1920+

EXPEDITIONS

EIN SPIEL IN DER WELT VON SCYTHE

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

1–5 PERSONEN
60–90 MINUTEN
ALTER: 14+

Die Herrschaft von Rasputin und Fenris ist vorbei und bringt Europa eine Zeit des relativen Friedens. Die Heldentaten derer, die Europa beschützt haben, verblassen zur Legende. Stattdessen richten sich die Augen der Welt auf Sibirien, wo ein gewaltiger Meteorit in der Nähe des Tunguska-Flusses einschlug und uralte Verderbnis erweckte.

Unter der Leitung von Dr. Tarkovskij bricht eine Expedition in die Taiga auf, um mehr über den Meteoriten und seine Auswirkungen auf das Land zu erfahren. Monate ohne jegliche Berichte verstreichen. Es gibt allerdings Gerüchte, dass die Mitglieder der Expedition und die Tierwelt von seltsamen Parasiten befallen sind. Schließlich wird eine Rettungsmission auf die Suche nach Tarkovskij geschickt, doch auch diese kehrt nicht zurück.

Die Helden des Krieges, von Abenteuerlust gepackt, finanzieren nun privat ihre eigenen Expeditionen nach Sibirien. Sie hoffen, dort Artefakte zu finden, Herausforderungen zu meistern und letztendlich neuen Ruhm zu erlangen. Sie beschaffen sich Mechs, die speziell für die Erkundung entwickelt wurden, und begeben sich ins Basislager, um ihre Reise anzutreten. Hier beginnt eure Geschichte.

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Expeditions ist ein kompetitives, kartengesteuertes Erkundungsspiel, in dem ihr eure eigene Karten-Engine aufbaut. Dazu spielt ihr Karten aus, die euch Stärke, List und einzigartige Arbeiterfähigkeiten verleihen. Bewegt euren Mech an geheimnisvolle Orte und benutzt Arbeiter, Artefakte, Meteoriten sowie Aufträge, um euren Mech zu verbessern. Verwendet Stärke und List und befreit das Land von der Verderbnis. Sammelt Ruhm und Reichtum, um in diesem Spiel in der Welt von Scythe am Ende die lukrativste Expedition abzuschließen!

SPIELMATERIAL:

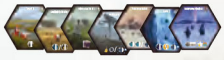
1 Basislager



5 Mechtableaus



20 Ortsfelder (hexagonal)



5 Mechfiguren



5 Sockelringe



50 Arbeiter (je zehn in den Farben violett, grün, rot, gelb, blau)



12 Startkarten



25 Artefaktkarten



25 Meteoritenkarten



40 Auftragskarten



5 Aktionsmarker



5 Stärkezähler



5 Listzähler



20 Sterne (vier pro Person)



24 Landkartenmarker



37 Verderbnismarker (je Wert sechs Stück und ein Marker im Wert von 20)



1 Verderbnisbeutel



80 Münzen (aus Pappe)



10 Spielhilfen



1 Erfolgsprotokoll



DAS MATERIAL FÜR DEN SOLO-MODUS FINDEST DU IM AUTOMA-REGELHEFT.

SPIELAUFBAU

PERSÖNLICHES MATERIAL

Jede Person erhält das folgende Material. Legt alles Material, das ihr in den einzelnen Schritten nicht verwendet, zurück in die Schachtel.

1. **MECHTABLEAU UND MECHFIGUR:** Nimm dir 1 zufälliges Mechtableau und die zugehörige Mechfigur. Wähle eine Farbe und befestige den Sockelring dieser Farbe an deinem Mech.
2. **STARTKARTEN (CHARAKTERE UND BEGLEITER):** Nimm dir 1 zufällige Charakterkarte und den dazu passenden Begleiter. (Falls du z. B. den oben rechts mit „II“ markierten Charakter hast, nimm dir den Begleiter, der ebenfalls mit „II“ markiert ist.) Lege diese Karten als deine Handkarten offen links neben dein Mechtableau.
3. **MARKER:** Lege das Folgende auf dein Mechtableau:
   a. die 4 Sterne deiner Farbe,
   b. den Aktionsmarker deiner Farbe auf das Feld „Rasten“ und
   c. 1 Stärkezähler und 1 Listzähler auf das Feld „0“ der Zählleiste.
4. **SPIELHILFEN:** Nimm dir von jeder der beiden Spielhilfen 1 Karte.





DEINE HAND

In Expeditions hast du Handkarten niemals physisch auf der Hand. Deine Handkarten liegen stets offen links neben dem Mechtableau.



DEIN AKTIVER BEREICH
(siehe S. 6 *Spielen*)

IHR KÖNNT DIE SPIELANLEITUNG ÜBERSPRINGEN UND EUCH STATTDESSEN UNTER STONEMAIERGAMES.COM/GAMES/EXPEDITIONS/MEDIA-REVIEWS EIN ENGLISCHES REGELVIDEO ANSEHEN ODER EIN INTERAKTIVES TUTORIAL VON DIZED VERWENDEN.

In Expeditions könnt ihr euren Mech verbessern, indem ihr Karten halb sichtbar unter eure Mechtableaus schiebt. Um euch das Unterschieben zu erleichtern, haben wir je 4 aufklebbare Abstandshalter für die 4 Ecken auf der **Rückseite** der Mechtableaus beigelegt. Da es sich hierbei um eine dauerhafte Änderung handelt, empfehlen wir, zunächst eine Partie ohne die Aufkleber zu spielen. So merkt ihr, wie gut das Unterschieben der Karten funktioniert und ob es euch auf eurer Spielfläche Probleme bereitet.



GEMEINSAMES MATERIAL

1. **BASISLAGER:** Legt das Basislager auf den Tisch und stellt eure Mechs daneben.
2. **ORTSFELDER UND LANDKARTENMARKER:**
   a. Sortiert die Ortsfelder in drei Gruppen nach ihren Regionen (Süden – S, Zentrum – Z und Norden – N).
   b. Mischt die 6 südlichen Ortsfelder und verteilt sie aufgedeckt entsprechend dem Lageplan oben rechts auf dem Basislager.
   c. Wiederholt diesen Vorgang für die 7 zentralen und dann die 7 nördlichen Orte, legt sie aber diesmal alle verdeckt aus.
   d. Legt je 1 Landkartenmarker auf die verdeckten Orte im Zentrum und im Norden.
3. **KARTEN:** Mischt die Meteoriten-, Artefakt- und Auftragskarten zu einem gemeinsamen verdeckten Nachziehstapel. Platziert ihn neben dem Basislager. Zieht dann für jeden der 5 Plätze, die auf dem Plan des Basislagers markiert sind, je 1 Karte vom Stapel und legt sie offen auf diesen Platz. Diese 5 Karten sind die „ausliegenden Karten".
4. **ARBEITER, MÜNZEN UND ÜBRIGE LANDKARTENMARKER:** Bildet daraus einen allgemeinen Vorrat neben dem Basislager.
5. **VERDERBNISBEUTEL:** Füllt den Beutel mit allen Verderbnismarkern **außer** dem Marker mit dem Wert 20 (wird im Laufe des Spiels der Ort #20 aufgedeckt, legt ihr den Marker mit dem Wert 20 darauf).
6. **STARTPERSON:** Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt.

Rote Arbeiter stehen für Soldaten, blaue für Ingenieure, grüne für Forscher, gelbe für Händler und violette für Besessene.



SPIELÜBERSICHT

SPIELABLAUF UND SPIELENDE

In Expeditions führt ihr eure Züge abwechselnd im Uhrzeigersinn aus. Das Spielende wird ausgelöst, wenn eine Person mittels der Fähigkeit PRAHLEN ihren 4. Stern platziert (siehe *Prahlen*, Seite 11, und *Spielende*, Seite 14).

DEIN ZUG

Deinen Zug in Expeditions beginnst du **immer**, indem du deinen Aktionsmarker oben rechts auf deinem Mechtableau verschiebst. Dann **musst** du entweder

A) AKTIONEN AUSFÜHREN **ODER** **B) RASTEN**

Wenn du Aktionen ausführst, **musst** du alle **sichtbaren** Aktionen im rechteckigen Feld ausführen, zu denen du in der Lage bist (eine Kombination aus BEWEGEN, SPIELEN und/oder SAMMELN). Hast du alle Aktionen ausgeführt oder RASTEN als Zug ausgeführt, ist dein Zug beendet und die Person links von dir ist am Zug.

In den meisten Zügen in Expeditions verschiebst du deinen Aktionsmarker entweder auf BEWEGEN, SPIELEN oder SAMMELN und führst dann in beliebiger Reihenfolge die **beiden anderen** sichtbaren Aktionen im rechteckigen Feld aus. Dein Aktionsmarker muss solange in dem rechteckigen Feld mit den Aktionen BEWEGEN, SPIELEN und SAMMELN bleiben, bis du RASTEN als Zug ausführst (und dabei deinen Marker auf das Feld RASTEN verschiebst). Nach einem Rasten-Zug führst du im nächsten Zug alle 3 Aktionen im rechteckigen Feld aus (und schiebst deinen Aktionsmarker dabei nach links auf das leere Feld).

DER KURZÜBERBLICK

BEWEGEN (S. 5): Bewege deinen Mech an einen anderen freien Ort in seiner Reichweite (1–3 Orte).

SPIELEN (S. 6): Spiele 1 Karte von deiner Hand, **um den Basiswert oben links auf der Karte zu erhalten.** Außerdem darfst du 1 Arbeiter einer bestimmten Farbe auf der Karte platzieren, um die Spezialfähigkeit der Karte zu aktivieren.

SAMMELN (S. 10): Erhalte die sichtbaren Vorteile am Ort deines Mechs.

RASTEN (S. 13): Hole alle platzierten Arbeiter von deinen aktiven Karten zurück auf dein Mechtableau, dann hole alle aktiven Karten zurück auf deine Hand (links neben deinem Mechtableau).
Du darfst RASTEN **nur dann** als deinen Zug ausführen, wenn dein Aktionsmarker zu Beginn deines Zuges auf BEWEGEN, SPIELEN oder SAMMELN liegt!



BEISPIEL: Sydney verschiebt ihren Aktionsmarker auf die Aktion **BEWEGEN**. Folglich muss sie in beliebiger Reihenfolge die beiden noch sichtbaren Aktionen **SPIELEN** und **SAMMELN** durchführen.
In ihrem nächsten Zug **muss** Sydney ihren Aktionsmarker entweder auf eine der beiden anderen Aktionen oder **RASTEN** verschieben.

A) AKTIONEN

BEWEGEN

Wenn du die Aktion BEWEGEN auf deinem Mechtableau ausführst oder eine BEWEGEN-Fähigkeit einsetzt, bewege deinen Mech an einen anderen freien Ort (d. h. ohne anderen Mech) innerhalb seiner Reichweite.

REICHWEITE: Sofern nicht anders angegeben, hat die Bewegung immer eine Reichweite von 1–3 Orten. Dein Mech muss seine Bewegung an einem anderen Ort als seinem Ausgangsort beenden.

ALLGEMEINE BEWEGUNGSREGELN:

- Während der Bewegung kann sich dein Mech durch besetzte Orte bewegen (Orte mit anderen Mechs). Besetzte und freie Orte zählen beide gleich für die Reichweite.
- Dein Mech darf sich nicht durch eine der ausliegenden Karten zwischen den Orten bewegen oder seine Bewegung auf einer dieser Karten beenden.
- Im seltenen Fall, dass du deinen Mech nicht zu einem gültigen Ziel bewegen kannst, bewegst du dich nicht (die BEWEGEN-Aktion gilt immer noch als ausführbar, verfällt dann aber einfach).

BASISLAGER: Dein Mech beginnt das Spiel auf dem Basislager. Es ist benachbart zu 3 Orten, gilt aber selbst nicht als Ort. Nach dem Verlassen des Basislagers befindet sich dein Mech immer an einem Ort und du kannst dich nicht mehr zurück ins Basislager bewegen (da es nicht als Ort gilt).

VERDECKTE ORTE: Bewegt sich dein Mech an einen verdeckten Ort, endet seine Bewegung dort sofort. Führe dann die folgenden Schritte aus:



1. Erhalte den Landkartenmarker () von diesem Ort. Landkartenmarker (auch Landkarten genannt) sind nur für einen bestimmten Erfolg und bestimmte Karten nützlich.
2. Decke den Ort auf.
3. Ziehe nacheinander Verderbnismarker aus dem Beutel und lege sie als offenen Stapel auf das Quadrat am unteren Rand des Ortes, bis die Summe der Verderbnis größer oder gleich der Angabe rechts neben dem Quadrat ist.

BEISPIEL: Neben dem Quadrat steht 5+ und der erste dort platzierte Verderbnismarker hat den Wert 4. Du musst also einen weiteren Verderbnismarker ziehen und oben auf den Marker mit der 4 legen.

AUSNAHME ORT 20: Wenn der Ort #20 aufgedeckt wird, lege den Verderbnismarker mit dem Wert 20 darauf, anstatt Verderbnis aus dem Beutel zu ziehen.

LEERER BEUTEL: Falls der Verderbnisbeutel zu irgendeinem Zeitpunkt während dieses Vorgangs leer sein sollte, ziehe keine weitere Verderbnis und lasse den Ort so, wie er ist.



BEISPIEL: Der rote Mech steht auf Ort #11. Blau dürfte dort nicht stehen bleiben, weil der Ort besetzt ist. Aber der blaue Mech darf sich durch den Ort mit dem roten Mech bewegen. Blau entscheidet sich, den Mech 3 Schritte an den freien Ort #12 ziehen.

SPIELIDEE: *Dieses Gebiet von Tunguska ist von dem uralten Bösen verdorben, das durch den mysteriösen Meteoriten geweckt wurde. Nachdem du diese Verderbnis entdeckt hast, gelobst du, sie mit Stärke und List aus der Region zu entfernen.*

SPIELEN

Wenn du die Aktion SPIELEN (auf deinem Mechtableau) ausführst, wähle 1 Karte beliebiger Art von deiner Hand (links neben deinem Mechtableau) und spiele sie in deinen aktiven Bereich (rechts neben deinem Mechtableau). Hast du bereits Karten in deinem aktiven Bereich, lege die neue Karte rechts daneben. Die Karten in deinem aktiven Bereich sind deine „aktiven Karten".

In **beliebiger** Reihenfolge darfst du dann
a. den Basiswert der Karte erhalten (oben links) und
b. einen Arbeiter auf die Karte stellen, um ihre Fähigkeit zu aktivieren und den Vorteil zu erhalten (unten).

BASISWERT

Die obere linke Ecke der Karte zeigt den Basiswert der Karte an (Stärke und/oder List). Wenn du Stärke oder List erhältst, verschiebe den Zähler auf der Leiste deines Mechtableaus entsprechend nach oben.

BEDINGUNGEN: Einige Karten haben unter dem Basiswert zusätzlich Bedingungen in Form einer Mindestanzahl an Erfolgen ( ) oder verschmolzenen Meteoriten ( ). Du erhältst die daneben abgebildeten Basiswerte zusätzlich, wenn du die Bedingung erfüllst *(hier z. B. bei 2 Erfolgen 1 Stärke und 1 List).*

MAXIMUM: Du kannst nicht mehr als 10 Stärke oder 10 List haben. Überzählige Stärke bzw. List verfällt.
BEISPIEL: Falls du 9 Stärke hast und eine Fähigkeit verwendest, die dir 2 Stärke geben würde, erhältst du stattdessen nur 1 Stärke.



KONTROLLIERTE KARTEN ( )

Karten, die du kontrollierst, sind immer offen und können sich an einem von zwei Orten befinden: auf **deiner Hand** (links von deinem Mechtableau) oder in deinem **aktiven Bereich** (rechts von deinem Mechtableau). Immer wenn du eine Karte in den aktiven Bereich legst (d. h. sie spielst, durch Ziehen oder Nehmen erhältst oder ablegst), lege sie immer rechts neben alle bereits vorhandenen aktiven Karten. Die Anordnung deiner Handkarten darfst du beliebig verändern, aber aktive Karten (d. h. Karten in deinem aktiven Bereich) bleiben dort immer in der Reihenfolge, in der du sie gelegt hast.



Die Vorteile ERFÜLLEN (S. 9), AUSRÜSTEN (S. 10) und VERSCHMELZEN (S. 10) erlauben es dir, Karten **unter dein Mechtableau zu schieben**. Sie befinden sich dann nicht mehr auf deiner Hand oder in deinem aktiven Bereich und gelten daher nicht als „kontrollierte Karten".

FÄHIGKEIT

Jede Karte hat eine Fähigkeit, die du aktivieren kannst, indem du einen verfügbaren Arbeiter auf sie stellst. Der Arbeiter muss von dem Typ (Farbe) sein, der links auf der Fähigkeit abgebildet ist. Arbeiter auf deinem Mechtableau gelten als verfügbar. Jede Fähigkeit, die sich auf einen Marker, eine Karte, einen Arbeiter oder einen Mech bezieht, gilt nur für Spielelemente in **deinem** Besitz, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Wichtig sind außerdem folgende Regeln und Schlüsselbegriffe:

ARBEITERLIMIT: Auf jeder Karte darf immer nur 1 Arbeiter stehen. Das gilt auch, wenn dir z. B. Fähigkeiten erlauben, einen Arbeiter auf eine (andere) Karte zu stellen.

BEDINGUNGEN: Einige Fähigkeiten gewähren zusätzliche Vorteile, wenn du eine Mindestanzahl an verschmolzenen Meteoriten hast. Ignoriere diesen Text, wenn du die Bedingung nicht erfüllst.

AUSLIEGEND: Dies bezieht sich auf die 5 ausliegenden Karten zwischen den Orten. Einige Fähigkeiten beziehen sich speziell auf „benachbarte" ausliegende Karten, d. h. auf Karten neben dem Ort mit deinem Mech.

FARBEN: Bezieht sich eine Fähigkeit auf die Farbe einer Karte (blau, rot, grün, gelb oder violett), so ist damit die Farbe des Arbeiters in der unteren linken Ecke der Karte gemeint.

VORHERIGE: Dies bezieht sich auf die Karte, die sich im aktiven Bereich unmittelbar links davon befindet.

ARTEFAKTFÄHIGKEIT (SOFORTIGE & DAUERHAFTE VORTEILE):

Die Fähigkeiten auf Artefaktkarten gewähren 2 verschiedene Arten von Vorteilen, die du in **beliebiger Reihenfolge** erhältst, wenn du einen Arbeiter auf der Karte platzierst.

SOFORTIGER VORTEIL: Dieser Vorteil ist oberhalb des Arbeitersymbols der Fähigkeit aufgedruckt. Du erhältst ihn sofort, wenn du den Arbeiter auf der Karte platzierst.

DAUERHAFTER VORTEIL: Dieser beginnt oftmals mit „Immer wenn" und bezieht sich auf alles, was du tust (einschließlich des sofortigen Vorteils der Karte) während die Karte in deinem aktiven Bereich liegt und sich ein Arbeiter darauf befindet (einschließlich des Zuges, in dem du einen Arbeiter auf der Karte platzierst).



VESNA & VOLTAN

Vesna ist die Gründerin der Voltan Technology Corporation, die sich zum führenden Anbieter von Robotern in Europa und darüber hinaus entwickelt hat. Als sie von dem mysteriösen Meteoriten und den verschwundenen Expeditionen erfährt, begibt sie sich mit ihrem robotischen Polarfuchs Voltan auf die Suche nach neuer Technologie.





BEACHTE FOLGENDE REGELN:

ODER: Falls auf einer Karte (z. B. Charaktere und Begleiter) das Wort „ODER“ steht, sind die Aussagen vor und nach diesem Wort völlig unabhängig. Du darfst nur den Teil vor **oder** den Teil nach dem „ODER“ auswählen.

REIHENFOLGE: Falls du gleichzeitig mehrere Vorteile derselben Fähigkeit auf einer Karte auslöst (z. B. sowohl einen sofortigen als auch einen dauerhaften Vorteil), darfst du sie in beliebiger Reihenfolge abhandeln. Falls es Kosten gibt (z. B. zahle 2 Stärke, um $2 zu erhalten), musst du die Kosten bezahlen, **bevor** du den Vorteil erhältst.

SCHLÜSSELBEGRIFFE BEI FÄHIGKEITEN

AKTIVIEREN: Falls eine Karte die Fähigkeit einer anderen Karte aktiviert, platziere keinen weiteren Arbeiter. Auf diese Weise kannst du eine Fähigkeit aktivieren, unabhängig davon, ob ein Arbeiter auf ihr steht oder nicht. Falls die aktivierte Fähigkeit einen dauerhaften Vorteil beinhaltet, gilt er nur bis zum Ende des Zuges.

(VERDERBNIS) BESEITIGEN: Wenn du eine Beseitigen-Fähigkeit verwendest, bezahle die Kosten der obersten Verderbnis am Ort deines Mechs (Stärke für orange oder List für türkis). Dann erhalte diese Verderbnis und lege sie auf dein Mechtableau. Du **darfst** diesen Vorgang **beliebig oft** wiederholen, um mit **derselben** Beseitigen-Fähigkeit mehr als eine Verderbnis zu erhalten.

- Wird die letzte Verderbnis von einem Ort entfernt, wird ein neuer Vorteil (AUSRÜSTEN, VERSCHMELZEN oder PRAHLEN, s. S. 10 f. für alle) sichtbar, den du mit einer SAMMELN-Aktion / SAMMELN-Fähigkeit (S. 10) erhalten kannst.
- Die Werte und Farben der Verderbnismarker sowie die Vorteile darunter sind für alle frei zugängliche Informationen.
- Wird ein Verderbnismarker an einem Ort durch eine Fähigkeit zerstört, ohne dass eine Person ihn erhält, wird er zurück in den Beutel gelegt.
- Das Beseitigen von 7 Verderbnis ist die Zielvorgabe eines Erfolgs. Außerdem ist jeder Verderbnismarker am Spielende $2 wert.
- Ort #20 hat einen eigenen einzelnen Verderbnismarker mit dem Wert 20 (die Summe aus 10 Stärke und 10 List). Er ist der einzige Marker, der mit einer Mischung aus Stärke und List beseitigt werden kann. Er ist wie die anderen Verderbnismarker am Spielende $2 wert, hat aber einen eigenen Erfolg.



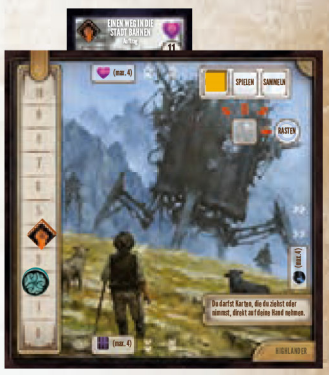
BEISPIEL: Du hast 10 Stärke und 6 List und aktivierst eine Beseitigen-Fähigkeit. Auf dem Ort liegen 3 Verderbnismarker. (A) Der oberste Marker ist orange und hat den Wert 3. Du zahlst 3 Stärke, um ihn zu erhalten. (B) Der nächste Marker ist türkis und hat den Wert 3. Du zahlst 3 List, um auch diesen Marker zu erhalten. (C) Der letzte Marker ist ebenfalls türkis und hat den Wert 4. Du hast dafür nicht mehr genug List übrig, beendest damit also das Beseitigen. Du hättest auch bereits vorher das Beseitigen beenden können.

ENTSORGEN: Lege entsorgte Marker und Karten zurück in die Schachtel (nicht in den allgemeinen Vorrat).

(AUFTRÄGE) ERFÜLLEN ( ): Um eine Erfüllen-Fähigkeit zu verwenden, muss dein Mech auf einem Ort stehen, der zu einer Auftragskarte passt, die du kontrollierst *(wenn auf der Auftragskarte z. B. Ort #11 steht – ein Ort im Zentrum, angegeben durch das „Z" –, dann muss dein Mech auf Ort #11 stehen)*. Bezahle die Kosten für das Erfüllen des Auftrags *(auf der rechten Seite der Auftragskarte; hier z. B. 2 List)*, dann darfst du den Vorteil unter den Kosten (nach dem Pfeil) erhalten. Schiebe den erfüllten Auftrag so unter den oberen Rand deines Mechtableaus bzw. bereits zuvor erfüllte Aufträge, dass der obere Teil der Karte sichtbar bleibt.



