Stonemaier Games und Feuerland präsentieren

SCYTHE

INVASOREN AUS DER FERNE

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

DIE GESCHICHTE

Während Reiche in Osteuropa wachsen und vergehen, wird der Rest der Welt aufmerksam. Zwei Nationen aus der Ferne, Albion und Togawa, schicken Abgesandte, um das Land zu erkunden und auf ihre Art für sich zu erobern.

Diese Erweiterung für Scythe erweitert das Grundspiel um 2 neue Nationen und erhöht die maximale Spielerzahl für Scythe auf 7.



ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

Spielregel



Schachtel



Stanzbogen



Spielertableau

2 x



2 Plastikbeutel
1 spezieller Kunststoff-Einsatz

SPIELMATERIAL PRO NATION

	TOGAWA (LILA)	ALBION (GRÜN)
1 Nationstableau		
1 Aktionsmarker		
1 Ansehensmarker		
1 Stärkemarker		
6 Sternmarker	6 x 	6 x 
4 Gebäudemarker		
4 Rekrutenmarker	4 x 	4 x 
4 Mech-Miniaturen	4 x 	4 x 
1 Anführer-Miniatur		
8 Arbeiter	8 x 	8 x 
6 Entwicklungswürfel	6 x 	6 x 
4 Nationsmarker		

MIT 6 ODER 7 SPIELERN SPIELEN

Diese Erweiterung ermöglicht das Spielen von Scythe mit bis zu 7 Spielern. Es gibt keine Änderungen an der Karte; wie es in der echten Welt wäre, ist es auf dem Spielbrett mit mehr Nationen, die es erobern wollen, einfach enger. Es gibt zwei kleine Regeländerungen bei 6 - 7 Spielern:

KRIM: Eine der Mech-Fähigkeiten der Krim (Reisen) ist kaum nützlich in einem Spiel mit 6 oder 7 Spielern. Daher sollte in diesem Fall die Fähigkeit durch eine neue Fähigkeit ersetzt werden. Dazu überdeckt der Krim-Spieler auf dem Nationstableau die Reisen-Fähigkeit mit dem Marker der neuen Fähigkeit: **Zu einem beliebigen unbesetzten Gehöft gehen.** Eine Region gilt als unbesetzt, wenn sich in ihr keine Einheiten (Anführer, Mech oder Arbeiter), gleich ob gegnerische oder eigene, befinden.

POLANIA: Die Sonderfähigkeit von Polania (Wendig) hat in einem Spiel zu 6 oder 7 Spielern nur minimalen Nutzen. Daher sollte in diesem Fall die Fähigkeit durch eine neue Fähigkeit ersetzt werden. Dazu überdeckt der Polania-Spieler auf dem Nationstableau die Wendig-Fähigkeit mit dem Marker der neuen Fähigkeit: **Du darfst von jeder Begegnungskarte 2 Optionen wählen. Am Ende des Spiels erhältst du $3 für jede Region mit einem Begegnungssymbol, die du beherrschst.**

Obwohl es keine weiteren Regeländerungen bei einem Spiel mit 6 oder 7 Spielern gibt, sollten die folgenden Anmerkungen berücksichtigt werden:

SPIELZEIT: Ein Spiel dauert normalerweise ca. 25 Minuten pro Spieler, mit mehr Spielern wird es daher länger dauern.

NEUE SPIELER: Wenn ein Spieler zum ersten Mal Scythe spielt wird empfohlen, dass er eine zufällige Nation des Grundspiels spielt, nicht Albion oder Togawa.

ÜBERLAPPENDE ZÜGE: Unabhängig von der Spielerzahl kannst du deinen Zug beginnen, sobald der Spieler zu deiner Rechten mit seiner unteren Aktion beginnt.

STARTSPIELER: Die neuen Spielertableaus - die jetzt mit den anderen Spielertableaus, unabhängig von der Spielerzahl, während des Spielaufbaus gemischt werden - sind mit 2a und 3a nummeriert. Diese Nummern spielen nur dann eine Rolle, wenn die Ermittlung des Startspielers basierend auf der kleinsten Nummer des Spielertableaus erfolgt. Die Reihenfolge ist dann 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

CLAN ALBION



NATIONSFÄHIGKEIT (ERHÖHEN): Nachdem du die Bewegung deines Anführers beendet hast (nach Kampf und Begegnung), darfst du einen Flaggenmarker aus deinem Vorrat in die Region mit deinem Anführer legen. Auf einer Region darf immer nur ein Nationsmarker liegen (eine Flagge oder Falle). Flaggenmarker dürfen nach der Platzierung nicht entfernt oder bewegt werden.



