Sind beide damit fertig, decken sie gleichzeitig auf, was sie eingesetzt haben. Sandra stöhnt auf – 7:7, Gleichstand, und den gewinnt der Angreifer! Sandra muss alle ihre Einheiten in ihr Heimatgebiet zurückziehen.

John gewinnt die Region und die 3 Nahrung, verliert aber 1 Ansehen, weil er als Angreifer 1 Arbeiter zum Rückzug gezwungen hat; außerdem setzt er 1 Stern auf die Erfolgsleiste.

Sandra kann sich nur damit trösten, dass sie 1 neue Kampfkarte bekommt, weil sie ja mindestens 1 Stärke eingesetzt hatte.

STRATEGIETIPP: Nur weil ein Gegner deutlich mehr Stärke besitzt als du, muss er nicht unbedingt gegen dich gewinnen. Er weiß nicht, wie viel Stärke du einsetzen wirst und was für Kampfkarten du hast (sie sind am Ende des Spiels wertlos, benutze sie also früh und oft). Zum Krieg gehört es, den Gegner zu überlisten, vor allem dann, wenn er sich schon als sicherer Sieger fühlt.

BEGEGNUNGEN

Auf seinen Wegen durch Osteuropa wird dein Anführer Einheimischen und anderen Menschen begegnen. Jede Begegnung gibt dir drei Möglichkeiten, was du in der dargestellten Situation tun willst. Was du tust, hat oft einen Einfluss auf das Ansehen deiner Nation.



Bewegt sich dein Anführer in eine Region, in dem ein Begegnungsmarker ( ) liegt, endet seine Bewegung für diesen Zug. Nachdem alle Bewegungen dieser Aktion abgeschlossen und eventuelle Kämpfe entschieden sind, jedoch bevor du ggf. die untere Aktion ausführst, entfernst du den Begegnungsmarker und ziehst eine Begegnungskarte. **Nur Anführer lösen Begegnungen aus.**

Du zeigst den anderen Spielern die Karte und liest die einleitende Geschichte (Text in Großbuchstaben) laut vor, dann siehst du die Handlungsoptionen an und entscheidest dich für eine davon. Du musst eine Option wählen und ggf. die Kosten dafür bezahlen; den Erlös zu nehmen, ist freiwillig. Nachdem du die Begegnung abgehandelt hast, kommt die Karte verdeckt unter den Stapel der Begegnungskarten.

KOSTEN UND ERLÖS: Du darfst nur Optionen wählen, für die du vollständig bezahlen kannst. Auf den Erlös der Aktion darfst du ganz oder teilweise verzichten. Stehen dir z.B. 2 Metall und 1 Arbeiter zu, du willst den Arbeiter aber nicht haben, nimmst du eben nur die 2 Metall.

WOHIN DAMIT: Alle Ressourcen, Gebäude, Mechs und Arbeiter, die man als Ergebnis der Begegnung bekommt, werden in der Region eingesetzt, wo sie stattgefunden hat und der Anführer steht.

NUR KOSTEN UND ERLÖSE EINER BEGEGNUNG ZÄHLEN: Eine Begegnung ist in sich abgeschlossen, es fallen nur die Kosten und Erlöse an, die auf der Karte stehen; dauerhafte Vorteile z.B. durch angeworbene Rekruten, werden nicht berücksichtigt.

IM KAMPFGEBIET: Bewegst du deinen Anführer auf ein Feld mit einem gegnerischen Mech (und löst dadurch einen Kampf aus), findet die Begegnung erst statt, nachdem dein Anführer den Kampf gewonnen hat. Verliert er den Kampf, verbleibt der Begegnungsmarker ungenutzt in der Region.

NUMMERIERUNG: Die Zahl oben links auf der Karte dient nur dazu, die Karte zu benennen, falls du z.B. in Foren wie boardgamegeek.com, stonemaiergames.com oder feuerland-spiele.de darüber diskutierst.

ANMERKUNGEN DES AUTORS: *Es gab bezüglich dieser schön illustrierten Karten eine explizite Entscheidung: Statt durch einen Kartentitel oder einen Situationstext zu erklären, was einem begegnet, sollen die Spieler einfach das Bild der Situation auf sich wirken lassen. Meist passiert auf den Bildern eine ganze Menge mehr, als man auf den ersten Blick sieht, und die Karte benennt einfach drei vorgegebene Möglichkeiten, wie man darauf reagieren kann. Da die Karte allen gezeigt wird, kann die ganze Gruppe diese Ereignisse mehr oder weniger intensiv in ihre Art, Scythe zu spielen, mit einbeziehen. Ihr habt die gleiche Freiheit, die dargestellte Situation zu deuten, wie ihr sie in der Wirklichkeit hättet. Kein Begleittext gibt euch vor, was ihr denken sollt – ein Bild sagt schließlich mehr als tausend Worte.*

DIE FABRIK

Die Fabrik ist der Mittelpunkt des Spielbretts. Sie ist ein Ort technischer Neuerung und ungenutzter Macht. Im Gegensatz zu den meisten anderen Regionen produziert sie keine Ressourcen, aber sie zu beherrschen ist am Spielende so viel wert wie drei andere Regionen.



Ist dein Anführer am Ende einer Bewegungsaktion, nachdem alle Kämpfe abgehandelt sind, zum ersten Mal in diesem Spiel in der Fabrik, bekommst du eine Fabrikkarte als Belohnung. Nimm die Fabrikkarten auf, such dir eine aus und lege den Rest zurück auf das Spielbrett.

Der erste Spieler, der das tut, hat eine Karte mehr zur Auswahl, als Nationen im Spiel sind, der nächste eine Karte weniger als der vorherige Spieler, der letzte nur noch zwei. Es ist also besser, sich diese Belohnung möglichst früh zu verdienen.

FABRIKKARTEN

Fabrikkarten werden an das Spielertableau angelegt, sie entsprechen einem fünften Bereich des Tableaus.



FABRIKAKTIONEN NUTZEN: Man nutzt die Fabrikkarte genauso wie jeden anderen Bereich des Spielertableaus. Während des Zuges kann man seinen Aktionsmarker dorthin setzen und wie üblich eine oder beide Aktionen ausführen (von oben nach unten).

KEINE BONI VOM SPIELERTABLEAU: Die Fabrikkarte funktioniert zwar ähnlich wie die Bereiche des Spielertableaus, ist aber nicht Teil des Tableaus. Für die Nutzung der Fabrikkarten-aktionen bekommt man daher nicht die Vorteile durch Rekrutierung, Gebäude-Boni oder Münzen, wie man sie für ähnliche Aktionen auf dem Tableau bekäme.

BEWEGUNG: Alle Fabrikkarten haben als untere Aktion eine Bewegung. Sie unterscheidet sich von den normalen Bewegungen, weil man mit ihr eine einzige Einheit bis zu 2x bewegen darf.

- **REGELN GELTEN WEITERHIN:** Alle übrigen Regeln für Bewegungen gelten aber auch hier. Insbesondere endet die Bewegung sofort, wenn dein Anführer eine Region mit Begegnungsmarker oder dein Anführer/Mech eine Region mit feindlichen Einheiten betritt.
- **STOLLEN:** Auch mit dieser Aktion darf man sich durch Stollen bewegen.
- **EILE:** Hast du diese Fähigkeit freigeschaltet, darf sich entweder dein Anführer oder einer deiner Mechs bis zu 3 Regionen weit bewegen.

BEISPIEL: Diese Karte erlaubt es, entweder für 1 Ansehen 1 Rekruten anzuwerben oder eine Entwicklung vorzunehmen (oder gar nichts zu tun). Danach darf man eine Einheit bis zu 2x bewegen.

NUR 1 KARTE: Die Fabrikkarte, die man beim ersten Aufenthalt in der Fabrik bekommt, ist die Einzige, die man in diesem Spiel erhält. Man kann nie zwei Fabrikkarten haben.

ZU SEINER ENTSCHEIDUNG STEHEN: Eine einmal gewählte Fabrikkarte behält man bis zum Spielende, man darf sie nicht durch eine andere Karte ersetzen.

STRATEGIETIPP: Unterschätze nicht die Möglichkeit, dich in jedem Zug zu bewegen! Ohne Fabrikkarte geht das nur in jedem zweiten Zug; mit der Karte bist du viel beweglicher und reaktionsschneller als Spieler, die das nicht können.

ZIELE

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 2 Karten, die nur er kennt und die ihm persönliche Ziele vorgeben. Wenn man die Zielbedingung erfüllt, darf man eine Zielkarte in seinem Zug, vor oder nach dem Ausführen einer oberen oder unteren Aktion, aufdecken. Dann setzt man dafür 1 Stern auf dem „Ziel"-Feld der Erfolgsleiste ein und wirft beide Zielkarten ab. Pro Spiel kann man also nur 1 Ziel erfüllen (Ausnahme: Das Sächsische Reich darf 2 erfüllen und würde dafür je 1 Stern bekommen).



Man muss erfüllte Ziele nicht sofort aufdecken, aber in dem Moment, in dem man ein Ziel aufdeckt, muss die Zielbedingung erfüllt sein.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Es mag seltsam erscheinen, dass man zwei Ziele bekommt, aber nur für eines belohnt wird. Dafür gibt es mehrere Gründe. Zum einen wäre die Alternative, sich sofort bei Spielbeginn für eines der Ziele zu entscheiden; ich stelle aber Spieler nicht gerne vor Entscheidungen, bevor das Spiel überhaupt begonnen hat. Die aktuelle Regel kommt Neulingen entgegen und gibt erfahrenen Spielern im Spielverlauf mehr Optionen. Zum zweiten ermöglicht die Regel, mitten im Spiel die Strategie zu ändern. Vielleicht sind deine Pläne nicht aufgegangen? Kein Problem, du hast immerhin eine Alternative, die du jetzt verfolgen kannst.*

BÜNDNISSE UND BESTECHUNG

Die Spieler dürfen informelle Abkommen vereinbaren („Ich greife dich in dieser Runde nicht an, wenn du mir versprichst, dass du mich in der nächsten Runde in Frieden lässt."). Das einzige konkrete Gut, das man dafür im Austausch vereinbaren darf, ist Geld, und in Turnierspielen ist nicht einmal das erlaubt.



Hat ein Kampf begonnen, sind keine Verhandlungen oder Abkommen mehr möglich. Hast du also Kampfeinheiten in eine gegnerische Region bewegt, wird es nach Abschluss der Bewegungen zum Kampf kommen. Du kannst diesem Kampf nicht durch Geldzahlungen oder Versprechungen ausweichen (aber du darfst dem anderen etwas anbieten, damit er sich im Kampf zurückhält).

Abmachungen jeder Art zwischen den Spielern sind in keiner Weise bindend.

STERNE VERDIENEN

Für bestimmte Sternstunden beim Aufbau deiner Nation wirst du mit Sternen belohnt. Diese Sterne sind am Ende des Spiels Geld wert.

Dies sind die Erfolge, für die man einen Stern auf der Erfolgsleiste einsetzen darf:

- Führe alle 6 Entwicklungen ein
- Setze alle 4 Mechs ein
- Errichte alle 4 Gebäude
- Wirb alle 4 Rekruten an
- Bringe alle 8 Arbeiter aufs Spielbrett
- Erfülle 1 Zielkarte
- Siegreicher Kampf (bis zu 2 Mal erreichbar)
- Erreiche ein Ansehen von 18
- Erreiche eine Stärke von 16

Erzielt man einen dieser Erfolge, muss man einen Stern in das entsprechende Feld der Erfolgsleiste einsetzen. **Einmal eingesetzte Sterne können nicht verloren gehen oder entfernt werden.** Erreicht man z.B. ein Ansehen von 18, setzt man den entsprechenden Stern ein; fällt das Ansehen später, behält man den Stern.

Soweit nicht Sonderregeln für eine Nation gelten (z.B. für das Sächsische Reich), kann jeder Spieler jedes Feld der Leiste nur einmal belegen, aber im gleichen Feld dürfen Sterne aller Spieler sein.



STRATEGIETIPP: Mehr als 6 Sterne kann man nicht erreichen. Es ist also sinnvoll, sich auf 6 bestimmte Ziele zu konzentrieren, statt von allem ein bisschen zu tun.





SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet augenblicklich, wenn ein Spieler seinen 6. Stern gewinnt. Weder sein Spielzug noch die momentane Aktion werden zu Ende geführt (außer in „Grenzfällen").

GRENZFÄLLE

Gewinnt man den Stern mit einer unteren Aktion, erhält man ihren Haupterlös, das Geld und den dauerhaften Rekrutierungsbonus, bevor der Stern gesetzt wird.

Hat man als Folge einer Bewegungsaktion noch Einheiten (Anführer, Mechs, Arbeiter) in einer feindlich beherrschten Region, muss man sie dorthin zurückziehen, wo sie hergekommen waren; der Kampf findet nicht mehr statt.

Sterne für Ansehen und Stärke, die man während eines gegnerischen Zuges als Folge eines Rekrutierungsvorteils erhält, werden im Uhrzeigersinn reihum vergeben, nachdem der Gegner die Aktion abgeschlossen hat, und nur, falls der Gegner nicht selbst das Spiel durch seinen 6. Stern beendet hat.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Scythe belohnt die Spieler dafür, das Spiel so früh wie möglich zu beenden (jeder eingesetzte Stern ist bares Geld wert!), und so Spielzüge des Gegners zu verhindern. Es ist durchaus möglich, dass dadurch einige Spieler über das gesamte Spiel weniger Züge haben als der Spieler, der den 6. Stern gesetzt hat.*

ZWISCHENWERTUNG

Wir empfehlen, dass ihr mit Neulingen während des Spiels eine Zwischenwertung vornehmt, damit sie rechtzeitig ein Gefühl dafür bekommen, was am Ende zählt. Nachdem der erste Stern im Spiel eingesetzt wurde, wird das Spiel unterbrochen und jeder ermittelt seinen momentanen Stand. Das dient nur zur Veranschaulichung, die eigentliche Wertung erfolgt natürlich erst am Spielende.

SCHLUSSWERTUNG

Um den Sieger zu bestimmen, zählt jeder sein Geld zusammen, das heißt den laufenden Kassenbestand plus alles, was man durch die Schlusswertung noch bekommen hat. Man hat also am Ende einen Geldberg vor sich liegen, bevor man sein Ergebnis verkündet.

Um den Geldbetrag zu ermitteln, den man für jede der drei Wertungskategorien bekommt, liest man die Beträge für die Ansehensstufe ab, auf der man gerade steht. Das kann jeder selbst tun, man braucht dazu keinen Buchhalter.

BEISPIEL: Wenn du ein Ansehen von 10 hast, bekommst du zum Schluss $4 für jeden Stern, $3 für jede von dir beherrschte Region und $2 für je zwei deiner Ressourcen. Wer ein Ansehen von 18 hat, liest im Bereich „13-17" ab.

REGELVARIANTE

SPIELVERZÖGERUNG: Durch die Zusammenhänge in der Schlusswertung sieht man im Spielverlauf nicht ständig, wer vorne liegt. Das ist Absicht. Nun könnten Spieler darauf kommen, vor jeder Aktion den momentanen Stand auszurechnen und dadurch ständig das Spiel zu unterbrechen. So zu spielen, macht keinen Spaß. Daher gibt es diese Variantenregel: Wer im Laufe des Spiels (nicht während der Schlusswertung) das Spiel für mehr als 10 Sekunden unterbricht, um den momentanen Stand auszurechnen, verliert 2 Punkte seines Ansehens.



WERTUNGSKATEGORIEN

BARVERMÖGEN: Das im Laufe des Spiels erworbene Geld zählt in der Schlusswertung mit.

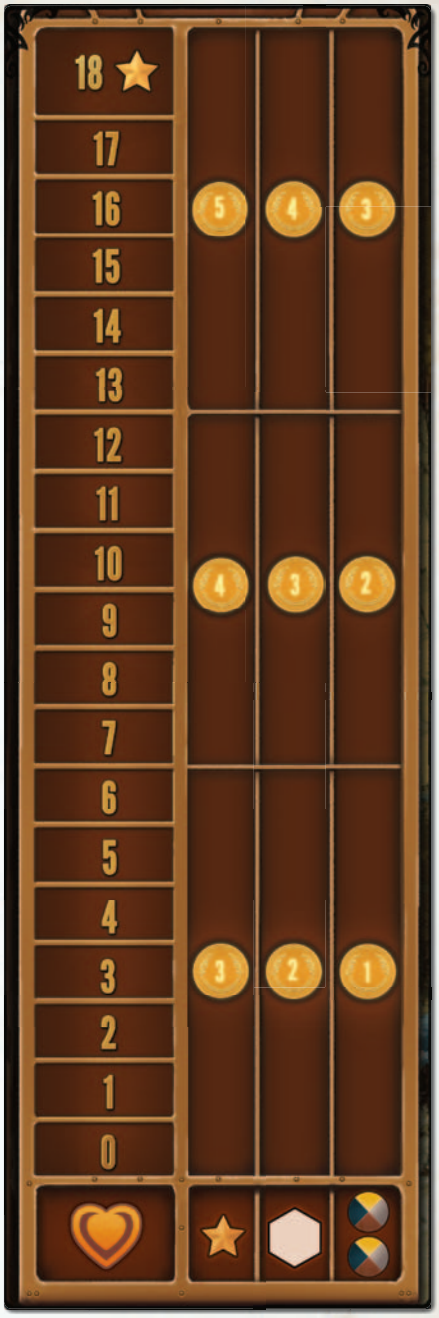
GEWONNENE STERNE: Für jeden im Laufe des Spiels eingesetzten Stern bekommt man Geld.

BEHERRSCHTE REGIONEN: Man bekommt Geld für jede Region, die man beherrscht (auch für Seen). Das bedeutet, dass man dort seinen Anführer oder mindestens einen Mech oder Arbeiter haben muss. Auch ein Gebäude genügt, wenn keine feindliche Einheit in der Region ist. Das Heimatgebiet ist keine Region.

> **DIE FABRIK:** Beherrscht ein Spieler die Fabrik, zählt sie für ihn wie 3 Regionen.

RESSOURCENBESITZ: Jeder Spieler bekommt Geld für je 2 Ressourcen, die er in von ihm beherrschten Regionen besitzt. Hat man z.B. 13 Ressourcen und ein Ansehen von 10, bekommt man $12. Arbeiter sind keine Ressourcen.

GEBÄUDEBONUS: Weitere Münzen bekommt man für seine Gebäude anhand der Gebäudebonus-Karte, die zu Spielbeginn gezogen wurde. Diesen Bonus bekommt man auch dann, wenn die Gebäude in feindlich beherrschten Gebieten sind.





WER HAT GEWONNEN?

Jeder sagt sein Gesamtvermögen an; wer am meisten Geld hat, gewinnt. Gleichstände werden gemäß der folgenden Tabelle (und in der aufgeführten Reihenfolge) aufgelöst:

1. Gesamtzahl der Arbeiter, Mechs und Gebäude
2. Stärke
2. Ansehen
3. Ressourcenbesitz
4. Anzahl der beherrschten Regionen
5. Anzahl der eingesetzten Sterne

ERFOLGSPROTOKOLL

Wer ein Spiel gewonnen hat, darf zur Erinnerung daran seinen Namen bis zu zwei Mal auf diesem Blatt eintragen (und eine der Kategorien darf ggf. zusätzlich auch ein Verlierer ausfüllen). Das Protokoll hält fest, wer als Erster bestimmte Bestleistungen vollbracht hat (Beispiel: Sieg mit einer bestimmten Nation).

DIE ANFÜHRER

Du agierst auf dem Spielbrett in Gestalt deines Anführers. Dein Auftrag ist es, den Anspruch deiner Nation auf die unerforschten Gebiete durchzusetzen, die im Umland der Fabrik brach liegen. Jeder Anführer hat ein Tier als treuen Gefährten.

Während alle Anführer zunächst einmal die gleichen Funktionen ausüben können, gewinnen sie durch ihre Nationalität und die Fähigkeiten ihrer Mechs individuelle Züge. Auf den Webseiten von Stonemaier Games könnt ihr die ganze Hintergrundgeschichte eurer Anführer nachlesen, aber hier ist eine Zusammenfassung:



ANNA & WOJTEK (REPUBLIK POLANIA): Eine Meisterschützin und ein hilfsbereiter Bär, so reisten Anna und Wojtek während des Großen Krieges durch das Land. Sie wurden zur Legende durch ihren Einsatz im Kampf und dadurch, wie sie selbst für den ärmsten Bauern noch Achtung und Mitgefühl aufbrachten. Jetzt, wo die Fabrik geschlossen ist und überall Gerüchte über die Aufrüstung in der Rusviet-Union kursieren, haben Anna und Wojtek den Auftrag übernommen, die Einheit und Unabhängigkeit der Republik Polania an der Ostgrenze zu sichern und die Umgebung der Fabrik zu überwachen.



GUNTHER VON DUISBURG MIT NACHT & TAG (SÄCHSISCHES REICH): Im Krieg führten Gunter und seine Wölfe Eliteeinheiten von Mechs durch die Wälder und Berge des Sächsischen Reichs und ganz Europa. Er war gefürchtet und geachtet. Seine Uniformjacke wurde schwer von Orden und Ehrenmedaillen. Jetzt, wo der Krieg zu Ende ist, hat der Kaiser Gunter gebeten, zu einem neuen Abenteuer im Osten aufzubrechen; dort sieht er die Gelegenheit, dass die Sachsen im Niemandsland rund um die Fabrik Fuß fassen könnten. Die Wölfin „Tag" ist übrigens auf einigen Begegnungskarten zu sehen, für die Gestaltung der Miniatur war sie leider verhindert.



ZEHRA & KAR (KHANAT DER KRIM): Zehra ist die älteste Tochter des Khan der Krim. Sie kann durch die Augen ihres Adlers sehen, was ihr ohnehin eindrucksvolles Können als Bogenschützin noch weiter steigert. Der Khan verachtete die Neuerungen, die aus der Fabrik in die Welt entlassen wurden, aber er erkannte, dass sich die Welt ändert und er die Krim nicht schutzlos ihren Feinden ausliefern darf. Widerstrebend hat er seine Tochter nach Norden entsandt, um ihm moderne Technik zu verschaffen, mit der er den Frieden für sein Volk dauerhaft sichern kann.



BJÖRN & MOX (NORDISCHE KÖNIGREICHE): Björn stammt von einer berühmten Wikingerfamilie ab; ein freundlicher Moschusochse hat ihm in einem Schneesturm das Leben gerettet. Nach seiner Rettung taufte er den Ochsen Mox, er benutzt ihn seitdem als Reittier. Sie haben zusammen eine Reihe von Abenteuern überall im Land erlebt, als Botschafter im Gespräch mit anderen Stämmen, als Heerführer und auf der Suche nach neuen Ölquellen. Jetzt hat der König sie nach Süden geschickt, um mit Verhandlungsgeschick oder gewaltsam dem Königreich weitere Dörfer und Gehöfte anzuschließen. Auch die Fabrik soll er erkunden; man hofft, daraus einen technischen Vorsprung für künftige Kriege zu gewinnen.



OLGA ROMANOVA & CHANGA (RUSVIET-UNION): Als Viktor, Olgas erste große Liebe, im Krieg verschollen ging, hat sie geschworen, ihn wiederzufinden. Sie trat in den militärischen Geheimdienst der Rusviet-Union ein, den sibirischen Tiger Changa an ihrer Seite. Intelligent und ehrgeizig, wie sie war, wurde sie schnell befördert. Sie nutzte ihre neu erworbenen Befugnisse, um eine ausgewachsene Invasion in die westlichen Nachbarländer zu beginnen – ein verzweifelter Versuch, mit der Macht der gesamten Rusviet-Armee im Rücken ihren geliebten Viktor aufzuspüren!

REGELHINWEISE

RESSOURCEN: Alle Einheiten – Anführer, Mechs und Arbeiter – können jede Menge beliebiger Ressourcen transportieren.

ZÜGE UND SPIELERTABLEAU: In jedem Zug musst du einen anderen Bereich des Spielertableaus wählen als im vorigen Zug. Du führst wahlweise die obere, die untere oder beide Aktionen dieses Bereichs aus (erst oben, dann unten). Zuerst müssen die Kosten bezahlt werden (alle freien roten Felder), dann nimmst du den Erlös (alle freien grünen Felder). Führst du eine untere Aktion aus, kann der nächste Spieler bereits seinen Zug beginnen, während du selbst noch nachdenkst, was genau du nehmen willst. Denke daran, die dir zustehenden Münzen zu nehmen!

BEWEGUNG: Du musst verschiedene Einheiten bewegen (nicht mehrmals die gleiche). Willst du nur eine Einheit bewegen, darfst du den Rest verfallen lassen. Ein Arbeiter, der von einem Mech transportiert wurde, darf sich danach noch selbst bewegen.

PRODUZIEREN: Du produzierst in 2 verschiedenen Regionen. Jeder Arbeiter in diesen Regionen produziert 1 Ressource. Hast du also 3 Arbeiter im Wald und 2 auf einem Gehöft, erzeugt die Produktions-Aktion 3 Holz (im Wald) und 2 Nahrung (auf dem Gehöft).

ARBEITER: Arbeiter sind keine Ressourcen, aber Dörfer produzieren Arbeiter genau so, wie andere Regionen Ressourcen produzieren. Wie üblich zahlst du zuerst die Kosten (alle freien roten Felder), dann nimmst du eine Arbeiterfigur vom Spielertableau (von links nach rechts). Du darfst darauf verzichten Arbeiter zu nehmen (ihn zu nehmen, kann spätere Produktions-Aktionen teurer machen), aber ist er einmal auf dem Spielbrett, kann er nie wieder auf das Tableau zurückkehren.

HANDEL: Nachdem du bezahlt hast, wähle 2 beliebige (gleiche oder verschiedene) Ressourcen und lege sie in eine Region, die du beherrschst und in der du einen Arbeiter hast.

AUFRÜSTEN: Du bekommst wahlweise Stärke oder Kampfkarten. Ist der Kampfkartenstapel leer, werden die verwendeten Kampfkarten gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

UNTERE AKTIONEN: Du darfst diese Aktionen weiterhin verwenden, auch wenn du bereits den Stern für den Haupterlös bekommen hast. Du erhältst die Münzen und auch den dauerhaften Rekrutierungsbonus.

ENTWICKELN: Du nimmst einen Entwicklungswürfel von einem grünen Feld und legst ihn auf ein beliebiges freies rotes Feld mit schwarz-weißem Rand.

MECHS: Nur Mechs können Arbeiter transportieren, aber keine Anführer. Sowohl Anführer als auch Mechs können Mech-Fähigkeiten nutzen. Die Watfähigkeit ist für die Nationen etwas verschieden. Beherrscht man „Eile", darf man zwischen den Bewegungsschritten Arbeiter und Ressourcen aufnehmen und absetzen.

WATFÄHIGKEIT: Diese Fähigkeit ist für die Nationen etwas verschieden, aber jede erlaubt Flussüberquerungen zu 2 verschiedenen Geländearten hin.

GEBÄUDE: In jeder Region kann nur ein Gebäude stehen. Auf Seen kann man nicht bauen.

REKRUTEN: Durch „Anwerben" bekommt man einen einmaligen Bonus. Ab dann bekommt man den dauerhaften Rekrutierungsvorteil, wenn man selbst oder der linke oder rechte Nachbar diese untere Aktion ausführt.

KAMPF: Nur Mechs und Anführer kämpfen; geht ein Mech oder Anführer in eine Region, in der nur gegnerische Arbeiter sind, ist das kein Kampf. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer. Hatte der Verlierer mindestens 1 Stärke eingesetzt (von der Skala oder als Kampfkarte), bekommt er eine Kampfkarte. Sieger und Verlierer bezahlen die auf der Stärkescheibe eingesetzte Stärke.

ERZWUNGENER RÜCKZUG VON ARBEITERN: Nur der Angreifer verliert an Ansehen, wenn er Arbeiter zum Rückzug zwingt. Bringt z.B. ein Mech des Angreifers Arbeiter mit und verliert den Kampf, ziehen sich die Arbeiter mit ihm zurück, aber der siegreiche Verteidiger verliert kein Ansehen. Einen Rückzug kann man erzwingen, auch wenn man zu wenig Ansehen hat, um zu „bezahlen".

BEGEGNUNGEN: Nur Anführer können Begegnungen haben. Man kann auf der Begegnungskarte nur Optionen wählen, die man voll bezahlen kann. Alle Ressourcen, Einheiten und Gebäude, die man bekommt, kommen in die Begegnungsregion. Begegnungen lösen keine dauerhaften Rekrutierungsvorteile aus.

DIE FABRIK: Nur Anführer können Fabrikkarten erwerben, und das auch nur einmal pro Spiel. Aktionen auf Fabrikkarten lösen keine dauerhaften Rekrutierungsvorteile und Gebäudeboni aus.

PERSÖNLICHE ZIELE: Erfüllte Ziele kann man jederzeit in seinem Zug aufdecken. Die zweite Zielkarte wirft man dann ab (ausgenommen das Sächsische Reich).

STERNE GEWINNEN: Liegt ein Stern auf der Erfolgsleiste, kann er nicht mehr zurückgenommen werden. Mehrere Spieler können ihren Stern auf dem gleichen Feld der Leiste einsetzen. Setzt ein Spieler seinen 6. Stern ein, endet das Spiel sofort, nur noch die Schlusswertung folgt.

SCHLUSSWERTUNG: Denkt daran, das im Laufe des Spiels verdiente Geld in die Wertung einzubeziehen. Erfordert eine Wertung die „Beherrschung" einer Region, muss man dort eine Einheit haben; auch ein Gebäude genügt, falls in der Region keine gegnerischen Einheiten sind. Ressourcen zählen nur paarweise, einzelne Ressourcen sind nichts wert.

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook in Kontakt, wir freuen uns über ein "Like".
facebook.com/feuerlandspiele

SUCHST DU PROMO- UND SONDERARTIKEL?

Schaue auf unserer Internetseite nach Infos und Zubehör zum Spiel.
www.feuerland-spiele.de

FEHLEN TEILE?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

HAT DIR DAS SPIEL GEFALLEN?

Kaufe dir jetzt die Erweiterung: **SCYTHE – INVASOREN AUS DER FERNE**



Neue Nationen aus der Ferne schicken Abgesandte, um das Land zu erkunden und zu erobern. Spiele mit bis zu sieben Spielern und teste neue Strategien. Lege Fallen für deine Gegner mit dem Togawa Shogunat oder beflagge kontrollierte Gebiete für mehr Punkte bei der Schlusswertung mit dem Clan Albion. *Spiele noch mehr Scythe!*

© 2015 Stonemaier LLC. Scythe ist ein Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten
© 2016 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH