Stonemaier Games und Feuerland präsentieren

SCYTHE

KOLOSSE DER LÜFTE

EIN SPIEL VON JAMEY STEGMAIER UND KAI STARCK
BILDER UND GESTALTUNG DER WELT VON JAKUB ROZALSKI
3D-MODELLE VOM MÄRCHEN ATELIER

DIE GESCHICHTE

Lange Zeit war es Menschen nur möglich, über Land und Wasser zu reisen, bis schließlich die klügsten Köpfe Europas eine neue Technologie erfanden: Luftschiffe! Diese gasgefüllten Kolosse flogen frei am Himmel und unterstützten ihre Nationen bei der Expansion. Wie so oft kam es auch durch diese Innovation zu neuen Konfrontationen.

Im Laufe der Jahre sahen die Menschen jedoch ein, dass keine Nation sich letztendlich über andere erheben kann. In der Hoffnung auf Frieden versammeln sich daher einmal jährlich alle europäischen Herrscher, um sich abzustimmen und Konflikte beizulegen.

Diese Erweiterung für Scythe beinhaltet 2 neue Module, die zusammen oder einzeln mit jeder Spielerzahl und mit dem Grundspiel allein oder mit anderen Erweiterungen von Scythe gespielt werden können. Diese Module eröffnen neue strategische Möglichkeiten, ohne die Spieler zu deren Nutzung zu zwingen. Wir empfehlen Spielern, die Scythe noch nicht kennen, erst das Grundspiel von Scythe spielen, bevor sie diese Erweiterung mit einbeziehen.



MATERIAL

1 Spielregel



1 Automa-Spielregel



1 Erfolgsprotokoll



1 Schachtel



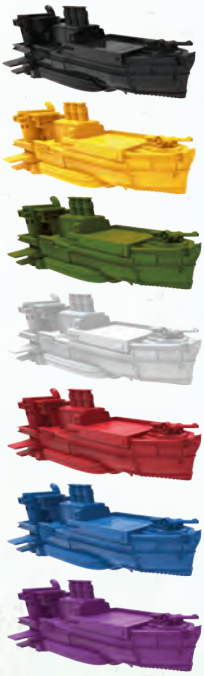
8 Endbedingungsplättchen



16 Luftschiffplättchen



7 transparente Plastikständer
7 Luftschiff-Miniaturen



LUFTSCHIFF-MODUL

Luftschiffe sind ein neuer Einheitentyp, der sich deutlich von Anführern, Mechs und Arbeitern unterscheidet. Anders als diese Einheiten können Luftschiffe keine Regionen beherrschen. Luftschiffe werden mit einer Bewegungsaktion bewegt und dabei nicht von Flüssen und Seen eingeschränkt. Alle Luftschiffe haben in einem Spiel zwei zufällig bestimmte Fähigkeiten, die für alle Spieler gelten.

SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler nimmt sich das Luftschiff in der Farbe seiner Nation und platziert es in seinem Heimatgebiet.
2. Mischt beide Stapel der Luftschiffplättchen getrennt. Deckt ein **offensives Plättchen** (rot) und ein **passives Plättchen** (grün) auf. Legt die beiden Plättchen auf den Spielplan neben die Begegnungskarten. Die Luftschiffe aller Spieler haben während des ganzen Spiels diese beiden Fähigkeiten.





BEHERRSCHEN VON REGIONEN

Luftschiffe können keine Regionen beherrschen und sich dadurch frei in jede Region bewegen (auch in Regionen, die von einem Gegner beherrscht werden).

RESSOURCEN AUSGEBEN: Luftschiffe können keine Regionen beherrschen. Solange du eine Region nicht auf andere Weise beherrschst, kannst du die Ressourcen der Region, in der sich dein Luftschiff befindet, nicht ausgeben.

REGIONEN BEHERRSCHEN AM ENDE DES SPIELS: Wenn ein Luftschiff am Ende des Spiels allein in einer Region steht, beherrscht es weder die Region, noch die Ressourcen, die darauf liegen.

RESSOURCEN ODER ARBEITER TRANSPORTIEREN

Jedes offensive Luftschiffplättchen ermöglicht den Transport von entweder bis zu 3 Ressourcen oder bis zu 2 Arbeitern. Was in dieser Runde transportiert werden kann, zeigt die rechte obere Ecke des Plättchens. Diese Fähigkeit steht allen Luftschiffen dauerhaft zur Verfügung, auch wenn die auf der Karte beschriebene Fähigkeit nicht genutzt wird.

Der Transport funktioniert genauso wie bei anderen Einheiten, wenn diese Ressourcen (oder Arbeiter im Falle der Mechs) aufnehmen und absetzen: vor, während oder nach der Bewegung - es ist immer Teil einer Bewegungsaktion). **Der Unterschied ist, dass die Ressourcen oder Arbeiter *auf* der Luftschiff-Miniatur platziert werden.**

RESSOURCEN TRANSPORTIEREN:



Ressourcen bleiben so lange unter der Kontrolle des Luftschiffs, bis sie ausgegeben oder abgesetzt werden (dies kannst du jederzeit während der Bewegungsaktion des Luftschiffs tun). Bei der Endwertung zählen Ressourcen auf deinem Luftschiff mit.

ARBEITER TRANSPORTIEREN: Ein Arbeiter auf einem Luftschiff lässt dich die Region, in der sich das Luftschiff befindet, nicht beherrschen - diese Arbeiter können in der Region weder produzieren oder handeln, noch können sie durch Gegner beeinflusst werden. Darüber hinaus:



ARBEITER ABSETZEN: Arbeiter können nur in Regionen abgesetzt werden, in denen sich keine gegnerischen besetzenden Einheiten befinden. Die Region kann allerdings durch ein gegnerisches Gebäude beherrscht werden.

ARBEITER, DIE RESSOURCEN TRANSPORTIEREN: Ein Arbeiter, der ein Luftschiff besteigt, kann keine Ressourcen mit auf das Luftschiff nehmen.

ALBION (SAMMELN-FÄHIGKEIT): Albion kann seine Sammeln-Fähigkeit nur dazu nutzen, sich in eine Gebiet mit Albion-Arbeitern (oder einer Flagge) zu bewegen - der Arbeiter muss dazu direkt in der Region stehen, nicht auf einem Luftschiff.

BEWEGUNG

Um ein Luftschiff zu bewegen, muss, wie bei allen Einheiten in Scythe, eine Bewegen-Aktion gewählt und das Luftschiff als zu bewegende Einheit gewählt werden.

BASISREGELN



REICHWEITE: Du kannst ein Luftschiff so viele Regionen bewegen, wie im Sechseck rechts oben auf dem passiven Luftschiffplättchen angezeigt wird („Reichweite“; das ist die Distanz, die sich eine Einheit bewegen kann). Vergiss nicht, dass entsprechend den normalen Bewegungsregeln in Scythe eine Einheit ihre Bewegung beenden muss, bevor eine andere Einheit bewegt wird.

FLÜSSE UND SEEN: Luftschiffe werden in ihrer Bewegung nicht von Flüssen oder Seen eingeschränkt.

LUFTSCHIFFE IN VON GEGNERN BEHERRSCHTEN REGIONEN: Luftschiffe können sich frei in und aus Regionen bewegen. Das gilt auch für vom Gegner beherrschte Regionen.

MEHRERE LUFTSCHIFFE IN DER SELBEN REGION: Es können sich beliebig viele Luftschiffe in einer Region befinden.

WEITERE HINWEISE

MECH-FÄHIGKEITEN: Luftschiffe profitieren *nicht* von den Mech-Fähigkeiten - sie sind weder Mechs noch Anführer.

BESETZT/NICHT BESETZT: Diese Begriffe, die sich auf verschiedenen Luftschiffplättchen finden, beziehen sich auf die An-/Abwesenheit von besetzenden Einheiten. Befindet sich in einer Region mindestens eine besetzende Einheit (Anführer, Mech oder Arbeiter), gilt sie als „besetzt“. Eine Region ohne diese Einheiten gilt als „nicht besetzt“.

FABRIKKARTE: Falls du die Bewegen-Aktion einer Fabrikkarte für dein Luftschiff verwendest, ist dessen Reichweite um +1 erhöht.

HEIMATGEBIET: Luftschiffe dürfen nie auf Heimatgebiete ziehen, es sei denn, es wird explizit erlaubt.

TUNNEL UND STOLLEN: Luftschiffe können sich nicht durch Tunnel oder Stollen bewegen.

KAMPF: Ein Luftschiff in einem Gebiet erhöht nicht die Anzahl der Kampfkarten, die du ausspielen darfst.

FALLEN: Luftschiffe lösen keine Fallen aus (ein Mechanismus aus „Invasoren aus der Ferne“).

BLITZKRIEG: Diese offensive Fähigkeit erlaubt den Kampf zwischen 2 Luftschiffen. Der Gewinner darf, wie üblich, einen Stern platzieren. Dies ist die einzige Situation, bei der sich ein Luftschiff zurückziehen kann (andere Einheiten in der Region nehmen nicht am Kampf teil oder ziehen sich zurück).

FORTGESCHRITTENE VARIANTE

Anstelle der Regel, dass alle Luftschiffe die gleichen zwei Fähigkeiten haben, kannst du jedem Spieler ein offensives und ein passives Plättchen austeilen. Die Kombination dieser Fähigkeiten gilt dann nur für das Luftschiff des jeweiligen Spielers. Wir empfehlen aber, diese Variante nicht zu nutzen. Vor allem in Spielen mit vier oder mehr Spielern müssen dann sehr viele Informationen gleichzeitig berücksichtigt werden.

ENDBEDINGUNGS-MODUL

Das Endbedingungs-Modul ändert die Art, wie Scythe endet. Wenn du mit diesem Modul spielst, ignoriere den normalen Auslöser für das Spielende (das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seinen sechsten Stern platziert). Stattdessen bestimmt das Endbedingungs-plättchen wann und wie das aktuelle Spiel endet.