Nachdem sie jahrhundertelang auf ihr Heimatgebiet beschränkt waren, sehnt sich Clan Albion nach neuen Regionen. Dies wird dargestellt durch Albions 4 Flaggenmarker. Diese zählen für den Albion-Spieler als eine zusätzliche Region bei der Schlusswertung wenn (a) Albion die Region mit Flaggenmarker mit seinem Anführer, einem Mech, Arbeiter oder unbesetztem Gebäude beherrscht UND (b) die Region mit Flaggenmarker nicht an das Heimatgebiet angrenzt.

BEISPIEL: Am Ende des Spiels beherrschst du 1 Wald- und 1 Tundraregion. Auf der Tundra liegt ein Flaggenmarker, die Anzahl der beherrschten Regionen ist daher 3 anstatt 2.

MECH- UND ANFÜHRER-FÄHIGKEITEN

HÖHLEN: Dein Anführer und deine Mechs dürfen Flüsse zu oder aus jeder angrenzenden Region mit Tunnel überqueren. Eine Region mit deinem Stollen zählt als Tunnel, eine Region mit einem gegnerischen Stollen nicht.



SCHWERT: Bevor du als Angreifer in einen Kampf verwickelt wirst, verliert der Verteidiger 2 Stärke. Der Stärkeverlust wird auf der Stärkeskala dargestellt (ein Spieler kann nie weniger als 0 Stärke haben). Diese Fähigkeit darfst Du einmal pro Kampf, nicht einmal pro Einheit, anwenden.

SCHILD: Bevor du als Verteidiger in einen Kampf verwickelt wirst, erhalte 2 Stärke. Die zusätzliche Stärke wird auf der Stärkeskala angezeigt. Diese Fähigkeit darfst Du einmal pro Kampf, nicht einmal pro Einheit, anwenden.



SAMMELN: Bei einer Bewegungsaktion dürfen dein Anführer und deine Mechs sich zu jeder Region bewegen, die mindestens einen deiner Arbeiter oder einen Flaggenmarker enthält, unabhängig von der Entfernung.

HINTERGRUND

Connor ist ein Highlander, geboren im Süden der von Clan Albion beherrschten Insel. Er stammt aus einer langen Reihe von legendären Militärs, einer Tradition, die er während des großen Krieges weit hinter feindlichen Linien aufrecht erhielt. Er verdankt sein Leben seinem treuen Gefährten, einem wilden Eber names Max, welcher ihn vor einem Rudel wilder Wölfe in den Vorgebirgen des Sächsischen Reichs gerettet hat.

Clan Albion befürchtet, dass die Fabrik unter die Herrschaft einer der mächtigeren Nationen fallen könnte, die dann in das Gebiet Albions einfallen könnten. Mit Max an seiner Seite und dem Kommando über eine Spezialeinheit baut Connor eine starke Verteidigung gegen die anderen Nationen auf und versucht die Fabrik zu zerstören, bevor es zu spät ist.

TOGAWA SHOGUNAT



NATIONSFÄHIGKEIT (MAIFUKU): Nachdem du die Bewegung deines Anführers beendet hast (nach Kampf und Begegnung), darfst du einen scharfen Fallenmarker aus deinem Vorrat in die Region mit deinem Anführer legen (auch wenn in der Region ein gegnerisches Gebäude steht). Auf einer Region darf immer nur ein Nationsmarker liegen (eine Flagge oder Falle). Fallenmarker dürfen nach der Platzierung nicht entfernt oder bewegt werden.

Das Togawa Schogunat ist vereint im gemeinsamen Ziel, soviel von Osteuropa zu beherrschen wie möglich...



SCHARF



ENTSCHÄRFT

und andere Nationen davon abzuhalten, das Gleiche zu tun. Togawa hat 4 Fallenmarker in seinem Vorrat, jeweils mit einer "scharf" - und einer "entschärft" - Seite. In der Schluss-wertung gewährt ein scharfer Fallenmarker die Herrschaft über eine Region (keine weiteren Einheiten sind dafür notwendig). In einer Region mit einem scharfen Fallenmarker können sich keine gegnerischen Einheiten befinden.

