AUTOMA FÜR SCYTHE

INVASOREN AUS DER FERNE

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

MATERIAL

2 Automa-Referenzkarten (mit den spezifischen Regeländerungen für die Albion und Togawa Nationen)

SPIELAUFBAU

Spielt der Automa als Albion, lege die 4 Flaggenmarker auf das Nationstableau des Automa. Sollte der Automa Togawa spielen, mische die Fallenmarker verdeckt und lege sie dann ungesehen auf das Nationstableau. Fertig und los geht's!

SPIELABLAUF

Alle Regeln der Automa Basisregel gelten weiterhin, es sei denn sie werden in dieser Regel ausdrücklich geändert. Solche Änderungen kommen nur in Bezug auf die neuen Nationen, Albion und Togawa, vor.

Die Bewegung des Automa wird durch Flaggenmarker, die er selbst gelegt hat, nicht beeinflusst. Sollte der Automa Togawa spielen, gilt dies ebenso für Fallenmarker, allerdings ist es möglich, dass sich sein Anführer zu einer entschärften Falle bewegt.

Fallenmarker, die du gelegt hast, können die Bewegung des Automa beeinflussen.

Da der Automa die Zusatzpunkte durch Flaggen oder Fallen erhält, stellt ein Spiel gegen die neuen Nationen eine besondere Herausforderung dar. Um zu gewinnen will jeder Zug sorgfältig überlegt sein.

BEWEGUNGSEINSCHRÄNKUNGEN FÜR ALBION UND TOGAWA

In den Basisregeln ist festgelegt, dass sich Automa-Einheiten nicht auf Seen oder über Flüsse bewegen können, solange sich der Marker auf der Automa-Fortschrittskarte auf einem Feld mit 🌊 befindet. Spielt der Automa als Albion oder Togawa haben Automa-Einheiten eine weitere Einschränkung. Solange sich der Marker auf der Automa-Fortschrittskarte sich auf einem 🌊 Feld befindet, dürfen sie sich auch nicht in eine Region mit Tunnel bewegen.

DER AUTOMA SPIELT ALBION

FLAGGEN LEGEN: Als Albion erhält der Automa den Vorteil Flaggenmarker (in der Erweiterung *Scythe: Invasoren aus der Ferne* enthalten) zu legen.

Am Spielende werden die Flaggen, wie in der Regel der Erweiterung beschrieben, gewertet. Das Legen der Flaggenmarker erfolgt, wenn eine Begegnung / Fabrik Aktion ( ) durchgeführt wird. Nachdem der Automa-Anführer seine Bewegung beendet hat, wird (sofern noch vorhanden) ein Flaggenmarker auf die Region mit dem Automa-Anführer gelegt.

DER AUTOMA SPIELT GEGEN ALBION

Es gibt keine Regeländerungen, wenn du Albion spielst.

DER AUTOMA SPIELT TOGAWA

FALLEN LEGEN: Als Togawa erhält der Automa den Vorteil Fallenmarker (in der Erweiterung *Scythe: Invasoren aus der Ferne* enthalten) zu legen. Am Spielende werden die Fallen, wie in der Regel der Erweiterung beschrieben, gewertet. Das Legen der Fallen erfolgt, wenn eine Begegnung / Fabrik Aktion ( ) durchgeführt wird. Nachdem der Automa-Anführer seine Bewegung beendet hat, wird (sofern noch vorhanden) ein zufälliger Fallenmarker ungesehen auf die Region mit dem Automa-Anführer gelegt. Du erfährst erst welche Falle dort liegt, wenn du die Falle im Lauf des Spiels auslöst.

FALLEN ERNEUT SCHARF STELLEN: Sollte die Begegnung / Fabrik Aktion ( ) keine gültige Bewegung ermöglichen und sich entschärfte Fallen auf dem Spielbrett befinden, bewegt sich der Anführer in eine Region mit einer entschärften Falle und stellt sie wieder scharf. Diese Aktion befolgt alle Regeln der Begegnung / Fabrik Aktion ( ) *außer*, dass die Region mit der entschärften Falle sich nicht in der Umgebung einer Automa-Einheit befinden muss, um gültig zu sein. *Der Automa-Anführer kann sich in jede Region mit einem entschärften Fallenmarker bewegen*, wenn er die Begegnung / Fabrik Aktion ( ) durchführt. Gibt es mehrere entschärfte Fallen, wähle eine Falle aus, die sich am nächsten zu einer gegnerischen (deiner!) Einheit befindet. Gibt es mehrere gleich nahe Fallen, nimm die 1. in Leserichtung.

DER AUTOMA SPIELT GEGEN TOGAWA

Der Automa löst Fallen aus und erhält mit einer Ausnahme die Strafen wie in einem Mehrspielerspiel. Löst der Automa die Falle mit dem Ansehensverlust als Strafe aus, *verliert er kein Ansehen*.

Damit der Automa aktiv Fallen auslöst, wird für alle *Bewegungsaktionen* des Automa gegen Togawa, das Auswahlkriterium „Region mit einer scharfen Falle" (vor „nimm die 1. in Leserichtung") eingeführt. Daher gibt es, bei der Auswahl der Zielregion, nun 3 statt 2 Auswahlkriterien:

GLEICHSTAND 1: Nimm die Region, die der Fabrik am nächsten ist.

GLEICHSTAND 2: **Nimm die Region mit einem scharfen Fallenmarker.**

GLEICHSTAND 3: Nimm die 1. in Leserichtung.