MELOCHS DUELL

SCYTHE VS EXPEDITIONS

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

1–2 PERSONEN · 45 MINUTEN · ALTER: 14+

Die hinterhältige Kreatur namens Meloch war nur noch Augenblicke davon entfernt, durch Tarkovskys Portal nach Europa zurückzukehren, als die Helden der Expedition ihren Plan vereitelten. Die kurze Aussicht auf Freiheit löste bei Meloch einen Geistesblitz aus: Er würde diese Legenden in direkten Duellen gegeneinander antreten lassen, bis nur noch eine übrig war. Meloch wartete auf den richtigen Moment, um seine ätherischen Tentakel in die Realität zu strecken und die Helden durch Raum und Zeit zu teleportieren. Nun ringen sie in einem dramatischen Endkampf um ihr Leben.

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Melochs Duell kombiniert die Spiele Scythe und Expeditions. Eine Fraktion verwendet die Regeln und das Material von Scythe (einschließlich einer neuen Nation und eines neuen Spielertableaus in diesem Spiel). Die zweite Fraktion verwendet die Regeln von Expeditions (einschließlich eines neuen Mechs, Charakters und Begleiters in diesem Spiel). Das Duell findet auf engem Raum auf einem neuen doppelseitigen Spielplan mit nur 10 Orten (*bzw. Regionen*) und 2 Seen statt, sodass jeder Zug entscheidend ist.

Ihr könnt alle Nationen und Spielertableaus aus Scythe (und die meisten Begegnungskarten) sowie alle Mechs, Charaktere und Begleiter aus Expeditions (und die meisten Entdeckungskarten) für Melochs Duell verwenden. Ebenso könnt ihr das Spielmaterial aus Melochs Duell in Scythe und Expeditions verwenden.

INHALT

Spielmaterial 2
Spielüberblick 3
Spielaufbau 4
Spielablauf 6
Interaktionen, Kampf, Kampfkarten 8
Sterne platzieren, Meloch-Karten, Spielende 10
Varianten 11

Aus Niktes Tagebuch:
Mit großer Anstrengung – und unter hohen Verlusten – konnten wir Dr. Tarkovsky daran hindern, das Portal dauerhaft zu öffnen. Seitdem spüre ich jedoch die lauernde Präsenz von etwas Unheimlichem und Uraltem. Ich versuche, nicht darüber nachzudenken, aber die Angst bleibt. Nachts quälen mich Albträume von einem mächtigen Wesen namens Meloch. Im Traum verspricht Meloch mir Frieden, wenn ich das kosmische Artefakt berühre, das wir in Tarkovskys Lager gefunden haben. Ich weiß nicht, wie lange ich noch widerstehen kann …

SPIELMATERIAL

SCYTHE-FRAKTION

1 Regelübersicht



20 Ressourcenmarker *(je 5 Nahrung, Öl, Metall und Holz)*



3 Fabrikkarten



60 Kampfkarten *(neues Design)*



6 Begegnungskarten



5 Miniaturen *(4 Mechs und 1 Anführer)*



31 Holzmarker *(6 Sterne, 1 Aktionsmarker, 1 Ansehensmarker, 1 Stärkemarker, 4 Gebäude, 4 Rekruten, 8 Arbeiter und 6 Entwicklungswürfel)*



1 Nationstableau



1 Spielertableau



1 Stärkescheibe



1 Allianzmarker und 1 Heimatgebiet
(diese werden in Melochs Duell nicht verwendet)



EXPEDITIONS-FRAKTION

1 Regelübersicht



1 Stärkescheibe *(neu, speziell für Melochs Duell)*



12 Verderbnismarker
(List: je 4 im Wert von 2 bzw. 3; Stärke: je 2 im Wert von 2 bzw. 3)



Es gibt mehr List- (türkis) als Stärkemarker (orange), da Stärke auch für den Kampf in Melochs Duell verwendet wird.

15 Arbeiter *(je 3 in den Farben violett, grün, rot, gelb, blau)*



30 Entdeckungskarten *(je 10 Artefakte, Meteoriten, Aufträge)*



3 Startkarten *(je 1 Mech, Charakter und Begleiter)*



1 Mechfigur und 1 Sockelring



8 Holzmarker *(4 Sterne bzw. Erfolge, 1 Heldenarbeiter, 1 Stärkezähler, 1 Listzähler und 1 Aktionsmarker)*



1 Mechtableau



GEMEINSAMES SPIELMATERIAL

1 doppelseitiger Spielplan (Spielmatte) mit je 10 Orten (*bzw. Regionen*) und 2 Seen



20 Münzen *(10× $1, 4× $3, 3× $5, 2× $10 und 1× $20)*



9 Landkartenmarker *(bzw. Begegnungsplättchen)*



10 Meloch-Karten

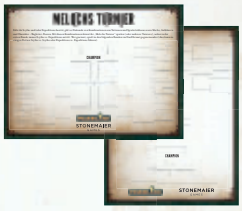


Das Spielmaterial für den Solomodus ist im Automa-Regelheft aufgeführt.

1 doppelseitige Erfolgsleiste



1 „Melochs Turnier“-Turnierplan



1 Anhang





SPIELÜBERBLICK

Melochs Duell ist ein Aufeinandertreffen von Scythe und Expeditions. Allerdings auf einer kleineren Karte, mit mehreren Möglichkeiten, den Gegner zu behindern, und ohne Endwertung. Es gewinnt, wer zuerst 4 Sterne auf der neuen Erfolgsleiste platziert hat. In jeder Kategorie kann nur genau 1 Stern liegen.

VARIANTE BEI UNTERSCHIEDLICHER SPIELERFAHRUNG: Bei erheblich unterschiedlicher Spielerfahrung (d. h., wenn eine Person Dutzende Partien Scythe gespielt hat, aber die andere noch nie Expeditions) kann die weniger erfahrene Person ihre Siegbedingung auf 3 oder 2 Sterne reduzieren.

SPIELAUFBAU



GEMEINSAMES SPIELMATERIAL

1. Legt den **Spielplan** (mit einer Seite eurer Wahl) so auf den Tisch, dass die Ansehen-/Stärkeleiste zur Scythe-Fraktion zeigt.
2. Legt die **Ressourcen, Münzen und Arbeiter** als Vorrat neben den Spielplan. Ihr könnt dem Vorrat zusätzliche Münzen und Ressourcen aus Scythe und Expeditions hinzufügen.
3. Mischt die **9 Landkartenmarker** und legt je 1 davon zufällig und verdeckt auf jeden der 6 markierten Orte (mit dem entsprechenden Symbol neben der Ortsnummer). Legt die verbleibenden 3 Marker verdeckt beiseite.
4. Mischt die **12 Verderbnismarker** und legt je 2 davon zufällig als offenen Stapel auf das Quadrat am unteren Rand jedes der 6 markierten Orte.
5. Legt die **Erfolgsleiste** (mit einer Seite eurer Wahl) so neben den Spielplan, dass die -Kante zur Scythe-Fraktion zeigt.
6. Mischt die **Kampfkarten** zu einem verdeckten Stapel. *Ihr könnt die originalen Kampfkarten aus Scythe in Melochs Duell* **nicht** *verwenden.*
7. Mischt die **Fabrikkarten** zu einem verdeckten Stapel. Legt die obersten 2 Karten verdeckt neben den Spielplan und den Rest zurück in die Schachtel. *(Ihr könnt Fabrikkarten aus Scythe beimischen.)*
8. Mischt die **Begegnungskarten** zu einem verdeckten Stapel. *(Ihr könnt Begegnungskarten aus Scythe beimischen. Einige Begegnungen ergeben für Melochs Duell keinen Sinn. Ziehst du eine solche Karte, lege sie ab und ziehe eine neue.)*
9. Mischt die **Entdeckungskarten** zu einem verdeckten Stapel. Legt dann auf jeden See offen 1 Entdeckungskarte. *(Ihr könnt Entdeckungskarten aus Expeditions beimischen. Ziehst du einen Auftrag für die Orte 11–20, lege ihn ab und ziehe eine neue Karte.)*
10. Mischt die **Meloch-Karten** ( ) zu einem verdeckten Stapel. Deckt die oberste Karte auf und legt sie mit zufälliger Ausrichtung zwischen euch. Noch hat sie keinen Effekt.

Melochs Duell ist nicht für die Luftschiffe aus Scythe oder den korrupten Mech aus Expeditions geeignet. Lasst sie in ihren jeweiligen Schachteln.



