

Die Vogelscheuche – Ein automatischer Gegner für das Apfelernte-Kartenspiel

Die Vogelscheuche ermöglicht es fortgeschrittenen Spielern, Apfelernte alleine oder kooperativ zu spielen. Sie tritt gegen euch an, um euch die Äpfel zu stehlen, da sie alle Menschen für ihre Gelenkigkeit und Fleischigkeit beneidet und verachtet. Schickt sie zurück aufs Feld!

- Die Vogelscheuche hat genau wie ein menschlicher Spieler ein Deck, das aus zwanzig verschiedenen Karten besteht, und beginnt das Spiel mit drei Lebenskarten, die sie zufällig aus ihrem Deck nimmt.
- Im Gegensatz zu menschlichen Spielern hat die Vogelscheuche keine Hand und spielt stattdessen Karten oben von ihrem Deck.
- Wenn eine Fähigkeit Handkarten der Vogelscheuche abwerfen würde, wirft sie stattdessen Karten oben von ihrem Deck ab. Würde eine Fähigkeit ihr Karten auf die Hand geben, werden die Karten stattdessen in ihr Deck gemischt. Fähigkeiten, die es ihr ermöglichen, Karten zu ziehen, nutzt die Vogelscheuche **nicht**.
- Die Vogelscheuche darf in ihrem Zug eine Aktion für jeden Spieler ausführen, sich selbst und bereits ausgeschiedene Spieler mitgezählt. (In einem Spiel mit der Vogelscheuche gegen zwei menschliche Spieler hat die Vogelscheuche also drei Aktionen in ihrem Zug. Diese Aktionen müssen nicht alle in jedem Zug genutzt werden. Diese Aktionen gelten **nicht** als zusätzliche Aktionen und können also auch **nicht** durch die Fähigkeit der Weißen Frau verhindert werden.)
- Alle Entscheidungen, die die Vogelscheuche im Spiel trifft, werden durch die unten beschriebenen Abläufe geregelt. Menschliche Spieler treffen **niemals** Entscheidungen für die Vogelscheuche. Muss sich die Vogelscheuche zwischen zwei Optionen oder mehreren gleich bewerteten Zielen entscheiden (welchen Spieler sie angreift, welches Wesen sie als Ziel einer Fähigkeit wählt, etc.), werfen die Spieler einen Würfel, um zufällig zu wählen.
- Kann die Vogelscheuche eine Fähigkeit nutzen, tut sie das sofort. Kann sie mit einer Fähigkeit einen Gegner oder ein gegnerisches Wesen wählen, tut sie das.
- Wird eine Lebenskarte der Vogelscheuche vernichtet, wird sie oben auf ihr Deck gelegt.
- Versucht die Vogelscheuche eine Karte zu spielen, die nicht gespielt werden kann, wird die Karte ohne Wirkung abgeworfen. Die Aktion der Vogelscheuche gilt als ausgeführt.

Zugablauf der Vogelscheuche

1. Die Vogelscheuche fragt sich: *“Habe ich einen guten Angriff?”*
→ Falls ja, greift sie entsprechend an und beendet danach ihren Zug.
→ Falls nicht, spielt sie die oberste Karte von ihrem Deck. (Ist ihr Deck leer, passt sie.)
2. Das wiederholt sie so lange, bis sie alle Aktionen für den Zug genutzt hat.

“Habe ich einen guten Angriff?”

1. *“Habe ich ein Wesen, das ein Gegner nicht blocken kann?”* (Dazu zählen unter den richtigen Umständen z.B. auch der Jäger oder der Basilisk!)
→ Falls ja, greift die Vogelscheuche damit den entsprechenden Spieler an! → Falls nicht, gehe zu 2.
2. *“Habe ich mindestens ein Wesen, das eine höhere Stärke hat als alle Wesen eines Gegners, die es blocken können?”*
→ Falls ja, greift die Vogelscheuche den entsprechenden Spieler mit dem Wesen an, das unter ihnen die niedrigste Stärke (aber immer noch mehr als alle Wesen des angegriffenen Spielers, die es blocken können) hat!
→ Falls nicht, gehe zu 3.
3. *“Habe ich mindestens ein Wesen, das die gleiche Stärke hat wie das stärkste Wesen eines Gegners, das es blocken kann?”*
→ Falls ja, greift die Vogelscheuche zu 50% den entsprechenden Spieler damit an!

Hat die Vogelscheuche kein Wesen, das diesen Kriterien entspricht (oder falls sie mindestens ein Wesen hat, das Kriterium 3 entspricht, sie sich aber entscheidet, nicht anzugreifen, was eine Wahrscheinlichkeit von 50% hat), entscheidet sie, dass sie keinen guten Angriff hat.

“Mit welchem Wesen blocke ich einen Angriff?”

1. “Habe ich mindestens ein Wesen, das eine höhere Stärke hat, als das angreifende Wesen?”
→ Falls ja, blockt die Vogelscheuche mit dem Wesen, das unter ihnen die niedrigste Stärke (*aber immer noch mehr als das angreifende Wesen*) hat! → Falls nicht, gehe zu 2.
2. “Habe ich mindestens ein Wesen, das die gleiche Stärke hat wie das angreifende Wesen?”
→ Falls ja, blockt die Vogelscheuche zu 50% mit einem davon. (100% wenn sie nur noch eine Lebenskarte hat.) Hat mindestens eins davon keine Fähigkeit, die wirkt, solange es im Spiel ist*, blockt die Vogelscheuche mit einem Wesen ohne eine solche Fähigkeit. → Falls nicht, gehe zu 3.
3. “Habe ich ein Wesen im Spiel?”
→ Falls ja, und falls kein Wesen für 1. oder 2. zutrifft, blockt die Vogelscheuche zu 50% mit einem Wesen, das ausgewählt wird mit “*Welches eigene Wesen im Spiel wähle ich für eine nachteilige Fähigkeit?*”. (100% wenn sie nur noch eine Lebenskarte hat.)

“Welches eigene Wesen im Spiel wähle ich für eine nachteilige Fähigkeit?”

Das Wesen, das die niedrigste Stärke hat unter den Wesen, die **keine** Fähigkeit haben, die wirkt, wenn das Wesen im Spiel ist.*

Es sei denn, das einzige Wesen ohne eine solche Fähigkeit ist alleinig das stärkste Wesen der Vogelscheuche, oder die Vogelscheuche hat nur Wesen mit solchen Fähigkeiten im Spiel. In diesem Fall wird das Wesen gewählt, das die niedrigste Stärke hat unter den Wesen, die eine solche Fähigkeit haben.

“Welches eigene Wesen im Spiel wähle ich für eine hilfreiche Fähigkeit?”

Das Wesen mit der höchsten Stärke. Gibt es mehrere, wähle eines mit einer Fähigkeit, die wirkt, solange es im Spiel ist.*

“Welches gegnerische Wesen wähle ich als Ziel einer Fähigkeit?”

1. Eines, das die Vogelscheuche nicht blocken kann, wenn es angreift (*Dazu zählen unter den richtigen Umständen z.B. auch der Jäger oder der Basilisk!*)
2. Eines, das eine höhere Stärke hat, als das stärkste Wesen der Vogelscheuche
3. Eines, das eine Fähigkeit hat, die wirkt, solange es im Spiel ist* (Stärke wird ignoriert)
4. Das Wesen mit der höchsten Stärke (falls keines eine Fähigkeit hat, die im Spiel wirkt*)

“Welche Karte suche ich aus meinem Deck oder dem Abwurfstapel?”

1. Ein Wesen, das eine höhere Stärke hätte als alle Wesen eines Gegners, wenn es jetzt im Spiel wäre; wähle das Wesen, das die höchsten Stärke hätte
2. Eine Karte, mit deren Fähigkeit ein gegnerisches Wesen vernichtet werden kann
3. Das Wesen, das die höchstmögliche Stärke hätte, wenn es jetzt im Spiel wäre
4. Irgendeine Karte (falls kein Wesen zur Auswahl steht)

*(Dazu zählen alle Fähigkeiten, die wirken können, wenn das Wesen im Spiel ist, selbst wenn die Fähigkeit gerade keine Wirkung hat oder ignoriert wird.)

Empfohlenes Format gegen die Vogelscheuche:

Verteilt zufällige Decks und spielt so lange gegen die Vogelscheuche bis entweder ihr oder sie eine zu Beginn bestimmte Anzahl von Spielen gewonnen hat. Die Vogelscheuche ist in der Zugrotation immer als letztes am Zug. Nach jedem Spiel werden die Decks angepasst:

→ Gewinnt die Vogelscheuche, erhält jeder menschliche Spieler fünf neue zufällige Karten, mit denen er sein Deck verbessern kann. (Decks müssen genau zwanzig Karten enthalten.) Erhaltene Karten und Karten im Deck dürfen unter Spielern getauscht werden.

Nicht genutzte erhaltene Karten werden beiseite gelegt und können auch später noch in Decks verwendet werden.

→ Verliert die Vogelscheuche, werden ihrem Deck fünf neue zufällige Karten hinzugefügt. (Das Deck der Vogelscheuche enthält nun über zwanzig Karten. Decks der menschlichen Spieler müssen weiterhin genau zwanzig Karten enthalten.)