TWILIGHT IMPERIUM™

THIRD EDITION

SPIELREGELN

A Game by Christian T. Petersen

Für J.R.R. Tolkien, für endlose Inspiration und den Mut, von neuen Welten zu träumen

Für George Lucas, weil er einst den Stern vor unserem geistigen Auge verstand

Für Frank Herbert, weil er Intrigen und Spice zu den Sternen brachte

Für Gene Roddenberry, für seine fortwährende Mission

Für Isaac Asimov, weil er uns zeigte, hineinzuschauen, damit wir hinaussehen können

Für Dad, für die Suche nach Wissen und für die Spiele

Für Gretchen, für ihre Liebe

Für Lars, für immer

-CTP

Mein Name ist Mahthom Iq Seerva.

Ich bin der winnaranische Bewahrer der Wächter-Chronik und ich schreibe dies aus dem uralten Turm der Annalen in Alt Mecatol City. Seit ich die Aufgaben der Chronik von meinem Vater geerbt habe, habe ich den Ausblick über unsere Stadt von meinem großen Fenster aus genossen; ich erfreute mich an den alten Gebäuden, den uralten Türmen, und an den hellen Lichtern, die stolz in weite Ferne reichen. Wie dem Schatten unter meinen Füßen, kann ich dennoch niemals den tödlichen Grenzen meiner Stadt entkommen oder sie vergessen. Ich kann die Tatsache nicht verdrängen, dass sich weniger als hundert Meilen von diesem Turm entfernt die Schutzschilde der Stadt erheben, um uns vor dem vergifteten Staub - dem Meer der Verwüstung - zu schützen. Die schreckliche Ödnis, die unseren Planeten bedeckt.

Mein Volk, die Winnaraner, hat diese Stadt über mehr als 3000 Jahre beschützt. Seit der Zeit der großen Geißel waren wir die Wächter des Imperialen Throns, der Imperialen Aufzeichnungen und des Galaktischen Rates hier auf Mecatol Rex. Wir waren in der Tat loyal gegenüber dem Versprechen, das wir dem letzten Imperator gegeben haben.

Meine Hände zittern, während ich dies schreibe. Nun offenbaren sich Ereignisse, von denen ich glaube, dass sie die Vorboten einer großen Veränderung sind. Ich sehe voraus, dass noch im Laufe meines Lebens unser Wächteramt zu einem Ende gelangt. Aus diesem Grunde wende ich mich an Euch. Ich versuche hiermit, Euch eine kurze, aber wahre Zusammenfassung der jüngsten Vergangenheit unserer Galaxie zu geben. Ich gebe sie Euch, weil ich weiß, dass Ihr dieses Wissen überall verbreiten werdet. Während wir die gefahrvollen Jahre vor uns betreten, befürchte ich, dass die Galaxie ein großes Interesse an der Vergangenheit haben sollte.

Es wird erzählt, dass die Lazax-Imperatoren aus der Asche der Mahact Könige emporgestiegen sind. Über ihren frühen Aufstieg ist wenig bekannt, aber es ist unmöglich zu leugnen, dass die Lazax ein ungemein intelligentes, mildtätiges und weises Volk gewesen sein müssen. Wir wissen, dass sie nach ihrem vorgeschichtlichen Aufstieg zur Macht den zentralen Planeten von Mecatol Rex als ihre Heimatwelt auserwählt haben. Das Jahr, in dem die Lazax erstmals auf Mecatol Rex eintrafen, wird in den Imperialen Chroniken als das "Erste" verzeichnet und markiert den Beginn meines Berichtes.

Die Lazax regierten über zahllose Zeitalter hinweg die bekannte Galaxie. Als neue Rassen mit dem Imperium in Kontakt traten, wurde es ihnen gestattet, dem Galaktischen Rat beizutreten, welcher die Bedürfnisse und Stimmen der Völker des Imperiums repräsentierte. Die Großen Rassen der Xxcha, Hacan, Letnev, Hylar, Sol und N'orr waren alle in den letzten Tagen des Lazax-Imperiums im Rat vertreten.

Als jedoch die Jahre vergingen, wurden die Entdeckungen neuer Rassen und Planetensysteme immer seltener. Nach und nach änderte sich die Stimmung im Imperium, als das technologische und intellektuelle Wachstum immer geringer wurde. In ihrem Bedürfnis nach Fortschritt begannen die Großen Rassen stattdessen damit, nach der Macht der Lazax und den Rohstoffen ihrer Nachbarn zu trachten. Habgier und Ehrgeiz wuchs langsam in den Herzen der Staatsmänner und Ratsmitglieder. Die Stimmung im Imperium wurde argwöhnisch und angstvoll. Genau in dieser Zeit war es auch, dass die ersten Konflikte zwischen den Großen Rassen in den Imperialen Chroniken verzeichnet wurden. Der Galaktische Rat wurde zum Nährboden für Intrigen, was zu einer Ära der Spionen und Attentäter führte. Zunächst im Geheimen und später öffentlich, begannen die Großen Rassen in dieser Zeit damit, ihre militärischen Ressourcen aufzubauen. Viele begannen mit territorialen Ausdehnungen, die über ihre ursprünglichen Bereiche hinausgingen. Grenzkonflikte und Ressourcenstreitigkeiten begannen sich auszubreiten und nagten am Fundament des Imperiums. Es war die Zeit der zunehmenden Dunkelheit, die heute als das Zeitalter der Dämmerung bekannt ist.

Über weite Teile dieses Zeitalters hielten die Lazax ohne Frage die Autorität aufrecht. Außer ein paar kleineren und erfolglosen Rebellionen, wagten es wenige, die Imperatoren offen herauszufordern. Jedoch geblendet durch die Überzeugung, ewig zu herrschen, haben die Lazax nicht die Bedrohung durch den wachsenden Ehrgeiz um sie herum wahrgenommen. Als die Jahre vergingen, wurden die Spannungen zwischen den Großen Rassen immer tiefgreifender und genauso wuchs auch ihr Hunger nach Macht. Am Ende hatten sie nur noch eine Sache gemeinsam: Sie hassten die Lazax, hassten die Imperiale Regierung und hassten die wohlwollende Arroganz der Imperatoren.

Ein kleiner Zwischenfall in der Nähe des Quann Wurmlochs war der Funke, der die Galaxie entflammte.

Aus Protest gegen die imperiale Handelsaufsicht hat der Baron von Letnev damit begonnen, den Handelsverkehr durch das Quann Wurmloch zu blockieren. Da dies bei weitem nicht der erste Ärger mit den Letnev war, hat ein unbekümmerter Lazax-Imperator versucht, diesen Konflikt friedlich im Galaktischen Rat zu lösen.

Dann wurden die blockierenden Letnev-Schiffe ohne Vorwarnung von einer Sol Einsatztruppe, welche ohne imperialen Auftrag handelte, angegriffen und ausgelöscht. Weil sie wertvolles Handelseinkommen verloren hatte, hat die Sol-Föderation die Geduld verloren und aus eigenem Interesse gehandelt.

Der verärgerte Imperator versuchte, seine Kontrolle zu festigen, indem er das Maandu-Edikt erließ, welches alle Kriegsschiffe unter die direkte imperiale Aufsicht stellen würde. Das Maandu-Edikt sollte der Stein sein, der ein brüchiges Imperium zerschmettern sollte. Nach dieser Ankündigung erklärten die Zivilisationen der Letnev, Sol und Jol-Nar ihren sofortigen Rücktritt aus dem Rat und zogen so die Galaxie in einen Bürgerkrieg.

Der Quann-Konflikt markiert den Beginn des Zeitalters des Zwielichts.

Als Rasse gegen Rasse kämpfte, als tausende territoriale Streitigkeiten innerhalb weniger Jahre ausbrachen, versuchten die Lazax verzweifelt, ihre Autorität aufrechtzuerhalten. Eine zerbrechliches Imperium zusammenhaltend kämpfte die Lazax Flotten in der ganzen Galaxie. Die letzten Tage der Lazax begannen im dreiundsiebzigsten Jahr des Krieges. Ohne Warnung griff eine Allianz der Sol, N'orr und Hacan Mecatol Rex direkt an.

Von allen Planeten in der Galaxie war kein Planet mehr vom Krieg erschüttert als Mecatol Rex. Im Verlaufe nur weniger Jahre war die Ökologie des Planeten durch Bombardement verwüstet, seine Bevölkerung dezimiert und seine grünen Felder zu einer giftigen Wüste verdorrt. Der letzte Lazax-Imperator wurde zusammen mit seiner gesamten Familie während eines frühen Einfalls der Sol exekutiert und kein Thronfolger wurde ernannt.

Nach dem Tod des letzten Imperators brach jeglicher Anschein einer Kontrolle durch die Lazax zusammen. Das Volk der Lazax wurde in der ganzen Galaxie in einer rachsüchtigen Mordwelle gejagt, die als die Große Geißel bekannt wurde. Nur zwanzig Jahre andauernd, endete die Geißel in der kompletten Ausrottung der Rasse der Lazax. Bis heute wurde seit mehr als 3000 Jahren kein Lazax mehr in der bekannten Galaxie gesehen.

Die Zwielicht-Kriege setzten sich noch über Jahrhunderte fort. Dennoch war keine Rasse mächtig genug, den Thron zu ergreifen und das Schicksal der Lazax zu riskieren. Langsam versagten die Kräfte der großen Zivilisationen und ihre Wirtschaft brach zusammen und ganze Technologien gingen durch die Strapazen des langen Krieges verloren.

Die Zwielicht-Kriege erstarben in einem schwachen Flüstern. Die Zeit, die danach kam - bekannt als die Dunklen Jahre -, war eine Periode des wirtschaftlichen, kulturellen und intellektuellen Zusammenbruchs. Die Großen Rassen hatten sich zu diesem Zeitpunkt in ihre eigenen kleinen und sicheren Bereiche des Alls zurückgezogen.

Mit der Zeit gingen die Dunklen Jahre zu Ende und eine ruhige, aber unbeständige Periode des Aufbaus begann. Während ich dies hier schreibe, haben die Großen Rassen Teile ihrer früheren Stärke zurückerlangt. In meiner Stadt wächst wieder der Einfluss des Galaktischen Rates, während gleichzeitig die Großen Rassen mit der Kolonisierung von benachbarten Systemen beginnen, die in den Dunklen Jahren verlassen wurden.

Die Zeichen großer Veränderung sind überall. Ich schmecke sie in der Luft, die ich atme. Als ob sie aus uralter Prophezeiung hervorgekommen sind, kehrten dieses Jahr die Lazax aus der Finsternis der Geschichte in einer unheilverkündenden kybernetischen Form zurück. Für mich ist ihr Erscheinen wie der erste Wind eines schrecklichen Sturms. Es kommt mir vor, als würde die Galaxie erwachen. Als würde sich eine urzeitliche Bestie in einer dunklen Höhle im Schlummer regen.

Der Tag wird bald kommen, an dem sich ein neues Imperium erhebt. Für unser aller Wohl möge der neue Imperator nicht nur die Macht haben, den Thron einzunehmen, sondern auch die Stärke, den Frieden zu beherrschen.

Wenn nicht, befürchte ich, dass ein Meer der Verwüstung uns alle ertränken wird.

Willkommen

Willkommen in einer Galaxie epischer Eroberungen, interstellarem Handels und politischer Intrigen. TWILIGHT IMPERIUM ist ein aufregendes Brettspiel, in dem 3-6 Spieler danach streben, durch den cleveren Einsatz von Strategie, Diplomatie und Ressourcenmanagement ein galaktisches Imperium zu errichten. Indem sie die Rolle einer großen interstellaren Rasse übernehmen, streben die Spieler das ultimative Ziel an: Den Imperialen Thron auf Mecatol Rex zu beanspruchen und die Galaxie in ein neues Zeitalter voller Ruhm zu führen.

Aber der Weg zum Imperialen Thron ist lang und die Galaxie birgt viele Gefahren. Hast Du das Zeug dazu, Deine Rasse aus dem unruhigen Zeitalter des Zwielichts zu führen? Bist Du bereit, die wissenschaftliche Entwicklung, die militärische Macht und das wirtschaftliche Wachstum für eine ganze interstellare Zivilisation zu lenken?

Wenn das so ist, dann ist Deine Zeit gekommen!

Ziel des Spiels

Um ein Spiel TWILIGHT IMPERIUM ("TI") zu gewinnen, versuchen die Spieler 10 Siegpunkte zu erhalten, indem sie Aufträge ausführen und sorgfältig hilfreiche Strategien auswählen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen 10. Siegpunkt erhält oder in dem Moment, in dem eine andere Spiel beendende Bedingung eintritt (siehe später).

Spielmaterial und Vorbereitung

In der TWILIGHT IMPERIUM Spielschachtel findest Du die folgenden Komponenten:

• Sechs Gussrahmen mit hoch detaillierten Plastikkomponenten in sechs Farben. Jeder Gussrahmen enthält das Folgende:
- **5 Schlachtschiffe**
- **4 Träger**
- **8 Kreuzer**
- **8 Zerstörer**
- **2 Kampfsterne**
- **12 Bodentruppen**
- **10 Jäger**
- **6 Planetare Verteidigungs-Systeme (PDS)**
- **3 Raumdocks**

• 144 Technologiekarten (jeweils 24 in sechs Decks in unterschiedlichen Farben)
• 51 Planetenkarten
• 103 Aktionskarten
• 60 Politikkarten
• 30 Auftragskarten (geheime und öffentliche)
• 20 Handelskarten (jeweils 2 für 10 Rassen)
• 10 Rassentafeln
• 30 Anführer-Marker
• 8 Strategie-Karten aus Pappe
• 160 Kommando-Marker (jeweils 16 für 10 Rassen)
• 150 Kontroll-Marker (jeweils 15 für 10 Rassen)
• 8 Bonus-Marker
• 40 Handelswaren-Marker
• 23 Jäger-Ergänzungs-Marker
• 23 Bodentruppen-Ergänzungs-Marker
• 1 Sprecher-Abzeichen
• 1 Siegpunktleiste
• 43 Sechseckige Spielbrett-Elemente
• Dieses Regelbuch
• 4 10-seitige Würfel (beachte, dass in TWILIGHT IMPERIUM das Würfelergebnis "0" die Nummer "10" darstellt)
• 44 Gebiets-Marker

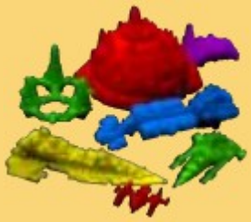
Bevor Du das erste Spiel TWILIGHT IMPERIUM spielst, löse die Plastikkomponenten vorsichtig aus ihren Gussrahmen und trenne alle Karten nach ihrer Art in einzelne Kartendecks. Löse auch die Pappteile vorsichtig aus, sodass sie nicht reißen. Stelle sicher, dass Du alle Komponenten von kleinen Kinder und Tieren fern hältst.

Spielmaterial-Übersicht

Hier fassen wir die verschiedenen Bestandteile von TWILIGHT IMPERIUM zusammen, sodass Du sie kennst, während Du die Regeln liest.

Die sechseckigen Spielbrett-Elemente

Vor jedem Spiel TWILIGHT IMPERIUM erschaffen die Spieler ein einzigartiges Spielbrett, indem sie die beigefügten sechseckigen Spielbrett-Elemente verbinden. Jedes einzelne Hexagon wird "System" genannt. Die Systeme in TWILIGHT IMPERIUM stellen jeweils einen Bereich des Weltraums dar, seine Planeten und/oder andere interessante Elemente. Systeme, die eine gelbe Umrandung haben, sind **Heimat-Systeme**, von denen die Großen Rassen stammen. Systeme mit einer roten Umrandung sind **Spezial-Systeme** (wie z.B. Asteroidenfelder), für die spezielle Regeln gelten.



Die Spieleinheiten aus Plastik

Die detaillierten Plastikteile von TWILIGHT IMPERIUM (zusammenfassend "Einheiten" genannt) repräsentieren das militärische Personal, die Raumdocks, die Verteidigungssysteme und die Raumschiffe, die die Spieler kommandieren werden. Einheiten, die sich nicht auf dem Spielbrett befinden, werden im **Verstärkungsbereich** eines jeden Spielers aufbewahrt.

Die Planetenkarten

Sie repräsentieren die Vielzahl an Planeten in TWILIGHT IMPERIUM. Planetenkarten benutzen die Spieler, um anzuzeigen, dass sie bestimmte Planeten besitzen und Planetenkarten werden "verbraucht" (mit der Vorderseite nach unten gedreht), wenn ihr Besitzer die Ressourcen oder den Einfluss des Planeten "ausgibt".

Die Technologiekarten

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler ein identisches Technologiekarten-Deck (getrennt nach Farben), welches aus 24 technologischen Fortschritten besteht. Wenn ein Spieler im Laufe des Spiels eine Technologie kauft (oder auf andere Weise erwirbt), wird die entsprechende Technologiekarte aus seinem Kartendeck genommen und offen vor ihm abgelegt.

Die Aktionskarten

Die Aktionskarten von TWILIGHT IMPERIUM versorgen die Spieler mit verschiedensten hilfreichen Ereignissen, Manövern, Boni und anderen Vorteilen. Die Spieler erhalten im Verlauf des Spiels durch verschiedenste Aktivitäten Aktionskarten.

Die Politikkarten

Häufig müssen die Repräsentanten der Großen Rassen in den heiligen Hallen des Galaktischen Rates auf Mecatol Rex zusammenkommen, um zu debattieren, zu beratschlagen und um die Richtlinien für die Verwaltung der Imperialen Charta zu erlassen. Wenn ein Spieler während der Aktions-Phase (siehe später) die primäre Fähigkeit der Politik-Strategie-Karte ausführt, muss er die oberste Karte vom Kartenstapel der Politikkarten ziehen und ausführen. Jede Politikkarte enthält eine **Agenda**, über die alle Spieler abstimmen müssen. Die Auswirkungen einer Agenda reichen von kleinen Formalitäten bis hin zu eingreifenden Veränderungen in der Spielstruktur.

Die Auftragskarten (öffentliche und geheime)

Um TWILIGHT IMPERIUM zu gewinnen, müssen die Spieler 10 Siegpunkte sammeln. Der vorrangige Weg für die Spieler, diese zu erlangen, besteht darin, die Anforderungen einer Auftragskarte zu erfüllen. Die Siegpunkte, die von öffentlichen Auftragskarten bereitgestellt werden, können von allen Spielern erlangt werden, wohingegen die von geheimen Auftragskarten nur für jeden Spieler persönlich sind.

Die Handelskarten

Jede Rasse hat zwei Handelsvertrags-Karten, die sie dazu benutzen kann, um Handelsabkommen mit anderen Spielern abzuschließen. Jede Handelskarte hat einen numerischen **Handelswert**, der von Rasse zu Rasse unterschiedlich ist.

Die Strategie-Karten

Jeder der acht Strategie-Karten aus Pappe stellt eine mächtige kurzfristige Strategie dar. Während der Strategie-Phase jeder Spielrunde wird jeder Spieler eine Strategie-Karte auswählen und muss später deren primäre Fähigkeit nutzen. Jede Strategie-Karte ermöglicht auch eine wichtige sekundäre Fähigkeit, welche die anderen Spieler ausführen dürfen, nachdem die primäre Fähigkeit ausgeführt worden ist.

Die Bonus-Marker

Nachdem alle Spieler eine Strategie-Karte während der Strategie-Phase ausgewählt haben, werden (in einem Sechs-Spieler-Spiel) zwei Strategie-Karten im allgemeinen Spielbereich übrig bleiben. Bevor die Strategie-Phase endet, erhalten die beiden übrigen Strategie-Karten jeweils einen Bonus-Marker, der direkt auf die Strategie-Karte selbst gelegt wird. Ein Spieler, der später einmal eine solche Strategie-Karte auswählt, kann den Bonus-Marker dazu nutzen, um einen zusätzlichen Kommando-Marker oder eine zusätzliche Handelsware zu erhalten.

Kommando-Marker

Die Kommando-Marker in TWILIGHT IMPERIUM sind die abstrakte, aber wesentliche Ressource, die den innenpolitischen Auftrag, das Budget, die Organisation, die Logistik und die Bereitschaft Deiner Rasse darstellen. Wenn ein Spieler einen Kommando-Marker aus seinen Verstärkungen erhält, muss er diesen auf seiner Rassentafel entweder in die Flottenversorgungs-Zone, in die Strategische-Etat-Zone oder in die Kommandopool-Zone legen. Um taktische Aktionen auszuführen (wie Bewegung, Produktion oder einen Kampf auf dem Spielbrett starten), den Vorteil aus sekundären Fähigkeiten von Strategie-Karten zu ziehen oder seine Flotte zu verwalten, muss ein Spieler Kommando-Marker weise zuordnen und einsetzen.

Die Kontroll-Marker

Zu Beginn des Spiels wird jeder Spieler mit einer reichlichen Anzahl an flaggen-förmigen Kontroll-Markern ausgestattet, von denen jeder das Abzeichen der Rasse dieses Spielers trägt. Die Kontroll-Marker werden dazu benutzt, die Rasse immer dort zu repräsentieren, wo es angebracht ist, wie auf der Siegpunktleiste, auf erfolgreich erfüllten Auftragskarten und (am häufigsten) dazu, den Besitz von Planeten anzuzeigen.

Die Handelswaren-Marker

Diese Marker repräsentieren das Vermögen und den Lohn des interstellaren Handels. Sie werden hauptsächlich durch aktive Handelsabkommen erworben, während die Handels-Strategie-Karte ausgeführt wird. Die Handelswaren eines Spielers können als direkter Ersatz für Ressourcen oder Einfluss genutzt werden und werden häufig als Währung unter den Spieler verwendet, um für Bestechungen oder andere Gegenleistungen zu bezahlen.

Die Siegpunktleiste

Die Siegpunktleiste wird verwendet, um den Zuwachs an Siegpunkten von jedem Spieler anzuzeigen. Beachte, dass die Siegpunktleiste auf der Vorderseite Felder von 0 bis 10 und auf der Rückseite Felder von 0 bis 14 hat. Die Rückseite wird bei der optionalen Regel "Der Lange Krieg" benötigt, die auf Seite 32 zu finden ist.

Das Sprecher-Abzeichen (Erster Spieler)

Dieses Abzeichen wird in jeder Runde von dem Spieler erworben, der die Initiative-Strategie-Karte während der Strategie-Phase auswählt. Der Spieler, der Inhaber des Sprecher-Abzeichens ist, wählt immer in der nächsten Strategie-Phase die erste Strategie-Karte aus.

Bodentruppen- und Jäger-Einheiten-Ergänzungs-Marker

Die Bodentruppen- und Jäger-Einheiten sind die einzigen Einheiten im Spiel, welche die Spieler in unbegrenzter Menge erwerben dürfen. Alle anderen Arten von Einheiten sind auf die Figuren begrenzt, die dem Spiel beigefügt sind. Die Jäger- und Bodentruppen-Ergänzungs-Marker stellen die zusätzlichen Jäger- und Bodentruppen-Einheiten dar, welche die Spieler zu ihren Streitkräften hinzufügen können.

Die Rassentafeln

Deinem Spiel beigefügt findest Du 10 große Tafeln aus Pappe, von denen jede eine der Großen Rassen des TWILIGHT IMPERIUM Universums darstellt. Nachdem er eine Rasse zum Spielen ausgewählt hat, erhält jeder Spieler die dazugehörige Rassentafel, welche jeden Spieler sowohl mit den spezifischen Informationen über seine Rasse, als auch mit hilfreichen Spielinformations-Tabellen versorgt. Die Rassentafel wird auch dazu verwendet, um den Überblick über die aktiven Kommando-Marker und die Handelswaren eines Spielers zu behalten.

Anzahl der Spieler

Diese Regeln wurden unter der Annahme geschrieben, dass Du TWILIGHT IMPERIUM mit 6 Spielern spielst. TWILIGHT IMPERIUM spielt sich aber genauso gut mit weniger Spielern und die Regeln, um es mit 3 - 5 Spielern zu spielen, sind auf den Seiten 31-32 dieses Regelbuchs enthalten.

Spielaufbau

Bevor Du zu spielen beginnst, führe die folgenden Schritte durch:

1 Separiere die 10 Heimat-Systeme von den anderen sechseckigen Spielbrett-Teilen. Mische die Heimat-Systeme verdeckt und lass jeden Spieler eins davon zufällig ziehen. Auf diese Weise wird bestimmt, welche Rasse ein Spieler während des gesamten Spiels kontrolliert. Alle Spieler nehmen sich dann die Rassentafel, die Kontroll-Marker, Handelskarten und Kommando-Marker, die zu ihrer Rasse gehören.

2 Jeder Spieler wählt eine der sechs verfügbaren Farben und nimmt die Plastikeinheiten und Technologiekarten-Decks, die dieser Farbe entsprechen.

3 Finde einen geeigneten Bereich auf dem Tisch, den alle Spieler gut erreichen können. Ernenne diesen Bereich zum "allgemeinen Spielbereich". Dann mische das Aktionskarten-Deck und das Politikkarten-Deck und lege sie getrennt voneinander in den allgemeinen Spielbereich. Lege ebenso die Jäger- und Bodentruppen-Ergänzungs-Marker in den allgemeinen Spielbereich.

4 Jeder Spieler nimmt die individuellen Planetenkarten, die zu den Planeten seines Heimat-Systems gehören, und legt sie aufgedeckt in seinen Spielbereich. Lege die übrigen Planetenkarten, die zu Beginn des Spiels die neutralen Planeten darstellen, in den allgemeinen Spielbereich.

5 Lege alle Handelswaren-Marker auf einen Stapel (der "Handelsvorrat") in den allgemeinen Spielbereich.

6 Nun lege die 8 Strategie-Karten mit ihrer "aktiven" Seite nach oben in numerischer Reihenfolge nebeneinander, hervorgehoben in den allgemeinen Spielbereich.

7 Stelle das Auftragsdeck zusammen, indem Du die Anweisungen im Kasten "Vorbereitung der Auftragskarten" befolgst. Vergiss nicht, die ungenutzten geheimen und öffentlichen Auftragskarten zurück in die Spielschachtel zu legen, wobei es keinem Spieler erlaubt ist, diese anzusehen.

8 Lege nun die Siegpunktleiste in den allgemeinen Spielbereich und platziere für jeden Spieler einen Kontroll-Marker auf das Feld mit der "0".

9 Jetzt müssen die Spieler das Spielbrett (oder die "Galaxie") erschaffen. Bevor Du weitermachst, lies und befolge bitte die entsprechenden Anweisungen dazu im Kasten "Erschaffung der Galaxie" auf Seite 8.

VERSTÄRKUNGEN

Jeder Spieler verwaltet einen "Verstärkungs"-Bereich, der aus seinen unbenutzten Plastikeinheiten und Kommando-Markern besteht. Immer, wenn ein Spieler eine Einheit baut, wird diese aus den verfügbaren Verstärkungen genommen und danach auf dem Spielbrett platziert. (Eine Ausnahme davon stellen die Jäger- und Bodentruppen-Ergänzungs-Marker dar, siehe später). Immer, wenn ein Spieler einen neuen Kommando-Marker erhält, wird er aus seinen verfügbaren Verstärkungen genommen und in eine der drei geeigneten Zonen auf seiner Rassentafel gelegt (Kommandopool, Flottenversorgung oder strategischer Etat).

10 Nachdem die Galaxie erschaffen wurde, legen alle Spieler ihre "Starteinheiten" (wie auf ihren Rassentafeln angegeben) auf ihre Heimat-Systeme. Wenn ein Heimat-System aus mehreren Planeten besteht, kann jedes Raumdock, jede Bodentruppe und jedes PDS nach Wunsch des Spielers auf den Planeten verteilt werden. Dann suchen alle Spieler ihre "Starttechnologie"-Karten heraus und legen sie offen in ihren jeweiligen Spielbereich.

11 Alle Spieler nehmen jetzt ihre anfänglichen Kommando-Marker aus ihren Verstärkungen und legen sie folgendermaßen auf ihre Rassentafeln: ***2 Kommando-Marker in die strategische-Etat-Zone, 3 Kommando-Marker in die Kommandopool-Zone und 3 Kommando-Marker in die Flottenversorgungs-Zone*** (Mit der "Flotten"-Seite nach oben).

Jetzt bist Du bereit, das Spiel zu beginnen.

Die Spielrunde

Nachdem Du das Spiel aufgebaut hast, beginnt das Spiel mit der **Strategie-Phase** der ersten **Spielrunde**.

TWILIGHT IMPERIUM wird in mehreren aufeinanderfolgenden Runden gespielt, wobei jede Runde aus den folgenden Phasen besteht:

1) Strategie-Phase
2) Aktions-Phase
3) Status-Phase

Sofern bisher noch kein Spieler den Sieg erlangt hat, fängt nach jeder Status-Phase einfach eine neue Spielrunde an, beginnend mit einer weiteren Strategie-Phase usw. Auf diese Weise setzt sich das Spiel fort, indem die oben genannten drei Phasen wiederholt werden, bis ein Spieler 10 Siegpunkte erreicht hat oder bis eine andere Spiel beendende Bedingung eingetreten ist.

Siegpunkte werden in der Regel in der Status-Phase erlangt, indem die Spieler die Bedingungen der öffentlichen und geheimen Auftragskarten erfüllen. Um diese verschiedenen Bedingungen zu erfüllen, müssen die Spieler versuchen, ihr Imperium zu vergrößern, Allianzen mit anderen Rassen zu schließen, beim Galaktischen Rat das beste Ergebnis auszuhandeln und während der Strategie-Phase die beste Strategie-Karte zu wählen.

Vorbereitung der Auftragskarten

Bevor das Spiel beginnt, müssen die geheimen Auftragskarten verteilt und das öffentliche Auftragsdeck fachgerecht vorbereitet werden.

Zunächst trenne alle Auftragskarten nach ihren drei unterschiedlichen Arten: Geheime Aufträge, öffentliche "Stufe I" Aufträge und öffentliche "Stufe II" Aufträge. Dann fahre wie folgt fort:

1) Mische die 10 geheimen Auftragskarten und gib jedem Spieler verdeckt eine zufällige Karte. Alle Spieler sollten ihre geheime Auftragskarte lesen und dann die Karte verdeckt in ihren Spielbereich legen. Ein Spieler darf niemals - aus welchem Grund auch immer - einem Gegner seine geheime Auftragskarte zeigen. Lege die übrigen geheimen Auftragskarten zurück in die Spielschachtel, wobei Du keinem Spieler erlauben darfst, sie anzusehen.

2) Jetzt nimm die 10 öffentlichen Auftragskarten der Stufe II und entferne die "Imperium Rex" Karte. Mische die verbleibenden 9 Stufe II Karten und ziehe 3 zufällige Karten (halte sie zu jeder Zeit vor allen Spielern verdeckt). Nach dem Ziehen der 3 zufälligen Karten, nimm die "Imperium Rex" Karte und mische sie mit den 3 zufällig gezogenen Karten. Du solltest nun 4 zufällige öffentliche Auftragskarten der Stufe II haben, von denen eine die "Imperium Rex" Karte ist. Lege diese 4 Karten verdeckt auf einen Stapel im allgemeinen Spielbereich. Lege die übrigen Stufe II Karten zurück in die Spielschachtel, wobei Du keinem Spieler erlauben darfst, sie anzusehen.

3) Dann mische die 10 öffentlichen Auftragskarten der Stufe I und ziehe 6 zufällige Karten. Lege diese 6 Karten oben auf die 4 Stufe II Karten, wodurch jetzt ein einziges Deck aus 10 öffentlichen Auftragskarten im allgemeinen Spielbereich entstanden ist. Dieses Deck besteht immer aus 6 zufälligen "Stufe I" Karten oben auf 4 zufälligen "Stufe II" Karten (von denen eine die "Imperium Rex" Karte ist). Dieses Deck ist das "Öffentliche Auftrags Deck".

BEACHTE: Es ist wichtig, dass die ungenutzten Auftragskarten (geheime, öffentliche Stufe I & II) so in die Spielschachtel zurückgelegt werden, dass sie vor den Spieler sowohl vor als auch während des Spiels verdeckt bleiben. Andererseits wären sonst erfahrene Spieler in der Lage, abzuleiten, welche Aufträge im Spiel sind, bevor sie aufgedeckt werden.

Die Strategie-Phase

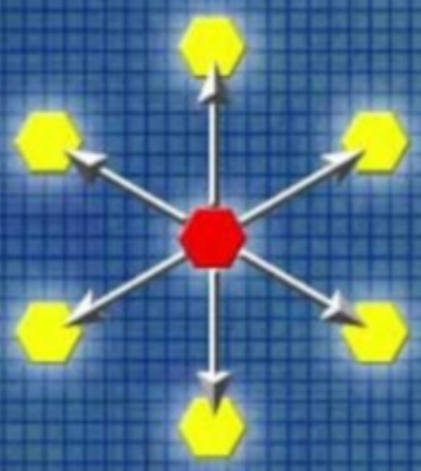
EINE STRATEGIE-KARTE

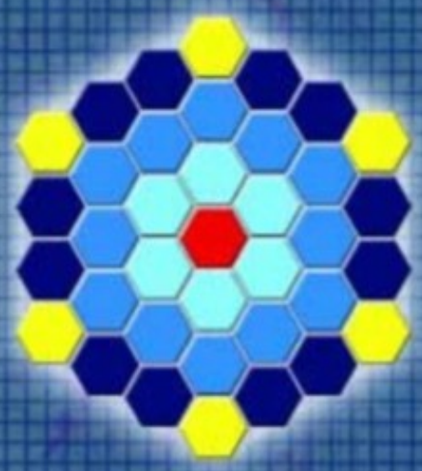
In der Strategie-Phase muss jeder Spieler eine der im allgemeinen Spielbereich verfügbaren Strategie-Karten auswählen. (Die gewählte Strategie-Karte gewährt ihrem Besitzer dann eine spezielle Fähigkeit in der darauf folgenden Aktions-Phase.) Zu Beginn jeder Strategie-Phase stehen den Spielern 8 mögliche Strategie-Karten (bzw. "Strategien") zur Auswahl. Diese sind: Kriegsführung, Politik, Handel, Initiative, Imperial, Logistik, Diplomatie oder Technologie.

Die Strategie-Karte gewährt nicht nur eine wichtige Fähigkeit, sie bestimmt auch die **Spielerreihenfolge** (dies wird durch die aufgedruckte Zahl angezeigt; für weitere Informationen zur Spielerreihenfolge siehe Kasten auf Seite 11).

Zu Beginn jeder Strategie-Phase darf der Spieler, der das Sprecher-Abzeichen besitzt (der „Sprecher“), die erste Strategie-Karte aus dem allgemeinen Spielbereich auswählen Dazu nimmt er einfach eine der verfügbaren Strategie-Karten aus dem allgemeinen Spielbereich und legt sie vor sich ab (mit der "aktiven" Seite nach oben). Diese Karte kann nun nicht mehr von den anderen Spielern ausgewählt werden. Nachdem der Sprecher seine Strategie-Karte ausgewählt hat, wählen die im Uhrzeigersinn folgenden anderen Spieler jeweils eine der verbleibenden Strategie-Karten aus. Auf diese Weise erhält jeder Spieler eine der verfügbaren Strategie-

Erschaffung der Galaxie





TWILIGHT IMPERIUM verwendet ein einzigartiges Spielbrett, welches aus vielen Sechseck-Teilen ("Systemen") besteht, die bei Beginn eines jeden Spiels zu einer einmaligen Kombination zusammengestellt werden. Bevor ein Spiel TWILIGHT IMPERIUM beginnt, stellen die Spieler die Galaxie nach folgenden Schritten zusammen:

1) Nachdem alle Spieler ihr Heimat-System gezogen haben, suche das Mecatol Rex System heraus und platziere es in die Mitte des Spieltisches. Dann bestimme zufällig einen Spieler zum "ersten Spieler". Gib das "Sprecher"-Abzeichen an den ersten Spieler. Dieser mischt dann die verbleibenden 32 Systeme, ***entfernt zufällig zwei Systeme*** (indem er sie zurück in die Spielschachtel legt, ohne sie anzusehen), und gibt jedem Spieler verdeckt fünf Systeme. Die Spieler dürfen sich ihre erhaltenen Systeme anschauen, sollten diese aber nicht den anderen Spielern zeigen.

2) Der erste Spieler wählt jetzt eine der Seiten von Mecatol Rex aus und zieht sein Heimat-System etwa zwei Fuß (ca. 61 cm) in gerader Linie von der gewählten Seite auf sich zu (siehe Abbildung). Dann macht der Spieler zu seiner Linken das Gleiche usw., bis alle Spieler eine Seite gewählt haben und ihre Heimat-Systeme auf dem Spieltisch platziert haben (beachte, dass der sechste Spieler die letzte verbleibende Seite von Mecatol Rex wählen muss). Die Spieler sollten ihre Sitzplätze um den Spieltisch herum tauschen, um sich bestmöglich an die Position ihres Heimat-Systems anzupassen.

3) Dann starten die Spieler im Uhrzeigersinn - beim ersten Spieler beginnend - die Galaxie zu erschaffen, indem sie - einer nach dem anderen - jeweils ein einzelnes System offen angrenzend an das Mecatol Rex System anlegen. Nachdem der erste Ring um Mecatol Rex herum vollständig ist, machen die Spieler weiter, Systeme im zweiten Ring zu platzieren, bis dieser vollständig ist und fahren schließlich mit dem dritten Ring fort. Wenn all die Systeme platziert sind, ist die Galaxie schließlich erschaffen worden.

Die folgenden Regeln gelten für das Platzieren von Systemen:

• Ein System darf nicht im zweiten Ring platziert werden, bevor der erste Ring, der Mecatol Rex umgibt, vervollständigt wurde. Genauso kann kein System im dritten Ring platziert werden, bevor der zweite Ring vervollständigt wurde (siehe Abbildung).

• Sobald die korrekte Einordnung für Dein Heimat-System möglich wird, verbinde Dein Heimat-System an seinem festen Punkt (welcher exakt 3 Systeme von der gewählten Seite von Mecatol Rex entfernt liegt, siehe Abbildung) mit der Galaxie. Das Verbinden Deines Heimat-Systems geschieht automatisch und kostet Dich keinen Platzierungs- "Zug".

• Du darfst kein Spezial-System (mit einer roten Umrandung) direkt an ein anderes Spezial-System anlegen, außer Du hast keine andere Möglichkeit.

• Die Reihenfolge des Platzierens wechselt gegen den Uhrzeigersinn, nachdem alle Spieler eine Runde lang Teile gelegt haben, und danach wieder in den Uhrzeigersinn usw. Das führt dazu, dass der Spieler, der das letzte System platziert hat, das erste System in der nächsten Runde platziert (somit also eigentlich zwei Systeme nacheinander platziert). Beispiel einer Zugreihenfolge: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P6, P5, P4, P3, P2, P1, P1, P2...

• Falls Du während Deiner letzten Platzierung ein System platziert hast, das keinen Planeten enthalten hat, musst Du - falls möglich - bei Deiner nächsten Platzierung ein System platzieren, das einen Planeten enthält. Wenn Dir das nicht möglich ist, musst Du Deine verbleibenden Systeme den anderen Spielern offen zeigen, um dies zu beweisen. Dann platziere eins von Deinen verfügbaren Systemen.

Wenn das Spielbrett erschaffen wird, unterscheidet sich die jeweilige Form der Galaxie und die Position der Heimat-Systeme in Abhängigkeit von der Anzahl der Spieler. Wenn Du ein Spiel mit weniger als sechs Spielern spielst, ziehe bitte die optionalen Regeln auf Seite 31 in diesem Regelbuch zu Rate.

Karten, bevor die Aktions-Phase beginnt. Beachte: Je weiter ein Spieler im Uhrzeigersinn vom Sprecher entfernt ist, desto geringer wird seine Auswahl an verfügbaren Strategie-Karten (z.B. kann der Spieler direkt rechts vom Sprecher nur noch aus drei Karten auswählen).

Nachdem alle Spieler eine Strategie-Karte ausgewählt haben, bleiben zwei Karten im allgemeinen Spielbereich übrig. Der Sprecher legt jeweils einen **Bonus-Marker** auf die zwei verbleibenden, nicht ausgewählten Strategie-Karten.

Ein Bonus-Marker

Sollte eine Strategie-Karte mehrere aufeinanderfolgende Runden lang nicht ausgewählt werden, sammeln sich auf diese Weise immer mehr Bonus-Marker auf ihr an. Das Vorhandensein von Bonus-Markern macht eine Strategie-Karte in den folgenden Runden immer attraktiver. Wählt ein Spieler eine Strategie-Karte aus, auf der ein oder mehrere Bonus-Marker liegen, darf dieser Spieler jeden Bonus-Marker sofort gegen einen Handelswaren- oder einen Kommando-Marker eintauschen (jeder von beiden wird sofort auf die Rassentafel des Spielers gelegt).

Nachdem alle Spieler ihre Strategie-Karte ausgewählt haben und die Bonus-Marker auf die verbleibenden Karten gelegt wurden, endet die Strategie-Phase und das Spiel geht mit der Aktions-Phase weiter.

Beachte, dass der Spieler, der jetzt das Sprecher-Abzeichen besitzt, dieses so lange behält, bis ein anderer Spieler während einer künftigen Strategie-Phase die Initiative-Karte auswählt.

Die Aktions-Phase

Die Aktions-Phase ist das Herzstück von TWILIGHT IMPERIUM. Während der Aktions-Phase führen die Spieler die Spezialfähigkeiten ihrer Strategie-Karten aus, produzieren neue Einheiten an ihren Raumdocks, erobern neue Planeten, und führen ihre Flotten in die Schlacht. Die Aktions-Phase wird in mehreren **Spielzügen** abgewickelt, in denen jeder Spieler eine **einzelne Aktion** durchführen darf. Jeder Spielzug wird in der Spielerreihenfolge durchgeführt (siehe Kasten auf Seite 11), wobei jeder Spieler nacheinander **eine** einzelne Aktion zur Durchführung seines Spielzugs vornimmt. Nachdem der letzte Spieler in der Spielerreihenfolge seinen Spielzug durchgeführt hat, darf wieder der erste

Spieler in der Spielerreihenfolge eine Aktion durchführen, danach der zweite Spieler usw. Auf diese Weise führen die Spieler in der Spielerreihenfolge immer eine einzelne Aktion durch, bis alle Spieler passen und so die Aktions-Phase endet.

Ein Spieler, der grade seinen Zug (d.h., seine Aktion) durchführt, wird der **aktive Spieler** genannt.

Die Spieler-Aktion

Wenn ein Spieler am Zug ist, muss er **eine** der folgenden Aktionen durchführen:

1) Strategische Aktion
2) Taktische Aktion
3) Transfer-Aktion
4) passen

Diese Aktionen werden im Detail in den folgenden gelben Abschnitten beschrieben.

Die strategische Aktion

Ein Spieler muss zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktions-Phase eine strategische Aktion durchführen (außer der Spieler, der die Initiative-Strategie-Karte besitzt, weil diese keine strategische Aktion enthält). Wenn sich ein Spieler entscheidet, seine strategische Aktion durchzuführen, liest er zuerst die ***primäre Fähigkeit*** seiner Strategie-Karte durch und führt sie dann aus.

Nachdem der aktive Spieler die primäre Fähigkeit ausgeführt hat, können die anderen im **Uhrzeigersinn vom aktiven Spieler folgenden** Spieler jeweils einen Kommando-Marker aus ihrer strategischen Etat-Zone ihrer Rassentafel ausgeben, um die ***sekundäre Fähigkeit*** der aktuellen Strategie-Karte auszuführen.

Besondere Ausnahme: Die Spieler müssen keinen Kommando-Marker aus ihrer strategischen Etat-Zone ausgeben, wenn sie die sekundäre Fähigkeit der *Logistik-Strategie-Karte* ausführen möchten.

Der aktive Spieler **darf niemals** die sekundäre Fähigkeit seiner eigenen Strategie-Karte ausführen.

Nachdem alle Spieler die sekundäre Fähigkeit ausgeführt haben (oder gepasst haben), wird die Strategie-Karte des aktiven Spielers auf die "inaktive" Seite umgedreht und die Spieler-Aktion ist vorbei.

Ein Spieler darf pro Runde nur eine strategische Aktion vornehmen. Ebenso darf ein Spieler jede verfügbare sekundäre Fähigkeit nur ein einziges Mal ausführen (aber ein Spieler darf, sofern er über genügend Kommando-Marker in seiner strategischen Etat-Zone verfügt, an den sekundären Fähigkeiten mehrerer Strategie-Karten teilnehmen).

Die Initiative-Zahl auf jeder Strategie-Karte bestimmt nur die Spielerreihenfolge. Die Spieler bestimmen selbst, wann sie ihre strategische Aktion durchführen, egal, welche Initiative-Zahl sie haben. Zum Beispiel ist es möglich, dass der Spieler mit der Handels-Strategie-Karte seine strategische Aktion vor dem Spieler ausführt, der die Logistik-Strategie-Karte besitzt, obwohl die Logistik-Strategie-Karte eine niedrigere Initiative-Zahl besitzt.

Details zu jeder einzelnen Strategie-Karte sind auf den Seiten 36-38 zu finden.

Die taktische Aktion

Die taktische Aktion ist die primäre Funktion für Gefechte auf dem Spielbrett. Während einer taktischen Aktion wirst Du Deine Flotten über das Spielbrett bewegen, Weltraumschlachten durchführen, Bodentruppen auf neue Planeten transportieren, neue Einheiten produzieren usw.

Der Ablauf einer taktischen Aktion folgt immer der folgenden "Aktivierungs-Sequenz":

Die Aktivierungs-Sequenz

1) Aktiviere ein System
2) Bewege Schiffe in dieses System
3) PDS Feuer
4) Weltraumschlachten
5) Planetare Landungen
6) Invasions-Schlachten
7) Einheiten produzieren

Außer dem ersten Schritt (der Aktivierung selbst), wird jeder individuelle Schritt der Aktivierungs-Sequenz nur dann abgewickelt, wenn die Bedingungen für dessen Auslösung eintreten oder er vom aktiven Spieler initiiert wird. Zum Beispiel kann ein Spieler ein System aktivieren, um dort während Schritt 7 neue Einheiten zu produzieren, aber muss deshalb nicht notwendigerweise während Schritt 2 irgendwelche Schiffe in dieses System hinein bewegen. Oder ein Spieler darf ein System aktivieren und Schiffe in dieses System bewegen, aber wenn das System keine gegnerischen Schiffe enthält, findet keine Weltraumschlacht während Schritt 4 statt usw. Andererseits können die Schritte 2 bis 7 nicht ausgeführt werden, wenn ihnen nicht die anfängliche Aktivierung vorausgegangen ist. Wenn ein Spieler keine Kommando-Marker in seinem Kommandopool übrig hat, kann er keine taktische Aktion durchführen und deshalb keine Schiffe bewegen, Schlachten austragen, Einheiten produzieren usw.

"eigen" und "feindlich"

Wenn sich die Karten und Regeln von TWILIGHT IMPERIUM auf "eigene" Einheiten oder Planeten beziehen, beziehen sie sich auf Einheiten und Planeten, die Dir gehören (d.h., einem einzelnen Spieler). Obwohl Du eine Allianz mit einem anderen Spieler haben oder persönlich mit ihm befreundet sein könntest, sind im Sinne der TWILIGHT IMPERIUM Regeln ausschließlich Deine eigenen Einheiten und Planeten "eigene".

Wenn sich die Regeln auf "feindliche" Einheiten oder Planeten beziehen, beziehen sie sich auf alle Einheiten oder Planeten, die nicht von Dir kontrolliert werden (d.h., von jedem anderen Spieler kontrolliert werden). Und obwohl Du eine Allianz mit einem anderen Spieler haben könntest und obwohl Du andere Spieler als Deine persönlichen Freunde betrachtest, werden im Sinne der TWILIGHT IMPERIUM Regeln die Einheiten und Planeten der anderen Spieler als "feindlich" angesehen.

Die Aktivierungs-Sequenz im Detail

Im Folgenden wird jeder Schritt der Aktivierungs-Sequenz im Detail beschrieben. Die Regeln, wie Weltraumschlachten und Invasions-Schlachten abgewickelt werden, sind auf den Seiten 15 bis 18 zu finden.

1) Aktiviere ein System

Nimm einen verfügbaren Kommando-Marker aus Deinem Kommandopool und verwende ihn, um ein System zu aktivieren, indem Du den Kommando-Marker direkt in dieses System legst (platziere ihn offen, so dass man das Rassen-Abzeichen sehen kann).

Du kannst kein System aktivieren, wenn bereits einer Deiner Kommando-Marker in diesem System platziert wurde (bei einer früheren Aktivierung oder aus sonstigen Gründen). Andererseits **kannst** Du aber ein System aktivieren, das einen (oder mehrere) Kommando-Marker anderer Rassen enthält (Du darfst ihre Anwesenheit ignorieren).

Ein System, das den Kommando-Marker eines Spielers enthält, wird als von diesem Spieler **aktiviert** angesehen.

Zusammengefasst: Wenn sich die Regeln und Karten in TWILIGHT IMPERIUM auf ein "aktiviertes" System beziehen, ist ein System gemeint, das den Kommando-Marker des in Frage kommenden Spielers enthält. Als generelle Regel zum Zweck der Aktivierung und Bewegung gilt: Ein Spieler darf die Anwesenheit der Kommando-Marker anderer Spieler auf dem Spielbrett ignorieren. Das bedeutet beispielsweise, dass jede Rasse ein bestimmtes System aktiveren kann. In solch einem Fall würde dieses System die Kommando-Marker von jeder Rasse enthalten und gilt als von allen Spielern "aktiviert".

Obwohl die Kommando-Marker anderer Spieler Dich nicht darin einschränken, wo Du ein System aktivieren könntest, kann es hilfreich sein, zu beobachten, welche Systeme ein Gegner aktiviert hat, weil diese Systeme in dieser Runde nicht noch einmal von diesem Spieler aktiviert werden können, noch können sich seine Schiffe in seinen aktivierten Systemen bewegen.

2) Bewege Schiffe in dieses System

Nachdem Du ein System aktiviert hast, darfst Du nun eigene Schiffe (innerhalb der Bewegungsreichweite) in das aktivierte System hinein bewegen. **Es ist nur die Bewegung in das aktivierte System hinein erlaubt.**

Die Regeln für die Schiffsbewegung während einer taktischen Aktion sind die Folgenden:

• Jedes Schiff (außer Jäger-Einheiten, die sich nur zusammen mit Trägern und Kampfsternen bewegen) hat einen Bewegungswert, den man in der Einheiten-Tabelle auf der Rassentafel eines jeden Spielers findet. Ein Bewegungswert von "1" bedeutet, dass sich ein Schiff von seinem aktuellen System in ein angrenzendes System bewegen kann. Ein Bewegungswert von 2 bedeutet, dass sich das Schiff bis zu zwei Systeme von seinem aktuellen System wegbewegen kann usw.

• Ein Träger/Kampfstern kann jederzeit während der Bewegungsphase (vor, während und auch noch im aktivierten System selbst) Bodentruppen- und PDS-Einheiten aufnehmen. Bodentruppen- und PDS-Einheiten an Bord eines Trägers können jedoch nicht vor dem Schritt der "planetaren Landungen" der Aktivierungs- Sequenz vom Träger "abgeworfen" werden. ***Wenn die letzte Bodentruppen-Einheit eines Planeten von einem Träger aufgenommen wird, muss der Besitzer dieses Planeten einen Kontroll-Marker darauf platzieren, um anzuzeigen, dass er die Kontrolle über den Planeten besitzt.***

• Ein Schiff darf sich niemals durch ein System bewegen, das von feindlichen Schiffen (außer Jägern) besetzt ist. Die einzige Möglichkeit, in ein System mit feindlichen Schiffen zu gelangen, besteht darin, dieses System zu aktivieren.

Spielerreihenfolge

Jede Strategie-Karte hat eine **Initiative-Zahl** an der Oberkante aufgedruckt. Diese Zahl zeigt an, an welcher Position sich ihr Besitzer in der Spielerreihenfolge befindet. Daher ist der Spieler, der die Initiative-Strategie-Karte hat, immer zuerst am Zug, gefolgt von dem Spieler, der die Diplomatie-Strategie-Karte kontrolliert usw.

Die Spielerreihenfolge ist - wie von den Strategie-Karten vorgegeben - die Folgende:

1	**Initiative-Strategie**
2	**Diplomatie-Strategie**
3	**Politik-Strategie**
4	**Logistik-Strategie**
5	**Handels-Strategie**
6	**Kriegsführungs-Strategie**
7	**Technologie-Strategie**
8	**Imperiale Strategie**

Wenn die Spielerreihenfolge zu einer aus dem allgemeinen Spielbereich nicht ausgewählten Strategie-Karte kommt, überspringe sie einfach und mache mit der nächsten Zahl weiter. Wenn zum Beispiel in der Strategie-Phase kein Spieler die Initiative-Strategie-Karte genommen hat, ist der erste Spieler in der Spielerreihenfolge der Spieler, der die Diplomatie-Strategie ausgewählt hat.

• Ein Schiff darf sich nicht bewegen, wenn es sich in einem System aufhält, das bereits vom aktiven Spieler aktiviert wurde (d.h., es enthält einen eigenen Kommando-Marker, der vor der aktuellen Aktivierung platziert wurde). Daraus folgt, dass, wenn sich ein Schiff einmal in ein aktiviertes System hinein bewegt hat, der gleiche Kommando-Marker, der für die Aktivierung verwendet wurde, verhindert, dass sich das Schiff in derselben Runden noch einmal bewegt. Schiffen **ist** es gestattet, sich durch Systeme **hindurch** zu bewegen, die eigene Kommando-Marker enthalten.

Bestimmte Auswirkungen von Strategie- oder Aktionskarten können Kommando-Marker wieder vom Spielbrett entfernen, wodurch Systeme erneut vom gleichen Spieler aktiviert werden können (und wodurch es eigenen Einheiten in einem solchen System möglich ist, sich wieder zu bewegen usw.).

Zusammengefasst: Nur Schiffe, die das aktivierte System erreichen können, dürfen sich bewegen. Schiffe, die außerhalb der Bewegungsreichweite sind, Schiffe, die Systeme passieren müssten, die feindliche Schiffe enthalten und Schiffe, die sich in einem bereits aktivierten System befinden, dürfen sich nicht bewegen. Denk dran, dass jedes Schiff, das sich bewegt, **immer** seine Bewegung in einem aktivierten System beenden muss. Siehe auch das detaillierte grafische Beispiel einer taktischen Aktivierung und Bewegung auf Seite 13.

3) PDS Feuer

Nachdem der aktive Spieler fertig ist, seine Schiffe in das aktivierte System zu bewegen, darf feindliches PDS in Reichweite auf die Flotte des aktiven Spielers schießen. Für jeden "Treffer" muss der aktivierende Spieler Verluste aus der Flotte entfernen (beachte, dass Schlachtschiffe und Kampfsterne einen "Schaden" hinnehmen können, bevor sie zerstört werden, s. Seite 30).

Nachdem die *feindlichen* PDS-Einheiten geschossen haben, darf jedes PDS in Reichweite, das dem *aktiven* Spieler gehört, auf feindliche Flotten im aktivierten System schießen. Weitere Details zu PDS-Einheiten auf Seite 29.

Definition einer Flotte

Im Sinne der TWILIGT IMPERIUM Regeln und Karten, wird eine **Flotte** als alle Raumschiffe (Jäger, Kreuzer, Träger, Schlachtschiffe, Zerstörer und Kampfstern-Einheiten) definiert, die von einem Spieler zu jeder Zeit in einem System kontrolliert werden.

4) Weltraumschlachten

Ermittle zuerst, ob im aktivierten System eine Weltraumschlacht stattfindet.

Wenn der aktive Spieler ein oder mehrere Schiffe in ein System bewegt hat, das Schiffe (auch Jäger) eines Gegners enthält, **muss** zwischen diesen beiden Spielern eine Weltraumschlacht eingeleitet werden. Eine Weltraumschlacht wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler Schiffe in diesem System übrig hat.

Wenn eine Weltraumschlacht eingeleitet wird, ist der aktive Spieler der ***Angreifer*** und der Spieler, dessen Schiffe sich vor der Aktivierung in diesem System befanden, ist der ***Verteidiger***.

Für die vollständigen Regeln, wie eine Weltraumschlacht durchgeführt wird, lies den "Weltraumschlachten"-Abschnitt auf Seite 15.

5) Planetare Landungen

Nach Beendigung jeglicher Weltraumschlachten, darf der aktive Spieler nun die planetaren Landungen einleiten, indem er Bodentruppen- und PDS-Einheiten von seinen Trägern auf die Planeten im aktivierten System absetzt.

Wenn ein System mehrere Planeten enthält, darf der aktive Spieler jegliche Landungstruppen auf beliebige Weise zwischen diesen aufteilen, aber er darf seine Meinung nicht mehr ändern, sobald der Schritt der Invasions-Schlachten beginnt.

Es gibt drei Arten planetarer Landungen:

Eigene Landung: Ein Spieler setzt Einheiten auf einem Planeten ab, der sich bereits unter seiner Kontrolle befindet. Füge einfach die neuen Einheiten zu den Einheiten hinzu, die sich bereits auf dem Planeten befinden, sofern dort welche sind.

Neutrale Landung: Ein Spieler setzt Einheiten auf einem neutralen Planeten (d.h. ein Planet, der von keinem Spieler kontrolliert wird) ab. Sobald mindestens eine Bodentruppen-Einheit auf dem neutralen Planeten abgesetzt wurde, nimmt sich der aktive Spieler die passende Planetenkarte vom Planeten-Deck und legt diese im **verbrauchten** Zustand in seinen Spielbereich.

Beachte, dass nur Bodentruppen-Einheiten einen Planeten übernehmen können. Wenn eine PDS-Einheit alleine auf einem neutralen oder feindlichen Planeten landet, wird diese sofort zerstört.

Feindliche Landung (auch "Invasion" genannt): Ein Spieler setzt Einheiten auf einem Planeten ab, der eine oder mehrere Bodentruppen-Einheiten eines gegnerischen Spielers enthält. Dies führt zu einer Invasions-Schlacht im Schritt der Invasions-Schlachten.

Wenn ein Spieler Einheiten auf einem Planeten absetzt, der von einem Gegner kontrolliert wird, aber keinerlei feindliche Bodentruppen enthält, fällt dieser Planet ohne Widerstand. Der Angreifer entfernt einfach den Kontroll-Marker des Gegners, nimmt sich die passende Planetenkarte vom Gegner und legt diese im **verbrauchten** Zustand in seinen Spielbereich.

6) Invasions-Schlachten

Sollte nach den planetaren Landungen irgendein Planet Bodentruppen von zwei verschiedenen Spielern enthalten, findet auf diesem Planeten eine Invasions-Schlacht statt. Falls sich in einem System mehrere Planeten befinden, auf denen Invasions-Schlachten stattfinden, werden diese einzeln nacheinander abgewickelt, wobei der aktive Spieler die Reihenfolge bestimmt.

Landung von PDS-Einheiten mit einer Invasion
Es ist dem einfallenden Spieler erlaubt, während des Schritts der planetaren Landungen PDS-Einheiten zusammen mit seinen Bodentruppen abzusetzen. Diese PDS-Einheiten nehmen weder an der Invasions-Schlacht teil, noch dürfen sie in der Schlacht als Verluste hingenommen werden. Wenn die letzte einfallende Bodentruppen-Einheit während der Invasions-Schlacht zerstört wird, werden alle mit einfallenden PDS-Einheiten sofort ohne weitere Folgen zerstört.

Details, wie eine Invasions-Schlacht abgewickelt wird, sind im "Invasions-Schlachten"-Abschnitt auf Seite 17 zu finden.

7) Einheiten produzieren

Als letzten Schritt der taktischen Aktion darf der aktive Spieler neue Einheiten an einem oder mehreren eigenen Raumdocks im aktivierten System produzieren.

Während dieses Schritts hat der aktive Spieler auch die Möglichkeit, ein **neues** Raumdock an einem geeigneten Planeten im aktivierten System zu produzieren (vorausgesetzt, dass sich dieser Planet bereits die gesamte Runde unter der Kontrolle des Spielers befand).
Für weitere Informationen, wie man Einheiten an Raumdocks produzieren kann, siehe Seite 26.

Abschluss einer taktischen Aktion

Nach Abwicklung der Schritte der Aktivierungs-Sequenz (Aktivierung eines Systems, Bewegung, PDS Feuer, Weltraumschlachten, planetare Landungen, Invasions-Schlachten und Produktion) ist die taktische Aktion vorbei und der nächste Spieler in der Spielerreihenfolge hat nun die Gelegenheit, eine Aktion durchzuführen.

Die Transfer-Aktion

Die Transfer-Aktion ist eine einfache Reorganisation von Einheiten, die nicht effektiv durch die taktische Aktion vorgenommen werden kann. Die Transfer-Aktion aktiviert gleichzeitig zwei **angrenzende Systeme, die nur Einheiten des aktiven Spielers enthalten** und erlaubt es den Einheiten beider Systeme, sich gleichzeitig zwischen diesen beiden Systemen zu bewegen. Zusätzlich zu dieser Bewegung darf der aktive Spieler in **einem** der beiden Systeme noch Einheiten produzieren, sofern sich dort ein Raumdock befindet.

Der Ablauf einer Transfer-Aktion folgt immer den Schritten der **Transfer-Sequenz:**

Die Transfer-Sequenz

1) Aktiviere zwei Systeme
2) Bewegung zwischen Systemen
3) PDS Feuer
4) Planetare Landungen
5) Produktion (in einem System)

Im Folgenden wird jeder Schritt der Transfer-Sequenz im Detail beschrieben:

I) Aktiviere zwei Systeme

Nachdem der aktive Spieler eine Transfer-Aktion angekündigt hat, nimmt er einen Kommando-Marker aus seinem Kommandopool und aktiviert damit ein System, indem er den Kommando-Marker dort hinein legt. Dann nimmt der aktive Spieler einen Kommando-Marker aus seinen ***Verstärkungen*** und aktiviert damit ein anderes System, das an das zuvor aktivierte System **angrenzt**. Beide aktivierte Systeme müssen jeweils mindestens eine vom aktiven Spieler kontrollierte Einheit enthalten und dürfen absolut keine feindlichen Einheiten (Bodentruppen und PDS eingeschlossen) enthalten.

DENK DRAN: Beim "aktivieren eines Systems" legt der aktive Spieler einen Kommando-Marker körperlich in das System selbst (mit seinem Rassen-Abzeichen nach oben). Ein Spieler hat **niemals** die Möglichkeit, ein System zu aktivieren, das bereits aktiviert wurde (das also bereits einen seiner Kommando-Marker enthält).

Beispiel von Aktivierung und Bewegung

In obigem Beispiel hat der N'orr Spieler soeben eine taktische Aktion während der Aktions-Phase eingeleitet. Als ersten Schritt nimmt er einen Kommando-Marker aus seinem Kommandopool und legt diesen in das System, das durch die Xxcha Flotte und den Xxcha Planeten besetzt ist.

Nachdem er das System aktiviert hat, fährt er mit dem zweiten Schritt in der Aktivierungs-Sequenz fort. Da der N'orr Spieler jetzt Schiffe in das aktivierte System hinein bewegen darf, sehen seine Bewegungsoptionen wie folgt aus:

1 Das Schlachtschiff hat eine Bewegungsrate von 1. Da das aktivierte System 2 Felder entfernt ist, ist es zu weit entfernt und verhindert, dass sich das Schlachtschiff in das aktivierte System bewegen kann.

2 Obwohl diese beiden Kreuzer in zwei verschiedenen Systemen sind, haben sie beide eine Bewegungsrate von "2", was es ihnen ermöglicht, das aktivierte System zu erreichen. Die beiden Kreuzer dürfen sich in das aktivierte System bewegen. Der obere Kreuzer wird sich **durch** ein System bewegen, das einen anderen Kommando-Marker der N'orr enthält, was vollkommen zulässig ist.

3 Aus dieser Flotte, bestehend aus einem Zerstörer, einem Träger und vier Jägern, befinden sich alle Schiffe in Bewegungsreichweite und dürfen sich alle in das aktivierte System hinein bewegen. Falls es der N'orr Spieler wünscht, kann er die Flotte aufteilen und nur einige der Schiffe bewegen (wobei die Jäger beim Träger bleiben sollten).

4 Diese zwei Zerstörer befinden sich in Bewegungsreichweite zum aktivierten System, aber ihr System wurde bereits früher schon vom N'orr Spieler aktiviert. Dies hält sie von der Bewegung in das aktivierte System ab.

5 Dieser N'orr Kreuzer befindet sich in Bewegungsreichweite, um das aktivierte System zu erreichen, aber er kann sich nicht durch die Supernova oder durch das System, das zwei Xxcha Zerstörer enthält, bewegen. Dies verhindert, dass sich der Kreuzer in das aktivierte System bewegen kann.

Nachdem der N'orr Spieler Einheiten in das aktivierte System hinein bewegt hat (darauf achtend, nicht seine Flottenversorgung zu überschreiten), wird er in eine Weltraumschlacht gegen die dortige Xxcha Flotte verwickelt.

2) Bewegung
Der aktive Spieler darf nun seine Schiffe **zwischen** den beiden aktivierten Systemen bewegen. Genau wie in der taktischen Aktion müssen Jäger-, PDS- und Bodentruppen-Einheiten von Trägern/Kampfsternen transportiert werden.

3) PDS Feuer
Nachdem der aktive Spieler seine Bewegung beendet hat, dürfen **feindliche** PDS in Reichweite auf die Flotten des aktiven Spielers in den aktivierten Systemen schießen. PDS-Einheiten in Reichweite beider aktivierter Systeme dürfen nur in eins der beiden Systeme schießen, nicht in beide.

4) Planetare Landungen
In diesem Schritt dürfen alle Bodentruppen- und PDS-Einheiten an Bord von Trägern in den aktivierten Systemen auf eigenen Planeten in ihrem System landen. Beachte, dass Du während einer Transfer-Aktion Truppen nur auf eigenen Planeten absetzen darfst, aber nicht auf neutralen Planeten oder Planeten, die einen feindlichen Kontroll-Marker enthalten.

5) Produktion
Der aktive Spieler darf nun Einheiten in seinen Raumdocks in **einem** der aktivierten Systemen (aber nicht in beiden) produzieren.

Passen

Falls ein Spieler keine weiteren Aktionen durchführen möchte, darf er auch **passen**. Ein Spieler darf allerdings nur dann passen, **wenn er bereits seine strategische Aktion durchgeführt hat** (das gilt nicht für den Spieler, der die Initiative-Strategie-Karte besitzt, weil diese keine strategische Aktion enthält). Deshalb müssen alle Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während der Aktions-Phase ihre strategische Aktion ausführen (und es dadurch den anderen Spielern ermöglichen, die sekundäre Fähigkeit ihrer Strategie-Karte auszuführen).

Nachdem ein Spieler gepasst hat, ist es ihm in dieser Runde nicht mehr erlaubt, irgendwelche zusätzlichen Aktionen auszuführen. Wenn er normalerweise in der Spielerreihenfolge am Zug wäre, überspringe ihn einfach und mache mit dem nächsten Spieler weiter.

Ausnahme: Ein Spieler, der gepasst hat, darf weiterhin die sekundären Fähigkeiten von Strategie-Karten ausführen, die später noch in dieser Phase ausgespielt werden.

Beispiel: Nachdem der Xxcha Spieler einige Aktionen - inklusive seiner strategischen Aktion - ausgeführt hat, entscheidet er sich, zu passen. Nachdem er das getan hat, durchläuft das Spiel noch einige Zyklen bis der Letnev Spieler sich entscheidet, seine strategische Aktion auszuführen. Nachdem der Letnev Spieler die primäre Fähigkeit seiner Strategie-Karte ausgeführt hat, dürfen die anderen Spieler, inklusive dem Xxcha, die sekundäre Fähigkeit dieser Strategie-Karte auszuführen.

Ende der Aktions-Phase

Die Aktions-Phase setzt sich so lange immer wieder in Spielerreihenfolge fort, bis alle Spieler gepasst haben. Das kann möglicherweise auch dazu führen, dass ein einzelner übrig gebliebener Spieler mehrere aufeinanderfolgende Aktionen ausführt, während die anderen Spieler, die gepasst haben, darauf warten müssen, bis er seine Aktionen beendet hat.

Wenn alle Spieler gepasst haben, geht das Spiel mit der Status-Phase weiter.

Die Status-Phase

Die Status-Phase ist im Vergleich zur Strategie- oder Aktions-Phase nur einfache Routine. Während der Status-Phase werden viele Spielfunktionen "zurückgesetzt", z.B. frischen die Spieler die Planetenkarten auf oder entfernen Kommando-Marker vom Spielbrett usw. Während der Status-Phase können die Spieler auch Siegpunkte erlangen, indem sie die Anforderungen von öffentlichen und/oder geheimen Auftragskarten erfüllen.

Um die Status-Phase abzuwickeln, folge dieser Status-Sequenz:

Die Status-Sequenz
1) Für öffentliche / geheime Aufträge qualifizieren
2) Beschädigte Schiffe reparieren
3) Kommando-Marker entfernen
4) Planetenkarten auffrischen
5) 1 Aktionskarte und 2 Kommando-Marker erhalten
6) Kommando-Zonen umverteilen
7) Strategie-Karten zurücklegen

Die Schritte der Status-Sequenz werden im Folgenden im Detail erklärt:

I) Für öffentliche / geheime Aufträge Qualifizieren
In der Spielerreihenfolge darf nun jeder Spieler ankündigen, ob er die Bedingungen **einer** aufgedeckten öffentlichen Auftragskarte **und/oder** seiner geheimen Auftragskarte erfüllt hat.

Nachdem ein Spieler angekündigt hat, dass er die Bedingungen einer aufgedeckten öffentlichen Auftragskarte erfüllt hat, muss er seinen Gegnern beweisen, dass seine Behauptung stimmt. Nachdem das geschehen ist, legt der Spieler einen seiner Kontroll-Marker auf die erfüllte Auftragskarte (wodurch er anzeigt, dass er dieses Ziel erreicht hat), und bewegt dann seinen Kontroll-Marker auf der Siegpunktleiste um die entsprechende Anzahl von Feldern weiter.

Wenn ein Spieler einmal Siegpunkte durch eine bestimmte Auftragskarte erlangt hat, darf er sich nicht noch einmal für dieselbe Auftragskarte qualifizieren.

Zusätzlich darf ein Spieler, der die Anforderungen seiner geheimen Auftragskarte erfüllt hat, diese Karte nun aufdecken, beweisen, dass er die Bedingungen erfüllt hat, und dafür Siegpunkte erhalten.

Wichtige Ausnahme: Ein Spieler kann sich niemals für eine öffentliche oder geheime Auftragskarte qualifizieren, wenn er nicht die Kontrolle über alle Planeten in seinem Heimat-System besitzt.

Das Spiel gewinnen
Wenn ein Spieler seinen Kontroll-Marker auf das 10. Feld der Siegpunktleiste bewegt, hat er die notwendige Macht erlangt, um den Imperialen Thron auf Mecatol Rex zu beanspruchen. Die winnaranischen Wächter treten für ihren neuen Imperator zur Seite, der die Galaxie in ein neues Zeitalter des Wohlstands und des Friedens führen muss.

Da sich die Spieler in der Spielerreihenfolge - einer nach dem anderen - für die Auftragskarten qualifizieren, gibt es immer nur einen Spieler, der die 10 Siegpunkte zuerst erreicht. Dieser Spieler ist der Sieger des Spiels, auch wenn andere Spieler in der Spielerreihen-

Die "Imperium Rex" Auftragskarte
Wenn die primäre Fähigkeit der Imperialen Strategie-Karte ausgeführt wird, kann es passieren, dass die "Imperium Rex" Auftragskarte vom Auftrags-Deck gezogen wird. Wenn diese Karte gezogen wird, endet das Spiel *sofort* und ein Sieger wird bestimmt. Der Sieger ist der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat (der aktive Spieler erhält die 2 Siegpunkte nicht). Falls es einen Gleichstand gibt, ist die größere Anzahl erfüllter Auftragskarten ausschlaggebend; falls es immer noch einen Gleichstand gibt, dann bestimmt die größere Anzahl an Planeten, dann die unbenutzten Kommando-Marker und dann die Gesamtzahl der Kommando-Marker auf der Rassentafel eines Spielers. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, endet das Spiel mit einem Unentschieden zwischen den Spielern mit Gleichstand.

folge nach ihm auch die 10 oder mehr Siegpunkte erreichen würden.

Es ist auch möglich, dass ein Spieler in diesem Schritt das Spiel gewinnen kann, falls er der Erste ist, der entweder die Anforderungen der „Überlegenheit“- (Supremacy) oder der „Herrschaft“- (Domination) Karte erfüllt (vorausgesetzt, eine der Karten liegt aufgedeckt im allgemeinen Spielbereich).

2) Beschädigte Schiffe reparieren

Alle beschädigten Schlachtschiff- und Kampfstern-Einheiten auf dem Spielbrett kommen zurück in ihre aufrechte Position. Sie werden nicht mehr als beschädigt angesehen.

3) Kommando-Marker entfernen

Jeder Spieler entfernt nun alle seine Kommando-Marker vom Spielbrett und legt sie zurück auf seinen Verstärkungs-Stapel.

4) Planeten-Karten auffrischen

Jeder Spieler frischt seine verbrauchten Planeten-Karten auf, indem er sie wieder auf die Vorderseite umdreht.

5) Spieler erhalten 1 Aktionskarte und 2 Kommando-Marker

Jeder Spieler erhält nun eine Aktionskarte vom Aktionskarten-Deck und zwei Kommando-Marker aus seinen Verstärkungen (jeder Kommando-Marker wird in eine der drei passenden Zonen auf seiner Rassentafel gelegt).

6) Kommando-Zonen umverteilen

Jeder Spieler (falls notwendig in Spielerreihenfolge) darf nun auf seiner Rassentafel die Kommando-Marker zwischen den Zonen für den strategischen Etat, den Kommandopool und die Flottenversorgung umverteilen. Falls ein Spieler die Anzahl der Kommando-Marker in seiner Flottenversorgung reduziert, denk dran, zu überprüfen, ob alle seine Flotten auf dem Spielbrett in Übereinstimmung mit dem neuen Limit seiner Flottengröße stehen.

7) Strategie-Karten zurücklegen

Jetzt legt jeder Spieler seine Strategie-Karte in den allgemeinen Spielbereich zurück. Dort liegen nun die acht Strategie-Karten für den Beginn der nächsten Spielrunde bereit.

Ende einer Runde

Nachdem die Status-Phase beendet wurde (und vorausgesetzt, es wurde noch kein Sieger ermittelt), ist die Spielrunde zu Ende und es beginnt eine weitere Spielrunde mit einer neuen Strategie-Phase. Auf diese Weise wird das Spiel über eine Reihe von Runden gespielt, bis ein Sieger ermittelt wurde.

Weltraumschlachten

Wenn das aktive System Schiffe des aktiven Spielers und Schiffe eines Gegners enthält, muss eine Weltraumschlacht ausgetragen werden.

Eine Weltraumschlacht wird so lange über mehrere aufeinanderfolgende Runden ausgetragen, bis nur noch die Schiffe eines Spielers in diesem System übrig bleiben (oder bis die Schiffe beider Spieler gleichzeitig zerstört wurden).

Vor-dem-Kampf
Bevor die eigentliche Weltraumschlacht beginnt, müssen alle Vor-dem-Kampf-Aktionen wie z.B. das Anti-Jäger-Sperrfeuer der Zerstörer und die Sabotage-Anflüge abgewickelt werden (Sabotage-Anflüge sind eine optionale Regel, die auf Seite 35 erläutert wird).

Anti-Jäger-Sperrfeuer der Zerstörer
Vor der ersten Runde der Weltraumschlacht werden für jeden an der Schlacht beteiligten Zerstörer zwei Würfel geworfen. Für jedes Ergebnis gleich oder höher als der Kampfwert des Zerstörers (alle Kampfwerte findet man in der Einheiten-Tabelle auf der Rassentafel eines jeden Spielers) muss der Gegner einen Jäger als sofortigen Verlust hinnehmen. Auf diese Weise eliminierte Jäger müssen sofort entfernt werden und werden zu den Verstärkungen des Spielers zurückgelegt; sie erhalten keine Gelegenheit zum Gegenfeuer und nehmen nicht mehr an der nun folgenden Weltraumschlacht teil.

Eine Flotte, die keine Jäger enthält, ist nicht vom Anti-Jäger-Sperrfeuer der Zerstörer in der Vor-dem-Kampf-Phase betroffen.

Die Schlachtrunde

Nachdem alle "Vor-dem-Kampf"-Aktionen beendet wurden, fahre mit dem eigentlichen Kampf fort. Eine Weltraumschlacht folgt der Weltraumschlacht-Sequenz:

Die Weltraumschlacht-Sequenz:
1) Abzüge/Rückzüge ankündigen
2) Kampfwürfel werfen
3) Verluste entfernen
4) Abzüge/Rückzüge durchführen

Wenn beide Spieler nach Schritt 4 noch Schiffe in diesem System haben, wird die Weltraumschlacht-Sequenz wiederholt, bis nur noch ein Spieler Schiffe übrig hat oder alle Schiffe in dem System zerstört sind.

Im Folgenden wird jeder Schritt der Weltraumschlacht-Sequenz im Detail erläutert:

1. Abzüge/Rückzüge ankündigen

Der Angreifer hat als Erster die Option, seinen Abzug aus der Schlacht anzukündigen. Wenn der Angreifer sich entscheidet, **keinen** Abzug anzukündigen, darf dann der Verteidiger einen Rückzug ankündigen.

Beachte, dass, wenn der Angreifer sich **zum Abzug entschließt**, der Verteidiger keinen Rückzug mehr ankündigen darf.

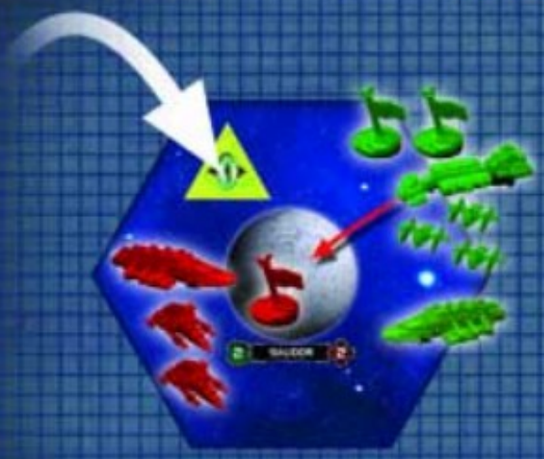
Jegliche konkrete Abzüge/Rückzüge finden als letzter Schritt der Kampfphase statt. Das bedeutet, dass alle Weltraumschlachten mindesten eine Kampfrunde andauern.

2. Kampfwürfel werfen

In diesem Schritt werfen beide Spieler gleichzeitig einen Kampfwürfel für jedes einzelne ihrer Schiffe in dieser Schlacht (mit Ausnahme des Kampfsterns, welcher drei Würfel wirft). Für jedes Würfelergebnis gleich oder höher als der Kampfwert des zugehörigen Schiffes wird ein "Treffer" erzielt (alle Basis-Kampfwerte sind in der Einheiten-Tabelle auf der Rassentafel eines Spielers zu finden). Die Spieler müssen sich die Gesamtzahl der erfolgreichen Treffer für den nächsten Schritt merken.

Beispiel: Die Flotte des angreifenden Spielers besteht aus drei Kreuzern und einem Schlachtschiff. Während der ersten Schlachtrunde würfelt er für seine angreifenden Schiffe. Er nimmt drei Würfel für die Kreuzer (Kampfwert 7) und erzielt eine 2, 5 und 7 -- ein Treffer. Dann wirft er einen Würfel für sein Schlachtschiff und erzielt eine 6 --- ein Treffer. Der angreifende Spieler sagt an, dass er der verteidigenden Flotte einen Gesamtschaden von zwei Treffern zugefügt hat. Der verteidigende Spieler hat zwei Jäger (welche durch das Raumdock in diesem System versorgt werden) und einen Zerstörer. Er nimmt zwei Würfel für die Jäger und erzielt eine 3 und eine 5 -- kein Treffer. Dann nimmt er einen Würfel für den Zerstörer und erzielt eine 0 (eine 10) -- ein Treffer. Der verteidigende Spieler sagt an, dass er der angreifenden Flotte einen Gesamtschaden von einem Treffer zugefügt hat.

Beispiel einer Weltraumschlacht



1

In diesem Beispiel hat der Xxcha Spieler soeben ein N'orr System aktiviert und bewegt eine Flotte, die aus einer Träger-Einheit (die zwei Bodentruppen transportiert), drei Jäger-Einheiten (die ebenfalls durch den Träger versorgt werden) und einer Kreuzer-Einheit besteht.

Da der N'orr zwei Zerstörer-Einheiten in der Schlacht hat und der Xxcha Jäger-Einheiten hat, werfen die N'orr Zerstörer jeweils zwei Würfel für ihr vor der Schlacht stattfindendes "Anti-Jäger-Sperrfeuer der Zerstörer". Das Ergebnis ist 2, 2, 5 und 6 (alles Fehlschüsse). Dann fahren die Spieler mit dem ersten Schritt der Weltraumschlacht-Sequenz fort. Der Xxcha Spieler kündigt an, dass er nicht abziehen wird und der N'orr Spieler kündigt an, dass er nicht wünscht, sich zurückzuziehen.

2

Der Xxcha Spieler wirft jetzt für seine Einheiten Kampfwürfel. Seine Jäger erzielen eine 3, 5 und eine 10 (ein Treffer), sein Träger eine 6 (ein Fehlschuss) und schließlich sein Kreuzer eine 8 (ein Treffer). Der Xxcha Spieler verkündet, dass er **2** erfolgreiche Treffer erzielt hat.

Dann wirft der N'orr Spieler drei Kampfwürfel für seine Raumschiffe. Der N'orr Kreuzer erzielt eine 8 (ein Treffer) und die zwei Zerstörer-Einheiten erzielen eine 9 und eine 10 (beides Treffer). Der N'orr Spieler verkündet, dass er drei erfolgreiche Treffer erzielt hat.

Der Xxcha Spieler entscheidet sich, die drei Jäger-Einheiten als Verluste zu zerstören. Der N'orr Spieler entfernt seine zwei Zerstörer-Einheiten.

3

Jetzt beginnt die zweite Runde der Weltraumschlacht. Der Xxcha Spieler erklärt, dass er nicht abziehen wird und der N'orr, dass er sich nicht zurückziehen wird.

Der Xxcha Spieler fährt dann damit fort, eine 9 mit seinem Kreuzer (Treffer) und eine 1 mit seinem Träger (ein Fehlschuss) zu würfeln. Der N'orr Spieler würfelt eine 3 mit seinem Kreuzer (ein Fehlschuss). Da er einen Verlust hinnehmen muss, muss der N'orr Spieler seinen verbliebenen Kreuzer zerstören und die Weltraumschlacht ist jetzt mit dem siegreichen Xxcha Spieler vorbei.

Während des Schritts der planetaren Landungen in der Aktivierungs-Sequenz beabsichtigt der Xxcha, die zwei Bodentruppen auf dem N'orr Planeten zu landen, wodurch er eine Invasions-Schlacht startet.

3. Verluste entfernen

Jeder Spieler muss nun Verluste in Höhe der in Schritt 2 durch den Gegner erzielten Treffer hinnehmen.

Zuerst entfernt der angreifende Spieler seine Verluste. Für jeden Verlust muss er ein Schiff seiner Wahl zerstören **oder** eins seiner Schlachtschiffe oder einen seiner Kampfsterne beschädigen (wenn ein beschädigtes Schlachtschiff oder ein beschädigter Kampfstern einen zweiten Treffer erleidet, ist diese Einheit zerstört). Zerstörte Schiffe kommen zurück zu den Verstärkungen des Spielers und stehen wieder zur Produktion zur Verfügung. Nachdem der angreifende Spieler alle seine Verluste entfernt hat, muss der verteidigende Spieler seine Verluste entfernen.

Beachte, dass jedes Mal, wenn in TWILIGHT IMPERIUM ein Spieler Verluste entfernt, diese Verluste immer vom betroffenen Spieler bestimmt werden. Da Jäger die am günstigsten zu produzierenden Einheiten sind, stellen sie ein effektives "Kanonenfutter" dar und sind daher typischerweise unter den ersten Einheiten, die als Verluste ausgewählt werden.

Beispiel: Der verteidigende Spieler erzielte einen Treffer. Der angreifende Spieler hat sich dazu entschieden, seinem Schlachtschiff einen Schadenspunkt zuzufügen (um einen Verlust zu verhindern). Der Angreifer hat insgesamt zwei Treffer erzielt. Der verteidigende Spieler entscheidet sich, zwei Jäger als Verluste hinzunehmen und legt sie zurück zu seinen Verstärkungen.

4. Abzüge/Rückzüge durchführen

Falls während Schritt 1 der Weltraumschlacht-Sequenz der angreifende Spieler einen Abzug angekündigt hat oder der verteidigende Spieler einen Rückzug angekündigt hat, darf der betreffende Spieler nun einen Abzug/Rückzug ausführen, wobei er die folgenden Regeln befolgt.

• Ein Abzug oder Rückzug ist nicht zulässig, falls der gegnerische Spieler ***zu diesem Zeitpunkt der Schlacht*** keine Einheiten mehr in diesem System hat. Selbst wenn der Spieler zu Beginn der Schlachtrunde einen Abzug oder Rückzug angekündigt hat, es aber dann irgendwie geschafft hat, alle gegnerischen Einheiten zu zerstören, ist der Abzug/Rückzug widerrufen und die Einheiten müssen in diesem System bleiben.

• Wenn ein Abzug oder Rückzug durchgeführt wird, muss der Spieler seine gesamte Flotte in **ein angrenzendes System bewegen, das vorher bereits von dem abziehenden/rückziehenden Spieler aktiviert wurde.** Falls ein Spieler kein an das umkämpfte System angrenzendes System besitzt, das er vorher aktiviert hat, darf er weder einen Abzug noch einen Rückzug durchführen.

Nach einem erfolgreichen Abzug oder Rückzug stell sicher, dass der abziehende/rückziehende Spieler immer noch die Flottenversorgung einhält (siehe Regeln zur Flottenversorgung auf Seite 21) und genug Jäger-Kapazitäten (siehe die Jäger Einheitenbeschreibung auf Seite 29) im neuen System besitzt. Falls nicht, muss er sofort die überschüssigen Schiffe zerstören.

Ende einer Weltraumschlacht

Wenn nach der ersten Kampfrunde immer noch überlebende Schiffe beider Spieler in dem System sind, beginnt eine weitere Kampfrunde. Dies wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler Schiffe in diesem System hat (oder die Schiffe von beiden Spielern zerstört wurden).

Invasions-Schlachten

Nachdem der aktive Spieler während des Schritts der planetaren Landungen bei einer taktischen Aktion eine oder mehrere Bodentruppen-Einheiten abgesetzt hat, muss eine Invasions-Schlacht ausgetragen werden, falls es auf dem Zielplaneten irgendwelche feindliche Bodentruppen-Einheiten gab.

Eine Invasions-Schlacht läuft fast genauso wie eine Weltraumschlacht ab, mit dem wichtigen Unterschied, dass weder ein Abzug noch ein Rückzug erlaubt ist.

Vor-dem-Kampf

Bevor die eigentliche Invasions-Schlacht beginnt, müssen die Spieler die Vor-dem-Kampf-Aktionen wie planetare Bombardements und defensives PDS-Feuer abwickeln.

Planetenkarten erhalten

Immer, wenn ein Spieler eine Planetenkarte erhält, entweder durch die erfolgreiche Übernahme eines neutralen Planeten oder durch die erfolgreiche Invasion eines feindlichen Planeten, fordert er die passende Planetenkarte und legt diese im **verbrauchten** Zustand in seinen Spielbereich. Eine neu eingeforderte Planetenkarte erhält man immer im **verbrauchten** Zustand, auch wenn ihr vorheriger Besitzer diese bisher nicht verbraucht hatte.

Bombardements
Schlachtschiff- und Kampfstern-Einheiten im aktivierten System dürfen den Planeten bombardieren, bevor der Spieler die Invasions-Schlacht beginnt. (Ausnahme: Eine Kampfstern-Einheit darf einen Planeten auch dann bombardieren, wenn dort keine Invasions-Schlacht stattfindet). Wirf einfach für jedes Schlachtschiff einen Würfel und für jeden Kampfstern drei Würfel und entferne für jedes Ergebnis gleich oder größer des Kampfwertes der bombardierenden Einheit eine feindliche Bodentruppe von dem umkämpften Planeten.

Beachte, dass ein Schlachtschiff **niemals** einen Planeten **bombardieren darf**, der mindestens ein feindliches PDS enthält, weil dieser Planet dadurch einen planetaren Schutzschild hat.

Durch Bombardement vernichtete Bodentruppen werden sofort entfernt und dürfen weder zurückschießen noch an der folgenden Invasions-Schlacht teilnehmen.

PDS Feuer
Nachdem der angreifende Spieler sein Bombardement beendet hat, darf der verteidigende Spieler mit jeder PDS-Einheit auf dem umkämpften Planeten einen einzelnen Schuss abgeben. Der verteidigende Spieler wirft für jede anwesende PDS-Einheit einen Würfel und dann wird für jedes Ergebnis gleich oder größer des Kampfwertes der PDS-Einheit eine einfallende Bodentruppe zerstört. Angreifende Bodentruppen-Einheiten, die durch verteidigende PDS zerstört werden, dürfen weder zurückschießen noch an der folgenden Invasions-Schlacht teilnehmen.

Die Invasions-Schlacht-Runde

Nachdem jegliches Bombardement und verteidigendes PDS Feuer erledigt ist, fahren die Spieler nun mit der eigentlichen Invasions-Schlacht fort. Wie die Weltraumschlacht, wird auch die Invasions-Schlacht über eine Serie von aufeinanderfolgenden Kampfrunden abgewickelt, bis nur noch Bodentruppen von einem Spieler (oder von keinem Spieler) übrig sind.

Um eine Invasions-Schlacht-Runde abzuwickeln, folge der Invasions-Schlacht-Sequenz:

Die Invasions-Schlacht-Sequenz
1) Wirf die Kampfwürfel
2) Verluste werden entfernt

Nun wird die Sequenz im Detail beschrieben:

1) Wirf die Kampfwürfel
Beide Spieler werfen gleichzeitig für jede eigene Bodentruppen-Einheit auf dem Planeten einen Würfel. Für jedes Ergebnis gleich oder höher als der Kampfwert der Bodentruppen-Einheit erzielt der Spieler einen "Treffer". Die Spieler müssen sich ihre Gesamtsumme der erfolgreichen Treffer merken, wenn sie mit dem nächsten Schritt fortfahren.

2) Verluste entfernen
Jeder Spieler muss nun so viele Verluste unter seinen

Bodentruppen-Einheiten hinnehmen, wie sein Gegner in Schritt 1 Treffer erzielt hat. Verluste kommen - wie immer - zurück zu den Verstärkungen des jeweiligen Spielers.

Wenn zu diesem Zeitpunkt beide Spieler immer noch Bodentruppen-Einheiten auf dem Planeten übrig haben, wird eine weitere Invasions-Schlacht-Runde eingeleitet. Dies wird so lange fortgeführt, bis nur noch ein (oder kein) Spieler Bodentruppen-Einheiten auf dem Planeten übrig hat.

War die Invasion erfolgreich?
Wenn alle verteidigenden Bodentruppen zerstört wurden und mindestens eine angreifende Bodentruppe die Schlacht überlebt hat, ist die Invasion ein Erfolg. Alle verteidigenden PDS Einheiten und alle Raumdocks auf dem Planeten werden sofort zerstört. Dann nimmt sich der angreifende Spieler die Planetenkarte vom ehemaligen Besitzer und legt sie im verbrauchten Zustand in seinen Spielbereich.

Da der Kampf simultan stattfindet, ist es möglich, dass alle Bodentruppen beider Seiten zerstört werden. In einem solchen Fall behält der verteidigende Spieler die Kontrolle über den Planeten und um dies anzuzeigen legt er einfach einen seiner Kontroll-Marker auf den unbesetzten Planeten.

Weitere Begriffe und Regeln des Spiels

Die Systeme

Es gibt drei Arten von Systemen in TWILIGHT IMPERIUM:

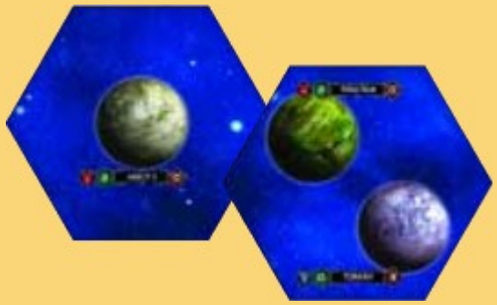
Heimat-Systeme (innerer gelber Rand)
Diese repräsentieren die Start-Systeme für jede der 10 Großen Rassen. Zu Beginn des Spiels ziehen die Spieler jeweils zufällig eins dieser Systeme, um zu ermitteln, welche Rasse sie spielen werden.

Spezial-Systeme (innerer roter Rand)
Die Spezial-Systeme stellen drei besondere Arten interstellarer Bereiche dar, für die folgende Regeln gelten:

Asteroidenfelder
Die Schiffe eines Spielers dürfen sich nicht durch ein Asteroidenfeld bewegen, außer dieser Spieler hat die Antimasse-Deflektor-Technologie (Rot) erworben. Wenn ein Spieler die erforderliche Technologie hat, darf er seine Schiffe **durch** ein Asteroidenfeld hindurch bewegen, aber **es ist unter keinen Umständen möglich, dass ein Schiff seine Bewegung in einem Asteroidenfeld beendet.** Ein Asteroidenfeld kann niemals aktiviert werden.

Nebel
Für einen Nebel gelten die folgenden Regeln:
• Eine Flotte, die einen Nebel verteidigt, erhält während jeder dort stattfindenden Weltraumschlacht +1 auf alle ihre Kampfwürfe.
• Schiffe können sich niemals **durch** einen Nebel hindurch bewegen (aber Schiffe können sich per normaler Aktivierung in einen Nebel **hineinbewegen**)
• Einem Schiff, das einen Nebel **verlässt**, wird immer die Bewegungsrate auf 1 reduziert (ungeachtet aller Technologie-Modifikatoren und Aktionskarten)

Supernova
Diese brennend sterbenden Sterne sind unglaublich gefährlich und absolut unpassierbar. Eine Supernova kann niemals aktiviert werden.



Reguläre Systeme
Reguläre Systeme sind entweder leer oder enthalten einen oder zwei Planeten (weitere Informationen im Kasten "Die Planeten von Twilight Imperium"). Einige reguläre Systeme enthalten auch ein Ende eines Alpha- oder eines Beta-Wurmlochs. Der größte Teil der TWILIGHT IMPERIUM Galaxie besteht aus regulären Systemen und diese bilden die Schlachtfelder und Streitpunkte der Großen Rassen.

Obwohl es als reguläres System betrachtet wird, bildet das Mecatol Rex System immer das Zentrum der Galaxie und wird niemals zufällig unter den Spielern verteilt, bevor die Galaxie erschaffen wird.

Wurmlöcher

In TWILIGHT IMPERIUM sind Wurmlöcher Raumanomalien, die entfernte Gebiete des Weltraums verbinden. Ein System, das ein Ende eines Wurmlochs enthält wird als **angrenzend** (auch im Zusammenhang mit einer Transfer-Aktion) zu dem System angesehen, das das andere Ende des gleichen Wurmlochtyps (Alpha oder Beta) enthält.

Beispielsweise darf sich ein Schiff mit einer Bewegungsrate von 1 direkt von einem System mit einem Beta-Wurmloch in ein anderes System mit einem Beta-Wurmloch bewegen (denk dran, dass jegliche Bewegung immer noch Teil einer Aktivierungs-Sequenz ist, in welcher Schiffe ihre Bewegung im aktivierten System beenden müssen).

Wenn nur ein einzelnes Wurmloch eines Typs im Spiel ist, hat es keine Funktion und wird ignoriert.

Einheiten-Limtierungen

Außer bei Jägern und Bodentruppen sind die Spieler auf die im Spiel enthaltene Anzahl an Einheiten beschränkt. Wenn alle Einheiten des Spielers einer bestimmten Art auf dem Spielbrett sind, kann dieser Spieler keine weiteren Einheiten dieser Art produzieren bis eine zerstört und zurück zu den Verstärkungen des Spielers gelegt wurde.

Beispiel: Ein Spieler hat alle seine 5 Schlachtschiff-Einheiten in seinem Feldzug gegen die Letnev eingesetzt. In der letzten Runde war er nicht in der Lage, eine weitere Schlachtschiff-Einheit zu bauen, weil alle seine 5 Schlachtschiff-Einheiten bereits im Spiel waren. Während einer Weltraumschlacht in dieser Runde verliert der Spieler jedoch ein Schlachtschiff. Das zerstörte Schlachtschiff wird zurück zu seinen Verstärkungen gelegt, wodurch es dem Spieler wieder möglich ist, die Schlachtschiff-Einheit zu produzieren (vorausgesetzt, dass er ausreichend Ressourcen besitzt, um diese zu bezahlen, und einen Kommando-Marker in seinem Kommandopool besitzt, um ein System mit einem Raumdock zu aktivieren).

Selbstzerstörung von Einheiten
Jederzeit während der Status-Phase dürfen die Spieler beliebige ihrer eigenen Einheiten auf dem Spielbrett selbst zerstören. Selbstzerstörte Einheiten werden einfach zu den Verstärkungen des jeweiligen Spielers zurückgelegt und stehen in der nächsten Aktions-Phase wieder für die Produktion zur Verfügung.

Die Jäger- und Bodentruppen-Ergänzungs-Marker

Im Gegensatz zu jedem anderen Einheitentyp dürfen die Spieler mehr Jäger- und Bodentruppen-Einheiten herstellen als im Spiel vorhanden sind. Um diese zusätzlichen Einheiten herzustellen, müssen die Spieler die Jäger- bzw. Bodentruppen-Ergänzungs-Marker verwenden. Diese Marker sind neutral gestaltet, können von jedem Spieler verwendet werden und werden nach folgenden Regeln behandelt:

Die Anwesenheit eines Ergänzungs-Markers zeigt einfach an: "Hier ist eine zusätzliche Einheit dieses Typs!" Es muss immer mindestens eine echte Einheit (vom gleichen Spieler kontrolliert) des zum Ergänzungs-Marker passenden Typs im gleichen System bzw. auf demselben Planeten vorhanden sein.

Die Spieler dürfen jederzeit eine beliebige Anzahl von Bodentruppen und/oder Jägern in einem System/Planeten durch eine gleiche Anzahl Jäger-/Bodentruppen-Ergänzungs-Marker ersetzen, solange eine echte Einheit übrig bleibt. Die jeweiligen Einheiten werden zurück zu den Verstärkungen des Spielers gelegt und die entsprechende Anzahl Ergänzungs-Marker wird aus dem allgemeinen Spielbereich genommen und dann an gleicher Stelle auf dem Spielbrett platziert.

Genauso dürfen die Spieler jederzeit die Ergänzungs-Marker auf dem Spielbrett durch echte Einheiten aus ihren Verstärkungen austauschen (sofern sie dazu in der Lage sind). Die Spieler müssen das machen, wenn sie ihre Truppen aufteilen möchten, ohne dass genügend echte Einheiten vorhanden sind.

Beispiel: Auf einem Planeten, der drei Xxcha Bodentruppen-Einheiten enthält, kann der Xxcha Spieler zwei der Bodentruppen-Einheiten durch zwei Bodentruppen-Ergänzungs-Marker ersetzen (indem er die echten Einheiten zurück zu seinen Verstärkungen legt und dann zwei Bodentruppen-Ergänzungs-Marker unter die verbleibende Einheit legt). Der Planet wird immer noch so angesehen als enthalte er drei Bodentruppen-Einheiten und der Xxcha Spieler kann jederzeit entscheiden, die Ergänzungs-Marker durch echte Einheiten aus seinen Verstärkungen zu ersetzen. Beachte, dass der Xxcha Spieler nicht alle drei Bodentruppen durch Ergänzungs-Marker ersetzen durfte, weil immer eine echte Einheit bei den Ergänzungs-Markern des gleichen Typs vorhanden sein muss.

Gib darauf Acht, dass in Systemen mit mehreren Planeten jeder Planet mit Bodentruppen-Ergänzungs-Marker auch jeweils eine echte Bodentruppen-Einheit enthält.

Die Planeten von TWILIGHT IMPERIUM

Die wahren Sehenswürdigkeiten in der Galaxie von TWILIGHT IMPERIUM sind ihre Planeten. Jeder Planet wird mit seinem **Ressourcenwert**, **Einflusswert** und möglicherweise einer **Technologie-Spezialisierung** abgebildet. Wenn ein Spieler erfolgreich auf einem Planeten eingefallen ist (neutral oder feindlich), erhält er sofort dessen zugehörige Planetenkarte.

Ressourcen repräsentieren den ökonomischen Überschuss eines Planeten, welche von dessen Besitzer dazu genutzt werden können, um Einheiten und Technologien zu kaufen.

Einfluss repräsentiert die Bevölkerung, den Wissensfundus und/oder die politische Bedeutung eines Planeten. Einfluss wird benutzt, um Kommando-Marker zu erwerben, um bestimmte Aktionskarten auszuspielen und um wichtige Stimmen im Galaktischen Rat zu liefern.

Technologie-Spezialisierungen stellen bestimmte lokale Fachkenntnisse oder natürliche Ressourcen dar, die für einen bestimmten Bereich der Wissenschaft wichtig sind. Dies versorgt den Besitzer des Planeten mit einem Rabatt auf die Ressource, die für den Kauf von Fortschritten dieses Technologie-Typs benötigt wird.

Die Rassentafel

Die Rassentafel liefert eine Fülle nützlicher Informationen und wird benötigt, um die aktiven Kommando-Marker eines Spielers zu verwalten. Hier ist eine kurze Erläuterung der Spieler-Rassentafel:

1 Titel und Symbol der Rasse
Das Symbol und der Titel der dargestellten Rasse.

2 Start-Einheiten und Spezialfähigkeiten
Die Start-Einheiten/-Technologien und Spezialfähigkeiten der Rasse

3 Phasen- und Sequenzen-Tableau
Ein detaillierter Überblick der wichtigen Phasen und Sequenzen der Spielrunde

4 Einheiten-Daten
Eine detaillierte Tabelle mit den Kosten, Kampfwerten, Bewegungsraten und Spezialfähigkeiten von jedem Einheiten-Typ.

5 Die strategische Etat Zone
Die hierin befindlichen Kommando-Marker können dafür ausgegeben werden, um die sekundären Fähigkeiten von Strategie-Karten auszuführen (und für einige andere spezielle Funktionen).

6 Die Flottenversorgung
Die hierin befindlichen Kommando-Marker werden auf ihre "Flotten"-Seite gedreht, damit sie sich nicht mit den anderen Kommando-Markern auf der Rassentafel vermischen. Die Anzahl der Kommando-Marker hier drin bestimmt die erlaubte Größe der Flotte eines Spielers.

7 Der Kommandopool
Ein Spieler muss Kommando-Marker aus dieser Zone ausgeben, wenn er Systeme auf dem Spielbrett aktiviert (wenn er eine taktische- oder Transfer-Aktion vornimmt).

8 Die Handelswaren-Zone
Wenn ein Spieler einen Handelswaren-Marker erhält, wird er in diese Zone gelegt. Ein Spieler darf Handelswaren jederzeit an andere Spieler geben oder Handelswaren als Ersatz für die Ausgabe einer Ressource oder eines Einflusses verwenden.

Ein Spieler muss eigentlich erst dann Ergänzungs-Marker einsetzen, wenn ihm bei seinen Verstärkungen die echten Einheiten ausgehen. In manchen Situationen ist es möglich, dass auf dem entsprechenden Planeten/System zu wenig Platz ist und dass ein Spieler einfach Platz schaffen möchte, indem er einige Bodentruppen-/Jäger-Einheiten durch Marker ersetzt.

Ein Spieler darf während der Produktion Ergänzungs-Marker produzieren, aber nur, wenn das produzierende System bzw. der produzierende Planet am Ende der Produktion mindestens eine echte Einheit dieses Typs enthält.

Wie bereits erwähnt, sind Ergänzungs-Marker einfach zusätzliche Einheiten des abgebildeten Typs, und funktionieren deshalb auch nach genau den gleichen Regeln wie die echten Einheiten. Mit anderen Worten, Jäger-Ergänzungs-Marker benötigen ausreichende Träger-/Raumdock-/Kampfstern-Kapazitäten, damit sie existieren können. Bodentruppen-Ergänzungs-Marker müssen von Trägern transportiert werden, um sich zu anderen Planeten zu bewegen usw.

Beachte, dass auch mindestens eine echte Einheit dieses Typs auf dem gleichen Träger/Kampfstern transportiert werden muss, wenn Ergänzungs-Marker von einem Träger oder einem Kampfstern transportiert werden.

Sollte ein Ergänzungs-Marker in einem System/Planeten ohne eine echte Einheit seines Typs vorhanden sein, wird er sofort entfernt.

Eine einfache Methode, Deine Ergänzungs-Marker zu organisieren, besteht darin, diese immer **unter** eine echte Einheit ihres Typs in dem Bereich zu legen. Solange ein Ergänzungs-Marker unter einer echten Einheit seines Typs liegt, ist dieser immer regelkonform.

Die Kommando-Marker

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler insgesamt 16 Kommando-Marker. Während des Spiels befinden sich diese Marker entweder auf der Rassentafel eines Spielers oder in seinen Verstärkungen.

Immer wenn ein Spieler einen Kommando-Marker aus seinen Verstärkungen erhält, muss er ihn sofort in eine der drei folgenden Zonen auf seiner Rassentafel legen:

- Die strategische Etat-Zone
- Die Flottenversorgungs-Zone
- Die Kommandopool-Zone

Diese drei Zonen repräsentieren drei deutlich unterschiedliche, entscheidende Bereiche der Verwaltung Deiner Rasse. Wenn ein Spieler einmal einen Kommando-Marker in eine dieser Zonen gelegt hat, darf er diesen bis zur folgenden Status-Phase nicht mehr in eine andere Zone bewegen. Entscheidungen darüber, wo Kommando-Marker platziert werden und wie sie eingesetzt werden, gehören zu den wichtigsten Entscheidungen, die ein Spieler im Verlauf des Spiels trifft.

Wenn ein Spieler einen Kommando-Marker ausgibt oder einen Kommando-Marker dafür verwendet, ein System zu aktivieren, muss er den Marker aus der entsprechenden Zone seiner Rassentafel entfernen und ihn danach zurück zu seinen Verstärkungen legen.

Die Auswirkungen und Regeln für jede der drei Zonen folgen nun im Detail:

Die Flottenversorgungs-Zone

Die Anzahl der Kommando-Marker in der Flottenversorgungs-Zone eines Spielers bestimmt die maximale Anzahl an Schiffen **(ohne Jäger)**, die ein Spieler in einem System auf dem Spielbrett besitzen darf. Ein Spieler darf niemals so Einheiten bewegen, Einheiten produzieren oder sonst wie Einheiten in einem System erlangen, dass die Anzahl der Schiffe dort drin (nochmals: ohne Jäger) die Anzahl der Kommando-Marker in seiner Flottenversorgungs-Zone überschreitet. Wenn aus irgendeinem Grund die Anzahl der Schiffe in einem System die Anzahl der Kommando-Marker in der Flottenversorgungs-Zone eines Spielers überschreitet, muss der Besitzer dieser Schiffe sofort genug Schiffe aus diesem System entfernen (indem er sie zurück zu seinen Verstärkungen legt) bis die Anzahl der Schiffe wieder mit der Anzahl der Kommando-Marker in seiner Flottenversorgungs-Zone übereinstimmt.

Wenn ein Spieler einen Kommando-Marker in seine Flottenversorgungs-Zone legt, legt er diesen mit seiner "Flotten"-Seite nach oben, um anzuzeigen, dass er Teil der Flottenversorgungs-Zone ist. Auf diese Weise können andere Spieler leicht über den Spieltisch hinweg Dein Flotten-Limit erkennen, und es hilft, zu vermeiden, dass sich Deine Marker mit den Kommando-Markern der anderen zwei Zonen vermischen. Wenn ein Spieler die Anzahl der Kommando-Marker in seiner Flottenversorgungs-Zone erhöht, darf er auch die Größe seiner Flotten auf dem Spielbrett entsprechend erhöhen.

Es ist wichtig zu verstehen, dass ein Spieler **eine beliebige Anzahl aktiver Flotten auf dem Spielbrett** besitzen darf, solange jede einzelne Flotte aus einer Anzahl an Schiffen besteht, die gleich oder kleiner dem Flottenversorgungs-Limit ihres Besitzers ist.

Wie bereits erwähnt, zählen Jäger nicht für das Flottenversorgungs-Limit. Daher darf ein Spieler in einem System **eine beliebige Anzahl** an Jäger-Einheiten besitzen, solange er dort über die entsprechenden Kapazitäten zu deren Versorgung verfügt (siehe auch Die Jäger-Einheit auf Seite 29).

Die Kommandopool-Zone

Nachdem sich ein Spieler entschieden hat, eine taktische- oder Transfer-Aktion während der Aktions-Phase vorzunehmen, muss er einen verfügbaren Kommando-Marker aus seiner Kommandopool-Zone nehmen, um damit ein System auf dem Spielbrett zu aktivieren. Wenn ein Spieler keinen Kommando-Marker mehr in seinem Kommandopool übrig hat, kann er keine taktische- oder Transfer-Aktion vornehmen. Mit anderen Worten, die Anzahl der Kommando-Marker im Kommandopool eines Spielers bestimmt die Anzahl der Aktivitäten, die er auf dem Spielbrett veranlassen kann.

Die strategische Etat-Zone

Generell werden die Kommando-Marker aus der strategischen-Etat-Zone eingesetzt, um die sekundären Fähigkeiten von Strategie-Karten auszuführen. Einige Rassen haben spezielle Fähigkeiten und einige Aktionskarten verlangen von ihren Spielern, für andere Auswirkungen Kommando-Marker aus ihrer strategischen Etat-Zone auszugeben.

Ressourcen und Einfluss ausgeben

Während eines Spiels TWILIGHT IMPERIUM wirst Du für viele unterschiedliche Zwecke Ressourcen und Einfluss ausgeben müssen. Beides, Ressourcen und Einfluss, werden von den Planeten unter Deiner Kontrolle bereitgestellt und Du benutzt ihre entsprechenden Planetenkarten, um Deine Ausgaben nachzuvollziehen.

Planeten verbrauchen

Immer wenn Du Einfluss oder Ressourcen ausgeben willst, musst Du eine Deiner Planetenkarten **verbrauchen**, indem Du sie mit der Vorderseite nach unten drehst. Dies liefert Dir die Ressourcen **oder** den Einfluss dieses Planeten. Jede Planetenkarte (und auch die Planeten direkt auf dem Spielbrett) zeigt die konkrete Information darüber, wie viele Ressourcen und wie viel Einfluss man durch das Verbrauchen dieses spezifischen Planeten erhält (siehe obige Abbildung). Eine mit der Vorderseite nach unten gedrehte Planetenkarte kann nicht noch einmal verbraucht werden bis sie in der Status-Phase (oder durch einen anderen Effekt) wieder aufgefrischt wird. Wenn eine Karte aufgefrischt wird, wird sie einfach wieder aufgedeckt.

Wenn Du einen Planeten wegen seiner Ressourcen oder seines Einflusses verbrauchst, versorgt er Dich mit seinen **kompletten** Ressourcen oder seinem **kompletten** Einfluss. Du kannst die Ressourcen oder den Einfluss eines Planeten weder nur zum Teil verbrauchen, noch einen Teil davon für später aufsparen.

Beispiel für Ressourcenausgabe und Produktion

Der N'orr Spieler hat soeben ein System aktiviert, das eins seiner Raumdocks enthält. Als letzten Schritt seiner Aktivierungs-Sequenz möchte er nun Einheiten in diesem System produzieren.

Der N'orr Spieler nimmt 1 Träger, einen Zerstörer und einen Kreuzer aus seinen Verstärkungen. Gemäß seiner Rassentafel erkennt der N'orr Spieler, dass die Einheiten Folgendes kosten:

1 Träger	**3 Ressourcen**
1 Zerstörer	**2 Ressourcen**
1 Kreuzer	**1 Ressource**
Gesamt	**= 6 Ressourcen**

Der Planet kann bis zu 5 Einheiten produzieren, sodass die Produktionskapazität des Planeten kein Problem darstellt. Trotzdem muss der N'orr Spieler 6 Ressourcen für die drei Einheiten bezahlen. Da er keine Handelswaren auf seiner Rassentafel hat, nimmt der N'orr Spieler drei seiner unverbrauchten Planetenkarten mit einem kombinierten Ressourcenwert von 6 und verbraucht diese Planetenkarten (indem er sie auf die Rückseite dreht), um für die drei Einheiten, die er kaufen möchte, zu bezahlen.

Nachdem er für die Produktion bezahlt hat, nimmt der N'orr Spieler die drei Einheiten und legt sie in das aktivierte System. Da das aktivierte System bereits eine Träger-Einheit enthalten hat, hat er nun eine Flotte aus 4 Einheiten (beachte, dass Jäger nicht zur Flottengröße zählen) in dem System und die Flotte verletzt somit nicht das N'orr Flotten-Limit.

Beachte, wenn ein Planet verbraucht wird, versorgt er Dich nur mit seinen Ressourcen ***oder*** mit seinem Einfluss, aber nicht mit beidem. Bevor ein Planet verbraucht wird, musst Du vorher ansagen, ob Du ihn wegen seiner Ressourcen oder wegen seines Einflusses verbrauchst (in den meisten Fällen ist es klar, aus welchen Gründen Du einen Planeten verbrauchst).

Kosten bezahlen

Immer wenn ein Spieler Ressourcen oder Einfluss ausgeben möchte, sagt er einfach die Gesamtsumme der Ressource/des Einflusses an, die er ausgeben möchte und verbraucht dann eine Anzahl an Planetenkarten mit dieser kombinierten Summe (oder mehr) aus Ressourcen/Einfluss.

Mit anderen Worten, wenn ein Spieler Einheiten an einem Raumdock während des Produktions-Schritts der Aktivierungs-Sequenz produziert, kann er einfach ansagen, wie viele Ressourcen er insgesamt dafür ausgeben möchte. Dann verbraucht er die ausreichende Anzahl an Planeten und legt die produzierten Einheiten auf das Spielbrett (beachte auch die Regeln für das Produzieren von Einheiten im Abschnitt der Raumdock-Einheit auf Seite 26). Das bedeutet, dass Du nicht jede Einheit einzeln produzierst (und einzeln Ressourcen dafür ausgibst), sondern stattdessen die ganze Produktion in einer Gesamtsumme bezahlst. Das Gleiche gilt für die Ausgabe von Einfluss.

Jeglicher Überschuss an Ressourcen oder Einfluss, der durch eine verbrauchte Planetenkarte bereitgestellt wird, ist verloren.

Besondere Anmerkung: Du musst nicht eine bestimmte Planetenkarte verbrauchen, um die Produktionskosten an exakt diesem Planeten zu bezahlen; jede Ressource kann benutzt werden.

Die Aktionskarten

Im Verlauf des Spiels gelangen die Spieler in den Besitz von Aktionskarten. Aktionskarten sollten vor den anderen Spielern verdeckt gehalten werden.

Eine Aktionskarte kann nur in den bestimmten Situationen (oder Phasen) benutzt werden, die auf jeder individuellen Karte angegeben sind.

Ein Spieler darf zu keiner Zeit mehr als 7 Aktionskarten haben. Wenn ein Spieler, nachdem er weitere Karten erhalten hat, mehr als 7 Aktionskarten auf der Hand hat, muss er sofort Karten auswählen und abwerfen bis er 7 hat. Wenn ein Spieler mit 7 Karten weitere Karten ziehen muss, sollte er die Aktionskarten jeweils einzeln nacheinander ziehen und abwerfen.

Ein Spieler darf niemals innerhalb einer Runde zwei identische Aktionskarten für die gleiche Situation und/oder auf die gleiche Einheit ausspielen. Beispiel: Ein Spieler kann nicht zwei „Höchstgeschwindigkeit“ (Flank Speed)-Aktionskarten auf die gleiche Flotte innerhalb einer Runde ausspielen. Der Spieler darf allerdings eine „Höchstgeschwindigkeit“ innerhalb der gleichen Runde auf zwei **unterschiedliche** Flotten ausspielen.

Aktionskarte ausspielen

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte ausspielen möchte, muss er **öffentlich ankündigen**, dass er eine Aktionskarte ausspielen möchte. Dann dürfen die anderen Spieler im gleichen Moment ebenfalls ankündigen, dass sie eine Aktionskarte ausspielen möchten. Nachdem allen Spielern die Möglichkeit gegeben wurde, anzukündigen, dass sie Aktionskarten ausspielen, werden alle Aktionskarten aufgedeckt und in Spielerreihenfolge ausgewertet.

Wenn Aktionskarten zu einem Zeitpunkt ausgespielt werden, an dem die Spieler nicht im Besitz von Strategie-Karten sind, werte sie im Uhrzeigersinn - beim Sprecher beginnend - aus.

Die Sabotage-Aktionskarte

Ein Spieler **muss nicht** das Ausspielen einer Sabotage-Karte **ankündigen**. Die Sabotage-Karte wird einfach sofort ausgespielt, nachdem eine Aktionskarte aufgedeckt wurde und annulliert deren Wirkung. Danach werden beide Karten abgeworfen.

„Als eine Aktion ausspielen"

Auf einigen Aktionskarten steht „Ausspielen: Als eine Aktion.“ Diese Aktionskarte muss von ihrem Besitzer im Verlauf der Aktions-Phase **anstatt einer regulären Aktion** ausgespielt werden.

Die Politikkarten und der Galaktische Rat

Wenn der Spieler, der die Kontrolle über die Politik-Strategie-Karte hat, seine strategische Aktion ausführt, muss eine Politikkarte gezogen werden und der Galaktische Rat versammelt sich, um über deren Agenda zu debattieren und abzustimmen.

Die politische Agenda

Jede Politikkarte enthält eine **Agenda**, die eine Abstimmung im Galaktischen Rat (d.h., der Spieler) erfordert. Als ersten Schritt bei der Zusammenkunft des Galaktischen Rates liest der aktive Spieler die gezogene Politikkarte laut vor und verdeutlicht, welche Art von Abstimmung nun folgen wird.

Es gibt zwei Arten von Agenda-Abstimmungen:

„Wahl"-Abstimmungen

Wenn die politische Agenda den Galaktischen Rat auffordert, etwas oder jemanden zu **wählen**, darf sich jeder Spieler entscheiden, wen oder was er ernennt (d.h., wählt), wenn er seine Stimme abgibt. Die Gesamtanzahl der Stimmen dieses Spielers wird nun diesem politischen Thema zugeschrieben. Das politische Thema mit der **höchsten Anzahl** (nicht notwendigerweise der Mehrheit) der gesamten Stimmen wird als **gewählt** betrachtet. Wenn das geschehen ist, folge den Anweisungen auf der Politikkarte.

„Für oder Gegen"-Abstimmungen

Die meisten Agenden fordern den Galaktischen Rat dazu auf, ***für oder gegen*** eine bestimmte Agenda zu stimmen. Bei dieser Art Abstimmung entscheiden sich die Spieler entweder „dafür“ oder „dagegen“, wenn sie ihre Stimme abgeben. Die Mehrheit aller Stimmabgaben bestimmt das Ergebnis.

Gesetze

Einige Agenden sind „Gesetze“. Gesetze repräsentieren dauerhafte Änderungen der Regeln und/oder des Spielflusses. Wenn „für“ ein Gesetz gestimmt wurde, führe zunächst alle Auswirkungen des „dafür“-Ergebnisses aus und lege dann die Politikkarte aufgedeckt in den allgemeinen Spielbereich. Die Auswirkungen dieser Karte sind nun **dauerhaft**. Wenn „dagegen“ gestimmt wurde, führe alle Auswirkungen aus, die ein „dagegen“-Ergebnis haben könnte und wirf die Karte danach ab.

Obwohl der Rat ein Gesetz im früheren Spielverlauf angenommen haben könnte, können sich die Machtverhältnisse später verschoben haben und alte Gesetze werden bald unpopulär. Wenn so etwas geschieht, wie kann der Rat das alte Gesetz revidieren?

Unter den Politikkarten gibt es bestimmte Agenden, die es erlauben, dass über ältere Gesetzte neu abgestimmt wird oder diese ganz gestrichen werden. Beachte, dass es von diesen Karten nur wenige gibt und dass die meisten erlassenen Gesetze das ganze Spiel über bleiben, also sei vorsichtig, wie Du abstimmst.

Abstimmen im Galaktischen Rat

Nachdem der aktive Spieler die Agenda laut vorgelesen hat, beschließt der Galaktische Rat die Agenda auf folgende Weise:

Regeln und Karten

Wenn die Auswirkung einer Karte den Spielregeln zu widersprechen scheint, hat immer der Kartentext Vorrang.

1) Die Spieler debattieren, drohen, ködern und überzeugen sich zuerst gegenseitig, zu ihren Gunsten abzustimmen. Handelswaren können als "Bestechung" verwendet werden, aber keine Versprechungen oder Absprachen sind in TWILIGHT IMPERIUM bindend (auch nicht, nachdem eine Bestechung oder Zahlung angenommen wurde).

2) Dann stimmen die Spieler über die Agenda ab. Die Abstimmung wird im Uhrzeigersinn vorgenommen, immer ein Spieler nach dem anderen, wobei der Spieler links vom Sprecher beginnt (folglich gibt der Sprecher immer zuletzt seine Stimme ab). Beim Abstimmen hat ein Spieler immer so viele Stimmen, wie der **gesamte kombinierte Einflusswert all seiner <u>nicht verbrauchten</u> Planeten** ergibt (aber mindestens immer 1 Stimme). *Beispiel: Der Letnev Spieler kontrolliert fünf Planeten, hat aber schon drei von diesen verbraucht. Seine zwei verbleibenden, nicht verbrauchten Planeten haben die Einflusswerte "2" und "1". Daher hat der Letnev Spieler insgesamt 3 Stimmen während des Galaktischen Rates.*

Wenn ein Spieler abstimmt, muss er alle seine Stimmen einsetzen oder keine. Die Stimmen können nicht aufgeteilt werden. Durch das Abstimmen wird niemals eine Planetenkarte verbraucht.

Handelswaren-Marker können nicht dazu benutzt werden, um zusätzliche Stimmen zu erhalten.

Der Galaktische Rat ist als eine spaßige, aktive Beschäftigung gedacht, bei der die Spieler Allianzen schmieden, ihr politisches Können einsetzen, sich mit Säbelrasseln beschäftigen und "ihre Rasse spielen". Wenn dem Rat mächtige Agenden vorgelegt werden, können die schwächeren Spieler versuchen, starke Nachbarn politisch zu treffen, indem sie schädliche Gesetze oder andere Agenden erlassen.

Enthaltungen und untentschiedene Abstimmungen

Ein Spieler darf immer entscheiden, sich bei der Abstimmung über eine Agenda zu enthalten. Wenn er das macht, werden seine Stimmen beim Ermitteln des Ergebnisses der Agenda (ebenso beim Festlegen einer Mehrheit) einfach nicht mitgezählt. Wenn eine Abstimmung unentschieden endet, auch bei einem Unentschieden von "0" (wenn sich alle Spieler enthalten haben), entscheidet der Spieler mit dem Sprecher-Abzeichen.

Technologische Fortschritte

Bevor das Spiel anfängt, erhält jeder Spieler ein identisches Kartendeck mit 24 technologischen Fortschritten und jeder Spieler beginnt das Spiel mit ein paar "Start-Technologie"-Fortschritten. Wenn ein Spieler erfolgreich einen technologischen Fortschritt erworben hat (oder zu Beginn des Spiels erhalten hat), nimmt er die entsprechende Technologiekarte und legt sie offen vor sich in seinem Spielbereich aus. Auf diese Weise sammeln die Spieler langsam Technologiekarten an, welche jeweils einen auf der Karte beschriebenen, hilfreichen Vorteil liefern.

Beispiel: Nach Erwerb der "Tiefenraum-Kanonen"-Technologie, können die PDS-Einheiten eines Spielers auch in angrenzende Systeme schießen, statt nur in ihre eigenen.

Technologiekarten werden normalerweise bei Ausführung der Technologie-Strategie-Karte erworben, können aber auch durch bestimmte Aktions- und Politikkarten erworben werden.

Die Spieler dürfen sich nicht gegenseitig technologische Fortschritte geben.

Es gibt vier unterschiedliche Technologie-Bereiche, jeweils mit einer der folgenden Farben versehen:

Kriegsführungs-Technologie	**= Rot**
Biotechnologie	**= Grün**
Antriebs-Technologie	**= Blau**
Allgemeine Technologie	**= Gelb**

Einen technologischen Fortschritt erwerben

Generell werden technologische Fortschritte erworben, wenn die Technologie-Strategie-Karte während der Aktions-Phase ausgeführt wird. Der aktive Spieler erhält einen freien technologischen Fortschritt und die anderen Spieler können 8 Ressourcen bezahlen, um einen technologischen Fortschritt zu erwerben.

Die meisten technologischen Fortschritte (aber nicht alle) haben **technologische Voraussetzungen**. Bevor ein technologischer Fortschritt erworben werden kann, muss ein Spieler bereits alle Technologien erworben haben, die als Voraussetzung auf der Karte aufgedruckt sind.

Beispiel: Der "Mikro-Technologie"-Fortschritt setzt voraus, dass der Spieler entweder bereits die "Stasis-Kapsel"-Technologie oder die "Sarween-Werkzeug"-Technologie erworben hat. Falls der Spieler keine dieser technologischen Voraussetzungen in seinem Spielbereich ausliegen hat, darf er nicht die "Mikro-Technologie" erwerben.

Einem Spieler ist es nicht erlaubt, eine Technologie zu erwerben (durch Aktionskarten oder auf andere Weise), wenn er nicht bereits die vorausgesetzten Technologien offen in seinem Spielbereich ausliegen hat.

Du findest ein handliches "Technologie-Baum"-Diagramm auf den Seiten 42-43 in diesem Regelbuch und Du kannst dieses Diagramm auch als Download bei www.fantasyflightgames.com finden.

Planetare Technologie-Spezialisierungen

Einige Planeten haben eine **Technologie-Spezialisierung** (ein auf dem Planeten selbst und auf der Planetenkarte aufgedrucktes Technologie-Symbol). Technologie-Spezialisierungen stellen bestimmte lokale Fachkenntnisse oder natürliche Ressourcen dar, die für einen bestimmten Bereich der Wissenschaft wichtig sind. Das Vorhandensein einer Technologie-Spezialisierung gibt dem Besitzer des Planeten die Möglichkeit, eine Technologiekarte (des jeweiligen Typs: rot, grün oder blau) für 1 weniger als ihre normalen Kosten zu erwerben, wenn die sekundäre Fähigkeit der Technologie-Strategie-Karte ausgeführt wird. Wenn ein Spieler mehrere Planeten mit Technologie-Spezialisierungen der gleichen Farbe/des gleichen Typs kontrolliert, werden die Kosten für das Erwerben von Technologien dieses Typs um 1 für jeden dieser Planeten reduziert.

Beispiel: Wenn ein Spieler drei Planeten mit der grünen Technologie-Spezialisierung (Biotech) kontrolliert, darf er drei von den Kosten für den Erwerb grüner Technologiekarten abziehen.

Technologie-Spezialisierungs-Rabatte kommen nicht zur Anwendung, wenn die beisteuernde(n) Planetenkarte(n) verbraucht ist (sind). (Es ist weder notwendig, einen Planeten mit der Technologie-Spezialisierung zu verbrauchen, um den Rabatt zu erhalten, noch ist es notwendig, diesen konkreten Planeten zu verbrauchen, um den technologischen Fortschritt zu kaufen).

Handelsverträge und Handelsabkommen

In TWILIGHT IMPERIUM ist der Handel ein wichtiger Weg für die Spieler, um zusätzlich Ressourcen und Einfluss zu erlangen. Handel kann als wichtiger politischer Hebel gegen feindliche Spieler genutzt werden oder dabei helfen, eine wichtige Allianz zu besiegeln.

Zu Beginn des Spiels wird jede Rasse mit zwei Handelskarten ausgestattet, jede mit einem numerischen Handelswert, der auf der "Handelsabkommen"-Seite der Karte abgebildet ist (Du könntest schon bemerkt haben, dass einige Rassen Handelskarten mit abweichenden Handelswerten haben). Bei Spielbeginn sollten die Spieler diese Karten mit der "Handelsvertrag"-Seite nach oben in ihren Spielbereich legen. Diese Seite hat keinen Handelswert, weil die Spieler keinen Nutzen aus ihren eigenen Handelskarten ziehen können.

Eröffnung von Handelsabkommen

Wenn die primäre Fähigkeit der Handels-Strategie-Karte während der Aktions-Phase ausgeführt wird, darf der aktive Spieler allen Spielern (sich selbst eingeschlossen) erlauben, **Handelsabkommen** zu schmieden.

Ein Handelsabkommen kommt zwischen zwei Spielern zustande, die vereinbaren, miteinander zu handeln. Nachdem zugestimmt wurde, zu handeln, muss jeder der beiden Spieler dem Partner **eine** seiner eigenen Handelskarten geben. Nachdem die Handelskarte eines anderen Spielers angenommen wurde, sollte ein Spieler diese mit der **Handelsabkommen**-Seite nach oben vor sich legen.

Es darf nur eine Handelskarte mit jeweils einem Spieler ausgetauscht werden, nicht mehr.

Definition eines „leeren" Systems

Die TWILIGHT IMPERIUM Regeln und Karten beziehen sich manchmal auf ein "leeres" System. Ein leeres System ist ein System, das **komplett frei von Einheiten** ist, einschließlich der Einheiten, die dem aktiven Spieler gehören. Mit anderen Worten, ein leeres System ist eins, das frei von Schiffs-, Bodentruppen-, PDS- oder Raumdock-Einheiten ist. Das System darf trotzdem Planeten, Kontroll-Marker und Kommando-Marker enthalten. Spezial-Systeme werden nicht als leere Systeme betrachtet.

Da jede Rasse nur zwei Handelskarten besitzt, kann jeder Spieler nur zwei aktive Handelsabkommen gleichzeitig haben.

Bevor ein Handelsabkommen abgeschlossen werden kann, muss das Abkommen zuerst vom aktiven Spieler genehmigt werden. Sobald es genehmigt wurde (und das kann einige Bestechungen an den aktiven Spieler erfordern), dürfen die Spieler die Handelskarten austauschen.

Zwei Spieler dürfen nur ein Handelsabkommen miteinander abschließen. Daher muss ein Spieler, der seine beiden Handelskarten nutzen möchte, Handelsabkommen mit zwei unterschiedlichen Kontrahenten abschließen. Wenn möglich, darf ein Spieler beide seiner Handelsabkommen während der gleichen Ausführung einer Handels-Strategie-Karte abschließen.

Es ist wichtig zu beachten, dass jeder Spieler nicht mehr als zwei Handelsabkommen abschließen kann, weil er nur zwei Handelskarten hat.

Handelswaren erhalten

Beim Ausführen der primären Fähigkeit der Handels-Strategie-Karte erhält der erste Spieler Handelswaren für seine Handelsabkommen (*und* 3 zusätzliche Handelswaren).

Nachdem der aktive Spieler die primäre Fähigkeit ausgeführt hat, dürfen die anderen Spieler - im Uhrzeigersinn vom aktiven Spieler ausgehend - die sekundäre Fähigkeit der Handels-Strategie-Karte ausführen, um Handelswaren für ihre Handelsabkommen zu erhalten.

Beachte, dass es Spielern **nicht** erlaubt ist, Handels-Einkommen für Handelsabkommen einzunehmen, die sie in der gleichen Aktion abgeschlossen haben. Ein Spieler kann kein Handelsabkommen während der primären Fähigkeit der Handels-Strategie-Karte abschließen und dann direkt für das neue Handelsabkommen Handels-Einkommen einnehmen, indem er die sekundäre Fähigkeit ausführt.

Ein Spieler erhält Handelswaren, indem er einfach den gesamten **Handelswert** aller Handelsabkommen in seinem Spielbereich zusammenzählt. Dann nimmt der Spieler diese Anzahl an Handelswaren aus dem allgemeinen Spielbereich und legt sie in die Handelswaren-Zone seiner Rassentafel.

Beispiel: Der Xxcha hat zurzeit ein aktives Handelsabkommen mit dem Jol Nar Spieler (wie in der Abbildung „Spielerbereich" auf Seite 9 dargestellt). Nachdem der aktive Spieler die primäre Fähigkeit der Handels-Strategie-Karte beendet hat, verwendet der Xxcha einen Kommando-Marker aus seiner strategischen-Etat-Zone, um die sekundäre Fähigkeit der Handels-Strategie-Karte auszuführen. Das Jol Nar Handelsabkommen hat einen Handelswert von "3". Der Xxcha Spieler nimmt drei Handelswaren-Marker aus dem allgemeinen Spielbereich und legt sie in die Handelswaren-Zone seiner Rassentafel.

Die Handelswaren-Marker

Die Spieler dürfen Handelswaren-Marker aus ihrer Handelswaren-Zone ***als Ersatz für die Ausgabe einer Ressource oder eines Einflusspunktes*** verwenden. Auf diese Weise kann ein Spieler für ein Schlachtschiff zahlen, indem er 5 Handelswaren aus seiner Handelswaren-Zone ausgibt **oder** indem er Planetenkarten für 3 Ressourcen verbraucht und die verbleibenden 2 Ressourcen mit Handelswaren bezahlt (oder durch eine beliebige Kombination daraus).

Wenn ein Spieler eine Handelsware ausgibt, nimmt er sie einfach aus seiner Handelswaren-Zone und legt sie in den allgemeinen Spielbereich.

Spieler dürfen anderen Spielern jederzeit Handelswaren von ihrer Rassentafel geben. Dies macht die Handelswaren-Marker zu einer flexiblen Währung, mit der andere Spieler bestochen, bezahlt oder wirtschaftlich unterstützt werden können.

Handelswaren gehen zur Neige
Im Spiel gibt es genau 40 Handelswaren und wenn der Handelsvorrat im allgemeinen Spielbereich leer ist, **können die Spieler so lange keine weiteren Handelswaren erhalten**, bis ein Spieler einige ausgibt und diese somit wieder in den allgemeinen Spielbereich zurück legt. Weil es eine begrenzte Anzahl an Handelswaren gibt, ist es wichtig, die Spielerreihenfolge beim Ausführen der sekundären Fähigkeit der Handels-Strategie-Karte einzuhalten, welche immer im Uhrzeigersinn vom aktiven Spieler ausgeht.

Handelsabkommen brechen

Jeder an einem Handelsabkommen beteiligte Spieler darf während der Status-Phase einseitig das Abkommen brechen. Ein solcher Spieler sagt einfach, dass er das Abkommen beendet und gibt die Handelskarte sofort an ihren Eigentümer zurück und holt seine eigene Handelskarte vom ehemaligen Handelspartner zurück (die eigenen Handelskarten eines Spielers kommen immer mit der "Handelsvertrags"-Seite nach oben zurück, weil sie ihrem Besitzer keinen Handelswert liefern). Aufgrund der Spezial-Fähigkeit der Hacan kann ein Spieler nicht ohne Weiteres ein Handelsabkommen mit der Hacan-Rasse brechen.

Wenn zwei im Handel befindliche Spieler gegeneinander in einen offenen Krieg geraten (indem ein Spieler eine **Weltraumschlacht** oder eine **Invasions-Schlacht** beginnt), wird ein Handelsabkommen zwischen diesen beiden Spielern automatisch gebrochen (und die Handelskarten kommen zu ihren Eigentümern zurück). Die beiden Spieler dürfen später ein anderes Handelsabkommen eröffnen, welches aber wieder gebrochen wird, sobald eine weitere Weltraumschlacht oder Invasions-Schlacht zwischen den Beiden stattfindet. Handelsabkommen mit dem Hacan Spieler **werden** im Falle eines offenen Krieges zwischen dem Hacan und seinem Handelspartner gebrochen.

Beachte, dass nur **Weltraumschlachten** und **Invasions-Schlachten** automatisch ein Handelsabkommen zwischen zwei Spielern brechen. Das Ausspielen von Aktionskarten oder der Beschuss durch PDS usw. führt nicht zu einem automatischen Bruch.

Die Invasion auf einen Planeten, der nur einen gegnerischen Kontroll-Marker enthält, wird im Zusammenhang mit dem Bruch von Handelsabkommen trotzdem als Invasions-Schlacht angesehen.

Die Macht der Händler-Gilde

Wenn die primäre Fähigkeit der Handels-Strategie ausgeführt wird, kann sich der aktive Spieler entscheiden, seine Kontrolle über die Händler-Gilde in destruktiver Weise auszuüben, statt den Wohlstand anderer Rassen zu fördern.

Wie unter Option "b" der Handels-Strategie-Karte beschrieben, darf sich der aktive Spieler - anstatt Handelswaren zu erhalten und Handelsverhandlungen zu eröffnen - dazu entscheiden, **jedes Handelsabkommen im Spiel zu beenden.**

Wenn der aktive Spieler diese Option wählt, werden alle Handelskarten (inklusive der des aktiven Spielers und die der Hacan) an ihre Eigentümer zurückgegeben.

Die Auftragskarten

Die Auftragskarten stellen für Spieler die wesentliche Möglichkeit dar, Siegpunkte zu erhalten. Jede Auftragskarte (sowohl geheime als auch öffentliche) enthält eine Bedingung und eine Siegpunkt-Prämie für das Erfüllen dieser Bedingung. Die öffentlichen Auftragskarten werden langsam aufgedeckt, wenn während der Aktions-Phase die Imperiale Strategie-Karte ausgeführt wird.

Im ersten Schritt der Status-Phase können sich die Spieler für die Bedingungen einer aufgedeckten öffentlichen Auftragskarte qualifizieren, um die entsprechenden Siegpunkte zu erhalten. Beachte, dass ein Spieler keine Siegpunkte durch eine öffentliche Auftragskarte erhalten kann, die bisher noch nicht aufgedeckt wurde.

Auf einige Auftragskarten steht "Ich ... jetzt ...". Dies verlangt von einem Spieler, dass er die Bedingung genau **während des ersten Schritts der Status-Phase** erfüllt. Zum Beispiel steht auf einer Auftragskarte "Ich gebe jetzt 20 Ressourcen aus (2 Siegpunkte)". Damit ein Spieler diese zwei Siegpunkte erhält, muss er genug Handelswaren und unverbrauchte Planeten haben, um 20 Ressourcen während des ersten Schritts der Status-Phase auszugeben.

Ein Spieler kann nur einmalig pro Spiel Siegpunkte einer bestimmten aufgedeckten Auftragskarte erhalten. Nachdem ein Spieler die Siegpunkte einer Auftragskarte erhalten hat, sollte er als Gedächtnisstütze einen seiner Kontroll-Marker auf diese Karte legen.

Die geheimen Auftragskarten

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine geheime Auftragskarte. Einem Spieler ist es **nicht erlaubt**, seine geheime Auftragskarte anderen Spielern zu zeigen, bis er im ersten Schritt der Status-Phase in der Lage ist, ihre Bedingung zu erfüllen. Ein Spieler, der seine geheime Auftragskarte aufdeckt, ohne in der Lage zu sein, deren Bedingung zu erfüllen, **verliert seine geheime Auftragskarte**, welche dann zurück in die Spielschachtel gelegt wird. Solch ein Spieler wird für die Dauer des Spiels nicht mehr in der Lage sein, Siegpunkte durch eine geheime Auftragskarte zu erhalten.

Während der Status-Phase kann sich ein Spieler für **eine** öffentliche Auftragskarte und/oder seine geheime Auftragskarte qualifizieren. Ein Spieler kann sich nicht für mehr als eine öffentliche Auftragskarte innerhalb einer Runde qualifizieren.

Regeln für Einheiten

Nun folgt eine detaillierte Aufstellung der Besonderheiten und Regeln der 9 unterschiedlichen Arten von Einheiten, die den Spielern in TWILIGHT IMPERIUM zur Verfügung stehen.

Das Raumdock

Verfügbare Einheiten: 3
Kosten: 4
Die Raumdock-Einheit stellt einen militärischen Industriekomplex, eine Schiffswerft und eine Rekrutierungs-Station im niedrigen Orbit eines einzelnen Planeten dar. Um Einheiten (außer ein weiteres Raumdock) in einem bestimmten System oder auf einem einzelnen Planeten zu produzieren, muss dort ein Raumdock vorhanden sein.

Ein neues Raumdock bauen

Um ein neues Raumdock auf einem Planeten zu bauen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

1) Das System (das den Planeten enthält, auf welchem Du das Raumdock bauen möchtest) wurde gerade aktiviert und befindet sich jetzt im "Produktions"-Schritt der Aktivierungs- oder Transfer-Sequenz.

2) Der aktive Spieler muss diesen Planeten bereits die **komplette laufende Runde** kontrolliert haben. Daher ist es nicht möglich, ein Raumdock auf einem Planeten zu bauen, der gerade erst in der laufenden Runde übernommen wurde.

3) Der Planet darf nicht bereits ein Raumdock enthalten (es ist nur ein Raumdock pro Planet erlaubt).

4) Das System darf keinerlei feindliche Schiffe enthalten.

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, darf der aktive Spieler ein verfügbares Raumdock aus seinen Verstärkungen nehmen, gibt 4 Ressourcen aus und platziert das Raumdock auf dem gewählten Planeten. Ab der nächsten Runde kann das Raumdock damit beginnen, für seinen Besitzer Einheiten zu produzieren. Es ist wichtig zu beachten, dass ein Raumdock an einen bestimmten **Planeten** gebunden ist und sich nicht "im Weltraum" befindet, weswegen es weder an Weltraumschlachten beteiligt ist noch direkt von feindlichen Schiffen angegriffen werden kann.

Einheiten an einem Raumdock produzieren
Um neue Einheiten (außer ein neues Raumdock) zu produzieren, müssen die Spieler ein System aktivieren (durch eine taktische oder Transfer-Aktion), das mindestens ein eigenes Raumdock enthält. Als letzten Schritt beim Ausführen der Aktivierung des Systems darf der aktivierende Spieler Ressourcen ausgeben, um Einheiten am Raumdock zu produzieren, was folgendermaßen geregelt wird:

• Ein Raumdock darf nur so viele Einheiten (egal von welcher Art) bauen, **wie es dem Ressourcen-Wert seines Planeten plus zwei entspricht.** Das beutet, dass ein Raumdock, das sich an einem Planeten mit einem Ressourcen-Wert von 3 befindet, bis zu 5 verschiedene Einheiten produzieren könnte (3 für den Ressourcen-Wert des Planeten plus 2 für das Raumdock selbst). Diese Beschränkung bezieht sich auf die *Anzahl* der Einheiten, egal wie hoch ihre gesamten Ressourcenkosten sind. Daher könnte der obige Planet mit dem Produktionslimit von 5 also 5 Schlachtschiffe oder 5 Jäger produzieren (oder jede Kombination dieser und anderer Einheiten).

• Wenn neue Raumschiffe (Jäger, Kreuzer, Träger, Zerstörer, Schlachtschiffe und Kampfsterne) gebaut werden, werden sie direkt im **Weltraum** (wo sie sich immer aufhalten) platziert. Jedes System stellt einen Bereich des Weltraums dar. Anders als Bodentruppen, PDS und das Raumdock selbst, sind Raumschiffe in ihrem augenblicklichen System niemals auf einem Planeten, an einem Planeten oder zugehörig zu einem Planeten.

• Bodentruppen- und PDS-Einheiten werden immer auf dem Planeten, der das Raumdock enthält, produziert und platziert. Diese Bodentruppen- und PDS-Einheiten können sich nicht zu einem anderen Planeten bewegen (auch nicht zu anderen Planeten innerhalb desselben Systems), außer sie werden von einem Träger oder einem Kampfstern transportiert.

• Beachte, dass man beim Kauf von Jäger- oder Bodentruppen-Einheiten **für 1 Ressource zwei Einheiten** erhält. Falls ein Spieler aufgrund des Produktionslimits eines Raumdocks nur eine Bodentruppen- oder Jäger-Einheit kaufen möchte, kostet diese einzelne Einheit trotzdem 1 Ressource. Wenn ein Spieler Bodentruppen und Jäger kauft, darf er sie nicht „mischen“, indem er für nur eine Ressource jeweils eine von beiden Einheiten kauft.

Weitere Regeln für Raumdocks
• Ein Raumdock hat die Kapazität, um **3 Jäger-Einheiten** in seinem System zu **versorgen** (siehe später).

• Wenn ein System mindestens ein feindliches Raumschiff enthält, befinden sich alle eigenen Raumdocks in diesem System unter **Blockade** und **dürfen keine Raumschiff-Einheiten produzieren, solange die feindlichen Einheiten in dem System sind**. Ein Raumdock unter Blockade darf weiterhin während des Produktions-Schritts der Aktivierungs-Sequenz Bodentruppen und PDS auf seinem Planeten bauen.

Strategie-Tipp: Kreuzer und Zerstörer sind besonders gut geeignet, um plötzlich aus der Ferne heranzufliegen, um Deine Raumdocks zu blockieren. Sei vorsichtig, wenn schnelle, feindliche Schiffe in Reichweite sind und versuch Dich nicht nur auf ein Raumdock für Deine Produktion zu verlassen, besonders im späteren Spielverlauf.

Die Bodentruppen-Einheit

Verfügbare Einheiten: 12 (plus Ergänzungs-Marker)
Kosten: 1 (produziert zwei Bodentruppen-Einheiten)

Die Bodentruppen-Einheit stellt die Militär- und Besatzungsmacht eines Spielers dar. Sie ist eine unerlässliche Einheit, die benötigt wird, um neutrale Planeten einzunehmen, um auf feindlichen Planeten einzufallen, oder um eigene Planeten gegen eine feindliche Invasion zu verteidigen. Für Bodentruppen gelten die folgenden Regeln:

• Wenn Bodentruppen produziert werden, werden sie auf dem Planeten des produzierenden Raumdocks platziert. Bodentruppen werden hauptsächlich von Träger-Einheiten durch die Galaxie transportiert (obwohl sowohl die Kampfstern-Einheit, als auch bestimmte technologische Fortschritte andere Möglichkeiten des Bodentruppen-Transports ermöglichen können). Eine Bodentruppen-Einheit befindet sich niemals im „Weltraum", sondern ist immer auf einem Planeten oder sie wird im Inneren eines Trägers/Kampfsterns transportiert.

• Eine Träger-Einheit darf zu jedem Zeitpunkt ihrer Bewegung eine Bodentruppen-Einheit aufnehmen, die sich auf einem der Planeten im selben System mit dem bewegenden Träger befindet (mehr Details findest Du im Abschnitt über die Träger-Einheit).

Ausnahme: Wenn sich ein Träger durch ein bereits aktiviertes System bewegt, darf er dort keine Bodentruppen aufnehmen.

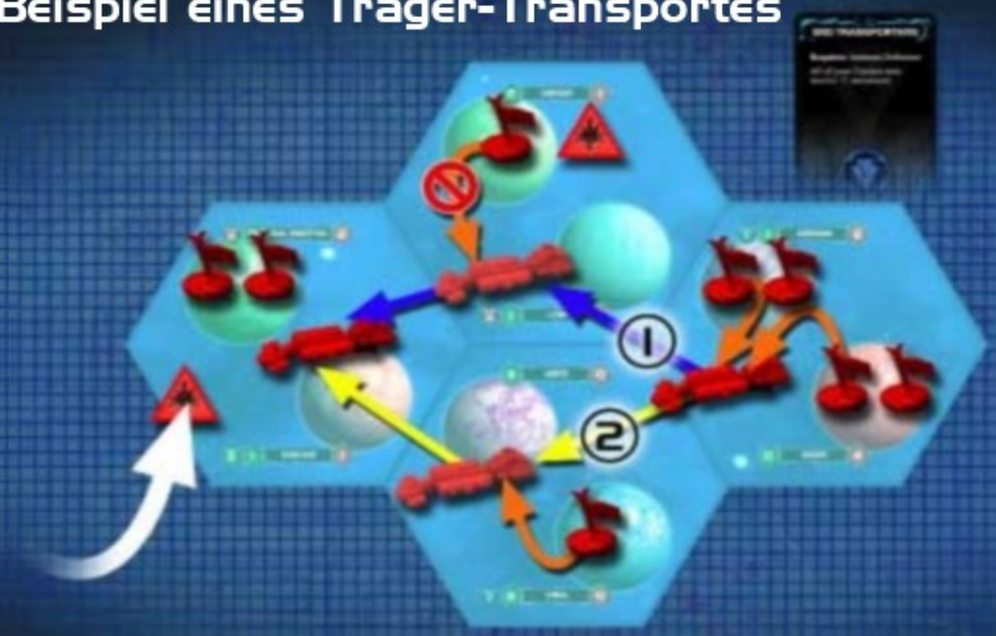
• Während des Schritts der planetaren Landungen in der Aktivierungs-Sequenz dürfen sich Bodentruppen auf einer Träger-Einheit direkt innerhalb des gleichen Systems auf jeden eigenen, feindlichen oder neutralen Planeten bewegen.

Planeten kontrollieren

Um die Kontrolle über einen Planeten zu übernehmen, muss ein Spieler immer mindestens eine eigene Bodentruppe erfolgreich auf diesem Planeten gelandet haben. Außer, wenn der Planet später an einen anderen Spieler durch eine Invasion verloren wird, bleibt ein Planet für den Rest des Spiels unter der Kontrolle des Spielers. Wenn die letzte Bodentruppen-Einheit des Spielers den Planeten verlässt, legt der Spieler einfach einen seiner Kontroll-Marker auf den Planeten, um seine Eigentümerschaft anzuzeigen.

Beispiel: In der vorangegangenen Runde hat der Xxcha Spieler den neutralen Planeten Dal Bootha mit einer einzelnen Bodentruppen-Einheit angegriffen. In dieser Runde möchte der Xxcha Spieler seine Bodentruppen-Einheit von Dal Bootha zu einem anderen Planeten befördern. Während seines Zugs in der Aktions-Phase aktiviert er ein anderes System und bewegt den Träger dorthin. Vor der Bewegung aus dem Dal Bootha System heraus nimmt sein Träger die dortige Bodentruppen-Einheit auf. Als die Bodentruppe aufgenommen wird, platziert der Xxcha Spieler einen seiner Kontroll-Marker auf Dal Bootha, um seine weiter bestehende Kontrolle über den Planeten anzuzeigen.

Beispiel eines Träger-Transportes



Der N'orr Spieler hat zwei Felder entfernt von seiner Träger-Einheit ein System aktiviert. Da der N'orr Spieler den technologischen Fortschritt XRD TRANSPORTER besitzt, können sich seine Träger-Einheiten ein zusätzliches Feld weit bewegen. Die obige Träger-Einheit ist daher in der Lage, das aktivierte System zu erreichen.

Vor seiner Bewegung nimmt der Träger die 4 Bodentruppen-Einheiten in seinem Ausgangs-System auf. Nun muss der N'orr Spieler zwischen den beiden möglichen Routen zum aktivierten System auswählen.

1 Wenn er sich entlang dieser Route bewegt, wird sich der Träger durch ein System bewegen, das der N'orr Spieler bereits früher in der gleichen Runde aktiviert hatte. Obwohl dies keinen Einfluss auf die Bewegung des Trägers hat, darf der Träger die Bodentruppen-Einheit in diesem System aufgrund der früheren Aktivierung nicht aufnehmen.

2 Indem er entscheidet, sich entlang dieser Route zu bewegen, könnte der Träger die Bodentruppen-Einheit während der Bewegung durch das System unten in der Mitte aufnehmen.

Wenn er im aktivierten System ankommt, könnte der N'orr Spieler auch die dortigen Bodentruppen-Einheiten aufnehmen (sofern der Träger nicht sein Maximum von 6 Einheiten überschreitet).

Nach der Bewegung wird der N'orr Träger seine Bodentruppen-Einheiten auf dem neutralen Planeten während des Schritts der planetaren Landungen der Aktivierungs-Sequenz absetzen.

Beispiele von PDS Beschuss

1 Der N'orr Spieler hat soeben ein System aktiviert, das eine Xxcha Flotte enthält. Nachdem sich die N'orr Flotte in das aktivierte System hineinbewegt hat, kann der N'orr Spieler mit seiner PDS-Einheit im angrenzenden System auf die Xxcha Flotte schießen. Dies ist zulässig, weil der N'orr Spieler bereits den technologischen Fortschritt "Tiefenraum-Kanone" erworben hat, welcher seinem PDS die zusätzliche Reichweite verschafft, um in angrenzende Systeme zu schießen, wenn diese aktiviert werden.

2 Der N'orr Spieler hat ein System aktiviert, das einen Xxcha Planeten mit zwei PDS enthält.

Nachdem die N'orr Flotte ihre Bewegung in dieses System hinein abgeschlossen hat, dürfen die beiden Xxcha PDS-Einheiten (und möglicherweise andere feindliche PDS-Einheiten in Reichweite, falls es welche gibt) auf die N'orr Flotte in dem System schießen.

3 Während des Schritts der planetaren Landungen der Aktivierungs-Sequenz entscheidet der N'orr Spieler, drei Bodentruppen-Einheiten auf dem Xxcha Planeten zu landen, der eine Bodentruppen-Einheit und ein PDS enthält.

Bevor die Invasions-Schlacht beginnt, darf die Xxcha PDS-Einheit auf die angreifenden Bodentruppen-Einheiten schießen.

Die Träger-Einheit

Verfügbare Einheiten: 4
Kosten: 3
Die Träger-Einheit ist das wichtigste Vehikel zur Erweiterung des Territoriums, indem sie eigene Bodentruppen- und PDS-Einheiten von System zu System transportiert. Zusätzlich zu der banalen Aufgabe des Transportierens kann der Träger auch eine beeindruckende Waffe sein, weil er Schwärme tödlicher und günstiger Jäger-Einheiten mitbringen und über Deine Feinde ergießen kann.

Eine Träger-Einheit hat eine Kapazität von 6. Stell Dir die Kapazitäten als offene „Fächer“ vor, von denen jedes eine Bodentruppen-, PDS- oder Jäger-Einheit enthalten kann. Im Gegensatz zum Raumdock, welches eine spezielle Kapazität hat, die 3 Jäger-Einheiten versorgen kann (aber keine Bodentruppen oder PDS), kann der Träger Einheiten aller drei Arten (Jäger, Bodentruppen und PDS) enthalten. Ein Träger ist nicht darauf beschränkt, nur Einheiten einer Sorte zu befördern, sondern kann jede Mischung der drei Einheiten-Arten befördern. *Beispiel: Eine Träger-Einheit hat 4 Jäger-Einheiten, 1 Bodentruppen-Einheit und 1 PDS-Einheit an Bord oder jede beliebige Kombination davon.*

• Ein Träger kann niemals mehr als 6 Einheiten befördern, also achte genau darauf, wie voll Deine Träger sind. Überzählige Einheiten auf einem Träger müssen sofort zerstört werden (der Besitzer des Trägers wählt diese aus).

• Wenn ein Träger zerstört wird, werden automatisch alle Bodentruppen- und PDS-Einheiten an Bord des Trägers zerstört. Jäger-Einheiten können überleben, falls das aktuelle System genug Kapazitäten hat, um die Jäger zu versorgen (diese Kapazitäten können sowohl durch einen anderen Träger als auch durch einen Kampfstern oder ein Raumdock bereitgestellt werden).

• Beachte, dass Bodentruppen an keinerlei Schlachten teilnehmen, solange sie von einer Träger-Einheit transportiert werden. Ebenso funktionieren auch keine PDS-Einheiten, solange sie an Bord eines Trägers sind. Andererseits werden Jäger nicht so betrachtet, als seien sie "an Bord" des Trägers und können an jeder Weltraumschlacht in dem System teilnehmen.

• Ein Träger kann seine Bodentruppen und PDS nur während des Schritts der planetaren Landungen in der Aktivierungs-Sequenz auf einen Planeten oder auf einen anderen Träger "entladen". Er kann jedoch Einheiten aus jedem System **aufnehmen**, aus dem er seine Bewegung startete, welches er während seiner Bewegung passierte oder in dem seine Bewegung endete. Dabei gelten folgende Ausnahmen:

- Ein Träger darf niemals Einheiten in einem System

aufnehmen, das feindliche Raumschiffe enthält. Mit anderen Worten: Ein Träger darf sich nicht in ein System mit feindlichen Raumschiffen hineinbewegen, Einheiten aufnehmen und dann eine Weltraumschlacht austragen.

Ein Träger darf niemals Einheiten in einem System aufnehmen, das bereits früher von dem gleichen Spieler aktiviert wurde.

Die Planetare Verteidigungs-System-Einheit (PDS)

Verfügbare Einheiten: 6
Kosten: 2
Die PDS-Einheit stellt sowohl die Anti-Flotten- und planetaren Invasions-Gegenmaßnahmen (Raketen und gewaltige Energie-Kanonen), als auch einen planetaren Schutzschild dar. Die folgenden Regeln gelten für den Gebrauch der verschiedenen Fähigkeiten der PDS-Einheit:

Planetarer Schutzschild
Feindliche Schlachtschiffe können während des Schritts der Invasions-Schlachten in der Aktivierungs-Sequenz keinen Planeten bombardieren, der eine feindliche PDS-Einheit enthält. (siehe Seite 17 für zusätzliche Information über Invasions-Schlachten.)

Raumkanone
Eine PDS-Einheit ist fähig, ihr gewaltiges Arsenal in den Weltraum abzuschießen, um in der Nähe befindliche feindliche Schiffe zu zerstören. Die Basisreichweite eines PDS reicht nur innerhalb des eigenen Systems, aber durch das Erwerben der "Tiefenraum-Kanone" können die Spieler die Reichweite ihrer PDS-Einheiten bis in angrenzende Systeme erweitern.

Ein PDS "Weltraum-Kanonen-Angriff" wird immer während des dritten Schritts der Aktivierungs-Sequenz abgefeuert und nur unter einer der beiden folgenden Bedingungen:

• Nachdem der Eigentümer des PDS ein System aktiviert hat und nachdem jegliche Bewegung eigener Schiffe in das System erfolgt ist, darf jede PDS-Einheit des aktiven Spielers *in Reichweite* einmalig auf jede feindliche Flotte im aktivierten System schießen, bevor eine Weltraumschlacht beginnt.

Beachte, dass die PDS-Einheiten (die sich in Reichweite befinden) des aktivierenden Spielers auch schießen dürfen, wenn der Spieler überhaupt keine Schiffe während der Aktivierung in das System hineinbewegt hat. Mit anderen Worten: Ein Spieler kann ein System nur mit der Absicht aktivieren, um seine PDS auf eine feindliche Flotte in Reichweite abzufeuern.

• Wenn ein Spieler ein System in der Reichweite einer feindlichen PDS-Einheit aktiviert, dürfen die Besitzer von jeder feindlichen PDS-Einheit in Reichweite nach dem Bewegungs-Schritt der Aktivierungs-Sequenz einmal pro PDS auf jede Einheit in dem aktivierten System schießen, die dem aktivierenden Spieler gehört. Beachte, dass Du beim Abfeuern Deiner PDS-Einheiten während der Aktivierung eines anderen Spielers nur auf die Einheiten schießen darfst, die vom aktivierenden Spieler kontrolliert werden. Somit ist es nicht möglich, das PDS-Feuer einer dritten Partei auf eine feindliche Flotte zu lenken, indem man einfach ein System aus der Ferne aktiviert.

Invasions-Verteidigung
Direkt vor der ersten Runde einer Invasions-Schlacht darf jede PDS-Einheit auf einem Planeten einmalig auf die angreifenden Bodentruppen feuern. Dies ist nur ein einmaliger Schuss vor der Schlacht und findet nicht mehr vor jeder weiteren Runde der darauffolgenden Invasions-Schlacht statt.

PDS-Einheiten abfeuern
Beim Abfeuern einer PDS-Einheit, wirf einfach für jedes beteiligte PDS einen Würfel. Für jedes Ergebnis gleich oder größer dem Kampfwert des PDS (normalerweise eine 6), erleidet die feindliche Flotte (oder die angreifenden Bodentruppen-Einheiten) sofort einen Verlust, ohne Gelegenheit zum Gegenfeuer zu haben.

PDS Limitierung
Ein Spieler darf niemals mehr als zwei PDS-Einheiten auf einem Planeten haben. Ein Planet, der bereits zwei PDS-Einheiten enthält, kann keine dritte produzieren.

PDS transportieren
PDS-Einheiten werden immer auf dem Planeten des produzierenden Raumdocks produziert. PDS-Einheiten können sich nicht aus eigenem Antrieb bewegen. Wie Bodentruppen müssen PDS-Einheiten von einer Träger- oder einer Kampfstern-Einheit zu anderen Planeten transportiert werden.

Die Jäger-Einheit

Verfügbare Einheiten: 10 (plus Ergänzungs-Marker)
Kosten: 1 (um zwei Jäger-Einheiten zu produzieren)
Die Jäger-Einheit ist das günstigste Schiff im Arsenal eines Spielers. Jäger, die üblicherweise von Träger-Einheiten in die Schlacht transportiert werden, können einen Feind durch ihre pure Anzahl überwältigen und sind unerlässlich, um die Flotte eines Spielers gegen feindliches Feuer zu verteidigen.

Für Jäger gelten die folgenden Regeln:

• Jäger können sich nicht selbständig bewegen und benötigen den Transport durch eine Träger-Einheit, um sich über das Spielbrett zu bewegen.

• Jäger werden immer als im Weltraum befindlich angesehen, auch während sie transportiert werden. Daher werden Jäger immer an jeglicher Weltraumschlacht in ihrem System teilnehmen.

• Jäger erfordern es zu jeder Zeit, dass ihr gegenwärtiges System über ausreichend **Kapazitäten** verfügt, um sie zu versorgen. Ein Raumdock hat eine Kapazität für 3 Jäger, ein Träger (solange er keine Bodentruppen oder PDS transportiert) eine Kapazität von 6 und ein Kampfstern (solange er keine Bodentruppen oder PDS transportiert) ebenfalls eine Kapazität von 6. Wenn ein System mehr Jäger enthält als seine Kapazität zulässt, muss der Besitzer der Jäger-Einheiten sofort ausreichend Jäger zurück zu seinen Verstärkungen legen, sodass die Anzahl an Jägern-Einheiten der Kapazität des Systems entspricht.

Beispiel: Ein System, das ein Raumdock und einen Träger (der gerade zwei Bodentruppen transportiert) enthält, kann gefahrlos 7 Jäger-Einheiten versorgen (drei durch das Raumdock und 4 durch den Träger). Sollte der Träger das System verlassen, müssen sich 4 der 7 Jäger-Einheiten mit dem Träger wegbewegen, um zu verhindern, dass ein Überschuss an Jäger-Einheiten in dem System entsteht.

Beachte, dass die Jäger-Kapazität eines Systems während einer Weltraumschlacht nicht von Bedeutung ist. Das bedeutet, dass Jäger, die an einer Weltraumschlacht teilnehmen, weiterkämpfen können, auch wenn ihr Träger zerstört wurde. Nachdem eine Weltraumschlacht beendet ist, werden jedoch Jäger-Einheiten ohne ausreichende Versorgungs-Kapazitäten sofort entfernt.

Die Kreuzer-Einheit

Verfügbare Einheiten: 8
Kosten: 2
Die Kreuzer-Einheit gehört zu den effektivsten Schiffen in der Galaxie von TWILIGHT IMPERIUM. Für einen fairen Preis liefert die Kreuzer-Einheit eine effektive Schlagkraft im Kampf und gibt ihrem Besitzer die Flexibilität großer Geschwindigkeit.

Es gibt keine speziellen Regeln für die Kreuzer-Einheit.

Die Zerstörer-Einheit

Verfügbare Einheiten: 8
Kosten: 1
Obwohl die Zerstörer-Einheit im Kampf nicht so mächtig ist wie ihr großer Bruder, der Kreuzer, ist sie eine schnelle, preiswerte und vielseitige Waffe, die gegen eine feindliche Flotte, die sich zu sehr auf Jäger verlässt, einen tödlichen Schlag austeilen kann.

Das Anti-Jäger-Sperrfeuer der Zerstörer

Bevor eine Weltraumschlacht beginnt, darf jede Zerstörer-Einheit (sowohl angreifende als auch verteidigende) zwei Kampfwürfel werfen. Für jedes Ergebnis gleich oder höher dem Kampfwert (normalerweise eine 9) des Zerstörers, muss der Gegner sofort eine Jäger-Einheit zerstören. Jäger, die auf diese Weise zerstört wurden, werden entfernt, bevor die Weltraumschlacht beginnt, und erhalten keine Gelegenheit zurückzuschießen. Beachte, dass das spezielle Sperrfeuer der Zerstörer-Einheit nur einmalig vor der eigentlichen Weltraumschlacht abgefeuert wird und nicht mehr vor jeder einzelnen Weltraumschlacht-Runde.

Die Schlachtschiff-Einheit

Verfügbare Einheiten: 5
Kosten: 5
Keine Einheit in der Galaxie, mit Ausnahme des legendären Kampfsterns, kann die Feuerkraft und Macht darstellen, die das furchterregende Schlachtschiff aufbringt. Seine gewaltige Bewaffnung, seine tödliche Bombardierungs-Option und sein mächtiges Bollwerk machen es unbestritten zum Fundament einer jeden erfolgreichen Flotte.

Die Schlachtschiff-Einheit bietet zwei einzigartige Merkmale: Die Fähigkeit, Schaden zu erleiden und die Fähigkeit, ein planetares Bombardement auszuführen.

Schaden erleiden

Eine Schlachtschiff-Einheit kann einen einzelnen Treffer verkraften, bevor sie zerstört wird. Nachdem sie ihren ersten Treffer (als Folge einer Weltraumschlacht, PDS-Feuers oder sonstigem) erlitten hat, lege die Schlachtschiff-Einheit auf die Seite, um anzuzeigen, dass sie beschädigt wurde. Wenn ein beschädigtes Schlachtschiff gezwungen ist, einen weiteren Treffer hinzunehmen, ist es zerstört. Außer, dass es einen Schritt näher an der Vernichtung ist, beeinflusst die Beschädigung das Schlachtschiff in keinster Weise.

Während der Status-Phase werden alle Schiffe repariert und in ihre normale aufrechte Position zurückgesetzt.

Planetares Bombardement

Unmittelbar vor einer Invasions-Schlacht dürfen die Schlachtschiffe des angreifenden Spielers in dem aktivierten System die feindlichen Bodentruppen auf einem umkämpften Planeten bombardieren. Ein planetares Bombardement wird ausgeführt, indem der angreifende Spieler einfach für jedes bombardierende Schlachtschiff einen Kampfwürfel werfen darf. Für jeden Treffer muss der verteidigende Spieler sofort eine Bodentruppen-Einheit entfernen. Einheiten, die durch planetares Bombardement eliminiert wurden, erhalten keine Gelegenheit zurückzuschießen und nehmen nicht an der folgenden Invasions-Schlacht teil. Beachte, dass ein Schlachtschiff keinen Planeten bombardieren darf, außer dieser Planet wird von eigenen Invasions-Truppen angegriffen, die dort während des Schritts der planetaren Landungen in der Aktivierungs-Sequenz gelandet sind.

Ein Schlachtschiff kann keinen Planeten bombardieren, der mindestens ein PDS enthält. Der Planet wird so betrachtet, als habe er einen planetaren Schutzschild, der ihn vor Raketen- und Energiewaffen-Angriffen aus dem All schützt.

Wenn ein Spieler während der gleichen Aktivierung zwei oder mehr unterschiedliche Planeten (im selben System) angreift, muss der aktive Spieler entscheiden, wie er sein Bombardement aufteilt. Ein Schlachtschiff kann in jeder Aktivierungs-Sequenz nur einmal bombardieren.

Der Kampfstern

Verfügbare Einheiten: 2
Kosten: 12
Die meisten galaktischen Historiker lehnen die Vorstellung ab, dass ein "Kampfstern" in den vergangenen Zwielicht-Kriegen existiert hat. Die wenigen Historiker, die für seine Existenz argumentieren, bringen meist nur einen vagen Beweis vor, indem sie eine Kombination von vielen, scheinbar unzusammenhängenden Volkssagen und ein paar alten Aufzeichnungen umreißen, die ein gewaltiges Kampfschiff beschreiben, das in den späteren Jahren dieses Zeitalters von den Jol Nar entwickelt wurde. Es scheint einige Beweise zu geben, dass die Jol Nar, als sie verzweifelt gegen die vorrückende Flotte der Sardakk N'orr kämpften, eine Geheimwaffe mitbrachten, um gegen die Hauptflotte der

Wenn eine Schlachtschiff- oder eine Kampfstern-Einheit ihren ersten Treffer erleidet, ist sie **beschädigt** anstatt zerstört. Lege die Einheit auf die Seite, um ihren beschädigten Zustand anzuzeigen (wie oben abgebildet).

N'orr im Saudor-System standzuhalten. Es ist vorstellbar, dass dort irgendeine neue Waffe benutzt wurde, wenn auch nur durch die Tatsache bezeugt, dass die N'orr niemals weiter in den Jol Nar-Raum vorgedrungen sind. Es ist ebenso sehr wahrscheinlich, dass - falls ein Kampfstern existierte - er in dieser Schlacht zerstört wurde, weil weder eine Spur noch ein Gerücht von einem Kampfstern nach diesem Zeitalter gefunden werden kann. Indirekt zusammenarbeitend mit dieser Folgerung, haben Xxcha Archäologen große Proben antiker Trümmer von unbekannter Machart und unbekanntem Zweck auf Saudor gefunden.

Was wahrscheinlich der Kampfstern-Theorie oder der Existenz einer anderen machtvollen Waffe die größte Glaubwürdigkeit verliehen hat, war die widersprüchliche Haltung der Jol Nar, die aus Verleugnung, Schweigen und der Zurückhaltung von Aufzeichnungen zu diesem Thema bestand.

Ohne Zweifel ist die Kampfstern-Einheit die maßgebende Kampfeinheit in der Galaxie. Sie ist eher eine eigenständige Flotte als bloß ein Schiff. Der Kampfstern weist eine nahezu unermessliche Feuerkraft, eine mächtige Konstruktion, enorme Geschwindigkeit, eine Kapazität, um große Mengen an Truppen und Jägern aufzunehmen und eine unerreichte Bombardement-Stärke auf.

Der Kampfstern unterliegt folgenden Regeln:

• Ein Spieler darf keine Kampfstern-Einheit produzieren, außer er hat den technologischen Fortschritt "Kampfstern" erworben.

• Wie das Schlachtschiff kann ein Kampfstern einen einzelnen Treffer (oder "Schaden") verkraften, bevor er zerstört wird. Wie auch das Schlachtschiff wird der Kampfstern auf die Seite gelegt, um seinen beschädigten Zustand anzuzeigen, und er wird zerstört, wenn er einen weiteren Treffer erleidet. Jeder Schaden, den ein Kampfstern erlitten hat, wird automatisch während der Status-Phase repariert.

• Wie das Schlachtschiff darf eine Kampfstern-Einheit Planeten bombardieren. Im Gegensatz zum Schlachtschiff ignoriert jedoch ein Kampfstern die Anwesenheit eines planetaren Schutzschilds einer PDS-Einheit. Zusätzlich kann ein Kampfstern auch dann einen Planeten während des Schritts der Invasions-Schlachten in der Aktivierungs-Sequenz bombardieren, wenn er keinerlei eigene Bodentruppen-Einheiten mit Invasions-Absicht auf dem Planeten gelandet hat.

• Eine Kampfstern-Einheit wirft drei Kampfwürfel während Weltraumschlachten und Bombardements.

• Wie die Träger-Einheit hat der Kampfstern eine Kapazität von 6 und kann Bodentruppen-, PDS- und Jäger-Einheiten transportieren.

Optionale Regeln

Im Folgenden findest Du einige spannende Optionen für Dein TWILIGHT IMPERIUM Spiel. All die hier angebotenen optionalen Regeln sind modular und können in jeglicher Kombination eingesetzt werden. Es wird empfohlen, dass Du die Optionen verwendest, die für Deine eigene Spielgruppe den meisten Anreiz bieten.

Drei-, Vier- und Fünf-Spieler-Spiele

Die bisherigen Hauptregeln gingen davon aus, dass Du TWILIGHT IMPERIUM mit 6 Spielern spielen wirst. Es ist möglich - und genauso unterhaltsam - das Spiel mit weniger Spielern zu spielen. Wenn Du TWLIGHT IMPERIUM mit 3, 4 oder 5 Spielern spielen möchtest, sind ein paar kleine Änderungen beim Aufbau des Spielbretts und bei der Art, wie die Strategie-Karten behandelt werden, notwendig.

Das Drei-Spieler-Spiel

Die folgenden Sonderregeln kommen beim Drei-Spieler-Spiel zur Anwendung.

Die Galaxie mit drei Spielern erschaffen

Die Spieler sollten ganz normal die Rassen zufällig ziehen und die nicht benötigten Heimat-Systeme zurück in die Spielschachtel legen. Mecatol Rex wird wie gehabt in die Mitte des Tisches gelegt.

Bevor jedoch die übrigen 32 Systeme gemischt werden, entferne 3 leere Systeme (Systeme, die nur ein Sternenfeld ohne Planeten enthalten) und ein Asteroidenfeld und lege diese 4 Systeme zurück in die Spielschachtel. Dann mische die verbleibenden 28 Systeme.

Nachdem die Systeme gemischt wurden, entferne 4 zufällige Systeme und lege sie zurück in die Spielschachtel, ohne sie anzusehen. Dann verteile die übrigen 24 Systeme, sodass jeder Spieler acht Systeme hat.

Die Spieler erschaffen nun die Galaxie ganz normal, außer, dass die finale Brettkonstellation und die Lage der Heimat-Systeme der Illustration für das 3-Spieler-Spiel im Schaubild "Galaxie-Aufbau für 3, 4 und 5 Spieler" entsprechen sollte.

Strategie-Karten im Drei-Spieler-Spiel

Während der Strategie-Phase eines Drei-Spieler-Spiels müssen die Spieler **2** Strategie-Karten auswählen (während die Spieler normalerweise nur 1 auswählen würden). Dies geschieht über zwei Auswahlrunden, wobei in der zweiten Auswahlrunde die gleiche Reihenfolge bei der Auswahl verwendet wird wie in der ersten Runde.

Da jeder Spieler zwei Strategie-Karten haben wird, müssen die Spieler jetzt **zwei separate strategische Aktionen zu irgendeinem Zeitpunkt während der Aktions-Phase** ausführen (eine für jede ihrer Strategie-Karten), bevor es ihnen erlaubt ist, zu passen. Jede einzelne Strategie-Karte wird ganz normal abgewickelt. Ein Spieler darf entscheiden, welche seiner Strategie-Karten zuerst ausgeführt wird.

Das Vier-Spieler-Spiel

Die folgenden Sonderregeln kommen beim Vier-Spieler-Spiel zur Anwendung.

Die Galaxie mit vier Spielern erschaffen

Die Spieler ziehen ganz normal die Rassen zufällig und legen die nicht benötigten Heimat-Systeme zurück in die Spielschachtel. Mecatol Rex wird wie gehabt in die Mitte des Tisches gelegt.

Mische die übrigen 32 Systeme **(entferne vorher keine Systeme)**. Der erste Spieler verteilt die Systeme an die Spieler, wobei jeder Spieler 8 Systeme erhält.

Die Spieler erschaffen nun die Galaxie ganz normal, außer, dass die finale Brettkonstellation und Lage der Heimat-Systeme der Illustration für das 4-Spieler-Spiel im Schaubild "Galaxie-Aufbau für 3, 4 und 5 Spieler" entsprechen sollte.

Strategie-Karten im Vier-Spieler-Spiel

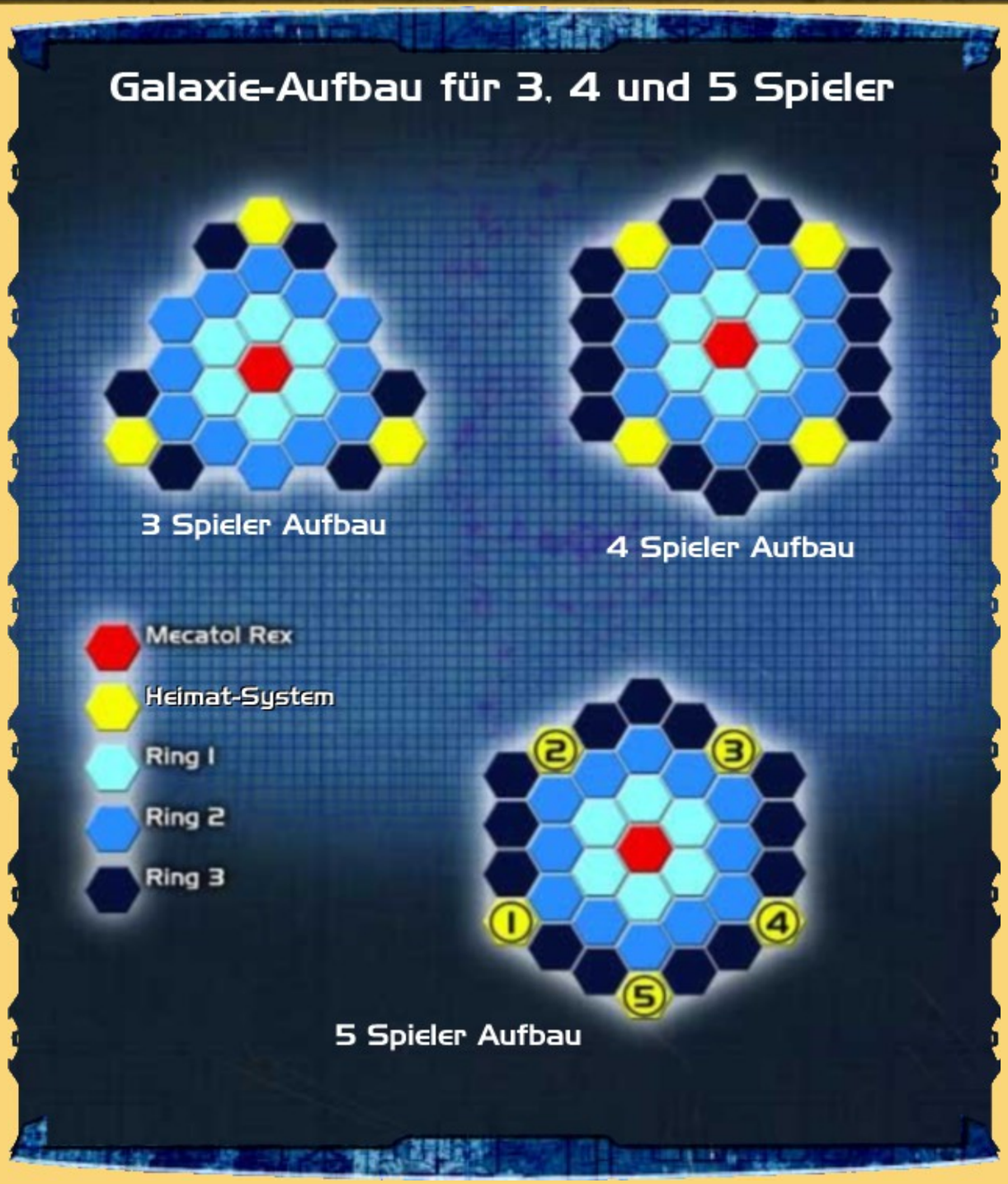
Das Vier-Spieler-Spiel verwendet die gleichen Regeln für die Auswahl der Strategie-Karten wie das Drei-Spieler-Spiel (in dem die Spieler zwei Strategie-Karten auswählen).

Beachte, dass im Vier-Spieler-Spiel keine nicht ausgewählten Strategie-Karten übrig bleiben werden, weil jeder Spieler zwei Strategie-Karten auswählt. Die „Bonus“-Marker werden daher im Vier-Spieler-Spiel nicht verwendet.

Die Initiative-Strategie darf weiterhin nicht zweimal hintereinander vom selben Spieler ausgewählt werden, außer dieser Spieler hat keine andere Wahl.

Spielerreihenfolge mit drei und vier Spielern

Wenn die Spieloptionen für drei oder vier Spieler verwendet werden, wählen die Spieler jeweils zwei Strategie-Karten aus. Um die Spielerreihenfolge zu bestimmen, verwendet ein Spieler nur die niedrigere Initiative-Zahl seiner beiden Karten.



Das Fünf-Spieler-Spiel

Die folgenden Sonderregeln kommen beim Fünf-Spieler-Spiel zur Anwendung.

Die Galaxie mit fünf Spielern erschaffen

Die Spieler ziehen ganz normal die Rassen zufällig und legen die nicht benötigten Heimat-Systeme zurück in die Spielschachtel. Mecatol Rex wird wie gehabt in die Mitte des Tisches gelegt.

Bevor die Galaxie erschaffen wird (bevor irgendein Heimat-System platziert wird), wird jedem Spieler zufällig eine Nummer von 1 bis 5 zugeteilt (unter Verwendung von Losen, Würfeln oder irgendeiner anderen Zufallsmethode). Diese Nummer weist die Position eines jeden Spielers zu, wie sie in der 5-Spieler-Aufbau-Illustration im Schaubild "Galaxie-Aufbau für 3, 4 und 5 Spieler" angezeigt wird.

Der erste Spieler mischt die übrigen 32 Systeme, entfernt ein zufälliges System und legt es zurück in die Spielschachtel, ohne es anzusehen. Dann legt der erste Spieler ein weiteres zufälliges System verdeckt an eine Position seiner Wahl direkt neben Mecatol Rex.

Dann verteilt er die restlichen 30 Systeme an die Spieler (wobei jeder Spieler 6 Systeme erhält.)

Die Spieler erschaffen nun die Galaxie ganz normal, außer, dass die finale Brettkonstellation und Lage der Heimat-Systeme der Illustration im Schaubild "Galaxie-Aufbau für 3, 4 und 5 Spieler" entsprechen sollte.

Nachdem die komplette Galaxie fertig gestellt wurde, decke das verdeckte System auf, das direkt neben Mecatol Rex gelegt wurde.

Es ist natürlich so, dass bei 5 Spielern auf einem sechseckbasierten Spielbrett einige Spieler näher zueinander liegen als andere. Um dies auszugleichen, erhalten die Spieler in Position **1** und **4** vier Handelswaren bevor das Spiel beginnt (und legen diese auf ihre Rassentafeln), und der Spieler in Position **5** erhält sechs Handelswaren bevor das Spiel beginnt (und legt diese auf seine Rassentafel).

Strategie-Karten im Fünf-Spieler-Spiel

Das Fünf-Spieler-Spiel verwendet die gleichen Regeln für die Auswahl der Strategie-Karten wie das normale Sechs-Spieler-Spiel.

Anders als im 6-Spieler-Spiel hingegen werden drei nicht ausgewählte Strategie-Karten übrig bleiben. Lege einen Bonus-Marker auf jede nicht ausgewählte Strategie-Karte, wodurch in jeder Runde insgesamt drei statt zwei Bonus-Marker platziert werden.

Spieloption: Der lange Krieg

Einige Spieler könnten den Weg bis zu 10 Siegpunkten als zu kurz empfinden. Diese Spieler könnten sich nach einer eindeutigeren, längeren und epischeren Erfahrung sehnen.

Du kannst diese Erfahrung erschaffen, indem Du die optionale Seite der Siegpunktleiste verwendest, welche bis zu 14 Siegpunkten reicht, statt bis zu 10.

Außerdem wählst Du beim Vorbereiten des Decks der öffentliche Auftragskarten zufällig 5 (statt 3) öffentliche Auftragskarten der Stufe II zusätzlich zur "Imperium Rex Karte" und 8 (statt 6) öffentliche Auftragskarten der Stufe I aus, und erstellst somit ein Deck öffentlicher Auftragskarten, das aus 14 (statt 10) Karten besteht.

Alternative Variante: Unter Verwendung des oben vorgeschlagenen Decks öffentlicher Auftragskarten wird Dein Spiel irgendwann zwischen Runde 9 und Runde 14 enden. Falls es so gewünscht ist, kannst Du einfach die "Imperium Rex" Karte aus dem Auftragsdeck weglassen. Wenn Du das machst, solltest Du das Spiel nach der Status-Phase beenden, in welcher die letzte öffentliche Auftragskarte gezogen wurde.

Spieloption: Zeitalter des Imperiums

Das bisher beschriebene Siegpunktsystem in TWILIGHT IMPERIUM belohnt Spieler, die ein Gleichgewicht aus Planung und Flexibilität anstreben. Trotzdem könnten manche Spieler wünschen, dass die Siegbedingungen bei TWILIGHT IMPERIUM vorhersehbarer sind (dies war in den beiden früheren Editionen von TWILIGHT IMPERIUM der Fall), so dass sie eine stabilere Langzeitstrategie entwickeln können. Dies wird auf folgende Weise bewerkstelligt:

Nachdem das Deck der öffentlichen Auftragskarten ganz normal erstellt wurde, beginne damit, dessen Karten von oben angefangen zu ziehen. Nachdem eine Karte gezogen wurde, lege diese aufgedeckt im allgemeinen Spielbereich ab und bilde von links nach rechts eine gerade Kartenreihe. Sollten, nachdem die "Imperium Rex" Karte gezogen und platziert wurde, noch weitere Karten im Deck verbleiben, lege diese Karten zurück in die Spielschachtel (die wirst Du nicht mehr brauchen).

Nun solltest Du eine zwischen 7 und 10 Karten lange Reihe aus öffentlichen Auftragskarten haben, bei der die "Imperium Rex" Karte ganz rechts liegt.

Im Verlauf des Spiels können sich die Spieler von der ersten Runde an für die Siegpunkte von **jeder** der aufgedeckten Auftragskarten qualifizieren. Es werden im Spiel keine weiteren öffentlichen Auftragskarten hinzukommen. Auf diese Weise wissen die Spieler im Verlauf des Spiels immer genau, welche Aufträge ihnen Siegpunkte geben werden.

Lege nach dem Ende der Status-Phase der ersten Spielrunde einen **Zugmarker** (ein Glaskügelchen, einen Fingerhut, eine Münze etc.) auf die **ganz linke** Karte. Bewege den Zugmarker nach Beendigung jeder weiteren Status-Phase ***eine Karte nach rechts.*** Wenn der Zugmarker auf die „Imperium Rex“ Karte bewegt wird, endet das Spiel sofort und der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner (wie bereits in den Grundregeln beschrieben). Auf diese Weise dient Deine Reihe der Auftragskarten gleichzeitig als Rundenleiste.

Spieloption: Entfernte Sonnen

Im Spiel enthalten findest Du die achteckigen "Gebiets"-Marker, die den Kern der "Entfernte Sonnen"-Spieloption bilden. Die Verwendung der Gebiets-Marker ändert die Strategie und das Spielgefühl während der ersten Runden von TWILIGHT IMPERIUM erheblich, da sie die Gefahren und Belohnungen der Erkundung und Kolonisierung des Weltalls simulieren.

Nachdem das Spielbrett erstellt wurde, aber bevor das Spiel beginnt, mische die Gebiets-Marker und lege auf jeden neutralen Planeten auf dem Spielbrett einen **verdeckten** Gebiets-Marker (lege keine Gebiets-Marker auf die Planeten in den Heimat-Systemen oder auf Mecatol Rex). Lege überschüssige Gebiets-Marker zurück in die Spielschachtel, ohne sie anzusehen.

Die Gebiets-Marker

Gebiets-Marker spiegeln die unbekannten Aspekte bei der Tiefenraum-Erkundung und -Kolonisierung wieder und funktionieren folgendermaßen:

• Der Gebiets-Marker eines Planeten wird sofort aufgedeckt (und seine Auswirkungen werden ausgeführt), nachdem ein Spieler dort alle seine gewünschten Bodentruppen während des Schritts der "planetaren Landungen" einer taktischen Aktion abgesetzt hat.

Nachdem ein Gebiets-Marker aufgedeckt wurde, darf der aktive Spieler während der gleichen Aktivierung keine weiteren Bodentruppen-Einheiten auf dem Planeten landen.

• Wenn ein Gebiets-Marker aufgedeckt wird, repräsentiert das Symbol auf dessen Vorderseite die Begegnung/ das Ereignis des Planeten. Wickle sofort die Auswirkungen dieses Ereignisses ab. Auf der Rückseite dieses Regelbuchs findest Du eine detaillierte Beschreibung aller Gebiets-Marker-Auswirkungen.

• Wenn ein Spieler die Kontrolle über einen Planeten erlangt, ohne dort tatsächlich Truppen während einer taktischen Aktion zu landen, wird der Gebiets-Marker ignoriert und kommt ohne Auswirkung zurück in die Spielschachtel.

• Wenn aus irgendeinem Grund ein Planet zur Neutralität zurückkehrt, nachdem er bereits vorher einmal von einem Spieler besetzt wurde, lege **keinen** neuen Gebiets-Marker auf diesen Planeten.

Erforschen

Unmittelbar nach dem Schritt der Bewegung einer taktischen Aktion (nicht einer Transfer-Aktion) darf der aktive Spieler entscheiden, einen Gebiets-Marker im aktivierten System zu **erforschen**, solange er **mindestens eine Jäger-Einheit in diesem System** hat.

Wenn er erforscht, darf der Spieler geheim unter jeden verdeckten Gebiets-Marker in diesem System schauen. Nachdem er geschaut hat, muss er die Gebiets-Marker wieder verdeckt auf ihre entsprechenden Planeten legen. Der Spieler darf nicht nochmal unter diese Marker schauen, außer er erforscht in einer zukünftigen Aktivierung erneut oder landet Bodentruppen auf dem Planeten.

Ein Spieler darf nicht innerhalb der gleichen Aktivierung Bodentruppen auf einem Planeten landen, in der er den Planeten erforscht hat.

Spezialregel: Wenn der Gebiets-Marker "Überlebende von Lazax" erforscht wird, entferne diesen Marker aus dem Spiel. Der erforschende Spieler **erhält** sofort **einen Siegpunkt** und darf sofort 3 Aktionskarten ziehen.

Auslöschen

Während des Invasions-Schlacht-Abschnitts einer taktischen Aktion darf ein Kampfstern oder ein Schlachtschiff im gleichen System wie ein Gebiets-Marker entscheiden, einen **verdeckten** Gebiets-Marker ***auszulöschen***. Der aktive Spieler kündigt einfach an, dass er alles auf dem Planeten auslöscht, entfernt dann den Gebiets-Marker und legt ihn zurück in die Spielschachtel, ohne dessen Auswirkung auszuführen.

Ein Kampfstern oder ein Schlachtschiff darf keinen Gebiets-Marker auslöschen, der bereits aufgedeckt wurde.

Beachte, dass ein einzelner Kampfstern oder ein einzelnes Schlachtschiff nur einen Gebiets-Marker in seinem System auslöschen darf. Wenn ein Spieler während der gleichen Aktivierung zwei Gebiets-Marker im gleichen System auslöschen möchte, muss er mindestens zwei Schlachtschiffe/ Kampfsterne in diesem System haben.

Eine Kampfstern- oder Schlachtschiff-Einheit, die nach dem Schritt der Bewegung für das Auslöschen benutzt wurde (oder benutzt werden wird), darf nicht im Laufe der

gleichen Aktivierung für das Bombardement benutzt werden.

Nachdem er alles auf einem Planeten ausgelöscht hat - eine umstrittene Handlung -, könnte der Spieler mit ablehnenden Reaktionen aus seinem eigenen Volk und vom galaktischen Rat konfrontiert werden. Nachdem er einen Gebiets-Marker ausgelöscht hat, sollte der Spieler würfeln und in die folgende Tabelle schauen.

Ergebnis	Auswirkungen
1-7	*Keine Auswirkung*
8-9	***Verliert 3 zufällige Aktionskarten***
0	***Verliert 3 zufällige Aktionskarten und verbraucht sofort alle seine unverbrauchten Planeten***

Spezialregel: Falls ein Spieler den "Überlebende von Lazax" Gebiets-Marker auslöscht, muss er sofort alle seine Aktionskarten abwerfen, alle seine Planeten verbrauchen und er verliert alle seine Handelswaren. Zusätzlich darf dieser Spieler nicht bei der nächsten politischen Agenda abstimmen.

Spieloption: Anführer

Im Spiel enthalten findest Du 30 Anführer-Marker (3 für jede Rasse). Diese repräsentieren außergewöhnliche Persönlichkeiten, die ihre Rasse im Kampf ums Erlangen des Imperialen Thrones unterstützen werden.

Es gibt fünf unterschiedliche Arten von Anführern: Generäle, Admiräle, Diplomaten, Agenten und Wissenschaftler.

Anführer platzieren

Wenn diese Spieloption angewendet wird, werden alle drei Anführer einer Rasse - genau wie die normalen Start-Einheiten - vor Spielbeginn im Heimat-System ihres Spielers platziert. Wie bei Bodentruppen und PDS geht man bei einem Anführer immer davon aus, dass er sich auf einem Planeten befindet oder von einem Schiff befördert wird.

Allerdings anders als bei Bodentruppen und PDS, kann jedes Raumschiff (einschließlich der Jäger) einen oder mehrere Anführer befördern, wobei die gleichen Regeln zur Anwendung kommen wie bei Trägern, die Bodentruppen-Einheiten transportieren. Anführer werden nicht auf die Kapazität irgendeines Schiffes angerechnet.

Ein Anführer darf nicht auf einem neutralen oder feindlichen Planeten landen, außer er ist in Begleitung von mindestens einer Bodentruppen-Einheit.

Wenn ein Anführer an einer Invasions-Schlacht gegen einen Feind (oder neutralen Planeten, falls die Entfernte Sonnen-Option angewendet wird) teilnimmt, wird der Anführer automatische GEFANGEN, sollte die Invasion gegen den Planeten eines anderen Spielers fehlschlagen (oder GETÖTET, falls die Invasions-Schlacht gegen einen neutralen Planeten fehlschlägt).

Töten und Fangen von Anführern

Anführer sind mächtige Vorteile und Dein Gegner möchte nichts lieber, als diese Individuen zu fangen oder zu töten.

Im Weltraum
Wenn ein Schiff, das einen Anführer befördert, **während einer Weltraumschlacht** zerstört wird, wirf einen Würfel.

Bei einem Ergebnis von 1-5 wird der Anführer GETÖTET und dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Bei einem Ergebnis von 6-8 entkommt der Anführer und sein Besitzer darf den Anführer sofort auf einem beliebigen eigenen Planeten (nicht unter Blockade) platzieren. Bei einem Ergebnis von 9-10 wird der Anführer vom gegnerischen Spieler bei der Weltraumschlacht GEFANGEN (siehe unten).

Wenn ein Schiff zu irgendeinem anderen Zeitpunkt außerhalb einer Weltraumschlacht zerstört wird, wird der Anführer automatisch GETÖTET und dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

Auf einem Planeten
Wenn ein Planet, auf dem sich ein Anführer befindet, erfolgreich von einem feindlichen Spieler angegriffen wurde, wirf einen Würfel.

Bei einem Ergebnis von 1-5 wird der Anführer GEFANGEN. Bei einem Ergebnis von 6-9 entkommt der Anführer und sein Besitzer darf den Anführer sofort auf einem beliebigen eigenen Planeten (nicht unter Blockade) platzieren. Bei einem Ergebnis von 10 wird der Anführer getötet und aus dem Spiel entfernt.

Wenn sich ein Anführer auf einem Planeten befindet, dessen Besitzverhältnisse sich aus anderen Gründen als durch eine Invasion verändern, entkommt der Anführer automatisch und darf auf einem beliebigen eigenen Planeten platziert werden.

Anführer können niemals auf neutralen oder feindlichen Planeten vorhanden sein, noch alleine im Weltraum.

Gefangene Anführer

Wenn ein Anführer gefangen wird, legt der erbeutende Spieler (der “Geiselnehmer”) den gefangenen Anführer in seinen Spielbereich. Während der Status-Phase darf ein Geiselnehmer den Gefangenen nach Belieben an einen anderen Spieler übergeben, inklusive dem Eigentümer des Anführers (wodurch der Anführer BEFREIT wird und sofort nach Wahl seines Eigentümers auf einem eigenen Planeten, der sich nicht unter Blockade befindet, platziert wird). Statt den Gefangenen zu übergeben, kann sich der Geiselnehmer auch entscheiden, den Gefangenen eine weitere Runde zu behalten oder den Gefangenen zu exekutieren. Falls er sich für Letzteres entscheidet, kündigt der Geiselnehmer die Exekution an und entfernt den besagten Anführer aus dem Spiel.

Einen gefangenen Anführer retten

Jedes Mal, wenn ein Planet erfolgreich angegriffen wurde und der Planet von einem Spieler kontrolliert wurde, der **irgendeinen** gefangenen Anführer hatte, wirf nach der erfolgreichen Invasion einen Würfel. Wenn das Ergebnis eine 9 oder 10 ist, wurde vom Angreifer ein gefangener Anführer gefunden. Falls mehr als ein Gefangener vom verlierenden Spieler festgehalten wird, darf sich der Angreifer aussuchen, welchen der gefangenen Anführer er rettet. Wenn der gerettete Anführer einer anderen Rasse angehört, ist der Angreifer nun der neue Geiselnehmer und muss sich entscheiden, was er mit dem neuen Gefangenen in der nächsten Status-Phase macht. Wenn der gerettete Anführer dem Angreifer gehört, wird der Anführer sofort auf einem eigenen Planeten (nicht unter Blockade) nach Wahl des Angreifers platziert.

Wenn ein Spieler erfolgreich den letzten Planeten eines anderen Spielers angreift, werden alle vom eliminierten Spieler gefangengehaltenen Anführer an den Angreifer übergeben.

Fähigkeiten der Anfüher

Die Fähigkeiten eines Anführers hängen von der **Art des Anführers** ab. Die 5 verschiedenen Arten von Anführern und Fähigkeiten werden im Folgenden im Detail beschrieben:

Wissenschaftler

• Ein Planet, der eine technologische Spezialisierung und mindestens einen Wissenschaftler enthält, liefert einen Rabatt von 2 Gutschriften statt nur 1.

• Ein Planet mit mindestens einem Wissenschaftler darf ein neues Raumdock zum Preis von 2 statt 4 bauen.

• PDS-Einheiten auf einem Planeten mit mindestens einem Wissenschaftler erhalten +1 auf alle Würfelwürfe.

• Planeten mit mindestens einem Wissenschaftler und einer PDS-Einheit dürfen nicht von einer Kampfstern-Einheit bombardiert werden (ein Kampfstern kann normalerweise den planetaren Schutzschild ignorieren, der von einem PDS erzeugt wird.)

Diplomat

• Wenn sich ein Diplomat auf einem Planeten befindet, der während des Schritts der planetaren Invasionen von feindlichen Bodentruppen angegriffen wird, kann der Diplomat die Invasion um eine Runde verzögern. Setze einfach die feindlichen Bodentruppen-Einheiten zurück in ihre(n) Träger. Ein Planet, der von einem Diplomaten geschützt wurde, darf für den Rest der Runde oder in der nächsten Spielrunde nicht nochmal von einem Diplomaten geschützt werden.

• Eine Flotte, in der sich mindestens ein Diplomat befindet, darf sich durch Systeme mit Schiffen eines Gegners hindurch bewegen, aber nur, wenn der Gegner die Erlaubnis für die Durchquerung erteilt.

General

• Wenn ein General als Angreifer an einer Invasions-Schlacht teilnimmt (indem er mit den angreifenden Bodentruppen landet), darf der aktive Spieler bis zu zwei Würfel während jeder Runde dieser Invasions-Schlacht neu würfeln.

• Schlachtschiffe und Kampfsterne erhalten -4 auf Bombardement-Würfe gegen einen Planeten, auf dem sich mindestens ein General befindet.

• Alle verteidigenden Bodentruppen auf einem Planeten, auf dem sich mindestens ein General befindet, erhalten während einer Invasions-Schlacht +1 auf ihre Kampfwürfe.

Admiral

• Wenn ein Admiral an einer Weltraumschlacht teilnimmt (als Angreifer oder Verteidiger), darf dessen Eigentümer einen **zusätzlichen** Würfel für das Schiff werfen, das den Admiral befördert.
(Beachte, dass nur **ein** zusätzlicher Würfel geworfen wird, auch wenn sich der Admiral auf einem Kampfstern befindet.)

• Ein Schlachtschiff, das einen Admiral befördert, erhält +1 Bewegung.

• Eine verteidigende Flotte darf sich nicht zurückziehen, wenn sie von einer Flotte angegriffen wird, in der sich ein Admiral befindet, außer in der verteidigenden Flotte befindet sich ebenfalls ein Admiral.

Agent

• Wenn ein Agent als Angreifer Teil einer Invasions-Schlacht ist (indem er mit einer oder mehreren eigenen Bodentruppe(n) auf dem feindlichen Planeten landet), darf feindliches PDS nicht auf die angreifenden Bodentruppen schießen.

• Wenn ein Agent als Angreifer Teil einer erfolgreichen Invasions-Schlacht ist (indem er mit einer oder mehreren eigenen Bodentruppe(n) auf dem feindlichen Planeten landet), darf der aktive Spieler jedes feindliche PDS und Raumdock auf dem Planeten durch seine eigenen identischen Einheiten ersetzen (normalerweise würden diese Einheiten zerstört werden).

• Ein Agent kann jederzeit geopfert werden, um dann wie eine "Sabotage" Aktionskarte zu funktionieren. Kündige diese Aktion einfach an, nachdem ein anderer Spieler eine Aktionskarte ausgespielt hat, wodurch deren Wirkung aufgehoben wird. Dann entferne sowohl die Aktionskarte als auch den Agenten.

Spieloption: Sabotage-Anflüge

Obwohl die mächtige Kampfstern-Einheit unumstritten der König des Weltraums ist, hat die Geschichte gezeigt, dass solche Anmaßungen der Schöpfung oftmals eine fatale Schwachstelle verbergen, welche von den kleinsten Raumschiffen ausgenutzt werden kann.

Wenn diese Spieloption angewendet wird, haben Jäger-Einheiten vor der Weltraum-Schlacht eine verzweifelte Chance eines Treffers gegen einen feindlichen Kampfstern im umkämpften System. Dieser verzweifelte Angriff wird der "Sabotage-Anflug" genannt.

Ankündigung des Anflugs

Ein Sabotage-Anflug findet statt, bevor die eigentliche Weltraum-Schlacht beginnt, sofort nach jeglichem Anti-Jäger-Sperrfeuer der Zerstörer.

Beide Spieler (der Angreifer zuerst) können ankündigen, dass sie einen Sabotage-Anflug gegen einen feindlichen Kampfstern in dieser Schlacht durchführen werden (wenn sich kein Kampfstern unter den verfeindeten Einheiten befindet, kann kein Spieler einen Sabotage-Anflug unternehmen).

Wenn beide Spieler Kampfsterne haben, sollte zuerst der Angreifer seinen Sabotage-Anflug durchführen, danach der Verteidiger.

Nachdem ein Spieler einen Sabotage-Anflug angekündigt hat, muss er eine Anzahl an Jäger-Einheiten für die gefährliche Aufgabe einsetzen. Nachdem eine Anzahl an Jägern eingesetzt wurde, wird der Sabotage-Anflug über zwei Würfel-Runden ausgeführt.

1) Die äußere Verteidigung
Wirf einen Würfel für jeden Jäger, der für den Sabotage-Anflug eingesetzt wurde. Bei einem unmodifizierten Ergebnis von 9 oder 10 schafft es der Jäger durch die äußere Verteidigung des Kampfsterns. Alle anderen Ergebnisse zerstören die Jäger-Einheit, welche auch keine Gelegenheit zum Gegenfeuer erhält.

2) Die innere Verteidigung
Für jede Jäger-Einheit, die es durch die äußere Verteidigung des Kampfsterns geschafft hat, wirf einen weiteren Würfel (jeweils einen nach dem anderen). Wenn der Jäger ein unmodifiziertes Ergebnis von 10 erzielt, ist der Sabotage-Anflug erfolgreich und der Kampfstern wird augenblicklich zerstört. Ein auf diese Weise zerstörter Kampfstern erhält keine Gelegenheit zum Gegenfeuer. Alle anderen Würfelergebnisse zerstören sofort die Jäger-Einheit, welche auch keine Gelegenheit zum Gegenfeuer erhält.

Überlebende Jäger-Einheiten können an der folgenden Weltraum-Schlacht teilnehmen. Ein unversehrter Kampfstern kann ohne einschränkende Effekte an der Weltraum-Schlacht teilnehmen.

Sollte ein Gegner zwei Kampfstern-Einheiten haben, darf ein Spieler gegen beide Einheiten Sabotage-Anflüge durchführen, indem er seine eingesetzten Jäger in zwei separate Gruppen aufteilt. Da jede dieser Gruppen einen spezifischen Kampfstern angreift, wickle einfach nacheinander jeden Sabotage-Anflug separat ab.

Probleme, Fragen und Support

Für die online Community, FAQ, Kundenservice und weitere Informationen zu TWILIGHT IMPERIUM besuche bitte:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Credits

Game Design (all editions): Christian T. Petersen
Additional Development (3rd edition): Greg Benage
Rules: Christian T. Petersen
Editing: Greg Benage
Graphic Design: Brian S. Schomburg
Cover Artwork: Scott Schomburg

Leader Tokens Artwork: Brian Schomburg, Scott Schomburg, Tyler Walpole
Fiction and Twilight Imperium Universe: Christian T. Petersen
Production Administration: Darrell Hardy
Publisher: Christian T. Petersen

1st Edition Creative Input: Morten Nyhus Hornsleth and Peter Mork.

2nd Edition Creative Input: Jeffery P. BoucherZamso and Darrell Hardy

1st Edition Playtesting: W. Gregory Klett, Gerald L Ogaard, Justin Bang, Gerald Dokka, Andrew Fredlund, Anders M. & Thomas H. Petersen, Joseph Burke, Christopher Dorn, Morten Nyhus Hornsleth, Leslie Nielsen, Mike, Peter, Andrew, Brian, Debbie, Jason, Rich, Anton, and many other helpful gamers at the (now long departed) Phoenix Games in Burnsville.

2nd Edition Playtesting: Rusty Schmidt, Darrell Hardy, Erik Tyrell, Jeffery P. Boucher-Zamso, and Osta Productions.

3rd Edition Playtesting: Rob Vaughn, Thomas H. Petersen, Scott Nicely, Brian S. Schomburg, Kevin Wilson, Tim Sturm, Greg Benage, Tod Gelle, Darrell Hardy, Mike Zebrowski, John Goodenough, Mike Barton, Pete, Thor, Ewan, and Robert Jankovich.

TWILIGHT IMPERIUM is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright 1997-2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. The products, or any parts thereof, may not be reproduced without the publisher's consent.

Inoffizielle deutsche Übersetzung: Axel Behr
Lektorat: Yvonne und Kaddy
Version 1.0

Übersicht der Strategie-Karten

1. Initiative-Strategie

Im Gegensatz zu den anderen Strategie-Karten, gewährt die Initiative-Strategie-Karte ihrem Besitzer nicht die Option, eine strategische Aktion durchzuführen. Sie gibt jedoch ihrem Besitzer das Sprecher-Abzeichen (welches in der nächsten Strategie-Phase die erste Auswahl aus den Strategie-Karten gewährt) und ermöglicht es ihrem Besitzer, die sekundäre Fähigkeit anderer Strategie-Karten auszuführen, ohne dafür einen Kommando-Marker auszugeben.

Ein Spieler darf die Initiative-Strategie-Karte nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden auswählen.

2. Diplomatie-Strategie

Das Wählen und Ausführen einer Diplomatie-Strategie kann einem Spieler, der kurz davor steht, von einem aggressiven Nachbarn überrollt zu werden, eine entscheidende Atempause verschaffen. Eine Diplomatie-Strategie kann auch von einem skrupellosen Spieler eingesetzt werden, der zuerst Territorium eines anderen Spielers erobert und dann (als eine spätere Aktion) diesen Spieler als Ziel der primären Fähigkeit auswählt.

Indem die gegenseitige Aktivierung der Systeme verboten wird, werden die Spieler für den Rest der Runde effektiv daran gehindert, sich gegenseitig anzugreifen. Die Spieler können natürlich nach alternativen Wegen suchen, dem anderen Spieler zu schaden, indem sie zum Beispiel in Systeme einfallen, die keine Einheiten enthalten oder indem sie Aktionskarten ausspielen usw.

Die sekundäre Fähigkeit der Diplomatie-Strategie-Karte ermöglicht es den Spielern, zwei Planetenkarten aufzufrischen, die bereits früher in der Phase verbraucht wurden. Das bedeutet, dass ein Spieler die Ressourcen oder den Einfluss einer Planetenkarte eventuell zweimal benutzen kann, oder auch, dass er die Ressourcen eines Planeten, den er erst in dieser Phase erobert hat, verwenden kann (da ja alle Planetenkarten verbraucht sind, wenn sie von einem Spieler erstmals erlangt werden).

3. Politik-Strategie

Die Politik-Strategie-Karte versorgt ihren Besitzer mit einer großzügigen Zuteilung an Aktionskarten, einem zusätzlichen Kommando-Marker und der Möglichkeit, das Politik-Deck zu manipulieren, indem er entscheidet, welche der oberen drei Politikkarten vom nächsten Spieler gezogen wird, der die primäre Fähigkeit der Politik-Strategie-Karte ausführt.

Lies den Abschnitt über Politikkarten auf Seite 23, um zu erfahren, wie Politikkarten, die vom aktiven Spieler gezogen werden, ausgeführt werden.

Die sekundäre Fähigkeit der Politik-Strategie ermöglicht es den Spielern lediglich, eine zusätzliche Aktionskarte zu ziehen.

4. Logistik-Strategie

Da Kommando-Marker für einen Spieler ein grundlegender Bestandteil dafür sind, seine Rasse zu verwalten, ist die Logistik-Strategie-Karte ein wichtiger und wesentlicher Teil des Spiels. Ihre primäre Fähigkeit ist mächtig, da sie es dem aktiven Spieler gestattet, einfach 4 Kommando-Marker von seinem Verstärkungs-Stapel zu erhalten und diese seiner Rassentafel hinzuzufügen.

Die sekundäre Fähigkeit der Logistik-Strategie-Karte ist das wichtigste Mittel für andere Spieler, zusätzliche Kommando-Marker zu erhalten. Während die sekundäre Fähigkeit ausgeführt wird, muss ein Spieler Einfluss ausgeben, indem er seine Planetenkarten verbraucht. Ein Spieler darf einen Kommando-Marker für jeweils drei ausgegebene Einflusspunkte nehmen.

WICHTIGE SPEZIALREGELN FÜR DIE LOGISTIK-STRATEGIE: Anders als bei den meisten anderen Strategie-Karten müssen Spieler keinen Kommando-Marker aus ihrem Kommandopool ausgeben, um diese sekundäre Fähigkeit auszuführen.

5. Handels-Strategie

Die Handels-Strategie-Karte ist das wesentliche Mittel, Handelsabkommen zwischen Spielern einzuleiten. Durch Auswahl der "a" Option der primären Fähigkeit wird der aktive Spieler sofort davon profitieren, indem er drei kostenlose Handelswaren erhält; außerdem erhält er Handelswaren für seine eigenen Handelsabkommen und erlaubt dann allen Spielern (sich selbst eingeschlossen), neue Handelsabkommen miteinander abzuschließen. Nachdem zwei Spieler zugestimmt haben, ein neues Handelsabkommen abzuschließen, muss der aktive Spieler das Abkommen genehmigen, ansonsten kann es nicht abgeschlossen werden. Falls er dazu neigt, ermöglicht dies dem aktiven Spieler, möglicherweise einige ansehnliche Bestechungsgelder einzukassieren. Beachte, dass der aktive Spieler keine Macht (außer durch das Ausführen der Option "b") über bereits bestehende Handelsabkommen besitzt.

Statt ein Vermögen zu kassieren und neue Handelsabkommen zu ermöglichen, kann der aktive Spieler Option "b" wählen. Wenn er das macht, werden alle vorhandenen Handelsabkommen sofort gebrochen und alle Handelskarten werden an ihre Eigentümer zurückgegeben (inklusive der Handelsabkommen im Besitz der Hacan).

Die sekundäre Fähigkeit erlaubt es den Spielern bloß, Handelswaren für ihre aktiven Handelsabkommen einzukassieren, wie es auf Seite 24 beschrieben wird.

Beachte: Spieler können keine Handelswaren für ein Handelsabkommen einkassieren, das sie gerade während der gleichen Aktion abgeschlossen haben.

6. Kriegsführungs-Strategie

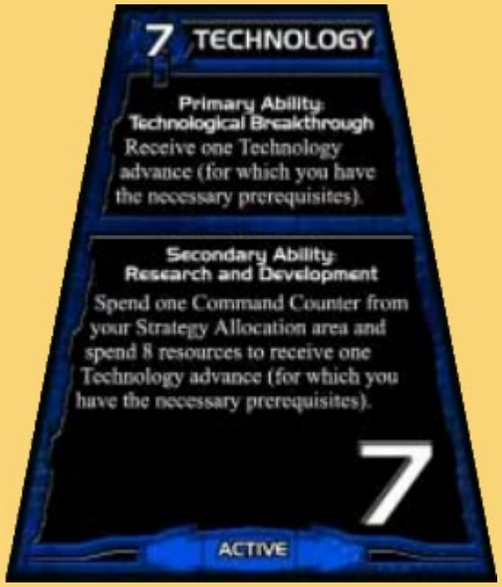
Die primäre Fähigkeit der Kriegsführungs-Strategie-Karte ist sowohl extrem flexibel als auch mächtig, da sie dem aktiven Spieler eine Vielzahl taktischer Optionen bietet, wie zum Beispiel die doppelte Aktivierung eines Systems oder die doppelte Bewegung einer Flotte usw.

Die sekundäre Fähigkeit kann unter den richtigen Umständen sehr nützlich sein. Sie ermöglicht es einem Spieler, bis zu zwei Kreuzer-/Zerstörer-Einheiten (aus dem gleichen oder aus unterschiedlichen Systemen) in angrenzende, **leere** Systeme zu bewegen (siehe die Definition eines leeren Systems auf Seite 25). Diese Einheiten dürfen sich auch bewegen, wenn ihr aktuelles System aktiviert ist (was normalerweise jegliche Bewegung verhindert). Obwohl die Ziel-Systeme aktiviert werden, kommen die Kommando-Marker, die für diese Aktivierungen verwendet werden, aus Deinen Verstärkungen und nicht von Deiner Rassentafel.

Die Schiffe dürfen sich in ein bereits aktiviertes, leeres System(e) bewegen, in welchem Fall kein Kommando-Marker in das System gelegt wird.

Beachte, dass ein Spieler, der die sekundäre Fähigkeit ausführt, die zwei Zerstörer-/Kreuzer-Einheiten in zwei unterschiedliche Systeme oder in das gleiche System hineinbewegen darf. Die Schiffe müssen sich in ein ***angrenzendes*** System (und nicht weiter) bewegen, ungeachtet der Bewegungsrate der Einheiten.

Da die Bewegung durch ein System, das ein oder mehrere feindliche Schiffe (mit Ausnahme von Jägern) enthält, verboten ist, kann ein alleine patrouillierender Zerstörer oder Kreuzer effektiv als Barriere gegen einen schweren Schlag durch eine schnelle feindliche Flotte dienen.



7. Technologie-Strategie

Die Technologie-Strategie ist der wesentliche Weg für Spieler, Zugang zu den aufregenden und hilfreichen Technologiekarten zu erlangen, die sich im Technologiekarten-Deck eines jeden Spielers befinden. Die primäre Fähigkeit der Technologie-Strategie gibt dem aktiven Spieler einen freien technologischen Fortschritt seiner Wahl. Der aktive Spieler nimmt einfach eine Technologiekarte aus seinem Technologiekarten-Deck und legt die Karte aufgedeckt in seinem Spielbereich ab. Er kann sich nun an den Vorteilen seines technologischen Fortschritts erfreuen.

WICHTIG: Wie auf Seite 24 erwähnt, kann eine Technologiekarte nur dann erworben werden, wenn ihr Spieler bereits ihre vorausgesetzten Technologien erworben hat (wie auf jeder Technologiekarte angegeben).

Die sekundäre Fähigkeit ermöglicht es einem Spieler, einen technologischen Fortschritt aus seinem Technologiekarten-Deck zu kaufen. Ein Spieler muss 8 Ressourcen zahlen, um eine Technologiekarte aus seinem Technologiekarten-Deck zu nehmen und sie aufgedeckt in seinen Spielbereich zu legen (unter der Bedingung, dass er die vorausgesetzten Technologien bereits besitzt, falls es welche gibt).

8. Imperiale Strategie

Die primäre Fähigkeit der Imperialen Strategie-Karte deckt eine öffentliche Auftragskarte im allgemeinen Spielbereich auf und bringt dem aktiven Spieler danach 2 Siegpunkte ein.

Sollte der aktive Spieler die öffentliche Auftragskarte “Imperium Rex” ziehen, endet das Spiel augenblicklich, sogar bevor der aktive Spieler seine zwei Siegpunkte erhält.

Die sekundäre Fähigkeit ermöglicht es einem Spieler, Einheiten in einem System zu produzieren, das er bereits aktiviert hat oder Einheiten in einem nicht aktivierten System zu bauen, ohne dieses zu aktivieren. Dies ist eine mächtige Fähigkeit, da ein Spieler möglicherweise in einem System zweimal Einheiten bauen kann oder Einheiten in einem nicht aktivierten System bauen kann und es diesen neuen Einheiten ermöglicht, sich während einer späteren taktischen/Transfer-Aktion in der gleichen Spielrunde zu bewegen.

Index

Aktionskarten 5, 15, 22
Abstimmen 23
Abstimmungen, Wahl 23
Abstimmungen, Für oder Gegen 23
Abzüge 15
Agenda 5, 23
Aktionen 9
Aktions-Phase 7
Aktionskarten, Sabotage 22
Aktiver Spieler 9
Aktivierung 10
Aktivierungs-Sequenz 10
Aktiviert 11
Anführer 34
Anti-Jäger-Sperrfeuer 30
Asteroidenfelder 18
Auffrischen 15
Auftragskarten 26
Auftragskarten, geheime 7
Auftragskarten, öffentliche 7
Auslöschen 33
Bewegung, Schiffe 11
Bodentruppen 27
Bombardement 30
Bonus-Marker 5, 9
Diplomatie-Strategie 36
Drei-Spieler-Spiel 31
Eigen (Definition) 10
Einfluss, ausgeben 21
Einheiten 4
Einheiten, bauen 26
Einheiten, Bodentruppen 27
Einheiten, Jäger 29
Einheiten, Kampfstern 30
Einheiten, Kreuzer 29
Einheiten, Limitierungen 19
Einheiten, PDS 29
Einheiten, Schlachtschiff 30
Einheiten, Selbstzerstören 19
Einheiten, Träger 28
Einheiten, Zerstörer 30
Entfernte Sonnen 33
Erforschen 33
Ergänzungs-Marker, Bodentruppen 6, 19
Ergänzungs-Marker, Jäger 6, 19
Errata 45
Erster Spieler 6
Feind (Definition) 10
Flotte 12
Flottenversorgungs-Zone 21
Fünf-Spieler-Spiel 32
Galaktischer Rat 23
Gebiets-Marker 33
Geheime Auftragskarten 5, 7, 14, 26
Gesetze 23
Gewinnen 14
Handels-Strategie 37
Handelsabkommen 24
Handelsabkommen, brechen 25
Handelskarten 5, 24
Handelsverträge 24
Handelsvorrat 6, 25
Handelswaren-Marker 5, 25
Handelswert 5, 25
Händler-Gilde 25
Heimat-Systeme 18
Imperiale Strategie 38
Imperium Rex 14
Initiative-Strategie 36
Invasion 12
Invasions-Schlacht 12, 17
Invasions-Verteidigung 29
Jäger 29
Kampfsterne 30
Kapazität 29
Kapazität, Jäger 29
Kommando-Marker 5,15, 20
Kommando-Zonen 15
Kommandpool-Zone 21
Kontroll-Marker 5
Kosten, bezahlen 22
Kreuzer 29
Kriegsführung-Strategie 38
Logistik-Strategie 37
Nebel 18
Öffentliche Auftragskarten 5, 7, 14, 26
Passen 14
PDS 29
PDS Feuer 11, 17, 28
Phasen 7
Planetare Landungen 12
Planetarer Schutzschild 29
Planeten 19
Planeten verbrauchen 21
Planetenkarten 4, 15
Planetenkarten, auffrischen 15
Planetenkarten, erhalten 17
Plastik-Einheiten 4
Politik-Strategie 37
Politikkarten 5, 23
Primäre Fähigkeit 9
Produktion 14
Produzieren von Einheiten 12
Rassentafel 20
Rassen 17
Raumdock 26
Raumkanone 29
Reguläre Systeme 18
Reparieren 15
Ressourcen, ausgeben 21
Rückzüge 15
Runde 7
Sabotage 22
Sabotage-Anflug 35
Schaden 30
Schiffe, Bewegung 11
Schlachtschiffe 30
Sechseckige Spielbrett-Elemente 4
Sekundäre Fähigkeit 9
Selbstzerstörung 19
Sequenz, Aktivierung 10
Sequenz, Status 14
Sequenz, Transfer 12
Siegpunktleiste 6
Spezial-Systeme 18
Spieler-Aktionen 9
Spielerreihenfolge 7, 11
Spielerzüge 9
Spielmaterial, Übersicht 4-6
Spielrunde 7, 46
Sprecher-Abzeichen 6
Status-Phase 7, 14
Status-Sequenz 14
Strategie-Karte 5, 7, 11, 15
Strategie, Diplomatie 36
Strategie, Handel 37
Strategie, Imperial 38
Strategie, Initiative 36
Strategie, Kriegsführung 37
Strategie, Logistik 37
Strategie, Politik 37
Strategie, Technologie 38
Strategische Aktion 9, 14
Strategische Etat-Zone 21
Supernovas 18
Systeme 4
Systeme, leer 25
Systeme, regulär 18
Taktische Aktion 10
Technologie-Strategie 38
Technologie-Baum 42-43
Technologie-Spezialisierungen 24
Technologiekarten 4
Technologische Fortschritte 24
Träger 28
Träger-Transport 27
Transfer-Aktion 12
Transfer-Sequenz 12
Überlebende von Lazax 33-34
Verbrauchen von Planeten 21
Verluste 16
Verstärkungen 4, 6, 12
Verstärkungsbereich 4
Vier-Spieler-Spiel 31
Weltraumschlacht 12, 15
Wurmlöcher 18
Zerstörer 30
Züge 9

Anmerkungen des Designers

Es begann im Mai 1997. Nach vielen Mühen und finanziellen Problemen schaffte es mein frischgebackener Verlag (Fantasy Flight Games "FFG") schließlich, die erste Edition von Twilight Imperium ("TI") zu veröffentlichen. Rückblickend stellte sich heraus, dass es der perfekte Zeitraum war, ein neues Brettspiel zu veröffentlichen. Obwohl ich damals nicht betroffen war, war dies die magere Zeit zwischen dem fast nicht-existenten Veröffentlichungs-Plan des verblassenden Avalon Hill-Verlags und immer noch ein paar Jahre vor der Invasion der großartigen "German Style" Spiele in den USA.

Die erste Edition von TI, welche auch die erste Spielpublikation von FFG war, war ein ordentlicher Erfolg und verkaufte sich mit zwei Auflagen und einigen Erweiterungen über die nächsten paar Jahre. Dieser Erfolg war ein entscheidender Moment für FFG, da er den Kurs und die Ausrichtung dorthin festlegte, wo sich die Firma heute befindet.

Ende 1999 war die zweite Auflage von TI ausverkauft und seine Erweiterungen waren ebenso fast alle weg. Zu diesem Zeitpunkt war unser "Discwars" Spiel ein großer Erfolg geworden, der die Firma stabilisierte und es mir ermöglichte, einer Überarbeitung und Verbesserung von TI an sich in Betracht zu ziehen. Nachdem ich Jahre TI gespielt und auf das Feedback der Spieler gehört habe, hatte ich das Gefühl, dass Verbesserungen bei der Spieldauer, der Balance und beim Spielmaterial vorgenommen werden könnten und willkommen wären.

Nach einer Zeit der Umgestaltung und Spieltestens veröffentlichte FFG die zweite Edition von Twilight Imperium im Spätherbst 2000. Die grafische Präsentation, das Spielmaterial und das Design wurden enorm verbessert. Nach einem erfolgreichen Start des Hauptspiels haben wir im Sommer 2001 die Erweiterung "Hope's End" veröffentlicht. Zu dieser Zeit war es erfreulich zu sehen, wie eine Gemeinschaft von TI Spielern und Fans entstand. Besonders erfreulich für mich war die Tatsache, dass viele Spieler eine aufrichtige Zuneigung zur Historie und zu den Rassen, die ich für das Spiel entworfen habe, entwickelten.

Während dieser gesamten Zeit wuchs und entfaltete sich FFG stetig und entwickelte und verbesserte sein Fertigungs-Wissen und seine Fertigungs-Ansprüche. Durch den Erfolg von "Discwars" und unseren d20 Rollenspielen begann FFG sich von "Big Box" Brettspielen zu entfernen, um sich auf kleinere Spiele wie Tom Jolly's *Drakon*, Reiner Knizia's *Auf Heller und Pfennig* und Bruno Faidutti's *Ohne Furcht und Adel* zu konzentrieren.

Der Markt der Hobby Spiele befand sich mitten in der Invasion durch die German Board Games. Wundervolle Brettspiele wie *Die Siedler von Catan, Formula De, Lost Cities* und viele andere wurden von den Brettspielenthusiasten entdeckt und verschlungen. Die mehr Simulations-orientierten "old school"-U.S. Brettspiele waren nicht mehr in Mode und wurden von vielen als Dinosaurier in einem neuen Zeitalter der Brettspiele abgelehnt. Wenn auch ein wenig barsch, gab es nichtsdestotrotz gute Gründe für das Argument. Die German Board Games brachten eine Einfachheit und Eleganz mit, die in der Lage war, eine lohnende Spielerfahrung bei einer geringen Wartezeit der Spieler zu schaffen. Die Qualität des Spielmaterials der German Board Games war unglaublich; dicke Pappe, Leinenpapier, Farbregeln und "flachliegende" Spielpläne. Die meisten Spiele hatten eine kurze Spielzeit, dauerten weniger als eine Stunde, und erlaubten es den Spielern, sich an zwei oder mehr Spielen an einem Abend zu erfreuen.

Als nach einigen Jahren der Stil der German Board Games langsam angenommen worden ist und die Romanze mit ihnen nicht mehr länger neu und aufregend war, entstanden einige interessanten Unterströmungen innerhalb der Spielergemeinschaften. Obwohl in Mechanik und Eleganz brillant, waren die Themen der German Games oftmals dünn. Einige Spieler begannen zu erkennen, dass das Gefühl des Eintauchens nicht so intensiv wie bei den Spielen der "old school"-Vergangenheit war.

Bevor die 2.Edition von TI Anfang Frühling 2003 ausverkauft war, hab ich wieder damit angefangen, mir Gedanken über die Zukunft der "Big Box" Brettspiele bei FFG zu machen. Wahrlich inspiriert durch die Designs der German Board Games, begann ich, eine völlig neue persönliche Annäherung an das Spieldesign zu entwickeln. Ich hatte das Gefühl, dass es möglich sein könnte, die Würze der "old school" U.S. Spiele mit den Prinzipien des German Board Games-Designs zu verschmelzen. Persönlich merkt ich, dass meine Designfähigkeiten während der vorangegangenen Jahre signifikant gewachsen waren und dass ich an einem Punkt angelangt war, an dem ich in der Lage war, diese Vision mit einiger Wirkung umzusetzen.

FFG veröffentlichte mein "Der eiserne Thron" Brettspiel (basierend auf der fantastischen Buchserie von George RR Martin) im Herbst 2003. Ermutigt durch dessen sofortigen Erfolg und die positive Aufnahme durch die Kritik, richtete ich meine Aufmerksamkeit wieder auf TI, welches in meinen Gedanken über mehrere Monate gewachsen war.

Zu diesem Zeitpunkt war FFG in einer völlig anderen Situation als vor der Veröffentlichung der beiden ersten Editionen von TI. Unsere Fertigungsmöglichkeiten, unsere grafischen Möglichkeiten und unser Marktbereich waren vergrößert und gewachsen. Als FFG nun in der Lage schien, die Version von TI zu produzieren, von der ich immer geträumt habe, fühlte ich mich bereit, ein TI-Remake in Angriff zu nehmen. Möglicherweise hätte FFG einfach TI mit schönerem Spielmaterial und Artwork neu auflegen können, aber ich war daran interessiert, die Spielerfahrung und das Spielsystem von TI tatsächlich auf einen völlig neuen Level anzuheben.

Nachdem ich die TI Gemeinschaft aufgefordert habe, Vorschläge zu machen und nachdem ich mir viele Gedanken gemacht habe, hab ich mich im Frühling 2004 ins Design vertieft. Anfangs ging es nur langsam voran. Nicht nur die Aufgaben als Geschäftsführer von FFG haben mich oft vom kreativen Prozess abgelenkt, sondern auch die Designziele, die ich erreichen wollte, waren durchaus anspruchsvoll.

Diese Designziele umfassten:
1) Erhöhung der Spielerbeteiligung. (Wie die meisten Hobbyspiele ihrer Zeit, wurden TI und TI2 von einer Einzel-Spieler Phasen Aufteilung dominiert, was in vielen Wartezeiten für die inaktiven Spieler resultierte),
2) Reduzierung der Spieldauer,
3) Reduzierung der Tendenz/Motivation der Spieler, das Spiel zum "kentern" (oder zum Stillstand) zu bringen, indem sie enorme Flotten ansammeln, und
4) das Spiel fließend zu einem mehr zusammenhängenden Ganzen zusammenzubringen.

Meine wesentliche Antwort darauf war das "Kommando-System" in TI3. Diese einfache Ressourcen-Verteilungs-Mechanik erlaubte mir, die verschachtelte Bewegung auf dem Spielbrett zu simulieren und - indem die gleiche Ressource verwendet wurde - das Limit der Flottengröße zu definieren. Durch das Aufteilen des Spielzugs in einzelne Kommando-Marker-basierte Aktionen wurde ein Großteil der Wartezeiten der Spieler entfernt, Flotten wurden verkleinert und fast alles nahm Gestalt an. Das Kommando-System behob nicht nur die meisten meiner Bedenken während des fortgeschrittenen Spiels, sondern veränderte auch den taktischen Teil des Gameplays in etwas, das ich mir schon immer gewünscht habe. Statt der gegenüberstehenden, hoch strategischen Riesenflotten- "Du hast zuerst geblinzelt"-Taktiken, die oftmals in den früheren Editionen dominiert haben, macht das neue Design der einzelnen "Aktivierungen" plötzlich taktisches Timing wichtig und taktisches Reagieren möglich.

→

Das Kommando-System liefert eine fast "simultan" gestaffelte Bewegung, was den Realismus und die Spannung erhöht. Wenn ein Spieler in TI3 seinen Zug durchführt, wird er das Spielbrett hoffentlich nicht mehr als statisch und eingefroren wahrnehmen, sondern es in einem neuen Licht betrachten; reagierend, unvorhersehbar und lebendig.

Obwohl das Kommando-System die meisten meiner Ziele gelöst hat, musste ich immer noch die Phasenstruktur vereinfachen, um den Spielfluss zu straffen. Die Verbesserung der Taktik war nicht genug; es war wichtig, dass TI sein Spielgefühl behielt, das es so einzigartig machte, wie das Beibehalten der Politikkarten und des interstellaren Handels. Deshalb habe ich auf die aufregendsten Entwicklungen und Innovationen der Schule des "German" Spieldesigns vertraut.

Die Strategie-Karten-Mechanik in TI3 stammt aus einer durch German Board Games inspirierten Entwicklung. Vom kleinen, aber pfiffigen *Verräter* von Marcel-André Casasola Merkle bis zu *Ohne Furcht und Adel* von Bruno Faidutti hat eine Entwicklung begonnen, welche meiner Meinung nach die Brettspiele der Zukunft verändern wird. Die grundlegendste Innovation dieser Spiele war, dass die typischen "Phasen" massiv vereinfacht wurden, wodurch der Kern des Spiels nun elegant an Komponenten gebunden war (im Falle von *Ohne Furcht und Adel*, die Charakter-Karten), statt an eine gewaltige Phasen-Liste. Wolfgang Kramer streifte mit dem großartigen *El Grande* auch diese Entwicklung auf eine andere Weise. In El Grande simuliert der wesentliche Bestandteil - die Aktionskarten - keine Phasen wie in Ohne Furcht und Adel, sondern treibt die Spieler vorwärts, indem sie aus bestimmten Strategien in einem perfekt informierenden Umfeld auswählen müssen. Das fesselnde *Vinci* von Philippe Keyaerts führte das wunderbare System des "steigenden Wertes" ein, das eine Balance für nicht ausgewählte Fähigkeiten schuf, indem es deren Wert in jeder Runde steigerte bis sie ausgewählt werden. Andreas Seyfarth brachte diese Entwicklung einen Schritt weiter, indem er die obigen Elemente (und auch weitere eigene Innovationen) in dem wunderbar gearbeiteten und beliebten *Puerto Rico* kombinierte. Puerto Rico verschmolz die dynamischen Phasen (Verräter, Ohne Furcht und Adel), die Auswahl der Strategie anhand perfekter Informationen (El Grande) und den Mechanismus des steigenden Wertes (Vinci) seiner glanzvollen Vorgänger miteinander.

Diese Serie brillanter Entwicklungen verschaffte mir die Werkzeuge, um mich von den stagnierend linearen Phasenstrukturen zu befreien, die unsere Simulationsspiele in der Vergangenheit dominiert haben.

Die "Strategie-Karten" in TI verwenden und bauen auf diese wundervollen Innovationen. Dadurch, dass die Strategie-Karten in TI als Teil der Aktions-Phase ausgeführt werden, konnte ich die notwendigen "Phasen" Blöcke nahtlos in den Spielfluss einbringen. Das ermöglichte mir nicht nur, das TI Spielgefühl aufrecht zu erhalten, sondern auch, die Mechanik auf eine Weise in das Spiel einzuflechten, die sich reibungslos mit dem Kommando-System kombinierte.

Ich glaube, dass das Endresultat wirklich aufregend ist. Obwohl die Spieler am Ende entscheiden werden, ob ich meine Ziele erreicht habe oder nicht, habe ich die Hoffnung, dass sich diese Version von TI gegen seine Rivalen in einer Phase innovativen Brettspiel-Designs behaupten wird.

Ich hoffe, dass Du Spaß mit dieser Version von TI haben wirst.

Herzliche Grüße,

Christian T. Petersen
Pax Magnifica!

Technologie-Fortschritts-Baum

HYLAR V ANGRIFFS-LASER
Alle Deine Kreuzer und Zerstörer erhalten jetzt +1 auf alle Kampfwürfe.

TIEFENRAUM-KANONE
Feindliche Flotten in angrenzenden Systemen sind jetzt in Reichweite Deiner PDS.

GRAVITON LASER SYSTEM
Wenn Du einen Kampfwurf mit einer PDS-Einheit machst und verfehlst, darfst Du jetzt für jeden Würfel, der fehlschlug, einmal neu würfeln.

MAGEN'S VERTEIDIGUNGSNETZ
Alle Deine PDS-Einheiten erhalten nun +1 auf alle Kampfwürfe.
Zusätzlich erhalten alle Deine verteidigenden Bodentruppen auf einem Planeten mit einem PDS +1 auf alle ihre Kampfwürfe während einer Invasions-Schlacht.

XRD TRANSPORTER
Alle Deine Träger erhalten jetzt +1 auf die Bewegung.

AND

LICHT/WELLEN DEFLEKTOR
Deine Schiffe dürfen sich jetzt durch Systeme bewegen, die feindliche Schiffe enthalten, und ihre Bewegung zum aktivierten System fortsetzen.

AND

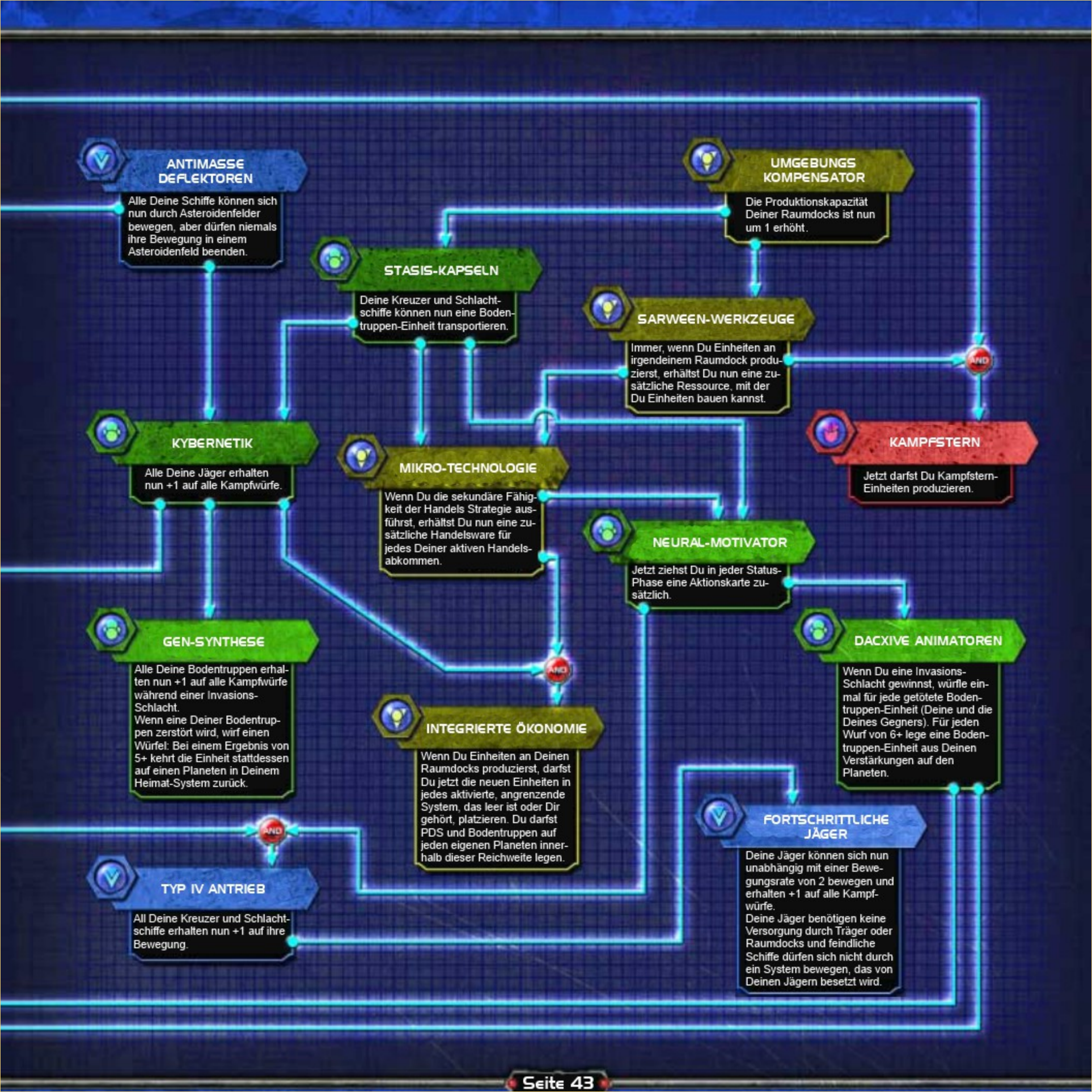
ANGRIFFS-KANONE
Vor Beginn jeglicher Weltraumschlacht dürfen Deine teilnehmenden Schlachtschiffe jeweils einen Schuss abgeben. Alle Treffer werden sofort zugefügt und die Verluste erhalten keine Gelegenheit zum Gegenfeuer.

TRANSIT-DIODEN
Als eine Aktion darfst Du einen Kommando-Marker aus Deinem strategischen Etat ausgeben, um sofort bis zu vier Deiner Bodentruppen von irgendeinem Deiner Planeten zu irgendeinem anderen Planeten, den Du kontrollierst, zu bewegen.

X-89 BAKTERIELLE WAFFE
Deine Schlachtschiff- oder Kampfstern-Einheiten dürfen jetzt diese Option vor einer Bombardierung nutzen.
Zerstöre sofort alle feindlichen Bodentruppen-Einheiten auf dem Planeten. Danach wirf alle Deine Aktionskarten ab.

GRAVITON-NEGATOR
Deine Schlachtschiffe dürfen nun Planeten bombardieren, die PDS-Einheiten enthalten. Deine Jäger dürfen an Invasions-Schlachten teilnehmen. Überlebende Jäger kehren nach der Schlacht ins All zurück und können niemals Kontrolle über einen Planeten erlangen.

FLOTTEN-LOGISTIK
Wenn Du eine taktische Aktion durchführst, darfst Du jetzt zwei taktische Aktionen durchführen, eine nach der anderen, bevor Dein Zug endet.


ANTIMASSE DEFLEKTOREN
Alle Deine Schiffe können sich nun durch Asteroidenfelder bewegen, aber dürfen niemals ihre Bewegung in einem Asteroidenfeld beenden.
UMGEBUNGS KOMPENSATOR
Die Produktionskapazität Deiner Raumdocks ist nun um 1 erhöht.
STASIS-KAPSELN
Deine Kreuzer und Schlachtschiffe können nun eine Bodentruppen-Einheit transportieren.
SARWEEN-WERKZEUGE
Immer, wenn Du Einheiten an irgendeinem Raumdock produzierst, erhältst Du nun eine zusätzliche Ressource, mit der Du Einheiten bauen kannst.
AND
KYBERNETIK
Alle Deine Jäger erhalten nun +1 auf alle Kampfwürfe.
MIKRO-TECHNOLOGIE
Wenn Du die sekundäre Fähigkeit der Handels Strategie ausführst, erhältst Du nun eine zusätzliche Handelsware für jedes Deiner aktiven Handelsabkommen.
KAMPFSTERN
Jetzt darfst Du Kampfstern-Einheiten produzieren.
NEURAL-MOTIVATOR
Jetzt ziehst Du in jeder Status-Phase eine Aktionskarte zusätzlich.
GEN-SYNTHESE
Alle Deine Bodentruppen erhalten nun +1 auf alle Kampfwürfe während einer Invasions-Schlacht.
Wenn eine Deiner Bodentruppen zerstört wird, wirf einen Würfel: Bei einem Ergebnis von 5+ kehrt die Einheit stattdessen auf einen Planeten in Deinem Heimat-System zurück.
AND
DACXIVE ANIMATOREN
Wenn Du eine Invasions-Schlacht gewinnst, würfle einmal für jede getötete Bodentruppen-Einheit (Deine und die Deines Gegners). Für jeden Wurf von 6+ lege eine Bodentruppen-Einheit aus Deinen Verstärkungen auf den Planeten.
INTEGRIERTE ÖKONOMIE
Wenn Du Einheiten an Deinen Raumdocks produzierst, darfst Du jetzt die neuen Einheiten in jedes aktivierte, angrenzende System, das leer ist oder Dir gehört, platzieren. Du darfst PDS und Bodentruppen auf jeden eigenen Planeten innerhalb dieser Reichweite legen.
AND
FORTSCHRITTLICHE JÄGER
Deine Jäger können sich nun unabhängig mit einer Bewegungsrate von 2 bewegen und erhalten +1 auf alle Kampfwürfe.
Deine Jäger benötigen keine Versorgung durch Träger oder Raumdocks und feindliche Schiffe dürfen sich nicht durch ein System bewegen, das von Deinen Jägern besetzt wird.
TYP IV ANTRIEB
All Deine Kreuzer und Schlachtschiffe erhalten nun +1 auf ihre Bewegung.

Gebiets-Marker-Auswirkungen (Entfernte Sonnen-Option)

Biogefahr

Die feindliche Umwelt dieses Planeten erfordert Terraforming. Die **erste** Bodentruppen-Einheit, die hier landet, wird immer eliminiert, solange dieser Marker vorhanden ist. Der erste Spieler, der eine erfolgreiche Invasion auf diesem Planeten durchführt, darf diesen Marker entfernen.

Wurmloch Entdeckung

Ein neues Wurmloch wurde in dem System nahe dieses Planeten entdeckt. Lege diesen Marker in die Mitte des Systems, um die Existenz des Wurmlochs anzuzeigen. Dieses Wurmloch wird sich mit seinen Brüdern (alpha oder beta) verbinden und folgt den normalen Regeln für Wurmlöcher.

Strahlung

Der Planet enthält unerwartet hohe Strahlungs-Werte. Töte alle Bodentruppen der ersten Landung, dann entferne diesen Marker.

Technologische Gesellschaft

Der Spieler zu Deiner Linken muss Dein Technologiekarten-Deck durchsuchen und Dir einen freien technologischen Fortschritt geben, für den Du die notwendigen Voraussetzungen hast. Dann wirf diesen Marker ab.

Feindseelige Einwohner

Die einheimische Bevölkerung wird sich nicht unterwerfen. Die angegebene Anzahl einheimischer Bodentruppen wird jeden Angreifer bekämpfen (lasse einen anderen Spieler ihre Kampfwürfel werfen). Wenn ein Invasions-Versuch fehlschlägt, erlangen die Einheimischen ihre volle angegebene Stärke zurück. Dürfen nicht bombardiert werden. Wird nach einer erfolgreichen Invasion abgeworfen.

Natürlicher Reichtum

Dieser Planet verfügt über sofort verwertbare Ressourcen. Wenn möglich, vereinnahme die angegebene Anzahl an Handelswaren. Dann wirf diesen Marker ab.

Überlebende von Lazax

Eine Entdeckung aus uralter Prophezeiung. Du kannst diesen Marker nehmen, um 3 zusätzliche Stimmen bei allen zukünftigen politischen Agenden zu erhalten (für weitere Funktionen der Überlebenden von Lazax siehe Seite 42-43).

Industriegesellschaft

Eine fleißige und freundliche Bevölkerung heißt Dich willkommen. Du darfst hier sofort ein kostenloses Raumdock platzieren. Die Planetenkarte für diesen Planeten ist nicht verbraucht, wenn Du sie erhältst. Wirf diesen Marker ab.

Siedler

Lege alle Deine Bodentruppen zurück in ihren Träger/Kampfstern. Wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 6+ lege zwei freie Bodentruppen aus Deinen Verstärkungen auf den Planeten. Bei einem Wurf von 1-5 bestimme einen zufälligen Gegner. Dieser Gegner legt zwei freie Bodentruppen aus seinen Verstärkungen auf den Planeten. Wirf danach diesen Marker ab.

Friedliche Annektierung

Die Landung verläuft ohne Zwischenfall. Wirf diesen Marker ab.

Die Planeten von TWILIGHT IMPERIUM

Die wahren Sehenswürdigkeiten in der Galaxie von TWILIGHT IMPERIUM sind ihre Planeten. Jeder Planet wird mit seinem **Ressourcenwert**, **Einflusswert** und möglicherweise einer **Technologie-Spezialisierung** abgebildet. Wenn ein Spieler erfolgreich auf einem Planeten eingefallen ist (neutral oder feindlich), erhält er sofort dessen zugehörige Planetenkarte.

Ressourcen repräsentieren den ökonomischen Überschuss eines Planeten, welche von dessen Besitzer dazu genutzt werden können, um Einheiten und Technologien zu kaufen.

Einfluss repräsentiert die Bevölkerung, den Wissensfundus und/oder die politische Bedeutung eines Planeten. Einfluss wird benutzt, um Kommando-Marker zu erwerben, um bestimmte Aktionskarten auszuspielen und um wichtige Stimmen im Galaktischen Rat zu liefern.

Technologie-Spezialisierungen stellen bestimmte lokale Fachkenntnisse oder natürliche Ressourcen dar, die für einen bestimmten Bereich der Wissenschaft wichtig sind. Dies versorgt den Besitzer des Planeten mit einem Rabatt auf die Ressource, die für den Kauf von Fortschritten dieses Technologie-Typs benötigt wird.

FÜR WEITERE INFORMATIONEN UND PRODUKTSUPPORT BESUCHE:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

FANTASY FLIGHT GAMES

1975 West Cty. Rd. B2 • Roseville • MN • 55113 •U.S.A
www.fantasyflightgames.com • ffg@fantasyflightgames.com

Anhang: Weitere Spieloptionen & Errata

Spieloption: Heimatwelten

Wenn das Spiel fortschreitet und das Endspiel beginnt, könnten sich einige Spielgruppen (insbesondere die aggressiveren Spielgruppen) wünschen, diese Variante einzufügen, welche Militärinterventionen erlaubt, um eine machtvolle Beanspruchung des Imperialen Thrones zu stoppen.

Kontrolle über Dein Heimat-System

Um **irgendwelche** Siegpunkte zu erlangen - egal aus welcher Quelle -, muss ein Spieler die Kontrolle über jeden Planeten in seinem Heimat-System besitzen. Auch wenn ein Spieler in der Lage wäre, genug Siegpunkte zu sammeln, um das Spiel zu gewinnen, würde es daher so lange nicht möglich sein, bis er die Kontrolle über alle Planeten in seinem Heimat-System besitzt.

Auf diese Weise verlorene Punkte sammeln sich **nicht** an (oder werden hinterlegt) und werden dem Spieler nicht gutgeschrieben, falls er wieder die Kontrolle über sein Heimat-System zurück erlangen sollte. Sobald der Spieler die Kontrolle über seine Planeten zurück erlangt hat, muss er erneut die Position erreichen (wie z.B. das Innehaben der Imperialen Strategie-Karte), die ihm Siegpunkte verschafft hätte.

Spieloption: Der Stern in der Krone

Diese Option bezieht sich speziell auf Spielgruppen, die das Gefühl haben, dass die Imperiale Strategie-Karte ein etwas zu dominanter Meta-Mechanismus für ihre Spielgruppe ist. Diese Option treibt das Spiel immer noch vorwärts, verändert aber leicht die Dynamik des Auswahlprozesses.

Wenn diese Variante gespielt wird, sollten die Spieler auch die ZEITALTER DES IMPERIUMS-Variante spielen, die im TI3 Regelbuch zu finden ist.

Weniger Punkte für das Ausführen der Imperialen Strategie-Karte

Wenn er die primäre Fähigkeit der Imperialen Strategie-Karte ausführt, erhält der aktive Spieler 1 Siegpunkt (statt 2).

Spieloption: Der uralte Thron

Spiele diese Option nicht zusammen mit der "Stern in der Krone"-Variante.

Die Uralte-Thron-Variante ist für Spielgruppen, deren Spielstil sich nicht mit dem sofortigen Gewähren von Siegpunkten verträgt, wie es aktuell von der Imperialen Strategie-Karte angeboten wird, und die sich einen auftragsbasierteren Ansatz wünschen.

Wenn sie diese Variante spielen, sollten die Spieler auch mit der ZEITALTER DES IMPERIUMS-Variante spielen, die im TI3 Regelbuch zu finden ist.

Neue Fähigkeit der IMPERIALEN STRATEGIE-KARTE

Statt mit ihrem Originaltext, spiele die IMPERIALE STRATEGIE-KARTE jetzt wie folgt:

Primäre Fähigkeit:
Imperialer Anspruch

Wähle entweder a) oder b)
a) Wenn Du Mecatol Rex kontrollierst, erhältst Du sofort 1 Siegpunkt. Außerdem darfst Du Dich - egal ob Du Mecatol Rex kontrollierst - während der nächsten Status-Phase für <u>jede Anzahl</u> an öffentlichen Auftragskarten qualifizieren (aber Du musst weiterhin die individuell aufgeführten Anforderungen jeder Karte erfüllen).

b) Du kannst Dich entscheiden, die sekundäre Fähigkeit der Imperialen Strategie-Karte auszuführen (kostenlos). Kein anderer Spieler darf in dieser Spielrunde diese sekundäre Fähigkeit ausführen.

(Die sekundäre Fähigkeit bleibt unverändert).

Errata

Das 4-Spieler Spiel

Die Aktionskarten **Strategische Flexibilität** (Strategic Flexibility) und **Strategische Verlagerung** (Strategic Shift) sollten entfernt werden, bevor das 4-Spieler-Spiel beginnt.

Die Zeitalter des Imperiums-Option

Wenn mit der "Zeitalter des Imperiums"-Spieloption gespielt wird, dürfen sich die Spieler in den ersten drei Spielrunden nicht für Stufe II Aufträge qualifizieren.

Kampfwürfe

Der Begriff "Kampfwurf" ist umfassend. Er deckt jegliche Fälle ab, in denen Du einen Würfel wirfst und das Ergebnis mit dem Kampfwert einer Einheit vergleichst, um zu bestimmen, ob einem Feind Verluste zugefügt wurden oder nicht. Dies schließt PDS-Feuer und alle vor-dem-Kampf-Fähigkeiten ein, die mit dem Kampfwert einer Einheit verglichen werden.

• Der Sardakk N'Orr Spezial-Fähigkeits-Text muss lauten: "Du erhältst +1 auf Deine Kampfwürfe."

• Der Jol-Nar Spezial-Fähigkeits-Text muss lauten: "Du erhältst -1 auf Deine Kampfwürfe. ..."

Effekte, die während eines "Weltraumkampfs" ("Space Combat") Ergebnissen hinzuaddiert werden oder Ergebnisse modifizieren, sollten als während "Weltraumschlachten" ("Space Battles") interpretiert werden. Effekte, die während einer "Weltraumschlacht" oder "Invasions-Schlacht" stattfinden, beziehen sich nur speziell auf die Variablen innerhalb der **Weltraumschlacht-Sequenz** und der **Invasions-Schlacht-Sequenz**. Wenn Dir daher eine Fähigkeit +1 auf Deine Würfel während einer Weltraumschlacht gestattet, wird dieser Bonus nur während Schritt 2 der Weltraumschlacht-Sequenz ("wirf Kampfwürfel") hinzugefügt und betrifft keinerlei andere Würfelwürfe, einschließlich vor-dem-Kampf-Effekte, PDS, Bombardement usw.

Die Entfernte Sonnen-Option

Auslöschen sollte zu Beginn des Abschnitts der planetaren Landungen stattfinden, nicht während des Abschnitts der Invasions-Schlachten.

Aus dem Spiel ausscheiden

Ein Spieler, der keine Planeten kontrolliert und keine Einheiten auf dem Spielbrett hat, ist aus dem Spiel ausgeschieden. Er kann keine Aktionskarten ausspielen oder Strategie-Karten auswählen. Nachdem ein Spieler ausgeschieden ist, setzen die anderen Spieler das Spiel ganz normal fort ohne eine Änderung bei der Anzahl der Strategie-Karten, die sie nehmen usw. Wenn ein Spieler ausgeschieden ist, werden alle seine Aktionskarten abgeworfen und die Handelsabkommen seiner Rasse werden aus dem Spiel entfernt.

Rückzüge

Beim Rückzug muss sich der zurückziehende Spieler in ein vorher aktiviertes System hinein zurückziehen, **das keine feindlichen Schiffe enthält** (aber es kann feindliche Planeten mit Bodentruppen, PDS und Raumdocks enthalten).

Selbstzerstören von Einheiten

Spieler dürfen keine Einheiten selbst zerstören, bis Schritt 1 der Status-Sequenz (qualifizieren für öffentliche/geheime Aufträge) abgeschlossen ist.

Spielerreihenfolge in 3- und 4-Spieler-Spielen

Um die Spielerreihenfolge in einem Drei- oder Vier-Spieler-Spiel zu bestimmen (in welchen Fällen die Spieler 2 Strategie-Karten haben), verwende nur die bessere (niedrigere) Initiative-Zahl der beiden Karten, um die Spielerreihenfolge zu bestimmten.

Die Spielrunde

1. Strategie-Phase

Beim SPRECHER beginnend werden die Strategie-Karten im Uhrzeigersinn ausgewählt. Bonus-Marker werden auf die übrigen Strategie-Karten gelegt.

2. Aktions-Phase

In der Spielerreihenfolge führen die Spieler immer ***eine*** der folgenden Aktionen aus, bis alle Spieler gepasst haben:

Strategische Aktion

Ausführen einer Strategie-Karte (Bevor ein Spieler passt, ***muss*** er seine strategische Aktion ausgeführt haben)

Taktische Aktion

Aktivierungs-Sequenz:
1) Aktiviere ein System
2) Bewege Schiffe in dieses System
3) PDS Feuer
4) Weltraumschlachten
   Die Weltraumschlacht-Sequenz:
   1) Abzügen/Rückzügen ankündigen (Der Angreifer zuerst)
   2) Kampfwürfel werfen
   3) Verluste entfernen (Der Angreifer zuerst)
   4) Abzügen/Rückzüge durchführen
5) Planetare Landungen
6) Invasions-Schlachten
   Die Invasions-Schlacht-Sequenz:
   1) Wirf die Kampfwürfel
   2) Verluste werden entfernt
7) Produktion

Transfer-Aktion

Transfer-Sequenz:
1) Aktiviere zwei Systeme
2) Bewegung zwischen Systemen
3) PDS Feuer
4) Planetare Landungen
5) Produktion (in einem System)

Aktionskarte

Eine Aktionskarte ausspielen, die *„als Aktion“* ausgespielt werden muss.

Passen

Ein Spieler, der gepasst hat, kann weiterhin die sekundären Fähigkeiten anderer Strategie-Karten nutzen.

3. Status-Phase

Status-Sequenz:
1) Für öffentliche / geheime Aufträge qualifizieren (erfordert die Kontrolle über alle Planeten im Heimat-System)
2) Beschädigte Schiffe reparieren
3) Kommando-Marker entfernen
4) Planetenkarten auffrischen
5) 1 Aktionskarte und 2 Kommando-Marker erhalten (maximal 7 Aktionskarten auf der Hand)
6) Kommando-Zonen umverteilen
7) Strategie-Karten zurücklegen

Ende der Runde

Wenn noch kein Spieler den Sieg erlangt hat, beginnt wieder eine neue Spielrunde mit der Strategie-Phase.