MELOCHS DUELL

SCYTHE VS. EXPEDITIONS AUTOMA

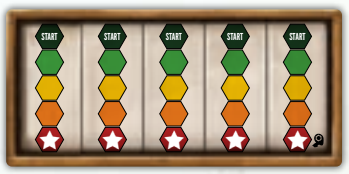
REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL VON MORTEN MONRAD PEDERSEN
MIT LINES J. HUTTER UND LIEVE TEUGELS

Mit diesem Regelheft kannst du Melochs Duell im Solo-Modus spielen. Dazu übernimmt eine künstliche Automa-Spielerin eine der beiden Fraktionen. Bevor du dieses Regelheft liest, solltest du die Regeln von Melochs Duell sowie entweder Expeditions oder Scythe kennen, je nachdem, welche Fraktion du spielen möchtest. (Die Regeln der anderen Fraktion musst du nicht kennen.)

Die Solo-Regelhefte aus Scythe und Expeditions werden für Melochs Duell nicht verwendet.

SPIELMATERIAL

1 Fortschrittsleiste



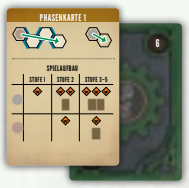
1 Auflage für die Erfolgsleiste



20 Automa-Karten



6 Phasenkarten



4 doppelseitige Spielhilfen



ALLGEMEINE REGELN

Wenn Automa die Scythe-Fraktion spielt, wird sie als **Scythia** bezeichnet, und wenn sie Expeditions spielt, wird sie als **Explora** bezeichnet.

Regeln, die nur gelten, wenn sie Scythia ist, sind mit gekennzeichnet.
Regeln, die nur gelten, wenn sie Explora ist, mit gekennzeichnet.

- DIE VORRANGREGEL: **Alle Regeln aus Melochs Duell, die in diesem Regelheft nicht ausdrücklich außer Kraft gesetzt werden, bleiben weiterhin gültig.**
- Du spielst nach genau denselben Regeln wie in einer Partie mit mehreren Personen.
- Automa spielt nach anderen Regeln, die in diesem Regelheft beschrieben werden.
- Automa erhält nur, was in diesem Regelheft ausdrücklich genannt wird.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Die häufigste Frage, die wir im Laufe der Jahre zu unseren Solo-Modi erhalten haben, betrifft Situationen, die im Regelheft bewusst nicht behandelt werden. Beispiel: „Im Solo-Regelheft ist nicht angegeben, wer den ersten Zug macht. Wer beginnt also?“ Die Antwort gibt die Vorrangregel: Da das Solo-Regelheft keine Vorrangregel enthält, gilt weiterhin die Regel aus dem Basisspiel, d. h., in diesem Spiel beginnt immer die Expeditions-Fraktion, egal ob du das bist oder Automa.*

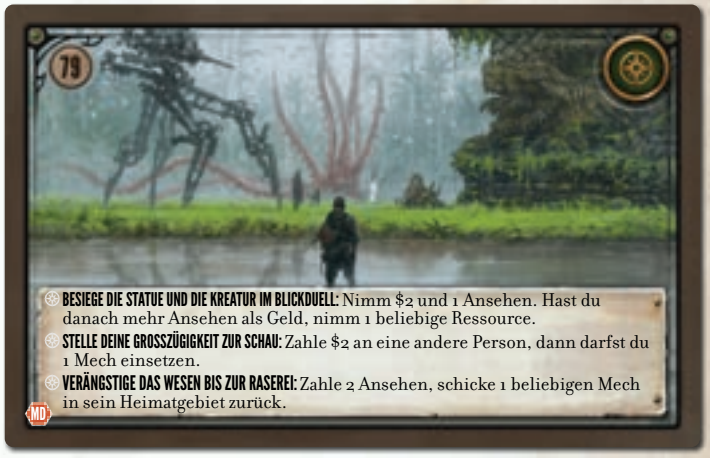
- Automa legt sofort Sterne auf die Erfolgskategorien für Karten, Stärke, Landkartenmarker und Kampf, sobald sie die Bedingung erfüllt. Das gilt auch, wenn sie die Expeditions-Fraktion spielt (sie muss nicht PRAHLEN).
- Die verbleibenden Kategorien (gekennzeichnet durch die Fortschrittsleiste) werden anders behandelt (siehe *Voranschreiten*, S. 8).
- Erhält Automa Kampfkarten, lege sie auf einen separaten verdeckten Stapel, ohne sie dir anzusehen.
- Das Symbol steht für die Stärke von entweder Scythia oder Explora.

KARTEN, VON DENEN AUTOMA PROFITIERT

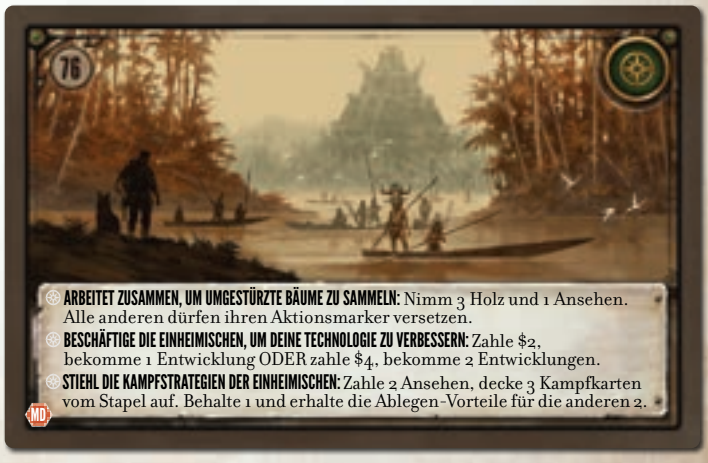
Spielst du eine Karte aus, durch die Automa etwas erhalten oder tun würde, erhält sie stattdessen 1 Stärke für jede Sache, die sie erhalten oder tun würde. Wirst du angewiesen, etwas an Automa zu zahlen, zahle es stattdessen in den allgemeinen Vorrat.

Bei Karten, die dich anweisen, „jeden ihrer Zähler/Marker auf Leisten um 1 nach oben oder unter zu verschieben“ erhöhe oder verringere nur die Stärke von Automa.

BEISPIEL: „Zahle $2 an eine andere Person, dann darfst du 1 Mech einsetzen“ bedeutet, dass du $2 in den allgemeinen Vorrat zahlst und Automa 2 Stärke erhält.



BEISPIEL: „Nimm 3 Holz und 1 Ansehen. Alle anderen dürfen ihren Aktionsmarker versetzen.“ bedeutet, dass Automa 1 Stärke erhält.



SPIELAUFBAU

Führe den Spielaufbau für das gemeinsame Material durch und befolge die Anweisungen für deinen eigenen Spielaufbau wie im Regelheft des Grundspiels beschrieben. Mische die Meloch-Karten so, dass ihre Ausrichtung zufällig ist.

Spielt Automa als Explora, brauchst du keine Verderbnismarker und Entdeckungskarten.

Spielt Automa als Scythia, brauchst du keine Begegnungskarten und Fabrikkarten.

Führe für Automa nicht die üblichen Schritte für den Spielaufbau aus, sondern gehe wie folgt vor:

1. Lege Phasenkarte 1 offen auf den Tisch. Sie eröffnet den Phasenkarten-Ablagestapel.
2. Lege die anderen Phasenkarten in numerischer Reihenfolge als verdeckten Stapel neben die Phasenkarte 1, wobei Karte 6 ganz unten und Karte 2 ganz oben liegen muss.
3. Wähle eine Schwierigkeitsstufe zwischen 1 (einfach) und 5 (schwer). Wir empfehlen für die erste Partie die Stufe 2.
4. Erstelle mit den Automa-Karten 2 Kartenstapel:

DIE AUTOMA-STAPEL (NEU) ERSTELLEN

Um die Automa-Stapel während des Spielaufbaus oder über eine Phasenkarte (neu) zu erstellen, gehe wie folgt vor:

1. Mische alle Automa-Karten. Lege 7 Karten minus deiner Schwierigkeitsstufe verdeckt *oben auf* den verdeckten Phasenkartenstapel, sodass das Wort „Aktion" für dich richtig ausgerichtet ist. Dies ist der **Aktionsstapel**. Lass darunter Platz für einen Ablagestapel.
2. Drehe die restlichen Aktionskarten so, dass das Wort „Unterstützung" für dich richtig ausgerichtet ist, und lege sie als verdeckten Stapel rechts neben den Aktionsstapel. Dies ist der **Unterstützungsstapel**. Lass darunter Platz für einen Ablagestapel.

SCHWIERIGKEITS-STUFE	AUTOMA-KARTEN IM AKTIONSSTAPEL
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2

5. Lege die Fortschrittsleiste so an die Erfolgsleiste an, dass ihre kurze Kante bündig am -Ende anliegt und die Seite mit den Sternen die Automa-Seite der Erfolgsleiste berührt. Die 5 Leisten sollten jeweils an eine Erfolgskategorie angrenzen. Wie unter *Voranschreiten* erläutert, werden diese Kategorien für Automa anders behandelt als für dich, während die anderen 3 wie gewohnt behandelt werden.
6. Stelle jeweils 1 Arbeiter von Automa auf das „Start"-Feld jeder Fortschrittsleiste.
7. Lege Automas Aktionsmarker und 4 Sterne neben die Erfolgsleiste.

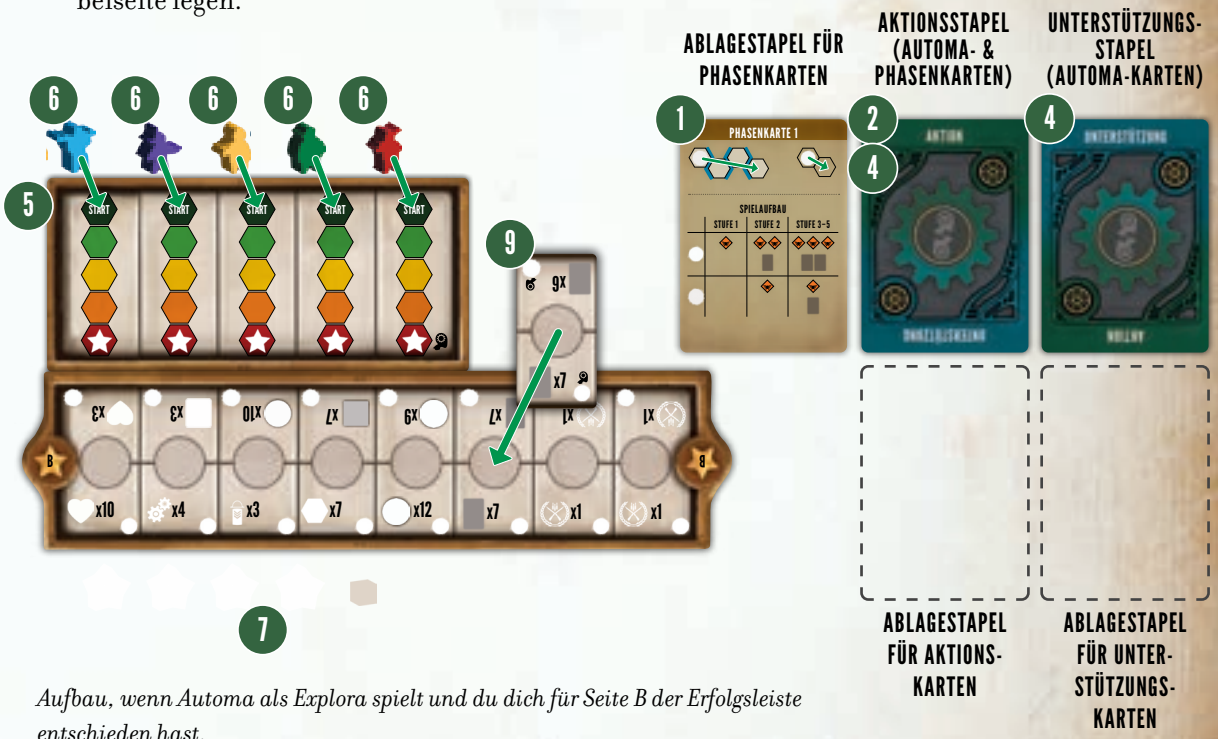
8 Spielt Automa als Scythia: Stelle ihren Anführer auf ihr Heimatgebiet und ihre Mechs neben den Spielplan. Sie erhält ihre Mechs später über die Phasenkarten. Ihre verbleibenden Arbeiter erhält sie nie.

9 Spielt Automa als Explora:

- Stelle ihren Mech auf ihr Heimatgebiet.
- Falls du die Erfolgsleiste mit Karten als Kategorie verwendest (Seite B), lege die Auflage für die Erfolgsleiste auf die Kategorie „Karten“.

10 Automa erhält Stärke und Kampfkarten wie auf der Phasenkarte 1 für deine Schwierigkeitsstufe angegeben.

11 Alle Komponenten von Automa, die oben nicht erwähnt wurden, benötigst du nicht und kannst sie beiseite legen.



Aufbau, wenn Automa als Explora spielt und du dich für Seite B der Erfolgsleiste entschieden hast.

DIE GEFAHRENVARIANTE

In diesem Regelheft findest du an einigen Stellen in roter Schrift oder auf rotem Hintergrund Verweise auf die „Gefahrenvariante”. Ignoriere vorerst diesen Teil der Regeln. Sobald du alle anderen Regeln kennst und das Spiel für dich reibungslos läuft, kannst du diese Zusatzregeln einbeziehen.

Die Idee der Gefahrenvariante besteht darin, dass Automa versucht, Kämpfe zu vermeiden, die sie wahrscheinlich verlieren würde, und eher zum Kampf neigt, wenn sie mächtiger ist als du.

HINWEIS: Diese Variante macht das Spiel schwieriger.

AKTIONS- UND UNTERSTÜTZUNGSKARTEN-PAARE

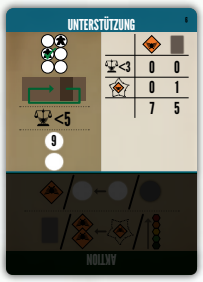
Sollst du Karten vom Aktions- bzw. Unterstützungsstapel ziehen, lege sie offen auf die entsprechenden Ablagestapel. In jedem Zug verwendest du nur die hervorgehobenen oberen Abschnitte der Karten:

- Die Aktionskarte dient dazu, Aktionen für Automa auszuwählen. Sie hat 2 Zeilen, die jeweils eine separate Aktionsauswahl darstellen.

AKTIONSKARTE



UNTERSTÜTZUNGSKARTE



- Die linke Spalte der Unterstützungskarte dient dazu, die Aktionen von Automa abzuhandeln.
- Die rechte Spalte der Unterstützungskarte brauchst du zum Abhandeln von Kämpfen.

Solltest du die letzte Karte vom Unterstützungsstapel ziehen, mische diese Karte zuerst mit den Karten im Unterstützungs-Ablagestapel zu einem neuen Unterstützungsstapel. Ziehe dann eine Karte. Mische in diesem Fall **nicht** den Aktionsstapel und seinen Ablagestapel.

EIN AUTOMA-SPIELZUG

Führe während des Zuges von Automa folgende Schritte aus:

1. Ziehe die oberste Karte vom Aktionsstapel.
2. Ist es eine Phasenkarte, lege sie oben auf den Phasenkarten-Ablagestapel. Führe die Anweisungen darauf aus, einschließlich des (Neu-)Erstellens der Aktions- und Unterstützungsstapel (gemäß der Schritte unter *Spielaufbau*, S. 4).
3. Ist es eine Aktionskarte, lege sie als **aktive Aktionskarte** offen auf ihren Ablagestapel, dann:
   a. Lege die oberste Karte des Unterstützungsstapels als **aktive Unterstützungskarte** offen auf ihren Ablagestapel.
   b. Gehe die Symbole in der oberen Zeile der aktiven Aktionskarte von links nach rechts durch. Versuche, die angegebenen Aktionen in dieser Zeile auszuführen, bis du bei einer davon erfolgreich bist oder alle übersprungen hast (siehe *Automa-Aktionen*, S. 8).
   c. Verfahre dann ebenso mit den Symbolen in der 2. Zeile.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Einige der Symbole können bei Verwendung der Standardregeln nie erreicht werden, da immer ein früheres Symbol abgehandelt wird. Dies ändert sich, sobald du die Gefahrenvariante verwendest.*

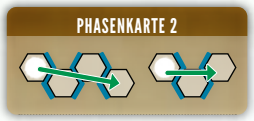
AUTOMA-BEWEGUNG

Automa-Einheiten können sich nicht auf Seen oder durch Tunnel bewegen.

Die Bewegungsreichweite für Automas Einheiten ist auf den Phasenkarten angegeben:

- Scythias **Reichweite** beträgt zunächst 1 und ihre Einheiten können keine Flüsse überqueren. Sobald du die Phasenkarte 2 aufdeckst, erhöht sich ihre Reichweite auf 2 und ihre Einheiten können alle Flüsse in jede Richtung überqueren.





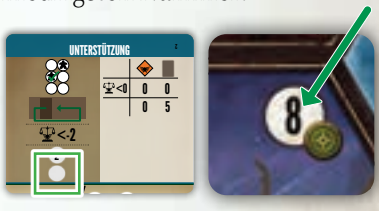
- Exploras **Reichweite** beträgt immer 3 und ihr Mech kann alle Flüsse in jede Richtung überqueren.

Hinweis: Die effektive Reichweite kann kürzer sein, da der Expeditions-Mech und der Scythe-Anführer gezwungen sind, an Orten mit einem Landkartenmarker anzuhalten. Gleiches gilt für Scythe-Kampfeinheiten, die an Orten mit einer Einheit einer anderen Fraktion anhalten müssen.

Bezieht sich eine Regel auf die **kürzeste Entfernung**, so bezieht sie sich auf den Weg auf dem Spielplan, den Automas Einheit zurücklegen müsste, und nicht auf die Luftlinie.

- Jeder Ort hat eine Entfernung von 0 zu sich selbst.
- Ein Ort befindet sich in unendlicher Entfernung zu einem Ziel, wenn Wasser die Bewegung zum Ziel verhindert.
- Die Entfernung zwischen einem Heimatgebiet und seinen beiden benachbarten Orten beträgt immer 1.
- Muss Scythia an einem Ort, an dem sich sowohl ihr Anführer als auch einer ihrer Mechs befinden, eine Einheit für die Bewegung wählen, wählt sie immer den Anführer. Ausgenommen in dem Fall, dass ein Landkartenmarker ihn daran hindern würde, das Ziel zu erreichen. In diesem Fall wählt sie den Mech.

Manchmal kommt es beim Abhandeln einer Bewegung für Automa zu Gleichständen, sodass es mehrere gültige Orte gibt, an die sie sich bewegen kann. Achte in solchen Fällen auf das Symbol / auf der aktiven Unterstützungskarte. Zeigt der Pfeil nach oben, wähle den Ort mit der höchsten Nummer. Zeigt der Pfeil nach unten, wähle den Ort mit der niedrigsten Nummer.



Hinweis: Wenn sich die Regeln auf Orte beziehen, an die sich eine Automa-Einheit bewegen kann, ist der Ort, an dem sich die Einheit bereits befindet, ausgeschlossen.

AUTOMA-AKTIONEN

Die folgenden Unterabschnitte beschreiben die Aktionen, die mit den Symbolen auf den Automa- und Phasenkarten zusammenhängen.

ERSETZEN

Spielt Automa als Scythia, lege alle Entdeckungskarten vom Spielplan auf den Ablagestapel und ersetze sie durch neue Karten vom Entdeckungsstapel.

AUTOMA ERHÄLT ETWAS



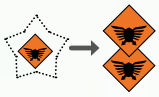
Automa erhält 1 Kampfkarte.



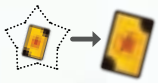
Automa erhält 1 Stärke.



Automa erhält 1 Mech.
Stelle ihn in ihr Heimatgebiet.



Falls Stärke eine Erfolgskategorie im Spiel ist und dort noch kein Stern liegt, erhält Automa 2 Stärke.

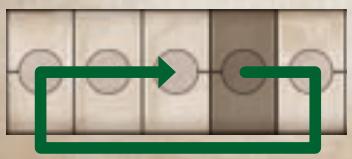


Falls Kampfkarten eine Erfolgskategorie im Spiel ist und dort noch kein Stern liegt, erhält Automa 1 Kampfkarte.

VORANSCHREITEN

Die 5 Erfolgsleisten-Kategorien unterhalb der Fortschrittsleiste sind die **Fortschrittskategorien**. Anstatt wie üblich Sterne zu platzieren, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind, schreitet Automa stattdessen mit dieser Aktion auf den entsprechenden Fortschrittsleisten voran:

1. **ÜBERPRÜFE, OB DER FORTSCHRITT BLOCKIERT IST:**
   a. Falls sich auf allen Fortschrittskategorien ein Stern befindet, überspringe diese Aktion.
   b. Falls sich auf allen Fortschrittskategorien ein Stern oder Automas Aktionsmarker befindet, entferne den Aktionsmarker von der Leiste. Damit ist diese Aktion abgeschlossen.



2. **KATEGORIE BESTIMMEN:**
   a. Alle Fortschrittskategorien ohne Stern oder Aktionsmarker sind gültige Kategorien.
   b. Befindet sich auf der aktiven Unterstützungskarte ein -Symbol, bleiben nur die Kategorien gültig, bei denen der Arbeiter dem Feld mit dem Stern auf der Fortschrittsleiste am nächsten ist.
   c. Verwende das Erfolgskategorie-Auswahldiagramm auf der Unterstützungskarte. Beginne bei der hervorgehobenen Kategorie und folge dem Pfeil, bis du die *erste* gültige Kategorie erreichst.

3. **VORANSCHREITEN:**

a. Lege Automas Aktionsmarker auf diese Kategorie der Erfolgsleiste (er blockiert nicht das Platzieren von Sternen).

b. Bewege den Arbeiter auf der entsprechenden Fortschrittsleiste um 1 Feld näher an das Feld mit dem Stern auf dieser Leiste heran.

c. Falls dieser Arbeiter das Feld mit dem Stern erreicht, lege 1 von Automas Sternen auf die entsprechende Kategorie der Erfolgsleiste (zur Erinnerung: Dies löst für dich das Ziehen einer Meloch-Karte aus).

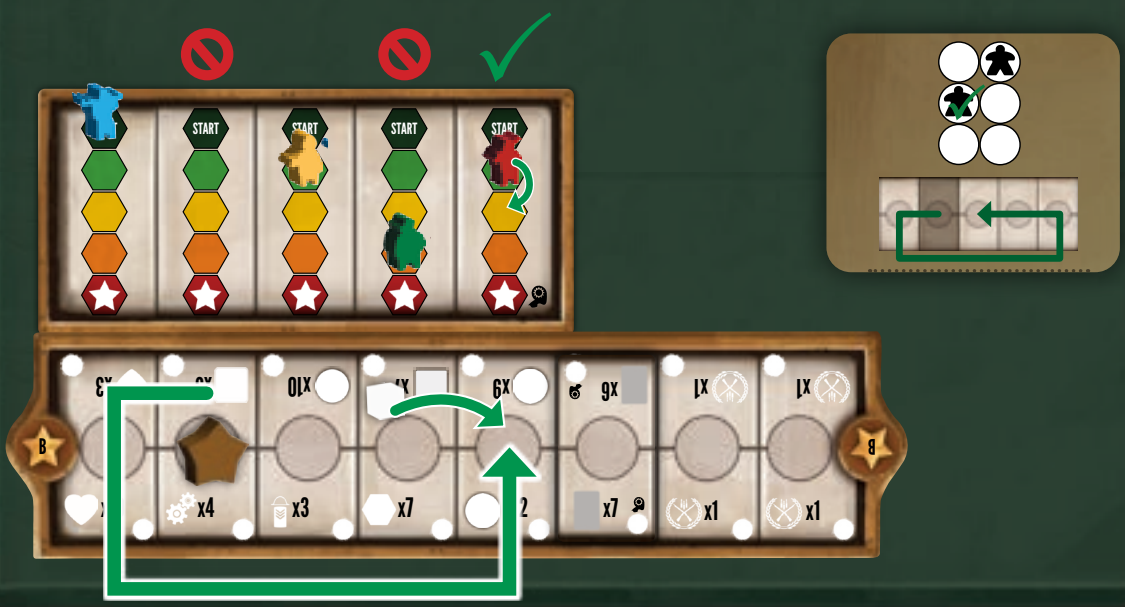
TIPP DES AUTORS: *Wenn ein Stern durch Automa oder dich auf einer Fortschrittskategorie platziert wird, entferne den Arbeiter von der entsprechenden Leiste, damit besser erkennbar ist, dass diese dauerhaft blockiert ist.*

BEISPIEL: Du handelst eine *Voranschreiten*-Aktion in der unten dargestellten Spielsituation ab.

Die 2. und 4. Fortschrittskategorie sind durch einen Stern bzw. Automas Aktionsmarker blockiert, sodass die anderen drei Kategorien als gültige Kategorien übrig bleiben.

Da sich auf der aktiven Unterstützungskarte ein -Symbol befindet, überprüfst du, welche Arbeiter auf den drei nicht blockierten Fortschrittsleisten dem Feld mit dem Stern am nächsten sind: Die 3. und 5. Leiste liegen dabei gleichauf, sodass nur diese beiden gültig bleiben.

Das Auswahldiagramm auf der aktiven Unterstützungskarte gibt an, dass du mit der 2. Kategorie beginnen sollst. Diese ist jedoch ungültig, sodass du dem Pfeil folgst, bis du eine gültige Kategorie erreichst. So gelangst du zur 5. Kategorie, die somit ausgewählt wird. Du bewegst Automas Aktionsmarker auf diese Erfolgskategorie und den Arbeiter auf das gelbe Feld seiner Leiste.



BEWEGUNG IN RICHTUNG EINES LANDKARTENMARKERS

Mit dieser Aktion möchte sich Automa in Richtung eines Ortes mit einem Landkartenmarker bewegen, ohne anzugreifen.

1. **ZIELORT BESTIMMEN:**
   a. Sind keine Landkartenmarker mehr auf dem Spielplan, überspringe diese Aktion.
   b. Alle Orte, an die sich Scythias Anführer/ Exploras Mech bewegen kann, sind gültige Ziele.
   c. Verwendest du die Gefahrenvariante:
      i. Berechne für jedes gültige Ziel das Stärkeverhältnis (siehe *Stärkeverhältnis*, S. 13), unter der Annahme, dass sowohl du als auch Automa alle Kampfeinheiten in Reichweite dorthin bewegen würdet (gehe für Konstantinopels „Teleportieren"-Fähigkeit davon aus, dass Automa sich an den betreffenden Ort bewegt, falls möglich).
      ii. Alle Orte mit einem Stärkeverhältnis, das kleiner ist als der Wert, der in der linken Spalte der aktiven Unterstützungskarte angegebene ist, werden ungültig. Verbleibt kein gültiges Ziel, überspringe diese Aktion.



   d. Gibt es mehrere gültige Ziele, bleiben nur die mit der kürzesten Entfernung zu einem Ort mit Landkartenmarker gültig.
2. **EINHEIT BEWEGEN:** Bewege Automas Anführer/ Mech an den bestimmten Zielort.

AUTOMA-EINHEITEN UND LANDKARTENMARKER

Bewegt sich Scythias Anführer/ Exploras Mech an einen Ort mit einem Landkartenmarker, bleibt er dort stehen. Automa erhält sofort den Landkartenmarker (lege ihn neben die Erfolgsleiste). Sie erhält weder den Vorteil auf dem Marker noch löst sie eine Begegnung aus.

BEWEGUNG IN RICHTUNG EINES ORTES

Mit dieser Aktion bewegt Automa 1 oder 2 Einheiten, ohne anzugreifen.

1. **ZIEL BESTIMMEN:**
   a. Alle Orte, an die sich eine Automa-Einheit bewegen kann, sind gültige Ziele.
   b. Verwendest du die Gefahrenvariante:
      i. Berechne für jedes gültige Ziel das Stärkeverhältnis (siehe *Stärkeverhältnis*, S. 13), unter der Annahme, dass sowohl du als auch Automa alle Kampfeinheiten in Reichweite dorthin bewegen würdet (gehe für Konstantinopels „Teleportieren"-Fähigkeit davon aus, dass Automa sich an den betreffenden Ort bewegt, falls möglich).
      ii. Alle Orte mit einem Stärkeverhältnis, das kleiner ist als der Wert, der in der linken Spalte der aktiven Unterstützungskarte angegeben ist, werden ungültig. Verbleibt kein gültiges Ziel, überspringe diese Aktion.



   c. Suche die Ortsnummer auf der aktiven Unterstützungskarte. Es bleiben nur Ziele mit der kürzesten Entfernung zu diesem Zielort gültig.



2. **AUSGANGSORT BESTIMMEN:**
   a. Falls sich eine Einheit auf Automas Heimatgebiet zum zuvor bestimmten Zielort bewegen kann, dann ist ihr Heimatgebiet der Ausgangsort und du springst zu Schritt 3.
   b. Ansonsten gelten alle Orte mit Automa-Einheiten, die sich zum bestimmten Zielort bewegen können, als gültige Ausgangsorte.
3. **EINHEIT BEWEGEN:** Bewege eine Automa-Einheit vom gewählten Ausgangsort zum Zielort.
4. **WIEDERHOLEN:** Hat Automa mindestens 2 Einheiten, wiederhole die Schritte 1–3 einmal. Ignoriere dabei die gerade bewegte Einheit.

BEISPIEL: Du handelst eine „Bewegung in Richtung eines Ortes" für Scythia ab. Phasenkarte 2 wurde aufgedeckt, daher haben Automa-Einheiten eine Reichweite von 2 und können Flüsse überqueren.
Die aktive Unterstützungskarte zeigt dies und die Spielsituation sieht so aus:



Gültige Zielorte sind mit einer Zahl markiert. Diese gibt ihre Entfernung zu dem Ort an, der auf der Karte gezeigt ist (Ort 6).

Da Ort 6 die kürzeste Entfernung zu sich selbst hat, ist er der einzige Ort, der in Schritt 1c gültig bleibt. Er wird daher als Ziel bestimmt.

Die Automa-Einheiten an den Orten 7 und 9 können sich an den gewählten Zielort (Ort 6) bewegen. Der Pfeil auf der Karte zeigt an, dass der Ort mit der höchsten Nummer als Ausgangsort ausgewählt wird, in diesem Fall Ort 9.
Du bewegst also den Mech von Ort 9 zu Ort 6.

Hätte ein Mech auf Automas Heimatgebiet gestanden, hätte sie in Schritt 2a das Heimatgebiet als Ausgangsort gewählt.

Du wiederholst dann den Bewegungsvorgang und ignorierst den Mech auf Ort 6, da du ihn bereits bewegt hast. Ort 6 wird aus dem gleichen Grund wie zuvor erneut als Ziel ausgewählt.

Diesmal hat nur Ort 7 Einheiten, die das Ziel erreichen können, und wird daher ausgewählt. Dort stehen sowohl der Anführer als auch ein Mech, daher wendest du die Regel aus dem Abschnitt *Bewegung* (S. 8) an. Diese besagt, dass Automa den Anführer wählt, sofern kein Landkartenmarker ihn daran hindert, das Ziel zu erreichen. In dieser Situation wählt sie den Mech, da sich auf Ort 3 ein Landkartenmarker befindet. Du bewegst also den Mech von Ort 7 zu Ort 6.

Hättest du stattdessen die Bewegungsaktion für Explora (mit ihrem Mech auf Ort 1) ausgeführt, wäre Ort 6 kein gültiger Ort gewesen. Der Landkartenmarker auf Ort 3 hindert den Expeditions-Mech daran, sich zu Ort 6 zu bewegen. Sie würde sich also zu Ort 3 bewegen und dort den Landkartenmarker erhalten.

BEISPIEL (GEFAHRENVARIANTE): Du handelst eine Aktion „Bewegung in Richtung eines Ortes“ für Explora ab. Die aktive Unterstützungskarte besagt, dass Automa sich in Richtung von Ort 6 bewegen möchte. Die Phasenkarte 2 wurde aufgedeckt.



Du hast den Eile-Mech (du hast Reichweite 2) und den Waten-Mech (du kannst den Fluss von Ort 9 nach Ort 6 überqueren) eingesetzt.

Du hast 4 Kampfkarten und Automa hat 2. Du verwendest die Gefahrenvariante.

Die folgende Abbildung zeigt das Stärkeverhältnis für alle Orte, an die sich Automas Mech bewegen kann (Beispielberechnungen findest du im Abschnitt *Angriff*, S. 13):



Das maximale Stärkeverhältnis auf der aktiven Unterstützungskarte beträgt:



Damit bleiben nur die Orte 2, 4 und 5 als gültige Ziele übrig. Von diesen ist Ort 5 am nächsten zu Ort 6, also bewegst du Automas Mech dorthin.

Während der Partie würdest du nicht wirklich alle Stärkeverhältnisse berechnen, sondern du würdest bei Ort 6 beginnen und dich von dort aus vorarbeiten.

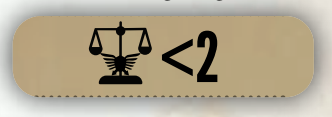
ANGRIFF

Überspringe diese Aktion, falls

- keine von Automas Einheiten sich auf einem Ort mit einer deiner Kampfeinheiten befindet oder sich zu einem Ort mit einer deiner Kampfeinheiten bewegen kann (falls du die Gefahrenvariante verwendest, führe stattdessen eine Bedrohungsbewegung durch, wie auf Seite 15 beschrieben), oder
- das Aktionssymbol ist und alle Kampf-Erfolgskategorien bereits einen Stern haben.

Ansonsten führe folgende Schritte aus:

1. **STÄRKEVERHÄLTNISSE BESTIMMEN:** Berechne für alle Orte, an denen du eine Kampfeinheit hast und Automa ebenfalls eine Einheit hat oder eine oder mehrere ihrer Einheiten dorthin bewegen kann, das in der folgenden Box beschriebene Stärkeverhältnis. Gehe dabei davon aus, dass sie alle Einheiten, die sie dorthin bewegen könnte, auch tatsächlich dorthin bewegt.
2. **ZIEL BESTIMMEN:**
   a. Die Orte mit dem höchsten Stärkeverhältnis sind gültige Ziele.
   b. Alle Ziele mit einem Stärkeverhältnis, das kleiner ist als der in der linken Spalte der aktiven Unterstützungskarte angegebene Wert, sind ungültig.



   c. Verbleibt kein gültiges Ziel, überspringe diese Aktion.
3. **EINHEITEN BEWEGEN:** Bewege alle Automa-Einheiten, die sich dorthin bewegen können, an den Zielort.
4. **KAMPF:** Befolge die Schritte im Abschnitt *Kampf* (S. 16).

STÄRKEVERHÄLTNIS

Das **Stärkeverhältnis** ( ) ist eine Abschätzung, wer von euch – Automa oder du – an einem Ort die größte Stärke für den Kampf aufbringen kann.

1. **AUTOMAS STÄRKE ABSCHÄTZEN:** Multipliziere die Anzahl der Kampfkarten, die Automa im Kampf einsetzen kann, mit 7 und addiere dann die Stärke, die sie ausgeben kann.
2. **DEINE STÄRKE ABSCHÄTZEN:** Multipliziere die Anzahl der Kampfkarten, die du im Kampf einsetzen kannst, mit 7 und addiere dann die Stärke, die du ausgeben kannst. Hast du keine Kampfeinheiten an diesem Ort, beträgt deine geschätzte Stärke minus unendlich.
3. **STÄRKEVERHÄLTNIS =** Automas geschätzte Stärke minus deine geschätzte Stärke.

Berücksichtige frei zugängliche Informationen, aber ignoriere geheime Informationen.
Gehe davon aus, dass Fähigkeiten, die sich auf das Stärkeverhältnis auswirken, eingesetzt werden, sofern sie das Stärkeverhältnis verringern. Tue dies auch, wenn es in der Praxis unmöglich wäre, dass alle davon gleichzeitig aktiviert werden.

Beispiele für diese Berechnung findest du auf der nächsten Seite und im Abschnitt *Abhandeln des Kampfes* auf Seite 16). Auf der Rückseite des Regelhefts findest du eine Spielhilfe.

Für diejenigen, die sich mit Gleichungen auskennen, ist dies eine effiziente Berechnungsmethode:

= **(Automas** – **deine** **)** × 7 + **Automas** – **deine**

BEISPIEL: Du handelst eine Angriffsaktion für Explora ab. Die Spielsituation ist wie folgt:



Die beiden Orte mit violetten Zahlen sind die Orte mit deinen Kampfeinheiten, an die sich Automas Mech bewegen kann. Ihr Mech kann sich nicht zu Ort 9 bewegen, da der Landkartenmarker auf Ort 6 ihn zum Anhalten zwingen würde.

Du hast den Eile-Mech eingesetzt (also hast du Reichweite 2).

Ihr habt beide 3 Kampfkarten.

Greift Automa Ort 8 an, würde die Berechnung des Stärkeverhältnisses wie folgt aussehen:

AUTOMAS STÄRKE ABSCHÄTZEN: Sie hätte 1 Kampfeinheit vor Ort und könnte somit 1 Kampfkarte spielen. Multipliziere diese 1 Karte mit 7 (Ergebnis 7) und addiere dann die maximale Stärke von 7, die sie aufbringen kann, zu einer Gesamtstärke von 14.

DEINE STÄRKE ABSCHÄTZEN: Du hast 1 Kampfeinheit auf Ort 8, also multiplizierst du 1 Kampfkarte mit 7 und addierst die 5 Stärke, die du ausgeben kannst. Das Ergebnis ist 12.
Es spielt keine Rolle, ob eine Kampfkarte dir erlauben würde, weitere Kampfkarten zu spielen, da dies eine geheime Information ist und daher bei der Berechnung nicht berücksichtigt wird.

Das **Stärkeverhältnis** ist somit 14 – 12 = 2.

Auf Ort 7 hast du 2 Kampfeinheiten, also könntest du 2 Kampfkarten spielen. Damit beträgt deine geschätzte Stärke 2 x 7 + 5 = 19.

Automas geschätzte Stärke ist an allen Orten, an die sie sich bewegen kann, gleich, da sie nur 1 Kampfeinheit hat. Ihre Stärke ist also 14. Für Ort 7 ergibt das ein Stärkeverhältnis von 14 - 19 = -5.

Das bedeutet, dass Ort 8 von allen gültigen Zielen das höchste Stärkeverhältnis aufweist und somit der einzige Ort ist, der gültig bleibt.

Die aktive Unterstützungskarte hat das rechts angegebene maximale Stärkeverhältnis.



Somit ist das für Ort 8 berechnete Stärkeverhältnis hoch genug, dass es nicht ungültig wird. Daher bewegt sich Automa dorthin und greift dich an.



Würdest du Rusviet aus dem Scythe-Basisspiel spielen und hättest die Mech-Fähigkeit „Volksarmee“ aktiviert, könntest du an Ort 8 eine zusätzliche Kampfkarte ausspielen. Da dein Besitz dieser Fähigkeit offene Information ist, wäre deine geschätzte Stärke um 7 höher, sodass das Stärkeverhältnis statt 2 nun -5 beträgt.

Dann hätten alle ursprünglich gültigen Ziele ein Stärkeverhältnis, das unter dem Wert auf der Unterstützungskarte liegt, sodass sie nun ungültig wären. Automa würde die Angriffsaktion überspringen.

BEDROHUNGSBEWEGUNG

Verwendest du die Gefahrenvariante und eine Angriffsaktion ⚔/⚔→⚔ würde übersprungen werden, weil sich keine deiner Kampfeinheiten in Reichweite von Automas Einheiten befindet, führe stattdessen diese Bedrohungsbewegung aus:

1. **ZIEL BESTIMMEN:**
   a. Alle Orte, an die sich eine Automa-Einheit bewegen kann, sind gültige Ziele.
   b. Berechne für jedes gültige Ziel das Stärkeverhältnis, unter der Annahme, dass sowohl du als auch Automa alle Kampfeinheiten in Reichweite dorthin bewegen würdet (gehe für Konstantinopels „Teleportieren"-Fähigkeit davon aus, dass Automa sich an den betreffenden Ort bewegt, falls möglich).
   c. Alle Ziele mit einem Stärkeverhältnis, das kleiner ist als der Wert, der in der linken Spalte der aktiven Unterstützungskarte angegebene ist, sind ungültig.



   d. Verbleibt kein gültiges Ziel, überspringe diese Aktion.
   e. Gibt es mehrere gültige Ziele, bleiben nur die mit der kürzesten Entfernung zu einem Ort mit deinen Kampfeinheiten gültig.
2. **AUSGANGSORT BESTIMMEN:**
   a. Falls sich eine Einheit auf Automas Heimatgebiet zum gewählten Zielort bewegen kann, dann ist ihr Heimatgebiet der Ausgangsort und du springst zu Schritt 3.
   b. Ansonsten gelten alle Orte mit Automa-Einheiten, die sich zum gewählten Zielort bewegen können, als gültige Ausgangsorte.
3. **EINHEIT BEWEGEN:** Bewege eine Automa-Einheit vom gewählten Ausgangsort zum gewählten Zielort.
4. **WIEDERHOLEN:** Hat Automa mindestens 2 Einheiten, wiederhole die Schritte 1–3 einmal (ignoriere dabei die gerade bewegte Einheit).

TIPP DES AUTORS: *In den meisten Fällen musst du nicht für jeden gültigen Ort das Stärkeverhältnis berechnen. Beginne damit, die Stärkeverhältnisse für die Orte zu berechnen, die Automas Zielort am nächsten liegen. Bleiben diese gültig, brauchst du nicht weiter zu suchen.*

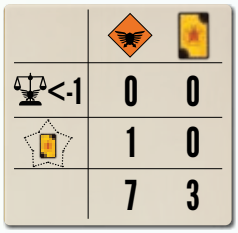
KAMPF

Bist du die angreifende Fraktion, bewege alle Automa-Einheiten in Reichweite an den Ort des Kampfes. Der weitere Ablauf ist identisch, unabhängig davon, wer angegriffen hat.

Wie üblich entscheidest du, wie viel Stärke du ausgibst und wie viele Kampfkarten du spielst. Dann führe die in den nächsten beiden Unterabschnitten beschriebenen Schritte aus.

AUTOMA WÄHLT STÄRKE UND KAMPFKARTEN

Ziehe eine neue Unterstützungskarte und lege sie ab. Sieh dir die Kampftabelle in der rechten Spalte der Karte an. Gehe die Bedingungen auf der linken Seite der Tabelle von oben nach unten durch, bis du die erste Bedingung findest, die erfüllt ist. Rechts neben dieser Bedingung findest du die Stärke und die Anzahl an Kampfkarten, die Automa ausgeben möchte. Diese sind durch ihre Stärke, ihre Kampfkarten und ihre Kampfeinheiten begrenzt, die sie am Ort des Kampfes hat.



Die letzte Zeile enthält keine Bedingung und wird wirksam, wenn keine andere Zeile davor erfüllt ist.

Mögliche Bedingungen:

: Alle Kampf-Erfolgskategorien haben einen Stern.

: Es gibt 2 Kampf-Erfolgskategorien ohne Stern.

<X: Das Stärkeverhältnis für den Ort ist kleiner als X (siehe Box unter *Angriff*, S. 13).

: Stärke ist eine Erfolgskategorie ohne Stern.

: Kampfkarten ist eine Erfolgskategorie ohne Stern.

Wenn das Ergebnis ist, dass sie keine Stärke und keine Kampfkarten ausgibt, gilt dies als würde sie 1 Stärke ausgeben. Allerdings verliert sie die Stärke nicht.

ABHANDELN DES KAMPFES

1. Decke zufällig von Automas Kampfkarten so viele auf, wie im vorherigen Unterabschnitt festgelegt.
2. Ziehe für jede dieser Kampfkarten, deren Stärkewert gleich oder niedriger als die Schwierigkeitsstufe ist, eine Kampfkarte *aus dem Vorrat*, decke sie auf und füge sie hinzu. Falls du die rechts gezeigte Karte „Schlachtfeldüberwachung“ gespielt hast, werden diese zusätzlichen Karten für ihren Effekt ignoriert.
3. Automas Gesamtstärke ist die Summe der Stärke auf den Karten aus Schritt 1 und 2 plus der im vorherigen Unterabschnitt ermittelten Stärke.
4. Ignoriere den Text auf Kampfkarten, die Automa gespielt hat.
5. Handle den Kampf wie üblich ab.



BEISPIEL: Du spielst gegen Scythia in der unten dargestellten Situation. Die Phasenkarte 2 wurde aufgedeckt, daher beträgt ihre Reichweite 2. Du beschließt, ihren Anführer an Ort 7 anzugreifen und bewegst deinen Mech dorthin.



Als Reaktion darauf bewegt sie alle ihre Einheiten in Reichweite an den Ort des Kampfes: Ihr Mech auf Ort 10 bewegt sich zu Ort 7.



Du gibst 7 Stärke aus und spielst die Kampfkarte „Schlachtfeldüberwachung“.

Du ziehst eine neue Unterstützungskarte und legst sie ab. Deren Tabelle zur Kampfauswertung beginnt mit einer Stärkeverhältnis-Anforderung. Daher musst du das Stärkeverhältnis berechnen.

<-1	0	0
	1	0
	7	3

Ihr habt beide 3 Kampfkarten auf der Hand. Du hast nur 1 Kampfeinheit für diesen Kampf und kannst daher nur 1 Karte spielen. Automa hat 2, kann also 2 Karten spielen. Sie kann keine Stärke ausgeben, du maximal 7. Ihre geschätzte Stärke beträgt 2 x 7 + 0 = 14 und deine 1 x 7 + 7 = 14. Das Stärkeverhältnis ergibt 14 - 14 = 0.

Null ist größer als der Wert auf der Unterstützungskarte (-1), also fährst du mit der nächsten Bedingung fort: . Die Erfolgskategorie Kampfkarten ist im Spiel, hat aber bereits einen Stern. Du wechselst daher in die letzte Zeile der Tabelle. Dort steht, dass Automa bis zu 7 Stärke ausgeben und bis zu 3 Karten spielen wird. Mit 0 verfügbarer Stärke, 3 verfügbaren Kampfkarten und 2 Kampfeinheiten vor Ort gibt sie 0 Stärke aus und spielt 2 Kampfkarten.

Du ziehst 2 ihrer Kampfkarten: eine 2 und eine 5 (sie ignoriert die Effekte auf den Karten). Du spielst auf Schwierigkeitsstufe 2. Eine ihrer Karten hat einen Stärkewert kleiner oder gleich der Schwierigkeitsstufe. Daher ziehst du 1 Kampfkarte aus dem Vorrat und addierst deren Stärkewert zu Automas Gesamtstärke hinzu. Es ist eine 4. Ihre Gesamtstärke beträgt 0 + 2 + 5 + 4 = 11.

Die zusätzliche Karte aus dem Vorrat wird nicht auf den Effekt deiner *Schlachtfeldüberwachung* angerechnet, sodass sich deine Stärke nur um 2 erhöht. Dies ergibt insgesamt 7 + 4 + 2 = 13.

Damit gewinnst du den Kampf. Du legst 1 deiner Sterne auf eine leere Kampf-Erfolgskategorie. Dann bewegst du Automas 2 beteiligte Einheiten in ihr Heimatgebiet und gibst ihr 1 Kampfkarte, da sie einen Kampf verloren und mindestens 1 Stärke oder Karte ausgegeben hat.

Da du einen Stern platziert hast, zieht Automa außerdem 1 Meloch-Karte (siehe nächster Abschnitt *Meloch-Karten* auf Seite 18).

MELOCH-KARTEN

Wenn Automa eine Meloch-Karte platziert, platziert sie diese mit zufälliger Ausrichtung so, dass „deine“ Hälfte der vorherigen Meloch-Karte verdeckt wird.

Wenn sie Vorteile durch Meloch-Karten erhält, erhält sie wie gewohnt Stärke und Kampfkarten.
Alle anderen Symbole auf den Karten werden jedoch ignoriert. Werden mindestens 2 Symbole ignoriert, ziehe 1 Unterstützungskarte und lege sie ab. Handle anschließend eine „Voranschreiten“-Aktion ab (S. 8).

ANPASSEN DER SCHWIERIGKEITSSTUFE

Möchtest du die Schwierigkeitsstufe und das Spielerlebnis präziser anpassen, kannst du die Anzahl der Automa-Karten im Aktionsstapel unabhängig von der Schwierigkeitsstufe wählen. Wenn du beispielsweise nicht den vollständigen Sprung von Stufe 2 auf Stufe 3 machen möchtest, kannst du auf Stufe 2 bleiben und dem Aktionsstapel lediglich 4 Automa-Karten hinzufügen.

AUTOMA SPIELT KONSTANTINOPEL IN SCYTHE

Falls du Melochs Duell als Erweiterung für Scythe verwendest und Automa Konstantinopel spielt, verwendet Automa die Nationen-Symbole auf ihren Karten nicht, sondern rückt zu Beginn der Partie auf ihrer Fortschrittskarte 1 Feld vor.

SPIELVARIANTEN

Du kannst Automa mit den Varianten „Scythe vs. Scythe“ und „Expeditions vs. Expeditions“ aus dem Regelheft des Grundspiels verwenden. Weise in beiden Fällen Heimatgebiete zu und bestimme zufällig eine Startperson.

Ignoriere bei der Bestimmung gültiger Ziele für →- und -Aktionen Orte mit deinen Kampfeinheiten.

SCYTHE: AUFSTIEG DER FENRIS

Achtung: Dieser Abschnitt enthält (leichte) *SPOILER*

Bei Verwendung der Fähigkeit „Panzerung“: Falls Automa mindestens 1 Kampfkarte hat, lege 1 davon ab und erhalte 2 Stärke.

Ignoriere bei der Berechnung des Stärkeverhältnisses die Fähigkeit „Todesstrahl“.



STÄRKEVERHÄLTNIS

Anstatt die vollständige Berechnung des Stärkeverhältnisses durchzuführen, kannst du diese Tabelle verwenden:

1. Ziehe die Anzahl der Kampfkarten, die du einsetzen kannst, von der Anzahl, die Automa einsetzen kann, ab, um die Zeile der Tabelle zu bestimmen.
2. Ziehe die Stärke, die du einsetzen kannst, von der Stärke, die Automa einsetzen kann, ab, um die Spalte der Tabelle zu bestimmen.
3. Die Zelle, in der sich die errechnete Zeile und Spalte kreuzen, ergibt das Stärkeverhältnis.
   Ist es <-3, dann liegt es **unter** dem errechneten Stärkeverhältnis aller Unterstützungskarten.
   Ist es ≥1, dann liegt es **über** dem errechneten Stärkeverhältnis aller Unterstützungskarten.

AUTOMAS – DEINE

AUTOMAS – DEINE	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7
...	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1
1	0	1	2	3	4	5	6	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1	≥1
0	<-3	<-3	<-3	<-3	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	≥1
-1	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	-3	-2	-1	0
...	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3	<-3

Automa Factory

FEUERLAND

STONEMAIER GAMES

© 2026 Stonemaier LLC. Melochs Duell ist eine Marke von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.