AUFBAU: Mische die Endbedingungsplättchen, ziehe ein zufälliges, lies es laut vor und lege es aufgedeckt neben die Erfolgsleiste. Das Plättchen gilt in diesem Spiel für alle Spieler.

STERNE: Einige Endbedingungsplättchen ermöglichen das Platzieren von Sternen auf den Plättchen, auf Zielkarten, etc. - diese zählen dann für die Endwertung, als ob sie auf der Erfolgsleiste liegen würden. Du kannst niemals mehr als sechs Sterne platzieren. Aber es kann jetzt mit manchen Endbedingungsteilen passieren, dass mehrere Spieler bei Spielende sechs Sterne gelegt haben.

AKTIONEN FÜR MÜNZEN: Dies ist bereits in der Anleitung des Grundspiels enthalten, aber insbesondere mit dem Endbedingungs-Modul anwendbar. Auch nachdem eine untere Aktion „abgeschlossen“ wurde (z.B. wenn alle Mechs bereits platziert wurden) und dieser Bereich des Spielertableaus gewählt wird, kannst du die Kosten der unteren Aktion bezahlen, um die Münzen (und, falls anwendbar, den Rekrutierungsbonus) zu erhalten. Du darfst keine Aktion öfter als einmal pro Zug durchführen.

HINWEIS: Wenn ein Endbedingungsplättchen besonders gut zu deiner Spielegruppe passt, kannst du auch dieses bestimmte Plättchen wählen, statt für jedes Spiel ein zufälliges zu ziehen.

ERRATA UND VARIANTEN

Es gibt für Scythe einige kleine Berichtigungen und ein paar empfohlene Varianten, die du vielleicht noch nicht kennst. Diese und weitere Informationen sind auf der Feuerland Website (http://www.feuerland-spiele.de/dateien/Scythe_FAQ.pdf) verfügbar - hier eine kurze Zusammenfassung:

(MP) bezieht sich nur auf die Regel der deutschen Edition von Morning Players.

(MP) ZIELKARTEN ERFÜLLEN: Die Regeln geben keinen eindeutigen Zeitpunkt an, zu dem ein Spieler in seinem Zug ein persönliches Ziel erfüllen kann. In den meisten Fällen spielt das auch keine Rolle, aber bei manchen Karten ist der Zeitpunkt entscheidend. Daher wird die Zeitvorgabe wie folgt festgelegt: Ein Spieler darf eine erfüllte Zielkarte während seines Zuges, vor oder nach dem Ausführen einer oberen oder unteren Aktion, aufdecken. Man kann also kein Ziel während der Ausführung einer Aktion erfüllen und aufdecken.

NORDISCHE KÖNIGREICHE: Der erste Satz der Mech-Fähigkeit SEETÜCHTIG (Seite 16) sollte lauten: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich auf und von Seen bewegen und sich auf benachbarte Seen zurückziehen; du behandelst Seen bei der Bewegung also wie Landregionen.

VARIANTE FÜR RUSVIET: Vielleicht hast du bemerkt, dass die Rusviet-Nation sehr stark ist. Die intensiven Testspiele hinterließen nicht den Eindruck, dass sie zu stark sind, aber deine Erfahrungen können davon abweichen. Wenn das der Fall sein sollte, empfehlen wir, dass die Rusviets ihre Fähigkeit zur Wiederholung von Aktionen in aufeinanderfolgenden Zügen nicht für die Fabrikkarten anwenden können (vor allem in Spielen mit 2 - 3 Spielern, wo die Anzahl der Begegnungskarten pro Spieler höher ist). Darüber hinaus sollte die Rusviet-Nation nicht zusammen mit dem industriellen Spielertableau gespielt werden.

VARIANTE MIT SPIELERTABLEAUS IN REIHENFOLGE: Das Startvermögen auf den Spielertableaus beruht auf 2 Faktoren (beide haben nur einen sehr geringen Einfluss auf das Spiel): Faktor 1 ist die Spielreihenfolge und Faktor 2 sind die Testspielergebnisse für jedes einzelne Spielertableau (mit laufend veränderter Spielreihenfolge während der Testspiele). Auch wenn das Spieltableau mit #5 an zweiter Position im Uhrzeigersinn liegen sollte, ist das Startvermögen Teil der Spielbalance, da während der Testspiele Spielertableau #5 etwas schwächer war als die anderen Tableaus.

Insgesamt ist der Einfluss auf das Spiel aber sehr gering. Wenn du lieber die Spielertableaus nach Nummer sortiert im Uhrzeigersinn austeilen möchtet, funktioniert das Spiel dennoch.

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?
Bleibe mit uns auf Facebook in Kontakt,
wir freuen uns über ein „Like".
facebook.com/feuerlandspiele

SUCHST DU PROMO- UND SONDERARTIKEL?
Schaue auf unserer Internetseite nach
Infos und Zubehör zum Spiel.
www.feuerland-spiele.de

FEHLEN TEILE?
Im Service-Bereich auf unserer
Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

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