BEISPIEL: Am Ende des Spiels liegt auf einem Gehöft ein scharfer Fallenmarker und du beherrschst mit deinem Anführer ein Dorf. Für die Schlusswertung beherrschst Du 2 Regionen.

EINE FALLE AUSLÖSEN: Wenn ein Gegner eine Einheit auf eine Region mit einer scharfen Falle bewegt, endet seine Bewegung. Dreht den Fallenmarker um; der Gegner muss die Strafe auf sich nehmen, falls möglich (z.B. verliere 2 Ansehen). Dies passiert vor allem anderen, inklusive Kämpfen oder Begegnung. Der Fallenmarker verbleibt in der Region - er ist jetzt entschärft.

INTERAKTION MIT GEBÄUDEN: Ein Gegner kann ein Gebäude in eine Region mit Falle bauen. Wenn am Spielende nur das Gebäude und die Falle (gleich ob scharf oder entschärft) in der Region vorhanden sind, beherrscht der Spieler mit dem Gebäude die Region.



STRAFENLISTE: Verliere 2 Ansehen; verliere 2 Stärke; verliere $4; und lege 2 zufällige Kampfkarten ab. Die Mitspieler sollten vor Spielbeginn über die möglichen Fallen informiert werden.

MECH- UND ANFÜHRER-FÄHIGKEITEN

TOKA: Einmal pro Zug, während der Bewegung, darf entweder dein Anführer oder ein Mech sich über einen Fluss bewegen. Ein Mech kann dabei Arbeiter transportieren. Der Anführer oder Mech darf nicht mehrere Flüsse überqueren, wenn er eine Bewegungsaktion auf einer Fabrikkarte nutzt.

SUITON: Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich auf und von Seen bewegen. Falls ein Kampf auf einem See stattfindet (manche andere Nationen haben ebenfalls See-bezogene Fähigkeiten) darfst du eine zusätzliche Kampfkarte spielen. Diese Fähigkeit darfst Du einmal pro Kampf, nicht einmal pro Einheit, anwenden. Du darfst keine Arbeiter oder Ressourcen auf Seen absetzen, und Arbeiter auf einem See können ihn nicht ohne Hilfe eines Mechs verlassen. Du darfst auf Seen keine Gebäude bauen oder Mechs einsetzen, aber du darfst Fallen dort platzieren.

RONIN: Vor einem Kampf, an dem genau eine deiner Einheiten teilnimmt (0 Arbeiter und entweder dein Anführer oder ein Mech) erhältst du 2 Stärke auf der Stärkeskala.

SHINOBI: Dein Anführer und deine Mechs können sich auf jede Region mit einem Fallenmarker bewegen, unabhängig von der Entfernung. Wenn du die Shinobi-Fähigkeit einsetzt und dein Anführer oder deine Mechs ihren Zug auf einem Feld mit einem entschärften Fallenmarker beenden (aber z.B. nicht während der Bewegungsaktion der Fabrik-Karte), darfst du die Falle wieder scharf stellen. Falls du mit Shinobi einen Kampf auslöst, darfst Du die Falle nur scharf stellen, wenn Du den Kampf gewonnen hast.

HINTERGRUND

Vor langer Zeit las Akiko, die Nichte des Shoguns, Geschichten über Krieger und Abenteurer in fernen Ländern. Sie war vor allem fasziniert von der Schönheit und Kunst des Schwertkampfs. Als sie 16 Jahre alt war, bat Akiko ihren Onkel, sie an der besten Krieger-Akademie für Samurai ausbilden zu lassen, was ihr Onkel erlaubte. Sie war eine beispielhafte Schülerin und übte unablässig, so dass sie im Kämpfen und Schießen sowie in Strategie und Taktik brillierte. Voller Stolz schenkte der Shogun Akiko einen speziell trainierten Affen namens Jiro.

Als Akiko ihr zweites Trainingsjahr begann, verschwand ihr Bruder, ein bekannter Ingenieur, auf einer Mission zu der geheimnisvollen Fabrik in Osteuropa. Die Ratgeber des Shoguns vermuteten, dass er von Agenten der Rusviet-Union gefangen worden war. In die Fähigkeiten seiner Nichte als Samurai vertrauend, übergab der Shogun ihr die Führung über eine große militärische Expedition um die Rusviet zu unterwandern, die Ingenieure zu befreien und die Wahrheit über die Fabrik herauszufinden.

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

© 2016 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved
© 2016 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH