# Ryce: Empire of Sand

## Variante „Mars-Strategen“
**(für 3-6 Spieler von Shav Braun)**
Diese Variante richtet sich an erfahrene Vielspieler und bringt noch mehr strategische Elemente ins Spiel und veringert dabei die Glückselemente.

## A1 Änderungen beim Spielaufbau
Der Spielaufbau erfolgt nach den normalen Regeln mit folgenden Änderungen:

**A1.1 Spielaufbau Punkt 7 „Kriecher & Koordinatenwürfel“:** Die Koordinatenwürfel werden in dieser Variante nicht benötigt. Jeweils eine A- und eine B-Kriecherscheibe werden neben dem Kriecherfeld bereitgelegt. Die andere A- und B-Kriecherscheibe (bzw. in der Collector‘s Edition die A- und B-Kriecherfigur) werden auf die Feldkarte 1 gelegt, die ausgehend von der **Ryce: Empire of Sand-Feldkarte (A00)** in der Mitte des Spielplan, 2 Felder in Richtung „A“ liegt.

**A1.2 Spielaufbau Punkt 8 „variabler Spielfeld-Aufbau“**
Die RYCE: Empire of Sand-Feldkarte **(A00)** wird **offen** in die Mitte des Spielplans gelegt (auf das vorgedruckte RYCE: Empire of Sand-Feld). Die restlichen 36 Feldkarten werden gemischt und **offen** auf die vorgedruckten Felder gelegt (zufällige Verteilung und Ausrichtung). Jeder Spieler erhält 2 Tunnel, die er jeweils einmal im Spiel während seines Zuges ohne Kosten und ohne Verwenden einer Zusatzaktion einsetzen kann. Die Tunnel bleiben dann bis zum Spielende auf dem Spielplan.

**A1.3 Spielaufbau Punkt 10 „Ressourcen“:**
Abhängig von der Spieleranzahl werden auf jedes eckige Ressourcensymbol **3** entsprechende Ressourcen gelegt. (D.h. bei 6 Spieler werden alle eckigen Ressourcenfelder befüllt, bei 5 Spielern nur die mit „4“, „5“ und ohne Zahl, bei 4 Spielern, nur die mit „4“ und ohne Zahl und bei 3 Spielern nur die ohne Zahl)

**A1.4 Spielaufbau Punkt 11 „Fraktionskarten & Spezialeinheiten“**
Es werden nur die 3 Bonus-Fraktionskarten bereitgehalten. Die 3 Malus-Fraktionskarten (rote Krone) werden in dieser Variante nicht benötigt.

## A2 Änderungen beim Spielablauf

### A2.1 Berechenbare/Beeinflussbare Kriecher
Die Kriecher befinden sich in dieser Variante von Anfang an auf den Feldern (siehe **>A1.1**). Der **Kriecher-Angriff (Spielregel >6.1)** findet nach den normalen Regeln statt.

Beim **Ereignis auslösen (Spielregel >6.1.2),** gibt es folgende Änderungen:

### A2.1.1 Mehr Möglichkeiten bei „Forderung“
Wenn ein Spieler eine Forderung (ausgelöst durch eine Ereigniskarte) erfüllt, erhält ein Spieler im normalen Regelwerk auf einem hellgrünen Ziel-Ereignisfeld 2 Karten, aus denen sich der Spieler 1 Karte auswählen darf. In dieser Variante hat der Spieler zusätzlich die Möglichkeit auf die Auswahl einer Karte zu verzichten, und stattdessen sich die Ressource 2 , die man bei einer Ressourcenanforderung bei dieser Fraktion erhalten würde zu nehmen. **D.h. bei der Fraktion Erde: 1 Metall, bei den Marsianer 1 Ryce und bei der Bruderschaft 1 Wasser.**

### A2.1.2 Nicht alle Kriecher zurück
Die Kriecherscheiben auf den Aktionsfeldern (die unter der eigenen Aktionsfigur liegen) werden wie bisher auch auf das Kriecherfeld zurückgesetzt. Die Kriecherscheiben (oder Kriecherfiguren in der Collector‘s Edition) auf den Sechseck-Feldern werden jedoch nicht zurück auf das Kriecherfeld gesetzt, sondern verbleiben an ihrer Position.

### A2.1.3 Einflusskarte „Kriecher versetzen“
In dieser Variante können die Kriecher nur innerhalb des mittleren Rings in ein angrenzendes Feld (Berücksichtigung der Sand-Verbindung ist **nicht** notwendig) versetzt werden.

### A2.1.4 Kriecher-Alarm ohne Würfel
Beim **Kriecher-Alarm (Spielregel >6.3)** werden die Kriecher-Koordinaten nicht mehr ausgewürfelt, sondern folgen bestimmten Regeln. Die Regeln dieser Versetzung sind abhängig von der aktuellen Spielphase. Die aktuelle Phase lässt sich über das Symbol 3 auf der linken offenen ausliegenden Ereigniskarte ablesen.

**Kriecher-Versetzung in Phase „>“**
Der A-Kriecher bewegt sich immer 1 Feld (dem mittleren Ring folgend) im Uhrzeigersinn. Der B-Kriecher bewegt sich immer 1 Feld (dem mittleren Ring folgend) entgegen dem Uhrzeigersinn.

**Kriecher-Versetzung in Phase „>>“ und „>>>“**
Der A-Kriecher bewegt sich (dem mittleren Ring folgend) im Uhrzeigersinn bis er auf einen Astronauten trifft und bleibt dann stehen. Sollte sich kein Astronaut im mittleren Ring befinden bewegt sich der Kriecher 1 Feld im Uhrzeigersinn. Der B-Kriecher bewegt sich (dem mittleren Ring folgend) entgegen dem Uhrzeigersinn bis er auf einen Astronauten trifft und bleibt dann stehen. Sollte sich kein Astronaut im mittleren Ring befinden bewegt sich der Kriecher 1 Feld entgegen dem Uhrzeigersinn.

## A2.2 Basis-Bewegungen billiger (Spielregel >6.4.2.2)
Basis-Bewegungen sind in dieser Variante billiger und kosten nur 1 statt 2 Ryce und sind weiterhin zusätzlich zu einer Astronauten- und Spezialeinheitenbewegung möglich.

## A2.3 Mehr Möglichkeiten bei „Ressourcen abgeben und Einfluss steigern“ (Spielregel >6.5.4.1)
Der Spieler darf sich - sofern er die notwendigen 2 Ressourcen für eine Einflusssteigerung in dieser Fraktion besitzt - die entsprechenden Einflusskarten ansehen. Dies kostet ihn eine Zusatzaktion.

Dann hat er folgende Entscheidungsmöglichkeiten:
- Er behält 1 der Einflusskarten, steigt im Einfluss und bezahlt die beiden Ressourcen dafür.
- Er nimmt die Ressource der Fraktion, die man bei einer Ressourcenanforderung bei dieser Fraktion erhält, steigt im Einfluss und bezahlt die beiden Ressourcen dafür.
- Er verzichtet auf die Aktion, bleibt im Einfluss stehen und behält seine beiden Ressourcen.

Die nicht verwendeten Einflusskarten kommen auf oder unter den Einflusskartenstapel zurück (der aktuelle Spieler entscheidet).

## A2.4 Keine Malus Fraktionskarten (Spielregel >6.5.4.4)
Maluskarten werden nicht vergeben.

**Beispiel für einen Spielablauf:**

Wir befinden uns in Phase **„>>“.** Blau ist am Zug und steht mit seiner Aktionfigur auf dem Technologiefeld. Er wählt als nächste Hauptaktion „Bewegung“ und zieht dabei an dem Kriecher-Feld vorbei. Er nimmt die A-Kriecherscheibe vom Kriecher-Feld und legt diese unter seine Aktionsfigur. Außerdem bewegt er die A-Kriecherscheibe, die auf dem Spielplan liegt, im Uhrzeigersinn.

Da wir uns in Phase **„>>“** befinden und erst 4 Felder weiter ein Astronaut auf dem Feld steht, bewegt er die A-Kriecherscheibe 4 Felder weiter. Blau führt seine Bewegungsaktion aus und wählt als Zusatzaktion „Einfluss steigern“ bei der Fraktion „Marsianer“.

Er ist in der Lage 2 Wasser-Ressourcen abzugeben, und schaut sich die ersten 2 Einflusskarten der Fraktion an, da ihm die Karten nicht gefallen und er auch keine Ryce-Ressource gebrauchen kann, entscheidet er sich dafür beide Karten zurückzulegen. Er behält seine beiden Wasser-Ressourcen, verbraucht aber seine Zusatzaktion und beendet seinen Zug. Danach sind die Mitspieler Rot und Gelb an der Reihe.

Als Blau wieder am Zug ist, bemerkt er das eine A-Kriecherscheibe unter seiner Aktionsfigur liegt und führt als erstes einen Kriecher-Angriff des A-Kriechers durch.