



TWILIGHT IMPERIUM[®]

VIERTE EDITION

SPIELREGEL





Mein Name ist Mahtom Iq Seerva.

Ich bin der winnaranische Bewahrer der Hüterchronik und schreibe dies aus dem uralten Turm der Annalen in der alten Stadt Mecatol City. Seitdem ich die Pflichten des Chronisten von meinem Vater übernommen habe, genieße ich den erquickenden Anblick der großen Bauwerke, antiken Türme und strahlenden Lichter des Lebens, die sich bis zum Horizont erstrecken. Doch genau wie der Schatten zu meinen Füßen kann ich den tödlichen Grenzen dieser Stadt niemals entfliehen oder sie aus meinen Gedanken vertreiben. In weniger als eintausend Wegstunden erhebt sich der große Schutzschild, der uns vor dem giftigen Staub des Meeres der Trostlosigkeit schützt, jener grauenvollen Wüste, die einen Großteil unseres Planeten bedeckt.

Mein Volk, die Winnaraner, beschützt diese Stadt schon seit über dreitausend Jahren. Seit der Zeit der Großen Plage sind wir die Hüter des imperialen Throns, der imperialen Archive und des Galaktischen Rates hier auf Mecatol Rex. Treu wahren wir den Eid, den wir dem letzten Kaiser leisteten.

Mit zitternder Hand schreibe ich diese Worte, denn zur Stunde nehmen Ereignisse ihren Lauf, die, so glaube ich, von großer Veränderung künden. Ich prophezeie, dass unser Dienst noch zu meinen Lebzeiten enden wird.

Aus diesem Grund habe ich Euch kontaktiert. Euch soll ein kurzer, jedoch wahrheitsgetreuer Abriss der jüngsten Geschichte unserer Galaxie wiedergegeben werden. Dieses Wissen überantworte ich Euch, damit Ihr es weitergeben könnt. Gefährliche Zeiten stehen bevor, und ich fürchte, wir werden schon bald der Lehren der Vergangenheit bedürfen.

Es wird berichtet, dass die Lazax-Kaiser einst aus der Asche der mahactanischen Könige hervorgingen. Wenig ist über die frühe Zeit ihres Aufstieges bekannt, doch es steht außer Zweifel, dass die Lazax ein Volk von großer Klugheit, Güte und Weisheit waren. Wie wir wissen, erklärten die Lazax nach ihrem Aufstieg zur Macht den zentralen Planeten Mecatol Rex zu ihrer Heimatwelt. Das Jahr, in dem sie erstmals auf Mecatol Rex landeten, ist das Erste in der Zeitrechnung der Imperialen Chroniken und der Beginn meiner Aufzeichnungen.

Über viele Zeitalter hinweg wuchs das Lazax-Imperium stetig an. Immer mehr neu entdeckte Systeme wurden in seinen Schoß aufgenommen und immer mehr fremde Zivilisationen entsandten Vertreter in den Galaktischen Rat, jenes große Parlament, das allen Bürgern des Imperiums eine Stimme verlieh. Jedes der Großen Völker, Xxcha, Hacan, Letnev, Hylar, Menschen und N'orr besaß Sitze im Galaktischen Rat ebenso wie Hunderte kleinerer Zivilisationen und unabhängiger Systeme.

Doch die Jahre vergingen und immer seltener wurden fremde Welten und neue Zivilisationen entdeckt. Langsam aber sicher wandelte sich die Stimmung im Imperium und das Streben nach technologischem und intellektuellem Fortschritt flaute ab. Getrieben von Ehrgeiz begehrten die Großen Völker die Macht der Lazax und die Ressourcen ihrer Nachbarn. Arroganz und Gier wuchsen in den Herzen von Staatsmännern und Ratsherren. Zunehmend verwandelte sich der einst noble Geist des Imperiums in ein Gespenst aus Angst und Misstrauen. Aus diesen Zeiten stammen die ersten Berichte über Konflikte zwischen den Großen Völkern. Der Galaktische Rat war zu einem Sumpf aus Intrigen geworden und eine Ära der Spione und Meuchelmörder begann. Zuerst im Geheimen, dann in aller Öffentlichkeit rüsteten die Großen Völker ihre Armeen und Flotten. Viele expandierten in Territorien, die weit über die ursprünglichen Grenzvereinbarungen hinausgingen. Grenzstreitigkeiten und Ressourcendispute nahmen immer weiter zu und nagten an den Grundfesten des Imperiums. Heute ist diese Zeit der heraufziehenden Finsternis als das Zeitalter der Dämmerung bekannt.

In diesem Zeitalter war die Souveränität der Lazax noch unangefochten. Mit Ausnahme von wenigen kleinen Rebellionen wagte es kaum jemand, sich offen gegen die Kaiser zu stellen. Geblendet von Jahrtausenden der absoluten Herrschaft, waren die Lazax nicht in der Lage, den zunehmenden Unmut und Ehrgeiz ihrer Untertanen wahrzunehmen. Jahrhunderte zogen ins Land und die Spannungen zwischen den Großen Völkern wuchsen, ebenso wie ihre Gier nach Macht und Kontrolle. Am Ende hatten sie nur noch eine Gemeinsamkeit: den Hass auf die Lazax, die imperiale Obrigkeit und die gutmütige Arroganz der Kaiser.

Ein unbedeutender Zwischenfall nahe des Wurmlochs von Quann war der Funke, der die Galaxie in Brand setzte.

Aus Protest gegen die imperiale Handelsaufsicht hatte der Baron von Letnev eine Blockade am Wurmloch von Quann errichtet und hielt den Handelsverkehr auf. Da die streitlustigen Letnev schon oft für Aufregung gesorgt hatten, maß der Kaiser der Angelegenheit keine übermäßige Bedeutung bei und legte sie ohne große Eile dem Galaktischen Rat vor.

Indessen waren wichtige Handelsrouten der Sol abgeschnitten und auf einigen ihrer Kolonien brachen Hungersnöte und Seuchen aus. Nach einer fast achtmonatigen ergebnislosen Debatte im Galaktischen Rat war die Geduld der Sol-Föderation am Ende. Ohne jede Vorwarnung griff eine Sol-Streitmacht die Blockadeschiffe der Letnev an und vernichtete sie, ohne auf ein imperiales Mandat zu warten. Damit war die Passage durch Quann frei.

Erzürnt über die einseitigen Militäraktionen von Letnev und Sol erließ der Kaiser das Dekret von Maandu, ein Gesetz, das sämtliche Kriegsschiffe unter die direkte Kontrolle des Imperiums stellte.

Das Dekret von Maandu war der Stein, der den gläsernen Palast des Imperiums zum Einsturz brachte. Letnev, Sol und Jol-Nar verkündeten ihren sofortigen Rückzug aus dem Rat und stürzten die Galaxie in einen blutigen Bürgerkrieg. Bis heute markiert der Quann-Konflikt den Anbruch des Zeitalters des Zwielihts.

Eine Zivilisation bekämpfte die andere. Im Laufe weniger Jahre waren über tausend territoriale Konflikte ausgebrochen, während sich die Lazax verzweifelt an ihr untergehendes Imperium klammerten. galaxieweit kämpften imperiale Flotten, doch am Ende war ihre Macht zu dünn gesät. Im dreiundsiebzigsten Kriegsjahr startete eine Allianz aus Sol, Jol-Nar und Hacan einen Überraschungsangriff auf den Planeten Mecatol Rex. Schon beim ersten Bombardement der Sol starb der letzte Kaiser zusammen mit seiner Familie und es wurde kein Nachfolger benannt.

Von allen Planeten wurde keiner so schwer bombardiert wie Mecatol Rex. Binnen weniger Jahre hatte der stetige Beschuss das Ökosystem des Planeten verwüstet, seine Bevölkerung beinahe ausgerottet und saftige Wiesen in verseuchtes Ödland verwandelt.

Nach dem Tod des Kaisers und der Zerstörung seiner Thronwelt brach der imperiale Staatsapparat zusammen. Eine Welle der Mordlust, in der alle Lazax gejagt und zur Strecke gebracht wurden, überrollte die Galaxie. In nur zwanzig Jahren führte dieser Genozid, der heute als die Große Plage bekannt ist, zur fast vollständigen Ausrottung dieses Volkes. Über dreitausend Jahre wurde kein einziger Lazax mehr in der Galaxie gesichtet – bis vor Kurzem.

Jahrhundertlang wüteten die Kriege des Zwielihts, ohne dass ein Volk jemals stark genug wurde, um den Thron besteigen zu können und nicht dasselbe Schicksal wie der Kaiser befürchten zu müssen. Langsam aber sicher schwanden die großen Zivilisationen dahin. Ihre Wirtschaft brach zusammen und ihr technologisches Wissen ging zunehmend in den Wirren des langen Krieges verloren.

Und so verklang das Zeitalter des Zwielihts mit einem leisen Flüstern. Es folgten die Dunklen Jahre, eine Zeit des wirtschaftlichen, kulturellen und intellektuellen Niedergangs. Die Großen Völker zogen sich auf ihre sicheren Heimatwelten zurück und gaben alles auf, was sich ohne Gewalt nicht halten ließ. Nach vielen Jahrtausenden neigten sich die Dunklen Jahre dem Ende zu und eine friedliche, aber ungewisse Zeit des Wiederaufbaus begann.

Während ich diese Zeilen schreibe, haben die Großen Völker einen Bruchteil ihrer früheren Stärke wiedererlangt. Der Einfluss des Galaktischen Rates hier auf Mecatol Rex wächst wieder an, während Zivilisationen – alte wie auch neue – ihre Nachbarsysteme neu besiedeln, die sie während der Dunklen Jahre aufgeben mussten.

Die Zeichen des Wandels sind überall. Im letzten Jahr traten die Lazax in einer unheimlichen kybernetischen Gestalt aus dem Schatten der Vergangenheit, als wären sie einer uralten Prophezeiung entsprungen. Für mich ist ihre Wiederkehr der erste Windhauch eines schrecklichen Sturmes. Die Galaxie scheint zu erwachen – wie ein uraltes Tier nach einem langen Winterschlaf in seiner dunklen Höhle.

Schon bald wird sich ein neuer Kaiser erheben. Für unser aller Heil möge er nicht nur die Macht haben, den Thron zu besteigen, sondern auch die Stärke, den Frieden zu wahren.

Wenn nicht, so fürchte ich, wird das Meer der Trostlosigkeit uns alle ertränken.

ZIEL DES SPIELS

In *Twilight Imperium* treiben die Spieler Handel, spinnen Intrigen und führen Krieg gegeneinander. Wer als Erster 10 Siegpunkte sammelt, besteigt den Imperialen Thron und gewinnt das Spiel.

INHALT



17 Fraktionsbögen



6 Kommandobögen



51 Systemtafeln



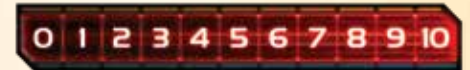
354 Einheiten aus Plastik
(59 Einheiten in 6 Farben)



8 Strategiekarten



8 zehnhseitige Würfel



1 Siegpunkteleiste



59 Planetenkarten



40 Auftragskarten



80 Aktionskarten



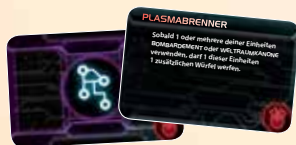
50 Agendakarten



41 Vertragskarten



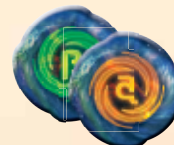
1 Sprechermarker



122 Technologiekarten



62 Aufwertungs-
Technologiekarten
für Einheiten



2 Wurmlochmarker der
Creuss (Alpha/Beta)



1 „0“-Marker der Naalu



1 Hütermarker



2 Assimilatormarker
der Nekro (XY)



272 Kommando-
marker



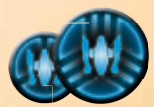
289 Kontroll-
marker



48 Handelswaren- und
Massenproduktmarker
(doppelseitig)



49 Infanteriemarker



49 Jägermarker

VERWENDUNG DIESER SPIELREGEL

Dieses Heft soll Neueinsteiger mit den Regeln von *Twilight Imperium* vertraut machen. Wir empfehlen vor der ersten Partie die komplette Spielregel durchzulesen.

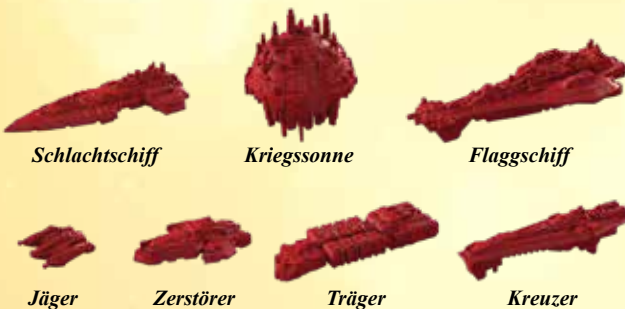
Außerdem ist im Spielumfang ein Referenzhandbuch enthalten, in dem alle Regeln und deren Ausnahmen detailliert erklärt werden. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, sollte im Referenzhandbuch nachgeschlagen werden, da im vorliegenden Heft einige Regeln ausgelassen werden.

GRUNDLAGEN: EINHEITEN

EINHEITEN werden bei *Twilight Imperium* durch Plastikfiguren dargestellt. Es gibt drei Einheitentypen: **SCHIFFE**, **BODENTRUPPEN** und **GEBÄUDE**.

Schiffe

Schiffe sind Einheiten, mit denen man durch den Weltraum reisen kann. Sie werden verwendet, um Raumnkämpfe gegen andere Spieler zu führen und das eigene Imperium zu vergrößern.



Bodentruppen

Bodentruppen sind Fußsoldaten. Man verwendet sie, um fremde Planeten zu besetzen oder das eigene Territorium zu verteidigen.



Gebäude

Gebäude sind militärische Einrichtungen, die eine wichtige Rolle für die Kriegsführung spielen.



Nachschub

Jeder Spieler hat einen Vorrat an ungenutzten Einheiten und Kommandomarkern. Diese bilden seinen **NACHSCHUB**. Sobald man Einheiten produziert oder Kommandomarker erhält, nimmt man diese aus dem eigenem Nachschub.

GRUNDLAGEN: SYSTEME UND PLANETEN

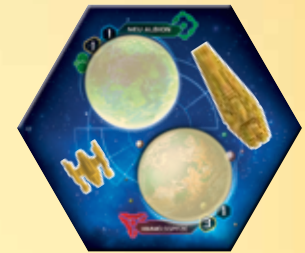
Der Spielplan von *Twilight Imperium* wird aus modularen Systemtafeln zusammengesetzt. Jede Tafel stellt ein **SYSTEM** der Galaxie dar. Dieses kann einen oder mehrere Planeten sowie andere Himmelskörper enthalten.

Einheiten auf Systemtafeln platzieren

Sobald eine Einheit in einem System platziert wird, legt man sie auf einen der zwei Bereiche der Tafel. Gebäude und Bodentruppen werden normalerweise auf Planeten platziert, während Schiffe im Weltraum – die Sternfläche rings um die Planeten – platziert werden.



Gebäude und Bodentruppen werden auf Planeten platziert.



Schiffe werden im Weltraum platziert.

Planeten

Im Laufe des Spiels erkunden die Spieler die Galaxie und vergrößern ihre Imperien, indem sie die Kontrolle über neue **PLANETEN** erlangen.

Sobald ein Spieler die Kontrolle über einen Planeten erlangt, nimmt er die passende Planetenkarte entweder aus dem Stapel oder von dem Spieler, der den Planeten zuvor kontrolliert hat, und platziert sie verdeckt in seinem Spielbereich.

Jede Planetenkarte verfügt über zwei Werte: **RESSOURCEN** (die gelb umrandete Zahl links) und **EINFLUSS** (die blau umrandete Zahl rechts). Ressourcen werden ausgegeben, um neue Einheiten zu produzieren und Technologien zu erforschen. Einfluss wird ausgegeben, um Kommandomarker zu erhalten und während der Agendaphase abzustimmen.

Ressourcen

Einfluss



Planetenkarte (Vorderseite)

Wer einen Planeten kontrolliert, auf dem er keine Einheiten hat, platziert einen Kontrollmarker seiner Fraktion auf dem Planeten, um seine Kontrolle anzuzeigen.



Kontrollmarker

AUFBAU DER ERSTEN PARTIE

Die erste Partie wird in folgenden Schritten aufgebaut. Einige Spielkomponenten kommen bei der ersten Partie noch nicht zum Einsatz. Sie werden am Ende der Spielregel ausführlich erklärt.

1. SPRECHER ERNENNEN: Ein zufälliger Spieler wird zum Sprecher ernannt. Er erhält den Sprechermarker und kommt bei Spielbeginn als Erster an die Reihe.



2. FRAKTIONEN ZUWEISEN: Jeder Spieler kontrolliert eine Fraktion mit individuellen Stärken und Schwächen. Zu jeder Fraktion gibt es einen Fraktionsbogen, auf dem die Attribute und Fähigkeiten ihrer Einheiten sowie ihre besonderen Fraktionsfähigkeiten aufgeführt sind. Folgende Fraktionsbögen werden herausgesucht:

-  Das Xxcha-Königreich
-  Die Sol-Föderation
-  Die Emirate von Hacan
-  Das Baronat von Letnev
-  Die Sardakk N'orr
-  Die Universitäten von Jol-Nar

Der Sprecher teilt jedem Mitspieler einen zufälligen Fraktionsbogen aus der oben genannten Liste aus.

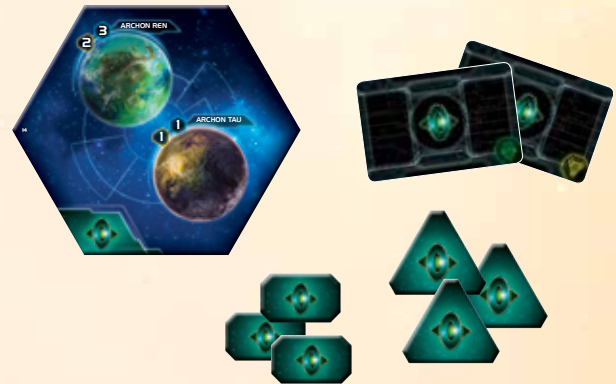


3. FRAKTIONSSPEZIFISCHES SPIELMATERIAL NEHMEN:

Jeder Spieler nimmt sich das folgende Spielmaterial, passend zu seiner Fraktion:

- ◆ 1 Heimat-Systemtafel
- ◆ 17 Kontrollmarker
- ◆ 16 Kommandomarker
- ◆ 2 Technologiekarten

Welches Spielmaterial zur eigenen Fraktion gehört, erkennt man an dem Fraktionssymbol, das sowohl auf dem Fraktionsbogen als auch auf dem Spielmaterial abgebildet ist. Jeder Spieler legt seinen Fraktionsbogen und sein fraktionsspezifisches Spielmaterial vor sich. Alle übrigen Fraktionsmaterialien kommen zurück in die Spielschachtel.



4. SPIELERFARBEN AUSWÄHLEN: Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die folgenden Spielmaterialien in dieser Farbe:

- ◆ 59 Einheiten aus Plastik
- ◆ 1 Kommandobogen
- ◆ 25 Technologiekarten

Jeder Spieler schiebt die rechteckige Seite seines Kommandobogens unter seinen Fraktionsbogen und legt die anderen Materialien griffbereit aus.



5. STARTPLANETENKARTEN NEHMEN: Jeder Spieler nimmt sich die Planetenkarten, die zu den Planeten seines Heimat-Systems gehören, und legt sie offen neben seinen Fraktionsbogen.

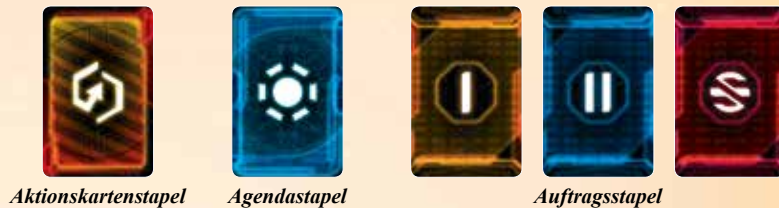


6. SPIELPLAN ZUSAMMENSETZEN: Je nach Spieleranzahl wird der Spielplan gemäß der Abbildung auf S. 22 aufgebaut. Erfahrene Spieler können zu Beginn jeder Partie einen individuellen Spielplan zusammensetzen (mehr dazu später).



7. HÜTERMARKER PLATZIEREN: Der Hütermarker wird in der Mitte des Spielplans auf dem Planeten Mecatol Rex platziert.

8. GEMEINSAME STAPEL MISCHEN: Aktionskarten, Agendakarten, Stufe-I-Auftragskarten, Stufe-II-Auftragskarten und geheime Auftragskarten werden in separate Stapel sortiert und jeder Stapel wird gemischt. Dann werden die Stapel neben dem Spielplan platziert.



9. VORRAT BILDEN: Neben dem Spielplan werden separate Vorräte für Handelswaren-, Infanterie- und Jägermarker gebildet.



10. STRATEGIEKARTEN AUSLEGEN: Alle 8 Strategiekarten werden offen im gemeinsamen Spielbereich in Reichweite des Sprechers platziert.



11. STARTMATERIAL NEHMEN: Jeder Spieler nimmt sich die Starttechnologien und Starteinheiten, die auf der Rückseite seines Fraktionsbogens aufgeführt sind. Technologien werden offen neben dem Fraktionsbogen platziert, Einheiten im Heimat-System. Hat ein Spieler mehrere Planeten in seinem Heimat-System, wird empfohlen, die Raumwerft und die Infanterie auf dem Planeten mit dem höchsten Ressourcenwert zu platzieren.



Jeder Spieler platziert 3 Kommandomarker in seinem Taktikpool, 3 Kommandomarker in seinem Flottenpool (mit der Schiffsseite nach oben) und 2 Kommandomarker in seinem Strategiepool. Diese Pools befinden sich auf dem Kommandobogen.

12. AUFTRAGSKARTEN VORBEREITEN:

- i. Jeder Spieler zieht eine geheime Auftragskarte und hält sie vor den anderen Spielern verborgen.
- ii. Die Siegpunkteleiste wird mit der Seite „0–10“ nach oben neben den Spielplan gelegt. Dann platziert jeder Spieler einen seiner Kontrollmarker auf dem Feld „0“ der Leiste.
- iii. Der Sprecher zieht 5 Stufe-I-Auftragskarten vom Stapel und platziert sie in einer verdeckten Reihe oberhalb der Siegpunkteleiste. Dann zieht er 5 Stufe-II-Auftragskarten vom Stapel und platziert sie in einer verdeckten Reihe unterhalb der Siegpunkteleiste.
- iv. Der Sprecher deckt die ersten beiden Stufe-I-Auftragskarten auf.



SPIELABLAUF

Twilight Imperium wird über mehrere **SPIELRUNDEN** gespielt. Diese bestehen aus jeweils 4 **PHASEN**, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden müssen.

- 1. STRATEGIEPHASE:** Während dieser Phase wählt jeder Spieler eine Strategiekarte aus. Strategiekarten verleihen den Spielern mächtige Fähigkeiten, die sie während der Aktionsphase verwenden können. Außerdem hat jede Strategiekarte eine Zahl, welche die Zugreihenfolge für diese Spielrunde festlegt.
- 2. AKTIONSPHASE:** Während dieser Phase findet ein Großteil des Spielgeschehens statt, z. B. das Bewegen und Produzieren von Einheiten, das Abhandeln von Kämpfen und das Verwenden von Strategiekarten.
- 3. STATUSPHASE:** Während dieser Phase werden einige Organisationsschritte durchgeführt, um die nächste Spielrunde vorzubereiten.
- 4. AGENDAPHASE:** Während dieser Phase stimmen die Spieler über politische Agenden ab, die sich langfristig auf das Spielgeschehen auswirken. Die Agendaphase wird erst dann zum Spiel hinzugefügt, nachdem ein Spieler die Kontrolle über Mecatol Rex erlangt hat.

Diese Phasen werden in allen aufeinanderfolgenden Spielrunden wiederholt, bis 1 Spieler 10 Siegpunkte gesammelt und somit das Spiel gewonnen hat.

Im Folgenden werden die einzelnen Phasen ausführlich erklärt.

STRATEGIEPHASE

Während der **STRATEGIEPHASE** wählen die Spieler der Reihe nach je eine Strategiekarte aus. Diese ermöglicht ihnen eine individuelle Aktion, die sie während der Aktionsphase verwenden können. Neueinsteiger werden wahrscheinlich nicht wissen, welche Strategie sie am besten wählen sollen. Aus diesem Grund ist es ratsam, dass sie die Übersicht auf dieser und der nächsten Seite konsultieren, damit sie eine bessere Entscheidung treffen können.

Beginnend mit dem Sprecher und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine der Strategiekarten aus dem gemeinsamen Spielbereich aus und platziert sie offen neben seinem Fraktionsbogen. Nachdem eine Strategiekarte von einem Spieler ausgewählt worden ist, steht sie den anderen Spielern während dieser Spielrunde nicht mehr zur Verfügung.

Jede Strategiekarte hat oben rechts eine Zahl zwischen 1 und 8. Während der Aktionsphase kommen die Spieler in Reihenfolge dieser Zahlen zum Zug, beginnend mit der 1. Dies wird als **INITIATIVREIHENFOLGE** bezeichnet.

Nachdem jeder Spieler eine Strategiekarte ausgewählt hat, platziert der Sprecher eine Handelsware auf jeder nicht ausgewählten Strategiekarte. Sobald ein Spieler während einer zukünftigen Strategiephase eine Karte mit einer oder mehreren Handelswaren auswählt, erhält er diese Handelswaren.

STRATEGIEKARTEN IM ÜBERBLICK

FÜHRUNGSSTÄRKE 1

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Du erhältst 3 Kommandomarker.
- ◆ Gib beliebig viel Einfluss aus, um für je 3 ausgegebene Einflusspunkte 1 Kommandomarker zu erhalten.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Gib beliebig viel Einfluss aus, um für je 3 ausgegebene Einflusspunkte 1 Kommandomarker zu erhalten.

DIPLOMATIE 2

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Wähle 1 System aus (außer dem Mecatol-Rex-System), das einen von dir kontrollierten Planeten enthält; jeder andere Spieler platziert einen Kommandomarker aus seinem Nachschub in dem ausgewählten System. Dann machst du jeden erschöpften Planeten, den du in dem System kontrollierst, spielbereit.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool aus, um bis zu 2 erschöpfte Planeten, die du kontrollierst, spielbereit zu machen.

POLITIK 3

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Wähle einen Spieler aus (außer dem Sprecher). Er erhält den Sprechermarker.
- ◆ Ziehe 2 Aktionskarten.
- ◆ Sieh dir die obersten 2 Karten des Agendastapels an. Platziere jede Karte entweder auf oder unter dem Stapel; die Reihenfolge bleibt dir überlassen.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool aus, um 2 Aktionskarten zu ziehen.

INFRASTRUKTUR 4

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Platziere 1 PVS oder 1 Raumwerft auf einem Planeten unter deiner Kontrolle.
- ◆ Platziere 1 PVS auf einem Planeten unter deiner Kontrolle.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Platziere 1 Marker aus deinem Strategiepool in einem beliebigen System; du darfst entweder 1 Raumwerft oder 1 PVS auf einem Planeten platzieren, den du in dem System kontrollierst.

- 1. Führungsstärke:** Wähle diese Karte aus, um mehr Kommandomarker zu erhalten, wodurch du in der Aktionsphase mehr Aktionen durchführen kannst.
- 2. Diplomatie:** Wähle diese Karte aus, falls du dich bedroht fühlst und andere Spieler davon abhalten willst, dein System anzugreifen.
- 3. Politik:** Wähle diese Karte aus, um Aktionskarten zu ziehen und eine größere Auswahl an Fähigkeiten zu erhalten.
- 4. Infrastruktur:** Wähle diese Karte aus, um planetare Gebäude wie Raumwerften und PVS-Einheiten zu bauen.

AKTIONSPHASE

Die **AKTIONSPHASE** ist die Hauptphase des Spiels, während der die Spieler Einheiten produzieren, Schiffe bewegen, Strategien umsetzen und mit anderen Spielern interagieren.

Während der Aktionsphase kommen die Spieler in Initiativreihenfolge zum Zug. Solange ein Spieler am Zug ist, wird er als **AKTIVER SPIELER** bezeichnet und kann **1** Aktion durchführen. Nachdem jeder Spieler am Zug gewesen ist, beginnen die Spielzüge wieder von vorne, und zwar wieder mit einer einzigen Aktion pro Spieler in Initiativreihenfolge. Die Aktionsphase endet erst, wenn jeder Spieler gepasst hat (siehe unten).

Es gibt drei Arten von Aktionen: **TAKTIKAKTIONEN**, **STRATEGIEAKTIONEN** und **MATERIALAKTIONEN**. Sie werden später in aller Ausführlichkeit erläutert.

Möchte ein Spieler während seines Zuges keine Aktion durchführen, darf er **PASSEN**. Nachdem ein Spieler gepasst hat, wird sein Zug für den Rest der Aktionsphase übersprungen. Man kann erst passen, wenn man seine Strategieaktion durchgeführt hat (mehr dazu später). Nachdem jeder Spieler gepasst hat, geht es weiter mit der Statusphase.

TAKTIKAKTION

Mit einer Taktikaktion kann man Schiffe bewegen, Kämpfe initiieren, auf Planeten einmarschieren, Einheiten produzieren und anderweitig mit dem Spielplan interagieren.

Zum Verständnis der Taktikaktion ist es erforderlich, andere Spielkonzepte, wie z. B. Bewegung und Kampf, zu kennen. Aus diesem Grund werden die einzelnen Schritte der Taktikaktion an dieser Stelle nur kurz zusammengefasst und später im Detail erklärt.

1. **AKTIVIERUNG:** Der aktive Spieler muss ein System **AKTIVIEREN**, indem er einen Kommandomarker aus seinem Taktikpool nimmt und ihn in diesem System platziert.
2. **BEWEGUNG:** Der aktive Spieler darf Schiffe aus beliebig vielen anderen Systemen in das aktive System **BEWEGEN**. Schiffe können auch Bodentruppen von einem System ins andere transportieren.
3. **RAUMKAMPF:** Falls mehrere Spieler Schiffe im aktiven System haben, handeln sie einen **RAUMKAMPF** ab.
4. **EINMARSCH:** Der aktive Spieler darf Bodentruppen zur Landung auf die Planeten des aktiven Systems entsenden. Falls ein anderer Spieler auf demselben Planeten Einheiten hat, wird ein **BODENKAMPF** abgehandelt.
5. **PRODUKTION:** Falls der aktive Spieler eine Raumwerft im aktiven System hat, kann er Ressourcen ausgeben, um **Einheiten zu produzieren**.

Beim Durchführen einer Taktikaktion müssen nicht alle oben genannten Schritte abgehandelt werden. Beispielsweise könnte man beschließen während des Schritts „Bewegung“ keine Einheiten zu bewegen aber trotzdem während des Schritts „Produktion“ Einheiten zu produzieren.

STRATEGIEKARTEN IM ÜBERBLICK

HANDEL **5**

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Du erhältst 3 Handelswaren.
- ◆ Fülle deine Massenprodukte auf.
- ◆ Wähle beliebig viele Spieler aus. Sie verwenden die Sekundärfähigkeit dieser Strategiekarte, ohne einen Kommandomarker auszugeben.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool aus, um deine Massenprodukte aufzufüllen.

KRIEGSFÜHRUNG **6**

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Entferne 1 deiner Kommandomarker vom Spielplan, dann erhältst du 1 Kommandomarker.
- ◆ Verteile beliebig viele Kommandomarker auf deinem Kommandobogen um.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool aus, um die Fähigkeit **PRODUKTION** von 1 deiner Raumwerften in deinem Heimat-System zu verwenden.

TECHNOLOGIE **7**

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Erforsche 1 Technologie.
- ◆ Gib 6 Ressourcen aus, um 1 Technologie zu erforschen.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool und 4 Ressourcen aus, um 1 Technologie zu erforschen.

IMPERIUM **8**

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Werte sofort 1 öffentlichen Auftrag, dessen Anforderungen du erfüllst.
- ◆ Falls du Mecatol Rex kontrollierst, erhältst du 1 Siegpunkt; andernfalls ziehst du 1 geheimen Auftrag.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ◆ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool aus, um 1 geheimen Auftrag zu ziehen.

5. Handel: Wähle diese Karte aus, um Handelswaren und Massenprodukte zu erhalten. Diese kannst du verwenden, um zusätzliche Einheiten zu produzieren oder mit anderen Spielern zu handeln.

6. Kriegsführung: Wähle diese Karte aus, um einige Schiffe zwei Mal bewegen zu können oder eine Einheit zu produzieren und sie während derselben Spielrunde zu bewegen.

7. Technologie: Wähle diese Karte aus, um eine Technologie zu erforschen, die dir eine neue Fähigkeit oder eine Aufwertung für deine Einheiten gewährt.

8. Imperium: Wähle diese Karte aus, um einen zusätzlichen geheimen Auftrag zu ziehen. Dieser bietet dir eine weitere Möglichkeit, auf den Spielsieg hinzuwirken.

STRATEGIEAKTION

Jede Strategiekarte verfügt über eine **PRIMÄRFÄHIGKEIT** und eine **SEKUNDÄRFÄHIGKEIT**.

Sobald ein Spieler eine Strategieaktion durchführt, handelt er die Primärfähigkeit seiner Strategiekarte ab. Nach dem Abhandeln der Fähigkeit darf jeder **andere Spieler** die Sekundärfähigkeit dieser Strategiekarte abhandeln. Der aktive Spieler darf die Sekundärfähigkeit seiner eigenen Strategiekarte **nicht** abhandeln.

Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit zum Abhandeln der Sekundärfähigkeit gehabt hat, erschöpft der aktive Spieler seine Strategiekarte, indem er sie auf die verdeckte Seite dreht. Die Fähigkeiten verdeckter Strategiekarten dürfen nicht mehr abgehandelt werden, trotzdem bestimmen die Zahlen auf ihrer Rückseite immer noch die Initiativreihenfolge.



Eine Strategiekarte erschöpfen

Ein Spieler darf während der Aktionsphase **nicht** passen, solange seine Strategiekarte nicht erschöpft ist, d. h. jeder Spieler muss irgendwann während der Aktionsphase eine Strategieaktion durchführen, was den anderen Spielern die Möglichkeit gibt, die Sekundärfähigkeit dieser Strategiekarte abzuhandeln. Wer bereits gepasst hat, kann immer noch die Sekundärfähigkeit der Strategiekarten anderer Spieler abhandeln.

MATERIALAKTIONEN

Materialaktionen sind Aktionen, die auf Spielmaterialien aufgedruckt sind. Viele Aktionskarten, Fraktionsbögen und auch einige Technologiekarten verfügen über Materialaktionen. Man erkennt sie an dem vorangestellten Stichwort „Aktion“.



Beispiele für Materialaktionen

GRUNDLAGEN: KOMMANDOBOGEN

Wer mit Erfolg durch die Aktionsphase von *Twilight Imperium* kommen will, muss sich gut überlegen, wie er seine Kommandomarker verwaltet. Sobald man einen Kommandomarker erhält, platziert man ihn in einem der folgenden drei Pools: **TAKTIKPOOL**, **FLOTTENPOOL** oder **STRATEGIEPOOL**.



TAKTIKPOOL

Während der Aktionsphase darf man Kommandomarker aus dem Taktikpool ausgeben, um Taktikaktionen durchzuführen.

FLOTTENPOOL

Kommandomarker werden mit der Schiffseite nach oben im Flottenpool platziert und im Gegensatz zu den Markern in den anderen Pools nicht ausgegeben. Stattdessen bestimmt die Anzahl der Marker im Flottenpool eines Spielers, wie viele Schiffe (außer Jägern) dieser Spieler maximal in jedem System haben kann. Hat ein Spieler jemals mehr Schiffe in einem System als Marker in seinem Flottenpool, muss er so viele Schiffe aus diesem System in seinen Nachschub zurücklegen, bis die Anzahl der Schiffe in jenem System die Anzahl der Marker im Flottenpool nicht mehr übersteigt.

STRATEGIEPOOL

Die meisten Sekundärfähigkeiten von Strategiekarten verlangen das Ausgeben eines Markers aus dem Strategiepool. Es empfiehlt sich also, immer ein paar Marker im Strategiepool zu haben, damit man die Sekundärfähigkeit der Strategiekarten der anderen Spieler verwenden kann.

STATUSPHASE

Während der STATUSPHASE werden verschiedene Organisationsaufgaben erledigt, z. B. Einheiten repariert und Aufträge gewertet. Zum Abhandeln der Statusphase führt man die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

- 1. AUFTRÄGE WERTEN:** In Initiativreihenfolge darf jeder Spieler bis zu 1 öffentlichen und 1 geheimen Auftrag werten, dessen Anforderungen er erfüllt. Dies ist die gängigste Methode, um Siegpunkte zu erhalten und somit dem Spielsieg einen Schritt näherzukommen. Aufträge werden später noch in aller Ausführlichkeit erklärt.
- 2. ÖFFENTLICHEN AUFTRAG AUFDECKEN:** Der Sprecher dreht die nächste nicht-aufgedeckte öffentliche Auftragskarte auf die offene Seite. Die erste Stufe-II-Auftragskarte wird erst dann aufgedeckt, wenn alle Stufe-I-Auftragskarten bereits aufgedeckt sind.
- 3. AKTIONSKARTEN ZIEHEN:** Jeder Spieler zieht eine Karte vom Aktionskartenstapel.
- 4. KOMMANDOMARKER ENTFERNEN:** Jeder Spieler entfernt alle seine Kommandomarker vom Spielplan und legt sie in seinen Nachschub zurück.
- 5. KOMMANDOMARKER ERHALTEN UND UMVERTEILEN:** Jeder Spieler erhält 2 Kommandomarker aus seinem Nachschub. Dann darf er beliebig viele Kommandomarker auf seinem Kommandobogen umverteilen, indem er sie zwischen Taktik-, Flotten- und Strategiepools verschiebt.
- 6. KARTEN SPIELBEREIT MACHEN:** Jeder Spieler macht alle seine erschöpften Karten spielbereit, inklusive Planeten-, Technologie- und Strategiekarten.

GRUNDLAGEN: ERSCHÖPFTE UND SPIELBEREITE KARTEN

Viele Karten haben einen ERSCHÖPFTEN und einen SPIELBEREITEN Zustand. Erschöpfte Karten werden auf die Rückseite gedreht, um anzuzeigen, dass die auf der Vorderseite stehenden Werte und Fähigkeiten gerade nicht verwendet werden dürfen.

Während der Statusphase werden alle erschöpften Karten wieder spielbereit gemacht. Spielbereite Karten werden auf die Vorderseite gedreht, um anzuzeigen, dass die Werte und Fähigkeiten der Vorderseite wieder verwendet werden können.



Spielbereite Karte



Erschöpfte Karte

- 7. EINHEITEN REPARIEREN:** Möglicherweise wurden während der Aktionsphase einige Einheiten zur Seite gekippt, um anzuzeigen, dass sie beschädigt wurden. In diesem Schritt werden sie repariert, d. h. wieder aufrecht gestellt. Weitere Details zu diesem Vorgang folgen später.
- 8. STRATEGIEKARTEN ZURÜCKLEGEN:** Jeder Spieler legt seine Strategiekarte zurück in den gemeinsamen Spielbereich. Falls der Hütermarker nicht mehr auf Mecatol Rex (dem zentralen Planeten des Spielplans) liegt, geht die Spielrunde mit der Agendaphase weiter. Andernfalls beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der Strategiephase.



Der Hütermarker zeigt an, dass nach der Statusphase eine neue Spielrunde beginnt.



Da kein Hütermarker vorhanden ist, folgt auf die Statusphase die Agendaphase.

AGENDAPHASE

Nachdem der Hütermarker von Mecatol Rex entfernt worden ist, gibt es für den Rest des Spiels in jeder Spielrunde eine weitere Phase: die AGENDAPHASE.

Während dieser Phase tagt der Galaktische Rat und debattiert über Belange von galaxieweiter Bedeutung. Die Spieler stimmen über 2 Agendakarten ab und verabschieden dabei Verordnungen und Gesetze mit langfristigen Auswirkungen.

Das Abstimmen über Agenden wird später näher erläutert.

Nach dem Abhandeln dieser Phase beginnt eine neue Spielrunde mit der Strategiephase.



SPIELSIEG

Eine Partie *Twilight Imperium* endet, sobald ein Spieler 10 SIEGPUNKTE erhalten hat. Siegpunkte erhält man durch das Erfüllen von AUFTRÄGEN. Es gibt 2 Arten von Aufträgen:

- ◆ **ÖFFENTLICHE AUFTRÄGE:** Während des Spielaufbaus deckt der Sprecher 2 öffentliche Aufträge auf. Weitere öffentliche Aufträge werden im Verlauf des Spiels aufgedeckt. Jeder dieser Aufträge kann von beliebig vielen Spielern gewertet werden.

Wichtig: Kontrolliert ein Spieler nicht alle Planeten seines Heimat-Systems, darf er keine **öffentlichen** Aufträge werten.

- ◆ **GEHEIME AUFTRÄGE:** Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler 1 geheimen Auftrag, den er sich ansehen, aber niemandem zeigen darf. Jeder Spieler kann seine eigenen geheimen Aufträge werten, nicht aber die der anderen Spieler.

Wichtig: Jeder Spieler **kann nicht** mehr als **insgesamt 3 gewertete und nicht-gewertete geheime Aufträge** haben. Zieht er einen vierten, **muss** er einen seiner **nicht-gewerteten** geheimen Aufträge wählen und auf den Stapel zurücklegen. Anschließend wird der geheime Auftragsstapel gemischt.

Wertungs-Timing

Auf jeder Auftragskarte ist angegeben, wann sie gewertet werden kann, entweder während der Statusphase oder während der Aktionsphase. Dieses Timing steht direkt unter dem Kartentitel. Wird ein Auftrag während der Statusphase gewertet, muss der Spieler die Anforderungen der Karte während des Schritts „Aufträge werten“ der Statusphase erfüllen, um diesen Auftrag werten zu können. Beispiel: Besagt eine Auftragskarte, dass ein Spieler 6 Planeten außerhalb seines Heimat-Systems kontrollieren muss, wird zum Zeitpunkt der Wertung überprüft, ob er genügend Planeten kontrolliert – es genügt nicht, sie zu einem früheren Zeitpunkt kontrolliert zu haben.

Manche Auftragskarten verlangen, dass zur Wertung dieses Auftrags Ressourcen, Einfluss oder Marker ausgegeben werden. Um einen solchen Auftrag werten zu können, muss man die angegebenen Kosten zum genannten Zeitpunkt bezahlen.

Falls auf einer Auftragskarte das Wertungs-Timing „Aktionsphase“ angegeben ist, kann man sie während der Aktionsphase, unmittelbar nach dem Erfüllen der Anforderungen, werten.

Aufträge werten

Falls ein Spieler zum genannten Zeitpunkt die Anforderungen einer Auftragskarte erfüllt, kann er sie werten. Dazu rückt er seinen Marker auf der Siegpunkteleiste so viele Felder vor, wie der Wert auf der Auftragskarte zeigt.



Nach dem Werten nimmt der Spieler einen Kontrollmarker aus dem Vorrat und platziert ihn auf der Auftragskarte, um anzuzeigen, dass er sie bereits gewertet hat und in dieser Partie nicht noch einmal werten kann. Falls er eine geheime Auftragskarte gewertet hat, platziert er sie offen vor sich, bevor er einen Kontrollmarker darauf platziert.

Wichtig: Jeder Spieler kann während jeder Statusphase und jedem Schritt der Aktionsphase nur 1 öffentliche und 1 geheime Auftragskarte werten.

Rex Imperii

Das Spiel endet vorzeitig (also bevor der erste Spieler 10 Siegpunkte erreicht), wenn keine neuen Auftragskarten aufgedeckt werden können. Sobald der Sprecher eine Auftragskarte aufdecken müsste, dies aber nicht tun kann, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten, der weiter vorne in der Initiativreihenfolge ist.

PARTIEN MIT DREI ODER VIER SPIELERN

Bei Partien mit drei oder vier Spielern gelten folgende Zusatzregeln:

- ◆ **STRATEGIEPHASE:** Nachdem jeder Spieler in der Strategiephase eine Strategiekarte gewählt hat, wird der Auswahlvorgang wiederholt, bis jeder Spieler eine zweite Strategiekarte aus den verfügbaren Karten gewählt hat.
- ◆ **INITIATIVREIHENFOLGE:** Zum Bestimmen der Initiativreihenfolge wird bei jedem Spieler die Strategiekarte mit der niedrigeren Zahl verwendet.
- ◆ **PASSEN:** Während der Aktionsphase kann ein Spieler erst dann passen, wenn seine beiden Strategiekarten erschöpft sind.



DIE TAKTIKAKTION

Dieser Abschnitt enthält detaillierte Regeln für das Durchführen einer Taktikaktion. Dazu werden folgende Schritte der Reihe nach ausgeführt:

1. AKTIVIERUNG
2. BEWEGUNG
3. RAUMKAMPF
4. EINMARSCH
5. PRODUKTION

Im Folgenden werden die einzelnen Schritte ausführlich erläutert:

1. AKTIVIERUNG

Der aktive Spieler muss ein System auswählen, das zum Fokus seiner Taktikaktion werden soll. Er **AKTIVIERT** es, indem er einen Kommandomarker aus seinem Taktikpool nimmt und ihn im ausgewählten System platziert. Dieses System gilt für den Rest der Taktikaktion als **AKTIVES SYSTEM**. Liegt in einem System bereits ein Kommandomarker des aktiven Spielers, darf er dieses System nicht aktivieren; die Kommandomarker anderer Spieler stellen jedoch kein Hindernis dar. Außerdem darf der aktive Spieler kein System aktivieren, falls er keine Kommandomarker in seinem Taktikpool hat.

2. BEWEGUNG

Während des Schritts „Bewegung“ einer Taktikaktion darf der aktive Spieler einen Teil seiner Einheiten auswählen und sie **in** das aktive System bewegen.

Jedes Schiff verfügt über einen Bewegungswert, der auf dem Fraktionsbogen aufgedruckt ist. Dieser Wert gibt an, wie weit das Schiff fliegen kann, um das aktive System zu erreichen. Beispielsweise kann sich ein Schiff mit einem Bewegungswert von „1“ nur in angrenzende Systeme bewegen.

Zum Abhandeln dieses Schritts wählt der aktive Spieler beliebig viele seiner Einheiten aus, die sich in das aktive System bewegen können, und platziert sie in diesem System. Beim Bewegen von Schiffen müssen folgende Regeln beachtet werden:

- ◆ Das Schiff muss seine Bewegung im aktiven System beenden.
- ◆ Das Schiff darf sich nicht durch Systeme hindurchbewegen, die Schiffe von anderen Spielern enthalten, ausgenommen Jäger.
- ◆ Das Schiff darf nicht aus einem System hinausbewegt werden, das 1 Kommandomarker seines Spielers enthält.

Manche Schiffe haben einen Kapazitätswert, der auf dem Fraktionsbogen aufgedruckt ist. Sobald ein solches Schiff bewegt wird, darf es eine beliebige Mischung aus Jägern und Bodentruppen in Höhe seines Kapazitätswertes **TRANSPORTIEREN**. Transportierte Bodentruppen und Jäger werden zusammen mit dem Schiff in das aktive System bewegt. Sie bleiben bei ihrem Transportschiff im Weltraumbereich, wobei Bodentruppen während des Schritts „Einmarsch“ auf Planeten landen können. Erlaubt ist auch die Mitnahme von Bodentruppen und Jägern aus Systemen, die ein Schiff während seiner Bewegung durchquert – sofern in diesen Systemen kein Kommandomarker des aktiven Spielers liegt.

BEWEGUNGSBEISPIEL

Der Xxcha-Spieler aktiviert das Wellon-System [1]. Anschließend möchte er seinen Träger zusammen mit 2 Infanterieeinheiten und 2 Jägern in das aktive System bewegen [2]. Da der Träger einen Bewegungswert von „1“ hat, kann er sich in das System bewegen [3]. Zudem kann er die Infanterieeinheiten und Jäger transportieren, da seine Kapazität 4 beträgt.

Der Xxcha-Spieler besitzt 2 weitere Schiffe, deren Bewegungswert ausreicht, um das aktive System zu erreichen. Allerdings befindet sich sein Kreuzer [4] in einem System, das er bereits aktiviert hat, und sein Zerstörer [5] müsste sich durch ein System mit Schiffen eines anderen Spielers bewegen, was nicht erlaubt ist [6]. Demnach kann er kein weiteres Schiff in das aktivierte Wellon-System bewegen.



WURMLÖCHER

Manche Systemtafeln enthalten **WURMLÖCHER**. Grundsätzlich gibt es 2 Arten von Wurmlochern, angezeigt durch die griechischen Buchstaben Alpha und Beta. Systeme mit gleichartigen Wurmlochern gelten in allen Belangen als angrenzend.



Alpha-Wurmloch



Beta-Wurmloch

ANOMALIEN

Manche Systemtafeln enthalten **ANOMALIEN**. Für sie gelten spezielle Regeln und Bewegungserschwernisse.

Asteroidenfeld

- ♦ Schiffe dürfen sich nicht in ein Asteroidenfeld hinein- oder durch es hindurchbewegen.

Nebel

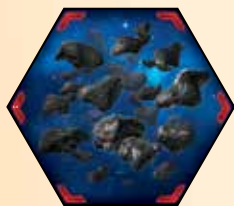
- ♦ Schiffe dürfen sich in einen Nebel **hinein**-, aber sich nicht durch ihn **hindurch**bewegen.
- ♦ Ein verteidigendes Schiff in einem Nebel erhält einen Bonus von +1 auf jeden seiner Kampfwürfe.
- ♦ Schiffe, die sich aus einem Nebel hinausbewegen, haben einen Bewegungswert von 1.

Supernova

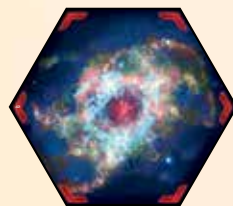
- ♦ Schiffe dürfen sich nicht in eine Supernova hinein- oder durch sie hindurchbewegen.

Gravitationsstrudel

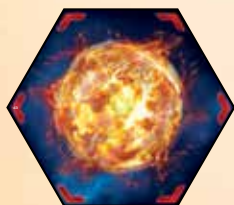
- ♦ Ein Schiff, das sich durch einen Gravitationsstrudel hindurch- oder aus ihm hinausbewegt, wendet +1 auf seinen Bewegungswert an und wirft dann einen Würfel; bei 1–3 wird das Schiff zerstört.



Asteroidenfeld



Nebel



Supernova



Gravitationsstrudel

GRUNDLAGEN: KAPAZITÄT

Ein Spieler darf maximal so viele Jäger und Bodentruppen im Weltraumbereich eines Systems haben, wie die Summe der Kapazitäten seiner Schiffe in diesem System beträgt. Beispiel: Ein Spieler hat 2 Träger mit einer Kapazität von jeweils „4“ in einem System. Er darf also nicht mehr als 8 Jäger und Bodentruppen (in beliebiger Kombination) im Weltraumbereich dieses Systems haben. Bodentruppen, die auf Planeten sind, werden nicht auf dieses Limit angerechnet.

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt die Anzahl der Jäger und Bodentruppen im Weltraumbereich eines Systems die Kapazität der anwesenden Schiffe ihres Spielers übersteigt, werden überschüssige Einheiten zerstört.

Während eines Kampfes kann die Anzahl der Jäger und Bodentruppen die Summe der Kapazität überschreiten, allerdings werden am Ende des Kampfes alle überschüssigen Einheiten zerstört.

OFFENSIVFEUER DER WELTRAUMKANONE

Nachdem die Schiffe des aktiven Spielers in das aktive System bewegt worden sind, dürfen Einheiten jedes Spielers im aktiven System ihre Fähigkeit „Weltraumkanone“ gegen die Schiffe des aktiven Spielers in diesem System verwenden. Auch die Einheiten des aktiven Spielers dürfen jetzt ihre Fähigkeit „Weltraumkanone“ verwenden. Mehr dazu später.

3. RAUMKAMPF

Haben mehrere Spieler Schiffe im aktiven System, müssen sie dort einen Raumkampf abhandeln. Während eines Kampfes gilt der aktive Spieler als **ANGREIFER** und der andere als **VERTEIDIGER**.

Zur Abhandlung eines Raumkampfes werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

- JÄGERABWEHR:** Jeder Spieler kann die Fähigkeit „Jägerabwehr“ seiner Einheiten verwenden.
- RÜCKZUG ANKÜNDIGEN:** Jeder Spieler darf einen Rückzug ankündigen. Ein Rückzug erfolgt nicht sofort, sondern erst am Ende der Kampfunde.
- KAMPFWÜRFE AUSFÜHREN:** Jeder Spieler wirft für jedes seiner Schiffe im aktiven System einen Würfel. Ist das Ergebnis gleich oder größer als der Kampfwert des Schiffes (aufgeführt auf dem Fraktionsbogen), erzielt der Wurf einen **TREFFER**. Die Summe der erzielten Treffer wird im nächsten Schritt relevant.

Falls der Kampfwert einer Einheit 2 oder mehr Explosionssymbole enthält, wird stattdessen ein Würfel pro Explosionssymbol geworfen. Jeder dieser Würfel kann potenziell 1 Treffer erzielen.



2 Explosionssymbole

iv. **TREFFER ZUWEISEN:** Jeder Spieler muss für jeden erzielten Treffer seines Gegners eines seiner Schiffe wählen und zerstören. Zerstörte Schiffe werden vom Spielplan entfernt und im Nachschub ihres Spielers platziert.

Da jeder Spieler seine erlittenen Treffer selbst zuweist, empfiehlt es sich, sie zuerst den Einheiten zuzuweisen, die billiger zu ersetzen sind. Dies führt in der Regel dazu, dass Jäger geopfert werden, um größere Schiffe zu beschützen.

v. **ZURÜCKZIEHEN:** Falls ein Spieler im ersten Schritt der Kampfrunde seinen Rückzug angekündigt hat, zieht er sich jetzt zurück. Wer sich zurückzieht, nimmt **alle** seine Schiffe aus dem Kampf und platziert sie in einem angrenzenden System. Das ausgewählte System darf keine Schiffe eines anderen Spielers

enthalten und muss entweder mindestens 1 eigene Einheit enthalten oder einen Planeten, den er kontrolliert; andernfalls darf sich der Spieler nicht zurückziehen.

Falls das gewählte System keinen Kommandomarker des Spielers enthält, muss er einen Kommandomarker aus seinem Nachschub in dem System platzieren, sobald er sich dorthin zurückzieht.

Ende des Raumkampfes

Haben beide Spieler nach dem Schritt „Zurückziehen“ noch Einheiten im Kampf, wird beginnend mit dem Schritt „Rückzug ankündigen“ eine weitere Kampfrunde abgehandelt. Nachdem alle Einheiten auf einer oder beiden Seiten zerstört worden sind oder sich zurückgezogen haben, geht es weiter mit dem Schritt „Einmarsch“.

Manche Aufträge verlangen, dass man Kämpfe gewinnt. Ein Raumkampf gilt dann als gewonnen, wenn man am Ende des Kampfes als einziger Spieler noch Schiffe im aktiven System hat.

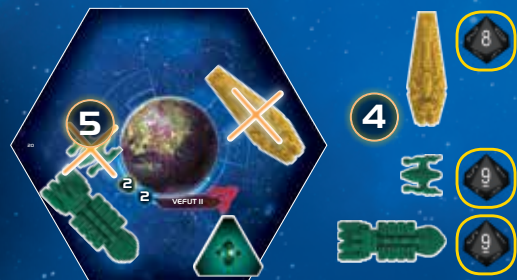
RAUMKAMPFBEISPIEL

Der grüne Spieler aktiviert ein System, das Schiffe der gelben Spielerin enthält, und bewegt einen Teil seiner Schiffe hinein [1]. Infolgedessen kommt es zu einem Raumkampf.



Beide Spieler werfen für jedes ihrer anwesenden Schiffe 1 Würfel [2]. Der grüne Spieler erzielt nur 1 Treffer, während die gelbe Spielerin 2 erzielt.

Der grüne Spieler muss 2 seiner Schiffe Treffer zuweisen. Er beschließt, 2 seiner Jäger zu zerstören. Die gelbe Spielerin muss 1 ihrer Schiffe einen Treffer zuweisen. Sie entscheidet sich für die Zerstörung 1 ihrer Kreuzer [3].



Die nächste Kampfrunde beginnt [4]. Dieses Mal erzielt der grüne Spieler mit seinem Wurf 2 Treffer, während der gelben Spielerin nur 1 Treffer gelingt.

Der grüne Spieler teilt einen Treffer zu und zerstört einen seiner Jäger, während die gelbe Spielerin ihrem letzten verbleibenden Schiff, einem Kreuzer, den Treffer zuweisen muss [5]. Da die gelbe Spielerin keine Schiffe mehr im Kampf hat, endet der Kampf und der grüne Spieler gewinnt.

4. EINMARSCH

Der aktive Spieler kann auf Planeten im aktiven System einmarschieren. Zum Abhandeln eines Einmarschs werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

- i. **BOMBARDEMENT:** Befinden sich Bodentruppen eines anderen Spielers auf Planeten des aktiven Systems, darf der aktive Spieler die Fähigkeit „Bombardement“ seiner Einheiten in diesem System verwenden. Auf diese Weise kann er noch vor der Landung seiner Bodentruppen einen Teil der Einheiten des Verteidigers zerstören. Mehr dazu später.
- ii. **BODENTRUPPEN ENTSENDEN:** Der aktive Spieler entscheidet, welche Bodentruppen er auf welchem Planeten landen will. Dazu nimmt er beliebig viele Bodentruppen, die sich mit seinen Schiffen im Weltraumbereich des aktiven Systems befinden, und platziert sie auf den Planeten, auf denen er einmarschieren will.
- iii. **DEFENSIVFEUER DER WELTRAUMKANONE:** Hat ein anderer Spieler ein PVS auf einem der Planeten, auf die der aktive Spieler Bodentruppen entsandt hat, darf er versuchen die einmarschierenden Truppen noch vor der Landung zu zerstören. Die Fähigkeit „Weltraumkanone“ wird später noch im Detail erklärt.
- iv. **BODENKAMPF:** Haben mehrere Spieler Bodentruppen auf demselben Planeten, müssen sie dort einen Bodenkampf abhandeln. Kommt es zu mehreren Bodenkämpfen, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge ihrer Abhandlung.

Ein Bodenkampf wird über mehrere Kampfrunden abgehandelt, die jeweils aus zwei Schritten bestehen. Für sie gelten dieselben Regeln wie für die gleichnamigen Schritte des Raumkampfes:

1. Kampfwürfe ausführen
2. Treffer zuweisen

Haben beide Spieler nach dem Zuweisen von Treffern noch Einheiten auf dem Planeten, wird beginnend mit dem Schritt „Kampfwürfe ausführen“ eine weitere Kampfrunde abgehandelt. Nachdem alle Einheiten auf einer oder beiden Seiten zerstört worden sind, geht es weiter mit dem nächsten Schritt.

- v. **KONTROLLE ÜBERNEHMEN:** Der aktive Spieler erlangt die Kontrolle über jeden Planeten, auf dem er einmarschiert ist und immer noch mindestens 1 Bodentruppe hat. Sobald man die Kontrolle über einen Planeten erlangt, erhält man die zugehörige Planetenkarte und platziert sie erschöpft im eigenen Spielbereich. Anschließend werden alle Gebäude anderer Spieler auf dem Planeten zerstört (falls vorhanden).

GRUNDLAGEN: RESSOURCEN UND EINFLUSS AUSGEBEN

Bei *Twilight Imperium* gibt es viele Effekte, die das Ausgeben von Ressourcen oder Einfluss verlangen.



Um die Ressourcen oder den Einfluss eines Planeten auszugeben, erschöpft man die zugehörige Planetenkarte. Beispiel: Zum Produzieren einer Einheit muss ein Spieler 2 Ressourcen ausgeben. Dies erreicht er entweder, indem er einen Planeten mit Ressourcenwert 2 erschöpft oder zwei Planeten, die jeweils einen Ressourcenwert von 1 haben. Er könnte auch einen Planeten mit mehr als 2 Ressourcen erschöpfen, allerdings würden die überschüssigen Ressourcen verfallen.

5. PRODUKTION

Der aktive Spieler kann seine Raumwerften im aktiven System verwenden, um **EINHEITEN ZU PRODUZIEREN**. Sobald ein Spieler Einheiten produziert, darf er beliebige Einheiten von seinem Fraktionsbogen wählen und Ressourcen in Höhe der Kosten dieser Einheiten ausgeben, um sie zu produzieren.

Sobald ein Spieler eine Einheit produziert, nimmt er sie aus seinem Nachschub und platziert sie im aktiven System. Schiffe kommen stets in den Weltraumbereich des Systems, in dem sie produziert wurden; Bodentruppen werden immer auf dem Planeten der produzierenden Raumwerft platziert.

Werden mehrere Einheiten gleichzeitig produziert, werden ihre Kosten addiert und in Summe bezahlt.

Jede Raumwerft verfügt über einen Produktionswert, der besagt, wie viele Einheiten sie während dieses Schrittes maximal produzieren kann. Man darf nicht mehr Einheiten produzieren als die Summe der Produktionswerte aller Einheiten, die man im aktiven System hat.

Stehen neben den Kosten einer Einheit 2 Symbole (wie z. B. bei Jägern und Infanterie), erhält man für die angegebenen Kosten 2 Einheiten. Jede dieser Einheiten wird auf das Produktionslimit angerechnet.



Möchte ein Spieler eine Einheit produzieren, die in seinem Nachschub nicht mehr vorhanden ist, darf er eine entsprechende Einheit aus einem System, in dem er keinen Kommandomarker hat, entfernen und in seinen Nachschub zurücklegen.

Hat ein Spieler beim Produzieren eines Jägers oder einer Infanterieeinheit keine passenden Figuren mehr in seinem Nachschub, kann er stattdessen Jäger- bzw. Infanteriemarker aus dem Vorrat verwenden. Diese werden genauso verwendet, wie die Plastikfiguren ihrer Art; allerdings müssen sie immer von mindestens 1 Plastikfigur derselben Art und Spielerfarbe begleitet werden.

Hat ein Spieler Raumwerften in einem System, das Schiffe eines anderen Spielers enthält, sind diese Raumwerften **BLOCKIERT**. In blockierten Raumwerften dürfen keine Schiffe produziert werden, Bodentruppen jedoch schon.

PRODUKTIONS- BEISPIEL

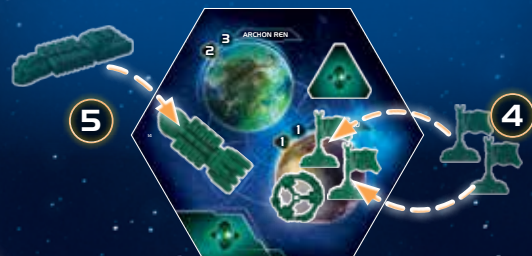
Der Xxcha-Spieler aktiviert sein Heimat-System [1]. Anschließend möchte er mit der Raumwerft auf Archon Tau Einheiten produzieren [2].



Sein Ziel ist es, einen Träger und möglichst viele Infanterieeinheiten zu produzieren. Seine Raumwerft hat einen Produktionswert von 3, d. h. sie kann bis zu 3 Einheiten produzieren. Ein Träger kostet 3 Ressourcen, während man für 1 Ressource bereits 2 Infanterieeinheiten erhält [3]. Der Xxcha-Spieler muss also mindestens 4 Ressourcen erschöpfen, um diese Einheiten produzieren zu können.



Nachdem er beide Planetenkarten erschöpft hat, fehlt ihm noch 1 Ressource. Er gibt also 1 Handelsware aus (siehe nächste Seite) und platziert anschließend 2 Infanterieeinheiten auf Archon Tau [4] und 1 Träger im Weltraumbereich der Systemtafel [5].



WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt enthält weitere Regeln, die zum Verständnis der ersten Partie erforderlich sind.

AKTIONSKARTEN

Im Laufe des Spiels sammeln die Spieler Aktionskarten an. Diese können sie zum Abhandeln mächtiger „Ein Mal“-Fähigkeiten verwenden. Jeder Spieler kann maximal 7 Aktionskarten auf der Hand halten. Überschreitet ein Spieler sein Handkartenlimit, muss er 7 Karten wählen, die er behalten möchte, und den Rest ablegen.

Auf jeder Aktionskarte ist unter dem Kartentitel ein Zeitpunkt angegeben, zu dem die Karte verwendet werden kann. Sobald eine Aktionskarte verwendet wird, muss der Spieler, der sie verwendet, die Karte aufdecken, ihren Effekt abhandeln und sie anschließend ablegen.

Wird der Text einer Aktionskarte durch das Stichwort „Aktion“ eingeleitet, kann sie während eines Spielzuges in der Aktionsphase als Materialaktion verwendet werden.

HANDELSWAREN UND MASSENPRODUKTE

HANDELSWAREN sind eine universelle Währung, die zum Produzieren von Einheiten und zum Bestechen anderer Imperien verwendet wird. Eine Handelsware kann anstelle von 1 Ressource oder 1 Einfluss ausgeben werden.

Außerdem können Spieler **MASSENPRODUKTE** ansammeln. Dabei handelt es sich um Waren, die im eigenen Imperium in Hülle und Fülle vorhanden sind. Massenprodukte haben an sich keinen Wert, sobald sie jedoch an einen anderen Spieler gegeben werden, werden sie zu Handelswaren. Handelswaren und Massenprodukte werden durch dieselben doppelseitigen Marker dargestellt. Diese gibt es in den Werten „1“ und „3“.

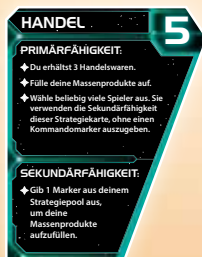


Handelsware



Massenprodukt

Massenprodukte können mithilfe der Fähigkeiten der Strategiekarte „Handel“ **AUFGEFÜLLT** werden. Sobald ein Spieler seine Massenprodukte auffüllt, nimmt er so viele Massenproduktmarker aus dem Vorrat, bis er Marker in Höhe des Massenproduktwertes auf seinem Fraktionsbogen hat. Kein Spieler darf mehr Massenprodukte haben als dieser aufgedruckte Wert anzeigt.



Strategiekarte „Handel“



Massenproduktwert

Sobald ein Spieler einem anderen Spieler ein Massenprodukt gibt, wandelt dieser es in eine Handelsware um, indem er den Marker auf die andere Seite dreht. Alle Spieler sind zum regelmäßigen Auffüllen ihrer Massenprodukte mittels der Strategiekarte „Handel“ sowie zum regen Handelsverkehr mit anderen Spielern zum allseitigen Vorteil angehalten.

NACHBARN, TRANSAKTIONEN UND GESCHÄFTE

Je weiter man die Galaxie erkundet und fremde Planeten besetzt, desto mehr kommt man in Kontakt mit den Imperien anderer Spieler. Oftmals führt dies zu bewaffneten Konflikten um Planeten und Systeme, aber keineswegs immer. Benachbarte Spieler können durchaus auch friedliche Handelsbeziehungen unterhalten.

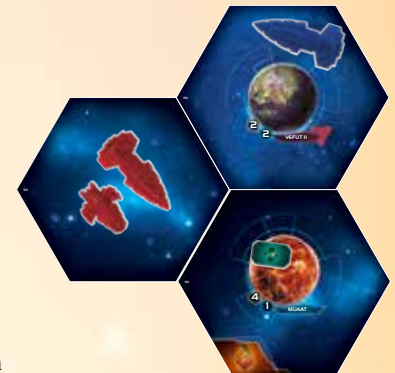
Falls ein Spieler in einem System eine Einheit hat oder einen Planeten kontrolliert und ein anderer Spieler in einem angrenzenden System eine Einheit hat oder einen Planeten kontrolliert, sind diese beiden Spieler **NACHBARN**.

Der aktive Spieler darf während seines Zuges mit einem oder mehreren seiner Nachbarn eine **TRANSAKTION** aushandeln, sogar während eines Kampfes. Im Rahmen einer Transaktion dürfen die Verhandlungspartner beliebig viele Handelswaren und Massenprodukte austauschen.

Pro Zug darf der aktive Spieler mit jedem seiner Nachbarn nur ein Mal verhandeln. Nach Abschluss der Transaktion darf es in diesem Zug keine weiteren Transaktionen zwischen diesen beiden Spielern geben.

Häufig bestehen Transaktionen aus mehr als einem reinen Warenaustausch. Diese Art von Transaktion wird als **GESCHÄFT** bezeichnet. Beispiel: Der aktive Spieler bewegt seine Schiffe in ein System, das ein PVS eines anderen Spielers enthält. Nun könnte er dem Besitzer des PVS eine Handelsware anbieten, damit dieser auf die Verwendung der Fähigkeit „Weltraumkanone“ verzichtet. Da der Effekt sofort abgehandelt werden kann, ist es ein **BINDENDES GESCHÄFT**. Bei bindenden Geschäften ist man verpflichtet, seinen Teil der Abmachung zu erfüllen. Im obigen Beispiel wäre der Besitzer des PVS nicht mehr in der Lage, seine Weltraumkanone abzufeuern, nachdem er sich auf das Geschäft eingelassen und die Handelsware angenommen hat.

Nicht alle Geschäfte sind bindend. Beispielsweise könnte ein Spieler einem anderen eine Handelsware anbieten, damit dieser später einen bestimmten Spieler angreift. Da der Effekt nicht sofort abgehandelt werden kann, ist es ein **NICHT BINDENDES GESCHÄFT**, d. h. der Spieler, der die Handelsware erhalten hat, ist trotz der Geschäftsbedingungen nicht dazu verpflichtet, seinen Teil der Abmachung zu erfüllen. Er kann sich nach Belieben an das Geschäft halten oder dagegen verstoßen.



Der rote Spieler hat 2 Nachbarn: den blauen Spieler und den Xxcha-Spieler.

TECHNOLOGIE

Im Laufe des Spiels erhält man Zugang zu neuen Technologien in Form von Technologiekarten. Diese gewähren mächtige Fähigkeiten und ermöglichen die Aufwertung von Einheiten. Jeder Spieler verfügt über einen identischen Technologiestapel, den er jederzeit durchsehen kann, sowie eine Reihe von fraktions-spezifischen Technologiekarten, die er während des Spelaufbaus beiseitegelegt hat.

Technologien sind in vier Farben unterteilt. Die Farbe einer Technologie erkennt man an dem Symbol in der unteren rechten Kartenecke. Relevant sind diese Symbole für das Erforschen neuer Technologien.



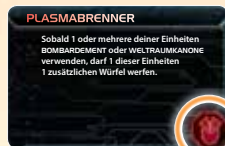
Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler die auf der Rückseite seines Fraktionsbogens genannten Starttechnologien. Darüber hinaus kann man während des Spiels weitere Technologien erforschen. Starttechnologien und erforschte Technologien werden offen im eigenen Spielbereich platziert.

Nachdem eine Technologie offen im Spielbereich eines Spielers platziert worden ist, **BESITZT** dieser Spieler die Technologie. Die Technologien im Besitz eines Spielers bleiben bis zum Ende der Partie im Spiel und ihre Fähigkeiten können gemäß dem Kartentext verwendet werden.

Manche Technologien enthalten das Schlüsselwort „Aktion“; diese Karten können während der Aktionsphase als Materialaktion verwendet werden.

Bei manchen Technologien handelt es sich um Aufwertungstechnologien für Einheiten. Jede dieser Technologien entspricht einer Einheit auf dem Fraktionsbogen ihres Spielers. Sobald man eine Aufwertungstechnologie erhält, platziert man die Karte auf dem Feld der zugehörigen Einheit auf dem Fraktionsbogen. Ein weißer Pfeil neben einem Attributwert auf dem Fraktionsbogen zeigt an, dass dieses Attribut durch eine Aufwertung verbessert würde.

Sobald eine Einheit aufgewertet wird, haben alle entsprechenden Einheiten dieses Spielers (egal ob auf dem Spielplan oder im Nachschub) ab sofort die Attribute der Aufwertungstechnologie.



Rote Technologiekarte

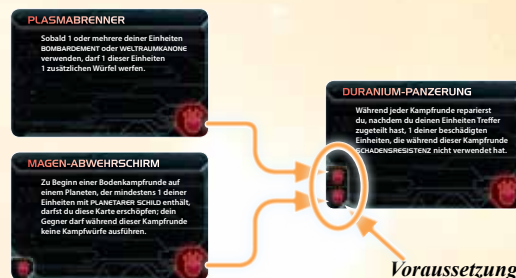


Aufwertungstechnologie für eine Einheit

Technologien erforschen

Um neue Technologien zu erhalten, muss man sie **ERFORSCHEN**, normalerweise durch die Verwendung der Strategiekarte „Technologie“. Eine Technologie kann nur dann erforscht werden, wenn man ihre **VORAUSSETZUNGEN** erfüllt. Diese sind in einer Spalte am linken Kartenrand aufgeführt und können 1 oder mehrere Symbole in den 4 Technologiefarben enthalten. Manche Technologien haben keine Voraussetzungen und können auch von Spielern erforscht werden, die keine anderen Technologien besitzen.

Die Voraussetzungen einer Technologie sind erfüllt, wenn man für jedes Voraussetzungssymbol eine passende Technologie besitzt. Beispiel: Die rote Technologie „Duranium-Panzerung“ hat zwei rote Voraussetzungssymbole. Ein Spieler, der zwei rote Technologien besitzt, kann sie also erforschen.



Voraussetzungen

Die „Duranium-Panzerung“ hat zwei rote Voraussetzungssymbole, d. h. man muss mindestens zwei rote Technologien besitzen, um sie erforschen zu können.

Nachdem der Spieler die „Duranium-Panzerung“ erforscht hat, erfüllt er eine weitere rote Voraussetzung, angezeigt durch das rote Symbol in der unteren rechten Kartenecke; beim nächsten Erforschen dürfte er also eine Technologie mit drei roten Voraussetzungssymbolen erforschen. Im Gegensatz zu anderen Technologien können Aufwertungstechnologien für Einheiten auch mehrfarbige Voraussetzungen haben. Sie selbst tragen nicht zum Erfüllen von Voraussetzungen bei.

Technologie-Spezialisierungen

Manche Planeten gewähren dem Spieler eine **TECHNOLOGIE-SPEZIALISIERUNG**. Diese sind äußerst wertvoll, da sie dem Spieler beim Erforschen neuer Technologien helfen.



Wer einen Planeten mit einem Technologie-Spezialisierungssymbol kontrolliert, darf beim Erforschen von Technologien die Planetenkarte erschöpfen, um eine Voraussetzung in der Farbe des Spezialisierungssymbols zu ignorieren. Eine Planetenkarte kann während der Erforschung einer Technologie entweder für Ressourcen oder für Technologie-Spezialisierungen erschöpft werden, aber nicht für beides.



PLANETENMERKMALE

Die meisten Planeten außerhalb der Heimat-Systeme haben ein **PLANETENMERKMAL**. Es gibt drei Arten von Planeten: **KULTURELL**, **GEFÄHRLICH** und **INDUSTRIELL**. Merkmale haben an sich keinen Spieleffekt, allerdings können Karten und Fähigkeiten Bezug auf sie nehmen.



Kultureller Planet



Gefährlicher Planet



Industrieller Planet

EINHEITENFÄHIGKEITEN

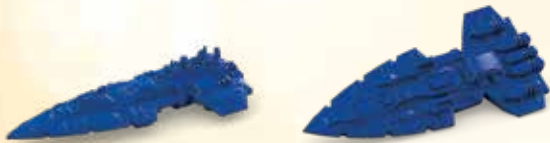
Viele Einheiten im Spiel haben Einheitenfähigkeiten, die als Stichpunkte auf den Fraktionsbögen und Aufwertungstechnologien für Einheiten genannt sind. Für sie gelten folgende Regeln:

PLANETARER SCHILD

Hat eine Einheit die Fähigkeit „Planetarer Schild“, ist der Planet, auf dem sie sich befindet, kein zulässiges Ziel für die Fähigkeit „Bombardement“ anderer Einheiten.

SCHADENSRESISTENZ

Einheiten mit der Fähigkeit „Schadensresistenz“ können **BESCHÄDIGT** werden, um einen Treffer zu negieren. Eine beschädigte Einheit wird zur Seite gekippt und funktioniert ansonsten wie zuvor.



Unbeschädigtes Schlachtschiff

Beschädigtes Schlachtschiff

Beschädigte Einheiten dürfen die Fähigkeit „Schadensresistenz“ nicht mehr verwenden, bis sie repariert werden (entweder während der Statusphase oder durch einen anderen Spieleffekt).

PRODUKTION

Eine Einheit mit der Fähigkeit „Produktion“ (z. B. eine Raumwerft) kann neue Einheiten produzieren. Hinter der Fähigkeit steht ein Wert, der angibt, wie viele Einheiten die Einheit mit dieser Fähigkeit maximal produzieren kann (siehe „Produktion“ auf S. 16).

OFFENSIVFÄHIGKEITEN

Folgende Fähigkeiten verlangen einen Würfelwurf, um zu bestimmen, ob Treffer gegen die Einheiten eines anderen Spielers erzielt werden: „Jägerabwehr“, „Bombardement“ und „Weltraumkanone“.

Hinter diesen Fähigkeiten steht eine Zahl, die angibt, ab welchem Würfelergebnis ein Treffer erzielt wird. Beispiel: „Bombardement 5“ heißt, dass man einen Würfel wirft und bei einem Ergebnis von 5 oder höher einen Treffer erzielt.

Bei manchen dieser Fähigkeiten ist eine zweite Zahl in Klammern angegeben. Diese gibt an, wie viele Würfel geworfen werden.

Beispiel: Ein Spieler verwendet die Fähigkeit „Weltraumkanone 5 (x3)“. Er wirft 3 Würfel und erzielt mit jeder 5 oder höher einen Treffer. Steht bei einer Fähigkeit, die einen Würfelwurf erfordert, keine Zahl in Klammern, wird immer nur 1 Würfel geworfen.

Durch Fähigkeiten erzielte Treffer werden sofort zugewiesen. Sobald ein solcher Treffer erzielt wird, muss der beschossene Spieler eine seiner Einheiten auswählen und zerstören.

Die verschiedenen Offensivfähigkeiten können zu unterschiedlichen Zeitpunkten verwendet werden und treffen unterschiedliche Einheitentypen:

- ◆ **JÄGERABWEHR:** Diese Fähigkeit wird während des gleichnamigen Schrittes der ersten Kampfrunde eines Raumkampfes verwendet. Die Treffer können ausschließlich Jägern zugewiesen werden.
- ◆ **BOMBARDEMENT:** Diese Fähigkeit wird während des gleichnamigen Schrittes eines Einmarschs verwendet. Der bombardierte Spieler kann die Treffer nur Bodentruppen auf dem bombardierten Planeten zuweisen. Enthält das System mehrere Planeten, muss der aktive Spieler vor dem Würfeln festlegen, welche Einheit welchen Planeten bombardiert.
- ◆ **WELTRAUMKANONE:** Diese Fähigkeit kann zu 2 verschiedenen Zeitpunkten verwendet werden:
 - ◆ Nach dem Schritt „Bewegung“ einer Taktikaktion können **alle Spieler** die Fähigkeit „Weltraumkanone“ ihrer Einheiten im aktiven System verwenden. Der beschossene Spieler muss die Treffer seinen Schiffen in diesem System zuweisen.
 - ◆ Während des Schrittes „Defensivfeuer der Weltraumkanone“ eines Einmarschs kann der Spieler, der den Planeten kontrolliert, auf dem der Einmarsch stattfindet, die Fähigkeit „Weltraumkanone“ seiner Einheiten auf diesem Planeten verwenden. Der einmarschierende Spieler muss die Treffer seinen Bodentruppen zuweisen, die auf dem Planeten einmarschieren.



DER GALAKTISCHE RAT

Dieser Abschnitt befasst sich mit den Regeln für die Agendaphase, die zum regulären Spielablauf hinzugefügt wird, sobald ein Spieler die Kontrolle über Mecatol Rex erlangt. In der Agendaphase geht es um intensive Verhandlungen und politisches Fingerspitzengefühl.

DIE HÜTER VON MECATOL REX

Der Hütermarker symbolisiert den Orden, der geschworen hat, Mecatol Rex zu bewachen und zu beschützen, bis eines der großen Völker den Thron für sich beansprucht.



Einheiten können sich ungehindert in das Mecatol-Rex-System bewegen, allerdings können sie nicht auf dem Planeten landen, solange der Hütermarker dort liegt. Um den Marker zu entfernen, muss der aktive Spieler 6 Einfluss ausgeben und im Anschluss sofort mit Bodentruppen auf dem Planeten landen. Kann er keine 6 Einfluss ausgeben, darf er auch keine Bodentruppen auf dem Planeten landen.

Sobald ein Spieler den Hütermarker entfernt, legt er ihn in seinen Spielbereich und erhält 1 Siegpunkt. Ab jetzt tagt der Galaktische Rat auf Mecatol Rex und die Agendaphase wird als letzte Phase an jede Spielrunde angehängt. Dies gilt bereits für die Runde, in der die Kontrolle über Mecatol Rex erlangt wurde.

DIE AGENDAPHASE

Sobald die Agendaphase zum Spielablauf hinzugefügt wird, debattiert der Galaktische Rat in jeder Runde über Belange von galaxieweiter Bedeutung. Diese Belange werden **AGENDEN** genannt und durch Agendakarten dargestellt. Jede Agenda bietet mehrere **ALTERNATIVEN**, die jeweils Einfluss auf den Spielablauf nehmen. Die Spieler stimmen darüber ab, welche dieser Alternativen in Kraft treten soll.

Zum Abhandeln der Agendaphase werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

I. ERSTE AGENDA

- i. **AGENDA AUFDECKEN**
- ii. **ABSTIMMEN**
- iii. **GEWÄHLTE ALTERNATIVE ABHANDELN**

2. ZWEITE AGENDA

- i. **AGENDA AUFDECKEN**
- ii. **ABSTIMMEN**
- iii. **GEWÄHLTE ALTERNATIVE ABHANDELN**

3. PLANETEN SPIELBEREIT MACHEN

I. ERSTE AGENDA

Eine Agenda wird in folgenden Schritten abgehandelt:

i. Agenda aufdecken

Der Sprecher zieht die oberste Agendakarte vom Stapel und liest sie mit allen ihren Alternativen laut vor.

ii. Abstimmen

Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler links neben dem Sprecher und dann weiter im Uhrzeigersinn, gibt seine Stimmen für eine einzelne Alternative ab.

Sobald ein Spieler mit der Stimmabgabe an der Reihe ist, darf er beliebig viele seiner Planeten erschöpfen, um Stimmen in Höhe der Einflusswerte der erschöpften Planeten zu erhalten.

Alternativen

Welche Alternativen es gibt, hängt von der Art der Agenda ab:

- ◆ **DAFÜR ODER DAGEGEN:** Jeder Spieler gibt seine Stimmen entweder für oder gegen die Agenda ab. Auf der Agendakarte stehen alternative Effekte für Dafür und Dagegen.
- ◆ **EINEN SPIELER WÄHLEN:** Jeder Spieler gibt seine Stimmen für einen Spieler seiner Wahl ab. Man kann auch für sich selbst stimmen.
- ◆ **EINEN PLANETEN WÄHLEN:** Jeder Spieler gibt seine Stimmen für einen Planeten seiner Wahl ab. Dieser Planet muss von einem Spieler kontrolliert werden, es sei denn, die Agenda besagt etwas anderes.



Bei der Stimmabgabe verkündet man laut und deutlich, für welche Alternative man stimmt. Beispielsweise könnte man sagen: „Ich gebe 3 Stimmen für den Hacan-Spieler ab“ oder „Ich stimme mit 3 Stimmen gegen diese Agenda.“

Bei jeder Agenda darf man nur einer Alternative seine Stimmen geben. Beispielsweise ist es nicht möglich, 2 Stimmen auf 2 verschiedene Spieler zu verteilen. Enthaltungen sind jedoch erlaubt.

Transaktionen

Während jeder Abstimmung können die Spieler nach Belieben Transaktionen mit anderen Spielern aushandeln, auch wenn sie keine Nachbarn sind. Jeder Spieler darf im Zuge einer Abstimmung bis zu 1 Transaktion mit jedem anderen Spieler aushandeln. Meistens geht es bei diesen Transaktionen darum, mit Handelswaren oder Versprechungen die Stimmen anderer Spieler zu kaufen.

iii. Gewählte Alternative abhandeln

Nach Auszählung der Stimmen wird die Alternative mit den meisten Stimmen abgehandelt. Es gibt 2 Arten von Agenden: **VERORDNUNGEN** und **GESETZE**.

Verordnungen

Beim Abhandeln einer Verordnung wird die Alternative mit den meisten Stimmen abgehandelt und die Agendakarte sofort abgelegt.

Gesetze

Falls bei einem Gesetz mehrheitlich mit „Dafür“ abgestimmt wurde oder eine Wahl stattgefunden hat, wird der Effekt des Gesetzes zum dauerhaften Bestandteil des Spiels. Die gewählte Alternative wird abgehandelt und die Agendakarte wird im gemeinsamen Spielbereich platziert, es sei denn, der Effekt besagt etwas anderes.

Wurde mehrheitlich mit „Dagegen“ gestimmt, wird der Effekt der Dagegen-Alternative abgehandelt und die Agendakarte sofort abgelegt.

Stimmengleichheit

Gibt es nach Abgabe aller Stimmen keine Mehrheit, entscheidet der Sprecher, welche der Alternativen mit gleicher Stimmenanzahl abgehandelt wird.

2. ZWEITE AGENDA

Eine zweite Agenda wird nach denselben Regeln und Schritten abgehandelt wie die erste.

3. PLANETEN SPIELBEREIT MACHEN

Jeder Spieler macht alle seine Planetenkarten spielbereit. Dann endet die Agendaphase und eine neue Spielrunde beginnt mit der Strategiephase.

STOPPI!

Jetzt kennt ihr alle Regeln, die für eure erste Partie erforderlich sind. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen. Die vorliegende Spielregel eignet sich nicht als Nachschlagewerk.

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr die Regeln für den vollständigen Spielaufbau sowie die nebenstehenden Regeln für Vertragskarten anwenden.

Pax magnifica bellum gloriosum!

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Nach Abschluss der ersten Partie können die folgenden Regeln für Fortgeschrittene gelesen und angewendet werden.

VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU

Auf S. 6–7 wird ein vereinfachter Spielaufbau erklärt, der die Vorbereitung der ersten Partie erleichtern und beschleunigen soll. Bei einer Standardpartie stehen mehr Fraktionen zur Auswahl, die größtenteils komplexer sind als die Fraktionen, die für die erste Partie empfohlen werden.

Beim regulären Spielaufbau werden Systemtafeln an die Spieler ausgeteilt. Aus diesen stellen sie eine individuelle Galaxie zusammen, statt einen vorgefertigten Spielplan nachzubilden. Umfassende Regeln dazu befinden sich auf S. 2 des Referenzhandbuches unter „Vollständiger Spielaufbau“. Außerdem erhalten die Spieler während des Spielaufbaus Vertragskarten. Diese kommen bei Verhandlungen mit anderen Spielern zum Einsatz. Des Weiteren kann die Rückseite der Siegpunkteleiste mit 14 Feldern verwendet werden, wenn eine längere Spieldauer gewünscht ist.

VERTRÄGE

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 5 Vertragskarten; 4 in seiner Spielerfarbe sowie 1 fraktionsspezifische Karte. Vertragskarten können bei Verhandlungen verwendet werden, um verpflichtende Vereinbarungen zu besiegeln.

Im Rahmen einer Transaktion kann ein Spieler seinem Verhandlungspartner eine Vertragskarte anbieten. Auf jeder Vertragskarte ist ein Effekt angegeben sowie ein Zeitpunkt, zu dem dieser Effekt abgehandelt werden kann. Das Abhandeln eigener Vertragskarten ist nicht möglich; jeder Spieler darf nur die Vertragskarten abhandeln, die er im Rahmen einer Transaktion von einem anderen Spieler erhalten hat.

Sobald ein Spieler eine Vertragskarte abhandelt, deckt er sie auf und handelt ihren Texteffekt ab. Einige Vertragskarten bleiben nach der Abhandlung im Spiel, die meisten werden jedoch an ihren ursprünglichen Besitzer zurückgegeben und können von diesem erneut in Transaktionen angeboten werden.

Sobald ein Spieler einem anderen Spieler im Rahmen einer Transaktion eine Vertragskarte anbietet, darf der Anbieter die Karte dem Empfänger zeigen, falls dieser sie sehen möchte. Jeder Spieler darf maximal 1 Vertragskarte pro Transaktion weitergeben. Erlaubt ist auch die Weitergabe von Vertragskarten, die man von anderen Spielern erhalten hat. Die Zustimmung des ursprünglichen Besitzers der Vertragskarte ist dafür nicht erforderlich.



AUFBAU EINER GALAXIE FÜR 3 SPIELER

Anhand der Kennziffern links außen werden die passenden Systemtafeln herausgesucht und wie in der nebenstehenden Abbildung angeordnet. Dadurch entsteht eine Galaxie für 3 Spieler.

Nach dem Platzieren der Systemtafeln platziert jeder Spieler sein Heimat-System auf dem grün markierten Feld, das seinem Spielbereich am nächsten ist.



AUFBAU EINER GALAXIE FÜR 4 SPIELER

Anhand der Kennziffern links außen werden die passenden Systemtafeln herausgesucht und wie in der nebenstehenden Abbildung angeordnet. Dadurch entsteht eine Galaxie für 4 Spieler.

Nach dem Platzieren der Systemtafeln platziert jeder Spieler sein Heimat-System auf dem grün markierten Feld, das seinem Spielbereich am nächsten ist.

KURZÜBERSICHT

SPIELRUNDE

1. **Strategiephase:** Beginnend mit dem Sprecher und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Strategiekarte.
2. **Aktionsphase:** In Initiativreihenfolge werden Spielzüge ausgeführt, bis alle Spieler gepasst haben.
3. **Statusphase:** Die Spieler führen Organisationsschritte durch, um die nächste Spielrunde vorzubereiten.
4. **Agendaphase:** Die Spieler ziehen 2 Agenden und stimmen darüber ab.

AKTIONEN

Es gibt 3 Arten von Aktionen, die während der Aktionsphase durchgeführt werden können:

Strategieaktion

Der aktive Spieler führt die Primärfähigkeit seiner gewählten Strategiekarte durch. Dann führen die **anderen** Spieler die Sekundärfähigkeit dieser Karte durch.

Materialaktion

Der aktive Spieler darf die Aktion seines Fraktionsbogens, einer Technologiekarte oder einer Aktionskarte durchführen.

Taktikaktion

Der aktive Spieler darf eine Taktikaktion durchführen. Dazu muss er einen Kommandomarker aus seinem Taktikpool ausgeben und folgende Schritte abhandeln:

1. **Aktivierung**
2. **Bewegung**
 - i. Schiffe bewegen
 - ii. Offensivfeuer der Weltraumkanone
3. **Raumkampf**
 - i. Jägerabwehr
 - ii. Rückzug ankündigen
 - iii. Kampfwürfe ausführen
 - iv. Treffer zuweisen
 - v. Zurückziehen
4. **Einmarsch**
 - i. Bombardement
 - ii. Bodentruppen entsenden
 - iii. Defensivfeuer der Weltraumkanone
 - iv. Bodenkampf
 - v. Kontrolle übernehmen

5. Produktion

STATUSPHASE

1. **Aufträge werten**
2. **Öffentlichen Auftrag aufdecken**
3. **Aktionskarten ziehen**
4. **Kommandomarker entfernen**
5. **Kommandomarker erhalten und umverteilen**
6. **Karten spielbereit machen**
7. **Einheiten reparieren**
8. **Strategiekarten zurücklegen**

PLANETENMERKMALE



KULTURELL

GEFÄHRLICH

INDUSTRIELL

HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

- ◆ Die Agendaphase wird erst abgehandelt, sobald ein Spieler den Hütermarker von Mecatol Rex entfernt hat.
- ◆ Ein Spieler kann in der Aktionsphase nicht passen, bevor er eine Strategieaktion durchgeführt hat.
- ◆ Beim Durchführen einer Strategieaktion kann die Sekundärfähigkeit der eigenen Strategiekarte nicht verwendet werden.
- ◆ Während seiner Taktikaktion kann man mit Raumwerften im aktiven System Einheiten produzieren, auch wenn man keine Schiffe bewegt hat und nicht auf Planeten einmarschiert ist.
- ◆ Schiffe können nur im aktiven System Bodentruppen absetzen.
- ◆ Während eines Kampfes darf die Kapazität der Schiffe überschritten werden.
- ◆ Man darf maximal 2 PVS-Einheiten und 1 Raumwerft auf jedem Planeten haben.
- ◆ Aufwertungstechnologien für Einheiten erfüllen keine Voraussetzungen.
- ◆ Im Rahmen jeder einzelnen Transaktion darf pro Spieler nur 1 Vertrag ausgetauscht werden.
- ◆ Spieler mit aufgewerteten PVS-Einheiten im selben System wie ein Wurmloch können mit ihrer „Weltraumkanone“-Fähigkeiten durch das Wurmloch schießen.
- ◆ Die Weitergabe von Verträgen, die man von anderen Spielern erhalten hat, ist erlaubt.
- ◆ Jeder Spieler darf maximal 3 geheime Aufträge haben (gewertete sowie nichtgewertete).