SCYTHE

KOLOSSE DER LÜFTE: AUTOMA

AUTOR: MORTEN MONRAD PEDERSEN
MIT DAVID STUDLEY & LINES J. HUTTER

EINFÜHRUNG

Um die auf Ausbreitung bedachte Natur des Automa zu unterstützen, wurde sein Luftschiff auf Aggression gerüstet. Glücklicherweise hat die Fixierung des Automa auf Feindseligkeit einen Preis: Er kann keine passiven Luftschiff-Fähigkeiten einsetzen - Du aber kannst es.

Mit den folgenden Regeln wird der Automa kompatibel mit der Erweiterung „Kolosse der Lüfte“, ausgenommen der Luftschiff-Fähigkeit „Zoll“, die in einem Spiel gegen den Automa nicht unterstützt wird.

MATERIAL

7 Automa-Luftschiffkarten *(Nr. 1-6 und 8)*

2 doppelseitige Automa-Endbedingungskarten

HINWEISE DES AUTORS: Der offensichtliche Weg, die Luftschiff-Bewegungen umzusetzen, wäre ein Satz neuer Karten mit spezifischen Luftschiff-Bewegungsaktionen gewesen. Wir haben uns dagegen entschieden, vor allem, um zusätzliche Kosten und Aufwand für die große Zahl an Spielern, die zusätzliche Automa-Decks gekauft haben, zu vermeiden. Darüber hinaus wollten wir die ausbalancierte Verteilung der anderen Automa-Aktionen beibehalten.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau erfolgt ganz normal, bis auf das offensive Luftschiffplättchen und die Endbedingung:

WENN DU MIT DEM LUFTSCHIFF-MODUL SPIELEN MÖCHTEST:

a. Zieh oder wähle eine der Automa Luftschiffkarten.

b. Suche das dazugehörige offensive Luftschiffplättchen heraus. Das ist das offensive Plättchen für dieses Spiel.

WENN DU MIT DEM ENDBEDINGUNGS-MODUL SPIELEN MÖCHTEST: Wähle ein Endbedingungsplättchen, dann nimm die dazugehörige Automa-Endbedingungskarte - diese beschreibt die ggf. zusätzlichen Veränderungen.

BELAGERUNG DES HEIMATGEBIETS DES AUTOMA

Hat der Automa zu Beginn seines Zuges keine Landeinheiten auf dem Spielbrett und gegnerische Einheiten beherrschen alle an sein Heimatgebiet angrenzende Regionen, ignoriere für diesen Zug die ersten beiden Reihen der Automa-Karte und verwende stattdessen die folgenden Symbole:



LUFTSCHIFFE

- Immer wenn der Anführer des Automa eine Bewegung ausführt, die kein Angriff ist (oder) wird auch das Luftschiff bewegt. Der Automa bewegt erst den Anführer, dann das Luftschiff.
- Das Luftschiff des Automa hat keine passive Fähigkeit.
- Im Gegensatz zu den anderen Einheiten hat das Luftschiff des Automa keine Umgebung (siehe S. 5 der Automaregeln des Grundspiels). Dadurch betrifft das Luftschiff des Automa keine Regel, die sich auf die Umgebung von Einheiten bezieht.
- Einige der Regeln des Automa-Luftschiffs sprechen davon **BENACHBART** zum Luftschiff des Automa zu sein. Dies bezieht sich auf die 6 Felder um das Luftschiff herum, aber nicht auf das Feld, auf dem sich das Luftschiff befindet.
- Das Luftschiff des Automa ist an die selben Bewegungseinschränkungen gebunden wie die anderen Einheiten des Automa, bis der Marker auf der Fortschrittskarte die Felder verlässt. Diese Einschränkung betrifft auch die oben genannte Definition von Benachbart.

KAMPFEINHEITEN DES AUTOMA BEWEGEN

Alle Bewegungsaktionen des Automa, die eine *Kampfeinheit* bewegen (, , , , , und), erhalten zwei zusätzliche Regeln bei Gleichstand, die vor allen anderen Gleichstandregeln gelten:

1. Mögliche Zielregion, die dem Luftschiff des Automa am nächsten ist.
2. Mögliche Zielregion *ohne* ein gegnerisches Luftschiff.

AUTOMA-LUFTSCHIFFKARTEN

Die offensiven Luftschiffplättchen haben dazugehörige Luftschiffkarten, die sie für das Spiel mit dem Automa anpassen. Diese Karten haben den gleichen Aufbau und enthalten ein oder mehrere der folgenden Elemente:

1. Ablauf der **Bewegung** für das Luftschiff des Automa.
2. Eine besondere „**Fähigkeiten**"-Regel für das Luftschiff des Automa.
3. **Kampf**regeln.

Immer wenn der Automa in der Region mit seinem Luftschiff kämpft, kommen die Kampfregeln der Luftschiffkarten zur Anwendung (sofern nicht anders angegeben).

ENDBEDINGUNGSPLÄTTCHEN

Bei einigen Endbedingungen ändern sich die Regeln, wenn mit dem Automa gespielt wird. Diese Änderungen sind auf den Automa-Endbedingungskarten beschrieben. Bei allen Endbedingungen beeinflusst der Automa die Bedingungen für das Ende des Spiels wie ein menschlicher Spieler.

VARIANTE: AKTIVE LUFTSCHIFFE

Wenn du willst, dass der Automa sein Luftschiff aktiver nutzt, verwende als dritten Auslöser für dessen Bewegung.

TESTSPIELER

Haupttestspieler: Michael Backes, Adam Saunders und Yeo Wen Xuan.

Weitere Testspieler: Michael Brettell, Zhonghao Chen, Charles Dionne, Vicky Goode, Mikolaj Laczynski, Toto LeHéros, Kamil Markiewicz, Mike Martins, Joe Pickering, Iain Ransome, Kevin Ruland, Rick Scholes, Fayçal Selka, Kelda Sholdice, Lieve Teugels und Dan Zielinski.

© 2017 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.
© 2017 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH.