

Stonemaier Games präsentiert

SCYTHE

INVASOREN AUS DER FERNE

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

DIE GESCHICHTE

Während Reiche in Ost-Europa 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 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



Spielertableau

2 x



Schachtel



2 Plastikbeutel

1 spezieller Kunststoff-Einsatz

Stanzbogen



SPIELMATERIAL PRO NATION



TOGAWA

LILA



ALBION

GRÜN

Nationstableau



Aktions-Marker



Ansehens-Marker



Stärke-Marker



Stern-Marker



Gebäude-Marker



Rekruten-Marker



Mech-Miniaturen



Anführer-Miniatur



Arbeiter



Papp-Marker



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 einfach enger mit mehr Nationen, die es erobern wollen. Es gibt zwei kleine Änderungen bei den Regeln für 6 - 7 Spieler:

KRIM: Eine der Mech-Fähigkeiten der Krim (Reisen) ist kaum nützlich in einem Spiel zu 6 oder 7. In so einem Fall wird die Fähigkeit daher ersetzt durch eine neue Fähigkeit. Dazu ersetzt der Krim-Spieler die Reisen-Fähigkeit mit dem Marker der neuen Fähigkeit auf dem Nationstableau: **Zu einer beliebigen unbesetzten Farm gehen.**

POLANIA: Die ursprüngliche Fähigkeit von Polania "Wendig" ist in einem Spiel zu 6 oder 7 wenig nützlich. Wenn daher zu 6 oder 7 gespielt wird, sollte die Fähigkeit von Polania ersetzt werden (Marker auf Nationstableau) durch: **Du darfst von jeder Begegnungskarte 2 Optionen wählen. Am Ende des Spiels erhältst du \$3 für jedes Gebiet mit einem Begegnungssymbol, das du kontrollierst.**

Obwohl es keine weiteren Regeländerungen gibt bei einem Spiel zu 6 oder 7, sollten die Folgenden Anmerkungen berücksichtigt werden:

SPIELZEIT: Ein Spiel dauert normalerweise ungefähr 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 während des Spielaufbaus gemischt werden, unabhängig von der Spielerzahl - 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

NATIONS-FÄHIGKEIT (ERHÖHEN): Nachdem du die Bewegung deines Anführers beendet hast (nach Kampf und Begegnung), kannst du einen Flaggen-Marker aus deinem Vorrat in das Gebiet mit dem Anführer legen. Ein Gebiet kann immer nur einen Nations-Marker haben (eine Flagge oder Falle). Flaggen-Marker können nach der Platzierung nicht entfernt oder bewegt werden. Nachdem sie jahrhundertlang auf ihr Heimatgebiet beschränkt waren, sehnt sich Clan Albion nach neuen Gebieten. Dies wird dargestellt durch Albions 4 Flaggenmarker, diese zählen für den Albion-Spieler als ein zusätzliches Gebiet bei der Schlusswertung

wenn (a) Albion das Gebiet mit Flaggenmarker mit einem Anführer, Mech, Arbeiter oder unbesetztem Gebäude kontrolliert UND (b) das Gebiet mit Flaggenmarker nicht an das Heimatgebiet angrenzt.



BEISPIEL: Am Ende des Spiels kontrollierst du 1 Wald- und 1 Tundragebiet. Die Tundra hat einen Flaggenmarker, die Anzahl der kontrollierten Gebiete ist daher 3 anstatt 2.

MECH UND ANFÜHRER FÄHIGKEITEN

HÖHLEN: Dein Anführer und die Mechs können Flüsse überqueren in oder aus jedem angrenzenden Gebiet mit Tunnel. Ein Gebiet mit deiner Mine zählt als Tunnel, ein Gebiet mit einer gegnerischen Mine nicht.



SCHWERT: Bevor du als Angreifer in einen Kampf verwickelt wirst, verliert der Verteidiger 2 Stärke. Der Verlust an Stärke wird auf der Stärkeleiste dargestellt (ein Spieler kann nie weniger als 0 Stärke haben). Dies passiert einmal pro Kampf, nicht einmal pro Einheit.

SCHILD: Bevor du als Angreifer in einen Kampf verwickelt wirst, erhalte 2 Stärke. Die zusätzliche Stärke wird auf der Stärkeleiste angezeigt. Dies passiert einmal pro Kampf, nicht einmal pro Einheit.

ZUSAMMENKUNFT: Bei einer Bewegungsaktion können dein Anführer und Mechs sich zu jedem Gebiet bewegen, welches mindestens einen deiner Arbeiter oder einen Flaggenmarker enthält, unabhängig von der Entfernung.



HINTERGRUND

Connor ist ein Highlander, geboren im Süden der von Clan Albion kontrollierten Insel. Er stammt aus einer langen Reihe von militärischen Legenden, eine 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 Saxonias gerettet hat.

Clan Albion befürchtet, dass die Fabrik unter die Kontrolle 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 und versucht, die Fabrik zu zerstören, bevor es zu spät ist.



TOGAWA SHOGUNAT

NATIONS-FÄHIGKEIT (MAIFUKU): Nachdem du die Bewegung deines Anführers beendet hast (nach Kampf und Begegnung), kannst du einen scharfen Fallen-Marker aus deinem Vorrat in das Gebiet mit dem Anführer legen (auch wenn im Gebiet ein gegnerisches Gebäude steht). Ein Gebiet kann immer nur ein Nations-Marker haben (eine Flagge oder Falle). Fallen-Marker können nach der Platzierung nicht entfernt oder bewegt werden.



Togawa Schogunat ist vereint im gemeinsamen Ziel, soviel von Osteuropa zu kontrollieren wie möglich

und andere Nationen davon abzuhalten, das Selbe zu tun. Sie haben 4 Fallen-Marker in ihrem Vorrat, jeweils mit einer "scharf"- und einer "entschärft"-Seite. In der Schlusswertung gewährt ein scharfer Fallen-Marker die Kontrolle über ein Gebiet (keine weiteren Einheiten sind dafür notwendig).

In einem Gebiet mit einem scharfen Fallen-Marker können sich keine gegnerischen Einheiten befinden.



SCHARF



ENTSCHÄRFT

BEISPIEL: Am Ende des Spiels kontrollierst du ein Dorf mit deinem Anführer und eine Farm enthält einen scharfen Fallen-Marker und keine Einheiten. Für die Schlusswertung kontrollierst du 2 Gebiete.

EINE FALLE AUSLÖSEN: Wenn ein Gegner eine Einheit auf ein Gebiet mit einer scharfen Falle bewegt, endet seine Bewegung. Dreh den Fallen-Marker um, der Gegner muss die Strafe auf sich nehmen, falls möglich (z.B. verliere 2 Ansehen). Dies passiert vor allem anderen, wie z.B. einem Kampf oder einer Begegnung. Der Fallen-Marker verbleibt im Gebiet - er ist jetzt entschärft.

INTERAKTION MIT GEBÄUDEN: Ein Gegner kann ein Gebäude in ein Gebiet mit Falle bauen. Am Ende des Spiels, wenn die einzigen Spieler-Marker im Gebiet das Gebäude und die Falle (egal ob scharf oder entschärft) sind, kontrolliert der Spieler mit dem Gebäude das Gebiet.

STRAFEN-LISTE: Verliere 2 Ansehen; verliere 2 Stärke; verliere \$4; und lege 2 zufällige Kampfkarten ab. Die Gegenspieler sollten vor Spielbeginn über die möglichen Fallen informiert werden.



MECH UND ANFÜHRER FÄHIGKEITEN

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

SUITON: Dein Anführer und die Mechs können sich auf und von Seen bewegen. Falls ein Kampf auf einem See stattfindet (manche der anderen Nationen haben ebenfalls See-bezogene Fähigkeiten) kannst du eine zusätzliche Kampfkarte spielen. Dies kannst du einmal pro Kampf tun, nicht einmal pro Einheit. Falls ein Mech Arbeiter auf den See transportiert, oder falls dein Anführer oder Mech Ressourcen auf den See transportiert, darfst du weder Arbeiter noch Ressourcen auf dem See zurücklassen, wenn du ihn verlässt. Es darf auch ein Arbeiter nicht ohne Unterstützung eines Mechs das Seefeld verlassen. Du kannst auf dem See weder Gebäude errichten, noch einen Mech einsetzen, aber du kannst eine Falle platzieren.

RONIN: RONIN: Vor einem Kampf, in dem du genau eine Einheit hast (0 Arbeiter und entweder einen Anführer oder Mech) erhältst du 2 Stärke auf der Stärkeleiste.

SHINOBI: Dein Anführer und deine Mechs können sich auf jedes Gebiet mit einem Fallen-Marker 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), kannst du die Falle wieder scharf machen. Falls du dich mit Shinobi in ein Gebiet mit gegnerischem Anführer oder Mech bewegst, wird erst der Kampf abgehandelt. Danach darfst du die Falle scharf machen, 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, bettelte Akiko ihren Onkel an, sie mit den besten Samurai der Krieger-Akademie zu trainieren lassen, ihr Onkel erlaubte es ihr. Sie war eine beispielhafte Studentin und übte unablässig bis sie herausragend war im Kämpfen und Schießen, Strategie und Taktik. Platzend vor Stolz gab 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 mysteriösen Fabrik in Osteuropa. Die Ratgeber des Shoguns vermuteten, dass er bei 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.

WANT TO WATCH A HOW-TO-PLAY VIDEO?

Go to stonemaiergames.com/games/scythe/videos

WANT THE RULES IN ANOTHER LANGUAGE?

Download rules and guides in dozens of languages at stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play

HAVE A QUESTION WHILE PLAYING?

Tweet it to @stonemaiergames with the hashtag #scythe

NEED A REPLACEMENT PART?

Request it at stonemaiergames.com/replacement-parts

WANT TO STAY IN TOUCH?

Subscribe to monthly updates at stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES