SCYTHE

MELOCHS DUELL

Die Regelübersicht wurde von Nersi Nikakhtar erstellt.

REGELÜBERSICHT

SPIELAUFBAU

NATIONSTABLEAUS

1. Du beginnst die Partie mit der angegebenen Stärke ( ) und Anzahl an Kampfkarten ( ).
2. Stelle den Anführer deiner Nation in dein Heimatgebiet ( ).
3. Stelle in die beiden an dein Heimatgebiet angrenzenden Regionen (bzw. Orte) je 1 Arbeiter.
4. Stelle deine 4 Mechs auf die Mech-Felder deines Nationstableaus.
5. Lege deine 6 Sterne auf dein Nationstableau.

SPIELERTABLEAUS

1. Du beginnst mit dem angegebenen Ansehen ( ) und Geldbetrag ( ). Ignoriere das Zielkarten-Symbol ( ).
2. Lege die 6 Entwicklungswürfel auf die grünen Felder mit schwarzem Quadrat ( ).
3. Stelle die 4 Gebäude auf die zugehörigen Felder. *(Die 4 Gebäudearten sind hier auf der Rückseite benannt.)*
4. Stelle die 4 Rekruten auf die runden Bonusfelder.
5. Stelle die 6 Arbeiter auf die roten Felder der „Produzieren"-Aktion.
6. Stelle deinen Aktionsmarker neben dein Tableau.

WICHTIGE GRUNDLAGEN

DEIN SPIELZUG

Wähle 1 der 4 Bereiche des Spielertableaus (aber nicht den aus dem vorigen Zug) und versetze deinen Aktionsmarker dorthin. Führe erst die obere Aktion, dann die untere Aktion aus (du darfst jede überspringen). Bezahle zuerst alle Kosten der Aktion (rote Felder), danach darfst du den Erlös (grüne Felder) erhalten.

BEHERRSCHEN

Du beherrschst eine Region, wenn dort nur eigene Einheiten/Gebäude sind, aber keine Einheiten einer anderen Person. Hast du ein Gebäude in einer Region, in der (nur) Einheiten einer anderen Person sind, beherrscht diese die Region. Sie kann das Gebäude nicht nutzen.
Ressourcen in einer Region werden von der Scythe-Fraktion kontrolliert, die die Region beherrscht. Beherrscht eine Expeditions-Fraktion das Gebiet, kann die Scythe-Fraktion dort keine Ressourcen ausgeben/erhalten.

FABRIKKARTEN-AKTIONEN

Die Bewegungsaktion auf einer Fabrikkarte erlaubt einer Einheit, sich 2x zu bewegen.

WICHTIGE BEGRIFFE

RESSOURCEN: Nahrung, Holz, Metall oder Öl (keine Arbeiter). Ressourcen verbleiben auf dem Spielplan, bis sie ausgegeben werden. Du kannst nur Ressourcen aus Regionen ausgeben, die du beherrschst.

REGION: Jedes Sechseckfeld, das kein Heimatgebiet ist. Das Heimatgebiet zählt nie als Region.

EINHEIT: Ein Anführer, Mech oder Arbeiter.

- **ANFÜHRER** können Begegnungen haben, beim ersten Besuch der Fabrik eine Fabrikkarte erhalten sowie Kämpfe austragen.
- **MECHS** können während der Bewegung Arbeiter aufnehmen und absetzen sowie Kämpfe austragen.
- **ARBEITER** können Ressourcen produzieren, Mechs einsetzen sowie Gebäude bauen.

OBERE AKTIONEN

BEWEGEN („GEHE“)

Bewege pro -Symbol eine *unterschiedliche* Einheit oder nimm $1 pro -Symbol.

Grundlegend bewegen sich alle Einheiten in eine angrenzende Region. Sie dürfen sich nur auf Seen oder über Flüsse bewegen, wenn Fähigkeiten ihnen dies erlauben. Das Aufnehmen/Ablegen von Ressourcen ist jederzeit kostenlos erlaubt (nie auf Seen). Mechs dürfen Arbeiter aufnehmen/absetzen (nie auf Seen). Arbeiter dürfen sich nicht in Regionen mit Einheiten anderer Personen bewegen.

Alle Regionen mit Tunneln () gelten als aneinander angrenzend.

BEGEGNUNGEN: Befindet sich dein Anführer nach Bewegung und ggf. Kampf in einer Region mit einem Begegnungsplättchen, entferne das Plättchen und nimm 1 Begegnungskarte. Wähle eine Option, die du bezahlen und erhalten kannst. Der gesamte Erlös, den du erhältst, kommt in diese Region.

EINHEITEN ANDERER PERSONEN: Bewegt sich deine Kampfeinheit (Anführer/Mech) in eine Region mit Kampfeinheiten anderer Personen, endet die Bewegung.

DIE FABRIK: Ist dein Anführer nach Bewegung und ggf. Kampf zum **1. Mal** in der Fabrik , sieh dir die Fabrikkarten an und nimm 1 davon. Du behältst sie bis zum Ende der Partie (max. 1 Fabrikkarte). Sie bildet einen 5. Bereich deines Spielertableaus.

AUFRÜSTEN

Zahle $1, erhöhe entweder deine Stärke um 1 pro -Symbol oder nimm 1 Kampfkarte pro -Symbol.

HANDELN

Zahle $1, lege entweder 2 beliebige Ressourcen () in Regionen mit mind. 1 deiner Arbeiter oder erhalte 1 Ansehen pro -Symbol.

PRODUZIEREN

Zahle die Kosten *aller* offenen roten Felder. Produziere pro -Symbol in 1 *anderen* Region. Jeder Arbeiter dort darf (je nach Region) 1 Ressource oder 1 Arbeiter produzieren. Platziere Ressourcen/Arbeiter dort, wo sie produziert wurden. Nimm die Arbeiter von links nach rechts von deinem Tableau.

NAHRUNG | HOLZ | METALL | ÖL | ARBEITER | / (NICHTS)

UNTERE AKTIONEN

Nimm $1 pro -Symbol (auch wenn die Aktion selbst nicht mehr möglich war).

ENTWICKELN

Bezahle die Kosten, nimm 1 Entwicklungswürfel von einem -Feld (der Ertrag steigt) und lege ihn auf ein -Feld mit schwarzweißem Rand einer unteren Aktion (deren Kosten sinken).

EINSETZEN

Bezahle die Kosten, nimm einen beliebigen Mech vom Nationstableau und setze ihn in einer Region ein, in der du Arbeiter hast. Deine Kampfeinheiten erhalten die auf dem Tableau freigelegte Fähigkeit.

BAUEN

Bezahle die Kosten, nimm 1 Gebäude vom Spielertableau und stelle es in eine Region (keinen See), in der noch kein Gebäude steht und du Arbeiter hast.

GEBÄUDEBONI

DENKMAL: Du erhältst beim Aufrüsten 1 .

MÜHLE: Die Region der Mühle ist eine zusätzliche beim Produzieren. Die Mühle produziert wie ein Arbeiter. Arbeiter in der Region produzieren wie gewohnt.

STOLLEN: Zählt für deine Einheiten als .

ARSENAL: Du erhältst beim Handeln 1 .

REKRUTIEREN

Bezahle die Kosten, nimm 1 beliebigen Rekruten vom Spielertableau (schaltet einen dauerhaften Bonus unter dem frei) und stelle ihn auf ein freies Rekrutierungsbonus-Feld deines Nationstableaus. Du erhältst sofort diesen einmaligen Bonus.

Ab sofort bekommst du den dauerhaften Bonus immer, wenn du die untere Aktion ausführst, deren Bonus jetzt freigeschaltet ist.

FEUERLAND

STONEMAIER GAMES