- Charaktere und einige andere Karten haben Fähigkeiten, die es dir erlauben, Aufträge zu erfüllen.
- Hast du bereits 4 Aufträge erfüllt, darfst du keinen weiteren Auftrag erfüllen.
- Befand sich ein Arbeiter auf dem erfüllten Auftrag, stelle ihn als verfügbaren Arbeiter zurück auf dein Mechtableau.
- Du kannst einen Auftrag erfüllen, unabhängig davon, ob auf dem Ort Verderbnis liegt oder nicht.
- Erhältst du durch den Vorteil für das Erfüllen eines Auftrags einen Landkartenmarker, nimm ihn dir aus dem allgemeinen Vorrat. Erhältst du Verderbnis, ziehe sie aus dem Beutel.
- Das Erfüllen von 4 Aufträgen ist die Zielvorgabe eines Erfolgs. Außerdem erhöht das Erfüllen von Aufträgen den Wert jedes erzielten Erfolgs am Spielende.



ERHALTEN UND ABLEGEN:

- Immer wenn du eine Karte durch Ziehen oder Nehmen erhältst oder eine Karte ablegst, musst du sie rechts von allen anderen Karten in deinen aktiven Bereich legen.
- Erhältst du eine Karte oder legst eine Karte ab, erhältst du nicht den Basiswert, und du hast auch nicht die Möglichkeit, die Fähigkeit der Karte zu aktivieren, indem du einen Arbeiter auf der Karte platzierst.
- Du darfst nur Handkarten ablegen.

RETTEN ( ): Rette 1 Karte aus deinem aktiven Bereich zurück auf deine Hand. Falls auf der Karte ein Arbeiter steht (oder falls eine Fähigkeit dich ausdrücklich anweist, einen Arbeiter zu retten), stelle ihn als verfügbaren Arbeiter zurück auf dein Mechtableau.

MATTHEW & CAESAR

Matthew ist ein furchtloser Entdecker, Abenteurer und Überlebenskünstler, der sich vor allem in den kältesten Regionen der Welt auskennt. Als er vom ungeklärten Verschwinden seines Freundes Dr. Tarkovskij erfährt, startet er mit seinem treuen sibirischen Husky Caesar eine Such- und Rettungsmission.





SAMMELN

Wenn du eine SAMMELN-Aktion ausführst, erhalte die sichtbaren Vorteile am Ort deines Mechs.

Die Vorteile werden am unteren Rand des Ortes angezeigt – jedes Symbol steht für einen separaten Vorteil. Falls ein /-Symbol („oder“) vorhanden ist, wähle nur die Vorteile auf einer Seite davon.

MÜNZEN ( ), STÄRKE ( ), LIST ( ): Sind auf einem Ort Münzen, Stärke und/oder List abgebildet, erhältst du die gezeigte Anzahl.

AUSRÜSTEN, VERSCHMELZEN UND PRAHLEN

Alle Orte im Zentrum und im Norden haben einen dieser SAMMELN-Vorteile. Diese Vorteile sind aber immer zunächst durch 1 oder mehrere Verderbnismarker verdeckt. Der Vorteil AUSRÜSTEN, VERSCHMELZEN oder PRAHLEN wird also erst verfügbar, nachdem ihr alle Verderbnis von diesem Ort entfernt habt.

(ARTEFAKTE) AUSRÜSTEN ( ): Wähle 1 Artefakt von deiner Hand oder aus deinem aktiven Bereich und schiebe es unter den rechten Rand deines Mechtableaus bzw. unter die vorherige ausgerüstete Karte, bis nur noch der dauerhafte Vorteil sichtbar ist (verdecke das Arbeitersymbol). Der dauerhafte Vorteil ist nun für den Rest des Spiels aktiv.



- Artefaktkarten haben sofortige Vorteile wie „Erhalte 1 List“, die du immer dann erhältst, wenn du die Karte spielst (und einen Arbeiter darauf platzierst). Sobald du jedoch ein Artefakt ausgerüstet hast, ist nur noch sein dauerhafter Vorteil wichtig (der sofortige Vorteil wird ignoriert).
- Hast du bereits 4 ausgerüstete Artefakte, darfst du nicht mehr ausrüsten.
- Befand sich ein Arbeiter auf dem ausgerüsteten Artefakt, stelle ihn als verfügbaren Arbeiter zurück auf dein Mechtableau.
- Das Ausrüsten von 4 Artefakten ist die Zielvorgabe eines Erfolgs. Außerdem ist jedes ausgerüstete Artefakt am Spielende so viele Münzen wert, wie in der rechten unteren Ecke des Artefakts angezeigt.

(METEORITEN) VERSCHMELZEN ( ): Wähle 1 Meteoriten von deiner Hand oder aus deinem aktiven Bereich und schiebe ihn seitwärts unter den unteren Rand deines Mechtableaus bzw. unter den zuvor verschmolzenen Meteoriten, bis nur noch der Verschmelzungsbonus sichtbar ist. Du erhältst sofort die Verschmelzungsboni **aller** verschmolzenen Meteoriten unter **deinem** Mechtableau (einschließlich des Bonus der neu verschmolzenen Karte).



- Hast du bereits 4 verschmolzene Meteoriten, darfst du nicht mehr verschmelzen.
- Befand sich ein Arbeiter auf dem verschmolzenen Meteoriten, stelle ihn als verfügbaren Arbeiter zurück auf dein Mechtableau.
- Falls du 1 oder 2 verschmolzene Meteoriten hast, wird jeder Meteorit, den du spielst, stärker (Bedingung von Fähigkeiten).
- Das Verschmelzen von 4 Meteoriten ist die Zielvorgabe eines Erfolgs.

PRAHLEN (⭐): Immer wenn du prahlst, wähle genau 1 Erfolg auf dem Basislager, für den du (a) die Zielvorgabe erreicht oder übertroffen hast und (b) du noch keinen Stern platziert hast (ignoriere gegnerische Sterne; sie blockieren dich nicht). Platziere 1 deiner Sterne auf dem gewählten Erfolg.

Falls du 1 oder 2 Sterne auf dem Basislager hast, gewähren dein Charakter und dein Begleiter zusätzliche Vorteile, wenn du sie spielst (Bedingungen für zusätzliche Basiswerte). Das Spielende (Seite 14) wird eingeleitet, sobald eine beliebige Person ihren 4. Stern platziert.

MÖGLICHE ERFOLGE:

1. 4 erfüllte Aufträge
2. 4 verschmolzene Meteoriten
3. 4 ausgerüstete Artefakte
4. Du hast die Verderbnis von Ort #20 beseitigt (hast also den Marker mit dem Wert 20)
5. Du hast mindestens 7 Verderbnismarker (der Marker mit dem Wert 20 zählt nicht)
6. Du kontrollierst mindestens 8 Karten (erfüllte, verschmolzene oder ausgerüstete Karten zählen nicht)
7. Du hast mindestens 7 Arbeiter **oder** mindestens 5 Landkartenmarker (dies zählt als ein Erfolg, auf dem du höchstens 1 Stern platzieren kannst, auch wenn du beide Ziele erreicht hast)



ANNA & WOJTEK

Anna ist Händlerin und Diplomatin und immer auf der Suche nach Möglichkeiten, anderen zu helfen. Als sie vom Verschwinden mehrerer Expeditionen erfährt und von neuen Problemen, die die Menschen in Sibirien plagen, bricht sie sofort mit ihrem treuen Begleiter und Kriegshelden Wojtek auf.





WEITERE VORTEILE

ARBEITER ERHALTEN ( ): Arbeiter sind auf 10 pro Farbe begrenzt. Falls du einen Arbeiter erhältst und sich ein Arbeiter dieser Farbe im allgemeinen Vorrat befindet, stelle ihn auf dein Mechtableau. Arbeiter auf deinem Tableau sind „verfügbar". Ist kein Arbeiter der Farbe im Vorrat, erhältst Du keinen.

KARTEN ERHALTEN: Lege die Karte rechts neben alle anderen aktiven Karten in deinem aktiven Bereich. Einige Vorteile erlauben es dir, die oberste Karte des Nachziehstapels zu ziehen ( ) oder 2 Karten vom Stapel zu ziehen und 1 davon zu behalten ( ) und die andere auf den Ablagestapel zu legen. Sollte der Nachziehstapel jemals aufgebraucht sein, mische den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

AUSLIEGENDE KARTE ERHALTEN ( ): Vorteile und Fähigkeiten, die sich auf „ausliegende Karten" beziehen, beziehen sich immer auf die nicht beanspruchten Karten zwischen den Orten. Einige Vorteile beziehen sich nur auf benachbarte ausliegende Karten ( ), d. h. auf Karten, die zum Ort deines Mechs benachbart sind. Immer wenn du eine ausliegende Karte nimmst, ersetze sie sofort durch die oberste Karte des Nachziehstapels. **Denke daran:** Immer wenn du eine Karte erhältst, legst du sie in deinen aktiven Bereich.

ERSETZEN ( ): Wähle beliebig viele der 5 ausliegenden Karten zwischen den Orten und lege sie auf den Ablagestapel. Ersetze die gewählten Karten durch neue Karten vom Nachziehstapel.

DIE FÄHIGKEIT EINER BENACHBARTEN KARTE AKTIVIEREN (1×): Dies bezieht sich auf die ausliegenden Karten zwischen den Orten. Platziere keinen Arbeiter, um die Fähigkeit zu aktivieren. Falls diese einen dauerhaften Vorteil beinhaltet, gilt er nur bis zum Ende des Zuges.

1 VORTEIL VON EINEM BENACHBARTEN ORT ERHALTEN ( ): Erhalte **nur 1** der Vorteile (d. h. eines der Symbole) des Ortes, unabhängig davon, ob er ein „/"-Symbol hat.

1 KARTE VON DER HAND SPIELEN ( ): Hierfür gelten alle normalen Regeln für das SPIELEN einer Karte (S. 6).

RETTEN ( ): Rette 1 aktive Karte zurück auf deine Hand. Befand sich ein Arbeiter auf der geretteten Karte, stelle ihn als verfügbaren Arbeiter zurück auf dein Mechtableau.

RASTEN – KARTEN UND ARBEITER ZURÜCKHOLEN ( ): Hole alle Arbeiter auf deinen aktiven Karten zurück auf dein Mechtableau (sie sind wieder verfügbar) und alle aktiven Karten zurück auf deine Hand. Erhältst du RASTEN als Vorteil, verschiebe nicht deinen Aktionsmarker – anders als beim RASTEN-Zug (S. 13).

LANDKARTENMARKER VON ORT #14: Erhalte 1 Landkartenmarker aus dem allgemeinen Vorrat, falls verfügbar (Landkartenmarker sind begrenzt).

GUNTER & NACHT

Gunter ist ein weltberühmter Soldat, Anführer und Taktiker. In Zeiten des Friedens fühlt er sich jedoch nutzlos. Als er von seltsamen Angriffen und Linien im sibirischen Schnee erfährt, zieht er mit seinem alternden Schreckenswolf Nacht in Richtung Norden.





B) RASTEN

Wenn du RASTEN als Zug ausführst oder einen RASTEN-Vorteil (🔄) erhältst, hole alle Arbeiter auf deinen aktiven Karten zurück auf dein Mechtableau. Dann hole alle aktiven Karten zurück auf deine Hand.

RASTEN ALS ZUG: Verschiebe deinen Aktionsmarker von BEWEGEN, SPIELEN oder SAMMELN auf das Feld RASTEN. Du darfst RASTEN **nur dann** als Zug ausführen, wenn dein Aktionsmarker zu Beginn deines Zuges auf BEWEGEN, SPIELEN oder SAMMELN (also im Rechteck) liegt.



In deinem nächsten Zug musst du deinen Aktionsmarker auf das leere Feld links neben dem RASTEN-Feld verschieben und alle 3 Aktionen – BEWEGEN, SPIELEN und SAMMELN – in beliebiger Reihenfolge ausführen. Im Zug danach (also dem übernächsten Zug nach dem Rasten) musst du deinen Aktionsmarker entweder auf BEWEGEN, SPIELEN oder SAMMELN verschieben. Die roten Pfeile sollen dich an diese Zugabfolge erinnern.

RASTEN ALS VORTEIL: Falls dir eine Karte oder ein Ort ein Rasten als Vorteil gewährt, hole deine Karten und Arbeiter zurück, aber verschiebe deinen Aktionsmarker nicht auf RASTEN.

MECH-FÄHIGKEITEN

Jeder Mech hat eine einzigartige dauerhafte Fähigkeit, die während des gesamten Spiels aktiv ist.

TATANKA: Du darfst jeweils bis zu 5 Mal ERFÜLLEN, AUSRÜSTEN und VERSCHMELZEN.
Das normale Maximum für jede Kategorie ist 4.

SUMPFLÄUFER: Deine Bewegungsreichweite ist 1–4 Orte.
Die normale Bewegungsreichweite ist 1–3 Orte.

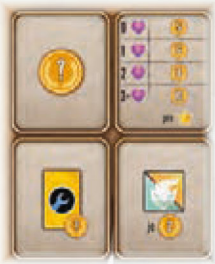
ODINS ZORN: Du darfst jederzeit in deinem Zug einen Landkartenmarker entsorgen, um 1 Stärke, 1 List oder $1 zu erhalten. Hast du bereits den Erfolg „mind. 5 Landkartenmarker haben“ mit einem Stern markiert, verlierst du nicht den Stern, wenn du danach durch die Fähigkeit weniger als 5 Landkartenmarker hast.
Dies bezieht sich auf Landkartenmarker in deinem persönlichen Vorrat. Sie dienen ansonsten nicht als Zahlungsmittel. Entsorgte Marker kommen in die Schachtel zurück.

HOLZFÄLLER: Immer wenn du Verderbnis BESEITIGST, senke die Kosten der ersten Verderbnis jeder Farbe um 1.
BEISPIEL: Die oberste Verderbnis an einem Ort ist orange mit dem Wert 4. Das Beseitigen kostet dich daher nur 3 Stärke. Ist die nächste Verderbnis türkis mit dem Wert 4, kostet dich das Beseitigen 3 List. Ist sie hingegen orange mit dem Wert 4, kostet es dich wieder 4 Stärke, um die Verderbnis mit der gleichen Beseitigen-Fähigkeit zu erhalten. Diese Mech-Fähigkeit senkt den Wert des zweifarbigen Verderbnismarkers auf Ort #20 von 20 auf 18.

HIGHLANDER: Du darfst Karten, die du erhältst oder nimmst, direkt auf deine Hand nehmen.
Normalerweise legst du eine Karte, die du erhältst oder aus der Auslage nimmst, in deinen aktiven Bereich.

SPIELENDE

Das Spielende wird mit dem Zug eingeleitet, in dem eine Person ihren 4. Stern auf dem Basislager platziert (also mit ihrem 4. Erfolg prahlt). Jede Person ist dann noch ein letztes Mal am Zug (d. h. der letzte Zug des Spiels wird von der Person ausgeführt, die zuerst ihren 4. Stern platziert hat). Nun folgt die Endwertung.
Die rechte Seite des Basislagers zeigt die Wertung. Es gibt folgende Kategorien:



MÜNZEN: Der Gesamtwert aller Münzen, die du während des Spiels erhalten hast.

STERNE AUF ERFOLGEN: Jeder Stern ist eine bestimmte Anzahl Münzen wert, die von der Anzahl deiner erfüllten Aufträge abhängt: Bei 0 / 1 / 2 / 3+ erfüllten Aufträgen erhältst du pro Stern auf einem Erfolg $5 / $6 / $8 / $10. (Die Tabelle auf dem Basislager zeigt diese Werte). *BEISPIEL: Du hast 2 Aufträge erfüllt. Damit ist jeder deiner platzierten Sterne $8 wert).*

AUSGERÜSTETE ARTEFAKTE: Du erhältst für jedes deiner ausgerüsteten Artefakte den Münzwert, der in der unteren rechten Ecke des Artefaktes aufgedruckt ist.

VERDERBNIS: Jeder deiner Verderbnismarker zählt $2. Dies gilt auch für die Verderbnis mit dem Wert 20. Ignoriere bei der Endwertung die aufgedruckten Werte auf den Verderbnismarkern.

Für die Wertung empfehlen wir dir folgendes Vorgehen: Werte jede Kategorie einzeln und nimm dir jeweils entsprechend viele Münzen. Addiere danach alle deine Münzen für deinen Endwert. Sollten euch zu irgendeinem Zeitpunkt die Münzen ausgehen, nehmt einen geeigneten Ersatz – es gibt kein Münzlimit.

Nachdem du alle Kategorien ausgewertet hast, addiere alle deine Münzen für deinen Endwert.
Die reichste Person gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt die Person mit der höheren Gesamtsumme aller (Teil-)Erfolge (d. h. ihr addiert die Anzahl eurer erfüllten Aufträge, verschmolzenen Meteoriten, ausgerüsteten Artefakte usw. in allen Erfolgskategorien, einschließlich denen ohne Sterne).
Bei erneutem Gleichstand teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.

BEISPIEL: Am Ende des Spiels hat Jakub Sterne für verschmolzene Meteoriten, Verderbnis und kontrollierte Karten auf dem Basislager. Er hat 3 Aufträge gelöst und hat $11 in Münzen, ausgerüstete Artefakte im Wert von $6 und 10 Verderbnismarker. Daher erhält er $30 für Erfolge ($10 für jeden), $11 für Münzen, $6 für ausgerüstete Artefakte und $20 für Verderbnis ($2 für jeden der 10 Verderbnismarker). Jakubs Endergebnis ist $67. Hätte Jakub keine Aufträge erfüllt, hätte er $15 statt $30 für Erfolge erhalten.

AKIKO & JIRO

Akiko ist eine Wissenschaftlerin, die sich in den letzten Jahren der Erforschung alter Artefakte und verlorener Zivilisationen aus der Zeit vor der Menschheit gewidmet hat. Als sie Gerüchte über seltsame Vorfälle in Tunguska hört, die nach dem Meteoriteneinschlag auftraten, macht sie sich mit ihrem schlauen Affen Jiro auf den Weg, um Nachforschungen anzustellen.





VARIANTEN VON SCYTHE: Obwohl wir keine neuen Inhalte mehr für Scythe entwickeln, gehen wir davon aus, dass einige kreative Scythianer einen Weg finden werden, die großen Mechs aus diesem Spiel in Scythe einzubauen. Bitte teilt eure Ideen in der Scythe-Facebook-Gruppe und auf BoardGameGeek. Stonemaier Games wird seine Favoriten in den FAQ zu Scythe auf ihrer Website (stonemaiergames.com) veröffentlichen.

ERFOLGSPROTOKOLL: Auf dem mitgelieferten Erfolgsprotokoll könnt ihr verschiedene Meilensteine festhalten. Ihr könnt es zusätzlich auf unserer Webseite (feuerland-spiele.de) herunterladen und ausdrucken.

INSPIRATIONSQUELLEN: Ein großer Dank geht an die brillanten Spieleentwickler:innen und Spiele, die Jamey auf dieser kreativen Reise inspiriert haben, darunter Slay the Spire, Klong!, Die verlorenen Ruinen von Arnak, Dune: Imperium, Wettlauf nach El Dorado, Shards of Infinity, Nemesis, Yedo, Great Western Trail, Magic: The Gathering, Tyrannen des Unterreichs, Dominion, Arche Nova, Moonrakers, Dwellings of Eldervale, Dead Reckoning, Islebound, Concordia, Century: Die Gewürzstraße, Inscryption und natürlich Scythe selbst.

BILDNACHWEIS: Ein Standbild aus dem Film „Nanook of the North" von Robert Flaherty wurde als Vorlage für die Karte #073 verwendet. Ein Creative-Commons-Foto eines Ringers von Pierre-Yves Beaudouin diente als Vorlage für den Charakter Matthew. Gekaufte Stockfotos dienten als Vorlage für andere Karten (z. B. Fotos von Tieren in unterschiedlichen Körperhaltungen).

HAST DU NOCH FRAGEN?

Schau auf unserer Internetseite, ob es dort eine FAQ oder Updates zum Spiel gibt.

FEHLEN TEILE?

Im Servicebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen: www.feuerland-spiele.de

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.

facebook.com/feuerlandspiele

@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite.

Übersetzung: Andreas Wolfsteller
Satz: Ursula Steinhoff
Redaktion: Inga Keutmann
Lektorat: Gerhard Tischler

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

OLGA & CHANGA

Olga ist eine ehemalige Geheimdienstoffizierin. Sie lehnt die kriegslüsternen Sitten ihres Heimatlandes ab und sucht stattdessen Zuflucht in abgelegenen Städten und Dörfern. In einem dieser Dörfer lernte sie Dr. Tarkovskij kennen. Nachdem sie von seiner verhängnisvollen Expedition und denen, die ihm folgten, erfahren hat, begibt sie sich mit ihrem sibirischen Tiger Changa auf die Suche nach ihnen.







Münze



Stärke



List



Verderbnis



Landkarte(nmarker)



Erhalte 1 Vorteil von einem benachbarten Ort.



Spiele 1 Karte von deiner Hand (erhalte ihren Basiswert; du darfst 1 Arbeiter platzieren).



Rasten: Hole deine Karten und Arbeiter zurück (bewege nicht den Aktionsmarker).



Aktiviere die Fähigkeit einer benachbarten ausliegenden Karte (platziere keinen Arbeiter).



Rette 1 aktive Karte (und ggf. den Arbeiter darauf) zurück auf deine Hand.



Eine beliebige Karte unter deiner Kontrolle



Ausgerüstete Artefaktkarte



Eine beliebige ausliegende Karte



Eine zu deinem Ort benachbarte, ausliegende Karte



Oberste Karte des Nachziehstapels



Ziehe 2 Karten vom Stapel, behalte 1 davon (lege die andere auf den Ablagestapel).



Ausliegende Auftragskarte



Ausliegende Artefaktkarte



Ausliegende Meteoritenkarte



Lege eine beliebige Anzahl an ausliegenden Karten auf den Ablagestapel und ersetze sie.

Lege neu erhaltene Karten in deinen aktiven Bereich. Nimmst du eine ausliegende Karte, ersetze sie sofort durch die oberste Karte des Nachziehstapels.

BEWEGEN (Seite 5): Bewege deinen Mech an einen anderen freien Ort innerhalb seiner Reichweite (1–3 Orte).

SPIELEN (Seite 6): Spiele 1 Karte von deiner Hand in deinen aktiven Bereich, um ihren Basiswert zu erhalten. Platziere optional 1 Arbeiter darauf, um ihre Fähigkeit zu aktivieren.

SAMMELN (Seite 10): Erhalte die sichtbaren Vorteile am Ort deines Mechs.

RASTEN (Seite 13): Hole alle Karten aus deinem aktiven Bereich zurück auf deine Hand und alle platzierten Arbeiter zurück auf dein Mechtableau.

(AUFTRÄGE) ERFÜLLEN (Seite 9): Zahle an einem Ort, der zu einem Auftrag unter deiner Kontrolle gehört, die Kosten des Auftrags und erhalte den Vorteil. Schiebe den erfüllten Auftrag oben unter dein Mechtableau. Je mehr Aufträge du erfüllst, umso höher ist der Wert deiner Erfolge bei der Endwertung.

(ARTEFAKTE) AUSRÜSTEN (Seite 10): Schiebe 1 Artefakt unter deiner Kontrolle rechts unter dein Mechtableau, bis das Arbeitersymbol der Fähigkeit verdeckt ist.

(METEORITEN) VERSCHMELZEN (Seite 10): Schiebe 1 Meteoriten unter deiner Kontrolle unten unter dein Mechtableau, um den Vorteil auf jedem verschmolzenen Meteoriten zu erhalten (einschließlich des Meteoriten, den du gerade verschmolzen hast).

PRAHLEN (Seite 11): Platziere 1 Stern auf einem Erfolg im Basislager, den du erreicht und noch nicht markiert hast. Dies trägt zur Endwertung bei und verbessert deinen Charakter/Begleiter.

(VERDERBNIS) BESEITIGEN (Seite 8): Bezahle die Kosten der obersten Verderbnis an deinem Ort, um den Marker zu erhalten. Du darfst diesen Vorgang beliebig oft wiederholen, um mit derselben Beseitigen-Fähigkeit mehr als eine Verderbnis zu erhalten.

STONEMAIER GAMES

Ein besonderer Dank geht 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

© 2023 Stonemaier LLC. Expeditions ist eine Marke von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.