SCYTHE-FRAKTION





EXPEDITIONS-FRAKTION



PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

SCYTHE-FRAKTION: Setze dich so vor den Spielplan, dass die Ansehen-/Stärkeleiste zu dir zeigt. Wähle ein Nationstableau und ein Spielertableau und baue beide mit den entsprechenden Markern (einschließlich 6 Sternen) und Miniaturen, der Stärkescheibe und dem auf den Tableaus angegebenen Startmaterial (außer Zielkarten) auf. Du beginnst wie bei Scythe üblich mit je 1 Arbeiter auf den beiden Orten (*bzw. Regionen*) neben deinem Heimatgebiet (11). *Der vollständige Aufbau der Scythe-Fraktion ist in der gesondert beiliegenden Regelübersicht „Scythe: Melochs Duell" beschrieben.*

EXPEDITIONS-FRAKTION: Setze dich an die andere Seite des Spielplans. Wähle einen Mech (12) mit dem dazugehörigen Tableau und ggf. der dazugehörigen Karte (aus der Expeditions-Erweiterung *Der Gesandte der Verderbnis*) sowie ein Charakter-/Begleiter-Paar. Baue alles mit den dazugehörigen Markern/Zählern und einer Stärkescheibe auf. Spielst du ohne Mech-Karte, beginne mit 3 List, 3 Stärke und 1 Heldenarbeiter. Spielst du mit Mech-Karte (aus *Der Gesandte der Verderbnis*), nimm dir stattdessen alle Startressourcen darauf. **Als Expeditions-Fraktion beginnst du die Partie.** *Der vollständige Aufbau der Expeditions-Fraktion ist in der gesondert beiliegenden Regelübersicht „Expeditions: Melochs Duell" beschrieben.*

Es ist möglich, dass ein Anführer/Charakter gegen sich selbst antritt. Warum Anna aus Scythe gegen Anna aus Expeditions kämpfen sollte? Melochs Teleportation durch Raum und Zeit hat sie verwirrt und erzürnt. Sie ist im Überlebensmodus.

SPIELABLAUF

Abgesehen von den folgenden Unterschieden gelten die Regeln von Scythe und Expeditions. Regelübersichten für Scythe und Expeditions, in denen nicht zutreffende Regeln weggelassen wurden, sind in Melochs Duell enthalten. Die vollständigen Regeln findet ihr unter www.feuerland-spiele.de.

EXPEDITIONS – SONDERREGELN:

- Es gibt keine Orte, die aufgedeckt werden; stattdessen markieren die Landkartenmarker unerforschte Orte, **an denen dein Mech seine Bewegung beenden muss**. Immer wenn du einen Landkartenmarker von einem Ort erhältst (durch Bewegung dorthin oder eine Karte), erhältst du zuerst den geheimen Bonus des Markers (dein Mech gilt dabei als an diesem neuen Ort befindlich). Füge neu erforschten Orten keine Verderbnis hinzu.
- **Kampfkarten** () sind ein neuer SAMMELN-Vorteil und ein Landkartenmarker-Bonus. (Funktion von Kampfkarten auf S. 8). Lege deine Kampfkarten verdeckt, aber getrennt von deinen Entdeckungskarten (Hand/aktiver Bereich), neben dein Mechtableau.
- Dieses neue Symbol () zeigt an, dass du eine beliebige Kombination aus 2 Karten – Kampf und/oder Entdeckung – von ihren jeweiligen Stapeln ziehen kannst. Behalte 1 davon und lege die andere ab.
- Einige der ursprünglichen Entdeckungskarten (Artefakte, Meteoriten und Aufträge) beziehen sich auf eine Richtung (z. B. Karte 56: „Ist jeder andere Mech südlich von dir, erhalte 2 Stärke."). Vergleiche in diesen Fällen den Ort deines Mechs mit dem des Scythe-**Anführers**. Ein Ort liegt südlich/nördlich, wenn ein Teil davon niedriger/höher als dein Ort liegt. Aus deiner Perspektive ist Norden oben.
- **Entdeckungskarten:** Neue Formulierungen und Klarstellungen:
  - **SIEH DIR DIE OBERSTEN 2 KARTEN EINES STAPELS AN:** Wähle entweder den Kampf- ODER den Entdeckungsstapel (nicht 1 Karte von beiden). Nur du darfst dir diese Karten ansehen.
  - **ALLE ANDEREN MÜSSEN ZUNÄCHST ALLE ZÄHLER/MARKER AUF IHREN LEISTEN UM 1 NACH UNTEN VERSCHIEBEN:** Die Scythe-Fraktion verliert 1 Ansehen und 1 Stärke (sofern möglich).
  - Weist dich eine Fähigkeit an, **eine Karte zu entsorgen**, kannst du entweder eine Kampf- oder eine Entdeckungskarte wählen. Weist dich eine Fähigkeit an, **eine Karte abzulegen**, gilt dies nur für Entdeckungskarten (verschiebe eine Entdeckungskarte von deiner Hand in deinen aktiven Bereich, ohne sie zu aktivieren).
  - Jede **Auftragskarte** hat 2 Orte, an denen sie erfüllt werden kann.
  - Dein Mech kann sich **nicht durch Tunnel oder auf Seen bewegen**, aber Flüsse überqueren. Ignoriere Fabrik- und Geländesymbole auf Orten (nur für die Scythe-Fraktion wichtig).
  - Du beginnst mit einem **Heldenarbeiter**. Er gilt stets als Arbeiter aller Farben und zählt für die Kategorie „6 Arbeiter" auf der Erfolgsleiste als 1 Arbeiter. Du kannst keine weiteren Heldenarbeiter erhalten. Falls du deinen Heldenarbeiter entsorgst, kannst du ihn nicht zurückerhalten.

Nach dem Krieg teilte sich das Große Sultanat, im Westen meist als Konstantinopel bekannt, in das Südliche und das Nördliche Sultanat und verlor seine internationale Stellung als Imperium. Dennoch verfügt das Große Sultanat weiterhin über bedeutende Gebiete und Einfluss, vor allem in Asien und Afrika. Im Bestreben, sein früheres Ansehen und seine Macht zurückzugewinnen, entsandte der Sultan eine Militärexpedition auf den Balkan, in die Nähe der Fabrik, um sich dem großen Wettlauf um Teslas Technologie und die Wunder dieser neuen Ära anzuschließen. Die Expedition wird vom Neffen des Sultans, Admiral Evren Uthman geleitet, einem renommierten Erfinder und Kommandanten.

SCYTHE – SONDERREGELN:

- Du verwendest **keine Zielkarten** und **Gebäudebonus-Karten**.
- Die Expeditions-Fraktion kann keine **dauerhaften Rekrutierungsboni** auslösen.
- Ignoriere **SAMMELN-Vorteile** und **Verderbnis** auf Orten (nur für die Expeditions-Fraktion wichtig).
- **Landkartenmarker** entsprechen Begegnungsplättchen. Erhält dein Anführer einen Landkartenmarker, ziehe 1 Begegnungskarte (ignoriere den Bonus auf dem Landkartenmarker). Ist der Begegnungsstapel aufgebraucht, mische den Ablagestapel zu einem neuen Begegnungsstapel.
- Zwei Vorteile aus Expeditions gelten nun auch für dich, falls sie auf Kampfkarten, Begegnungen und/oder der neuen Nation vermerkt sind:

  RASTEN (): Enferne deinen Aktionsmarker vom aktuellen Bereich deines Spielertableaus und platziere ihn auf einem anderen Bereich. Erhältst du diesen Vorteil, bevor du in deinem Zug eine untere Aktion ausgeführt hast, darfst du die untere Aktion des neuen Bereichs ausführen.

  ERSETZEN (): Entferne beliebig viele ausliegende Entdeckungskarten vom Spielplan und lege sie auf den Ablagestapel. Ersetze die gewählten Karten durch neue Karten vom Entdeckungsstapel. Diese Karten bringen dir keinen Vorteil, aber durch das Entfernen verhinderst du, dass die Expeditions-Fraktion sie erhält. Ist der Entdeckungsstapel aufgebraucht, mische den Ablagestapel zu einem neuen Entdeckungsstapel.

- Einige neue **Begegnungskarten** weisen alle anderen an, Zähler/Marker auf ihren Leisten zu verschieben. Die Expeditions-Fraktion muss die Zähler auf ihrer Stärke- und/oder Listleiste wie angegeben anpassen (sofern möglich).
- Spielt ihr auf der **Wüstenseite** des Spielplans, beachtet die Flüsse zwischen den Orten 9/6 und 3/1.
- **NATIONSSPEZIFISCHE ANMERKUNGEN:**

  ALBION: In Melochs Duell gibt es keine Schlusswertung für beherrschte Regionen, daher helfen Flaggenmarker Albion nur bei ihrer SAMMELN-Fähigkeit.

  FENRIS: Einflussplättchen beenden die Bewegung des Expeditions-Mechs. Für die Erfolgsleiste in Melochs Duell wird bei allen die Anzahl der Münzen um die Anzahl ihrer nicht platzierten Einflussplättchen reduziert.

  KONSTANTINOPEL (NEUE NATION): Siehe Anhang.

  POLANIA: Du kannst Expeditions-Arbeiter nicht zum Rückzug zwingen, daher gilt die Fähigkeit „Solidarität“ nicht für Melochs Duell.

  SACHSEN: Sachsen kann alle 4 Sterne für gewonnene Kämpfe platzieren; sie werden alle in den **Kampfkategorien** der Erfolgsleiste platziert , zuerst auf leeren, dann auf bereits belegten.

  TOGAWA: Die meisten Fallen von Togawa funktionieren wie gewohnt, mit Ausnahme der Ansehen-Falle. Sie hat keinen Effekt auf die Expeditions-Fraktion.

  VESNA: Für die Dschungelseite des Spielplans empfehlen wir, dass Vesna, entweder „Seetüchtig“ oder „Untertauchen“ wählt, damit sie Zugang zu dem Gebiet erhält, das durch Flüsse blockiert ist.

Evren fiel schon in jungen Jahren durch seinen scharfen Verstand und seine Faszination für Technik, Maschinen und Erkundungen auf. Er beobachtete die ersten Laufmaschinen, die Tesla vor einigen Jahren in Konstantinopel vorstellte, mit großer Faszination und Neid. Als Oberbefehlshaber der Armee und Admiral der Luftflotte von Konstantinopel überzeugte Evren den Sultan, die Armee zu reformieren und in neue Prototypen und Entwürfe der Fabrik zu investieren. Sein abenteuerlustiger Begleiter ist der mächtige anatolische Schäferhund Acar, der von einer langen Linie hochintelligenter und treuer Hunde abstammt, die Evrens Familie seit Generationen begleiten.

INTERAKTIONEN, KAMPF UND KAMPFKARTEN

Der Grad der direkten Interaktion ist in Melochs Duell durch den kleineren Spielplan, das Wettrennen um 4 Sterne (und nur 1 Stern pro Kategorie) und die stärkere Betonung auf Kampf und Störung viel höher als in Scythe oder Expeditions.

Die Scythe-Fraktion ist im Kampf im Vorteil, da sie für jede ihrer Kampfeinheiten (Anführer und Mechs) 1 Kampfkarte ausspielen kann, was die Expeditions-Fraktion davon abhält, sich zu sehr zu nähern. Es gibt nur eine begrenzte Anzahl Landkartenmarker auf dem Spielplan, und einige Optionen auf den neuen Begegnungskarten können die Pläne der Expeditions-Fraktion durchkreuzen.

Die Reihenfolge, in der Effekte ausgelöst werden, ist: 1. Kampf, 2. Begegnungen/Landkarten, 3. Fabrik (wenn die Scythe-Fraktion auf dem Fabrik-Ort ist).

FÜR DIE SCYTHE-FRAKTION: Bewegt sich deine Kampfeinheit (Mech/Anführer) an den Ort mit dem Expeditions-Mech, endet deine Bewegung. Arbeiter dürfen sich nicht an den Ort mit dem Expeditions-Mech bewegen.

FÜR DIE EXPEDITIONS-FRAKTION: Bewegt sich dein Mech an einen Ort mit einer Scythe-Kampfeinheit, endet deine Bewegung. Befinden sich nur Arbeiter an diesem Ort, bleiben die Arbeiter dort und du kannst deine Bewegung fortsetzen.

IN MELOCHS DUELL wird nicht automatisch ein Kampf ausgelöst, wenn sich Einheiten am selben Ort befinden. **Die Expeditions-Fraktion kontrolliert den Ort** (der Scythe-Arbeiter kann dort weder handeln, produzieren, bauen, einsetzen noch Ressourcen ausgeben/erhalten).

KAMPF

Ein Kampf wird ausgelöst, wenn entweder **(a) die Expeditions-Fraktion** den Vorteil BESEITIGEN auf einem Ort mit einem Scythe-Mech/-Anführer erhält und sich dafür entscheidet, diesen zu beseitigen (anstatt Verderbnis), oder **(b) die Scythe-Fraktion** eine Bewegungsaktion mit mindestens 1 Mech/Anführer auf dem Ort des Expeditions-Mechs beendet (unabhängig davon, ob sich diese Scythe-Einheit in diesem Zug bewegt hat) und sich für den Kampf **entscheidet**.

Der Kampf läuft wie folgt ab:

1. **STÄRKEEINSATZ FESTLEGEN:** Die kämpfenden Fraktionen stellen jeweils auf ihren Stärkescheiben die Stärke ein, die sie ausgeben möchten (max. 7). Optional darfst du heimlich für deinen Anführer und jeden deiner am Kampf beteiligten Mechs jeweils bis zu 1 Kampfkarte hinzufügen (d. h. max. 1 für die Expeditions-Fraktion).
2. **AUFDECKEN:** Deckt eure Stärkescheiben und Kampfkarten auf und berechnet die Gesamtstärken. Die angreifende Fraktion wendet zuerst alle Karteneffekte an und addiert die Werte der eigenen Kampfkarte(n), gefolgt von der verteidigenden Fraktion.

3. **AUSWERTEN**: Wer die höhere Gesamtstärke hat, gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand gewinnt die angreifende Fraktion, sofern nicht eine Kampfkarte etwas anderes besagt. Legt die benutzten Kampfkarten ab und verringert die Stärke auf eurer Stärkeleiste jeweils um den Betrag, den ihr auf eurer Stärkescheibe eingestellt hattet.

   SIEG: Platziere sofort einen Stern auf der Erfolgsleiste (sofern die ⚔-Kategorie verfügbar ist; die Expeditions-Fraktion braucht dafür keine PRAHLEN-Aktion).

   NIEDERLAGE: Ziehe alle Einheiten auf diesem Ort in dein Heimatgebiet zurück (zieht sich die Scythe-Fraktion zurück, lässt sie Ressourcen zurück). Hat die sich zurückziehende Fraktion mindestens 1 Stärke (über ihre Scheibe oder eine Kampfkarte) ausgegeben, zieht sie 1 Kampfkarte.

KAMPFKARTEN

Melochs Duell enthält 8 verschiedene Arten von Kampfkarten in einem Stapel mit 60 Karten. Ihr könnt **nicht** die originalen Scythe-Kampfkarten verwenden.

Ihr könnt die neuen Kampfkarten auf zwei Arten verwenden:

- **WÄHREND DEINES ZUGES ABLEGEN, UM EINEN VORTEIL ZU ERHALTEN**: Du darfst während deines Zuges (außer während des Kampfes) beliebig viele Kampfkarten ablegen, um jeweils den oben rechts angegebenen Vorteil zu erhalten.

BEISPIEL: Legt die Scythe-Fraktion *Überraschungsmoment* ab, versetzt sie ihren Aktionsmarker auf einen anderen Bereich des Spielertableaus. Legt die Expeditions-Fraktion *Schwarmtaktiken* ab, erhält sie einen beliebigen Arbeiter (rot, grün, blau, gelb oder violett). Erhält die Scythe-Fraktion diesen Vorteil, stellt sie den Arbeiter (sofern auf ihrem Spielertableau verfügbar) auf einen beliebigen von ihr beherrschten Ort oder auf ihr Heimatgebiet.



- **WÄHREND DES KAMPFES AUSSPIELEN**: Du darfst pro Kampfeinheit bis zu 1 Kampfkarte spielen. Stecke sie dazu verdeckt hinter deine Stärkescheibe. Wende beim Aufdecken von jeder gespielten Kampfkarte die unten gelisteten Effekte an und addiere ihren Basiswert oben links zu deiner Gesamtstärke.

BEISPIEL: Spielt eine Fraktion *Schwarmtaktiken* und es befinden sich insgesamt 4 Einheiten im Kampf – 1 Anführer, 2 Arbeiter und 1 Expeditions-Mech –, beträgt der Gesamtwert der Karte 6 (Grundstärke 2 + 4). Spielt eine Fraktion *Überraschungsmoment*, zieht sie 1 Kampfkarte vom Stapel, addiert deren Wert oben links zum Wert 1 von *Überraschungsmoment* und dem Wert auf der Stärkescheibe und wirft die Karte ab, ohne deren Effekt anzuwenden.



STERNE PLATZIEREN, MELOCH-KARTEN UND SPIELENDE

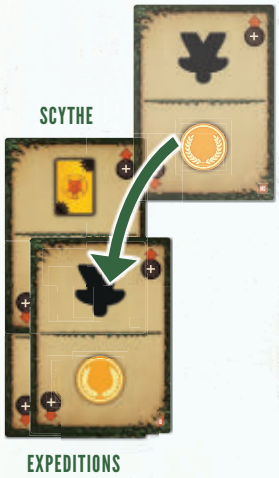


Die Scythe-Fraktion legt sofort 1 Stern auf ein leeres Feld der Erfolgsleiste, sobald sie eine Bedingung auf ihrer Seite der Leiste erfüllt. **Die Expeditions-Fraktion** benötigt einen PRAHLEN-Vorteil, um einen Stern für eine erfüllte Bedingung platzieren zu können (außer sie gewinnt einen Kampf; dann platziert sie den Stern sofort und braucht keinen PRAHLEN-Vorteil).

Sobald eine Fraktion ihren 1., 2. oder 3. Stern platziert, zieht die andere Fraktion sofort 1 **Meloch-Karte**. Wenn du eine Meloch-Karte ziehst, wähle eine Ausrichtung und lege sie so auf die zuletzt gelegte Meloch-Karte, dass sie die zur anderen Fraktion zeigende Hälfte verdeckt. (Ihr bildet einen gemeinsamen Stapel.) Du erhältst alle Vorteile, die zu dir zeigen (auf mehreren Karten); die andere Fraktion erhält nichts. *Erhält die Scythe-Fraktion durch eine Meloch-Karte einen Arbeiter, stellt sie ihn (sofern auf ihrem Spielertableau verfügbar) auf einen beliebigen von ihr beherrschten Ort oder auf ihr Heimatgebiet.*

Wer zuerst den 4. Stern auf die Erfolgsleiste legt, gewinnt sofort die Partie.

Die Scythe-Fraktion erhält 1 Arbeiter und 1 Kampfkarte.





SONDERFALL: Seite B der Erfolgsleiste erlaubt die seltene Situation, dass eine Fraktion einen Pattzustand herbeiführen könnte, indem sie alle Kampfeinheiten auf ihrem Heimatgebiet belässt (und so verhindert, dass die andere Fraktion durch Kampf ihren 4. Stern erhält). Tritt diese Situation ein, d. h. beide Spieler haben 3 Sterne, es sind nur noch Kampfsterne übrig und die Kampfeinheiten einer Fraktion befinden sich alle seit mindestens 2 Zügen auf ihrem Heimatgebiet, dürft ihr Heimatgebiete wie Orte behandeln und Einheiten auf Heimatgebieten für den Rest der Partie angreifen.

VARIANTEN

Diese Varianten für Melochs Duell erfordern Spielmaterial aus Scythe oder Expeditions.

SCYTHE VS. SCYTHE: Ihr verwendet je eine Scythe-Nation und ein Scythe-Spielertableau (sowie ein zufällig zugewiesenes Heimatgebiet). Bestimmt zufällig, wer beginnt. Ignoriert den Spielaufbau und die Regeln für Expeditions. Ihr konkurriert beide um dieselben Kategorien der Erfolgsleiste.

GEMEINSAME ORTE: Wie in Scythe endet deine Bewegung und der Kampf beginnt, sobald sich deine Kampfeinheit (Mech/Anführer) an einen Ort mit einer Kampfeinheit der anderen Nation bewegt. Bewegt sich deine Kampfeinheit an einen Ort, an dem nur Arbeiter der anderen Nation sind, ziehen sich diese in ihr Heimatgebiet zurück und du verlierst pro zurückgezogenem Arbeiter 1 Ansehen (sofern möglich). Anschließend endet deine Bewegung.

NEUE VORTEILE IN NORMALEN SCYTHE-PARTIEN:

- „Alle anderen verschieben zunächst alle Zähler/Marker auf ihren Leisten um 1 nach unten.": Alle anderen verlieren 1 Ansehen und 1 Stärke (sofern möglich).
- Ersetzen () hat keinen Effekt in reinen Scythe-Partien.

EXPEDITIONS VS. EXPEDITIONS: Ihr verwendet je einen Expeditions-Mech und ein zufällig zugewiesenes Heimatgebiet. Ignoriert den Spielaufbau und die Regeln für Scythe. Verwendet alle verfügbaren Entdeckungskarten und legt Aufträge für Orte 11–20 ab, sobald ihr sie zieht/aufdeckt. Ihr konkurriert beide um dieselben Kategorien der Erfolgsleiste. Hinweis: In dieser Variante ist es schwieriger, einen Stern für 4 Landkartenmarker zu erhalten. Es gibt jedoch Entdeckungskarten in Expeditions, die einen Landkartenmarker gewähren, sodass es nicht unmöglich ist.

GEMEINSAME ORTE UND KAMPF: Du darfst die Bewegung deines Mechs nur dann auf einem Ort mit dem anderen Mech beenden, wenn du in diesem Zug einen Kampf auslöst (durch BESEITIGEN). Andernfalls können sich Mechs nicht auf demselben Ort befinden.

NEUE ENTDECKUNGSKARTEN IN NORMALEN EXPEDITIONS-PARTIEN:

- „Sieh dir die obersten 2 Karten eines Stapels an.": Dies bezieht sich auf das Entdeckungsdeck.
- „Alle anderen verschieben zunächst alle Zähler/Marker auf ihren Leisten um 1 nach unten.": Alle anderen verlieren 1 Stärke und 1 List (sofern möglich).

Ihr könnt das Spielmaterial aus Melochs Duell auch verwenden, um Scythe (Nation, Spielertableau, Begegnungskarten, Fabrikkarten und Kampfkarten) bzw. Expeditions (Mech, Charakter, Begleiter und Entdeckungskarten; haltet Verderbnismarker und Arbeiter getrennt) zu erweitern. Der neue Spielplan ist jedoch nur für das Duell-Format ausgelegt (es fehlen z. B. die vollständige Ansehensleiste aus Scythe und die Orte 11–20 aus Expeditions).

TURNIERPLAN FÜR „MELOCHS TURNIER": Falls ihr Scythe und/oder Expeditions besitzt, gibt es Dutzende von Kombinationen aus Nationen und Spielertableaus sowie Mechs, Anführern und Charakter-/Begleiter-Paaren. Mit diesen Kombinationen könnt ihr „Melochs Turnier" spielen (oder mehrere Turniere), wobei in der ersten Runde immer Scythe vs. Expeditions antritt. Wer gewinnt, spielt in den folgenden Runden im Duellformat gegeneinander (dies kann zu einigen Partien Scythe vs. Scythe oder Expeditions vs. Expeditions führen). Ihr könnt den Turnierplan auf unserer Webseite *www.feuerland-spiele.de* herunterladen.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Als ich im Sommer 2024 über Erweiterungsideen für Expeditions nachdachte, war ich fasziniert von dem neu vorgestellten 7 Wonders-Spin-off „Herr der Ringe: Duell um Mittelerde“ (und erinnerte mich dadurch an unser eigenständiges 2-Personen-Spiel, Flügelschlag – Asien, das gleichzeitig als Erweiterung dient). Ein spannendes Duell für zwei Personen mit Asymmetrie und direkter Interaktion – wie cool wäre es, so etwas in der Welt von 1920+ zu spielen? Immerhin wissen wir aus unserer jährlichen demografischen Umfrage, dass 33 % unserer Zielgruppe hauptsächlich zu zweit spielen.*

Spontan kam mir die Idee, dass Meloch – eine hinterhältige fiktive Gottheit, die mir Jakub bereits als Hauptgegner von Expeditions vorgestellt hatte – die Abenteurer von Expeditions dazu zwingen könnte, gegen die Helden von Scythe zu kämpfen, wodurch eine neue Brücke zwischen beiden Spielen entstehen würde (und ich damit mein Versprechen brechen würde, dass Scythe abgeschlossen sei; das ist für mich genauso überraschend wie für euch!). Ich konnte nicht aufhören, über diese Idee nachzudenken, und innerhalb weniger Tage hatte ich sie auf dem Tisch. Der erste Test verlief überraschend gut. Ich besprach sie mit Jakub und meinen Kollegen, und dann begann die eigentliche Arbeit. Dies ist höchstwahrscheinlich unser letzter Besuch in der Welt von 1920+. Ich bin euch auf ewig dankbar, dass ihr uns seit über 10 Jahren auf dieser Reise begleitet.

Ein besonderer Dank geht an Gheorghe Orbesteanu für das Design einiger Entdeckungskarten, an Thomas Tamblyn für das Design der List-, Verderbnis-, Meteor- und Verschmelzen-Symbole und an Skoll für das Stärke-Symbol.
Die Originale wurden modifiziert und sind lizenziert unter creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode.

HAST DU FRAGEN? FEHLEN TEILE?

Im Kontaktbereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de/kontakt/

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite:
www.feuerland-spiele.de/newsletter/

Oder folge uns auf Bluesky, Facebook oder Instagram.

@feuerlandspiele.bsky.social
facebook.com/feuerlandspiele
@fl_feuerlandspiele

© 2026 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

Übersetzung: Andreas Wolfsteller
Redaktion und Satz: Inga Keutmann
Lektorat: Felina Haun

Version 1.0

© 2026 Stonemaier LLC. Duel of Meloch, Scythe und Expeditions sind Marken von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.