

TWILIGHT INSCRIPTION™

FAQ V1.0 – 8. NOVEMBER 2022

Dieses Dokument enthält Errata und Regelklarstellungen zu **Twilight Inscription**.

ERRATA

Dieser Abschnitt enthält Regeln, die bisher fehlten oder falsch gedruckt wurden.

- ◆ **Spielanleitung, S. 18, Spielaufbau:** Dieser Abschnitt sollte den folgenden Unterpunkt enthalten:
 - ◆ **Ereignisstapel vorbereiten (nur beim Spiel allein):** Bevor du den Ereignisstapel zusammenstellst, sortiere die Phase-V-Karte „Ein Imperium erwacht“ sowie eine zufällige Phase-V-Karte mit schwarzer Rückseite aus. Lege diese Karten in die Spielschachtel zurück.

KLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt enthält Klarstellungen zu den Regeln und dem Spielmaterial.

ALLGEMEINES

FÄHIGKEITEN

- ◆ Fähigkeiten, die eintreten, „sobald du deine aktive Tafel wählst“ oder sobald eine Tafel „aktiv wird“, werden abgehandelt, bevor irgendwelche Ressourcen/Vorteile ausgegeben werden und bevor irgendwelche anderen Fähigkeiten abgehandelt werden. Anschließend kannst du in beliebiger Reihenfolge Ressourcen/Vorteile ausgeben und Fähigkeiten abhandeln. Du kannst dies auch mischen, z. B. erst eine Ressource der Ereigniskarte ausgeben, dann eine „Pro Aktivierung“-Technologie abhandeln und anschließend eine weitere Ressource der Ereigniskarte ausgeben.

INDUSTRIETAFEL

- ◆ Die Waben mit Spezial-Vorteilskosten im Industrieraster können nicht beansprucht werden. Sie können auch auf andere Weise als durch das Bezahlen der Spezial-Vorteilskosten verschrottet werden, beispielsweise durch die normale Methode (das Verschrotten angrenzender Waben) oder durch Fähigkeiten, die es dir erlauben, eine beliebige Wabe zu verschrotten.

AUFTRÄGE

- ◆ Falls mehrere Personen bei einem Krieg- oder Galaktischer-Rat-Ereignis denselben Auftrag erfüllen, zählt es, als hätten sie ihn gleichzeitig erfüllt.

REGELN FÜR DAS SPIEL ALLEIN ODER ZU ZWEIT

- ◆ Falls eine KI-Leiste vollständig durchgestrichen ist (und bei Zielleisten: falls die am Ende angegebene Leiste auch vollständig durchgestrichen ist), ignorierst du alle weiteren Fokuswürfelerggebnisse für diese Leiste.
- ◆ Falls du eine negative Agenda-Alternative (ohne Stern) abhandelst, bei der die Person mit den meisten abgegebenen Stimmen eine Entscheidung treffen muss, triffst du stattdessen die Entscheidung. Du musst dabei die aktuell schlechteste Option wählen (z. B. die Option, die die meisten Siegpunkte kostet oder eine bereits freigeschaltete Technologie durchstreicht). Sind alle Optionen im Moment gleich schlecht, entscheide willkürlich.
- ◆ **Die Silberschwingen, Eifer:** Die KI-Fraktion zählt für die Anzahl der kostenlosen Stimmen als teilnehmender Spieler.
- ◆ **Das Naalu-Kollektiv, Telepathie:** Du kannst mit dem Abgeben von Stimmen warten, bis du gesehen hast, wie viele Stimmen die KI durch ihren Würfelwurf abgibt.
- ◆ **Das Nekro-Virus, Galaktische Bedrohung:** Du musst bei Galaktischer-Rat-Ereignissen immer die negative Alternative abhandeln.

MILITÄRTAFEL

- ◆ Die Ressourcenkosten einer Einheit können in beliebiger Reihenfolge bezahlt werden. Du musst nicht unbedingt von links nach rechts vorgehen.
- ◆ Du kannst Infanterie auf einem Knotenpunkt mit Vorteil einsetzen, um den Vorteil zu beanspruchen. Das Muster der Einheit ist in dem Fall der Kreis um den Vorteil anstatt des einzelnen Punkts, den du bei einem normalen Knotenpunkt ausmalen würdest.

- ◆ Nachdem im Krieg die Gesamtstärke berechnet wurde, kann sie nicht mehr geändert werden. Einzige Ausnahme ist die Fähigkeit „Friedensabkommen“ des Xxcha-Königreichs, die es ausdrücklich erlaubt.

KARTEN

AGENDAKARTEN

- ◆ **Haushaltswurf, Dafür:** Du musst zuerst die gewünschte Anzahl an Sternsystemen durchstreichen. Sobald du mit dem Beanspruchen von Sternsystemen angefangen hast, kannst du keine mehr durchstreichen.
- ◆ **Handelsflotten-Subventionen, Dagegen:** Du musst ein nicht beanspruchtes Massenprodukt wählen.

FRAKTIONSKARTEN

- ◆ **Das Baronat von Letnev, Munitionsreserven:** Wenn du die Kosten einer gebauten Einheit ausradierst, verlierst du keinen Fortschritt beim Auftrag „Kommandiere eine Armada“. Damit du es nicht vergisst, male einen Punkt neben den Einheitenamen, wann immer du die Kosten einer Einheit dieses Typs ausradierst.
- ◆ **Das Baronat von Letnev, Armada:** Die 2 ☉ und 2 ☿, die du für das Einsetzen einer Kriegssonne erhältst, können in beliebiger Reihenfolge ausgegeben werden. Du musst sie aber alle auf derselben Tafel ausgeben.
- ◆ **Die Glut von Muat, Sternenschmiede:** Der Kriegssonnen-Prototyp muss nicht an eine andere Einheit oder die Einsatzlinie angrenzen.
- ◆ **Die Emirate von Hacan, Handelsexperten:** Wenn du die erste ☿ als zwei Ressourcen ausgibst, musst du zuerst diese beiden Ressourcen ausgeben, bevor du weiterspielst.
- ◆ **Die Empyrier, Kinder der Leere:**
 - ◇ Falls du Schwierigkeiten hast, einen Vorteil zu malen, oder falls deine Nachbarn deine Zeichnung nicht erkennen können, schreibe den Namen des gewünschten Vorteils neben das leere Sternsystem.
 - ◇ Hier eine vollständige Liste der Vorteile, die du malen kannst: Massenprodukt (beliebiges, Einzel- oder Doppel-), Ratsmitglied, Fokus (beliebiger), Nachbar (links oder rechts), Planet, Bevölkerung, Spezial (beliebig), Handelsware, Stimme.
- ◆ **Die Empyrier, Dunkler Pakt:**
 - ◇ Falls du dich entscheidest, die mehrheitlich gewählte Alternative zu ignorieren, musst du die andere Alternative nicht zwangsweise abhandeln. Dies ist eine weitere freiwillige Option.

- ◇ Wenn du die meisten Stimmen für die mehrheitlich gewählte Alternative abgegeben hast und deswegen eine Entscheidung treffen musst, triffst du diese Entscheidung auch dann, wenn du „Dunkler Pakt“ verwendest, um diese Alternative zu ignorieren.

- ◆ **Die Sol-Föderation, Vielseitig:** Falls du auf die verknüpfte Tafel wechselst, kannst du ihre „Pro Aktivierung“-Technologien nicht verwenden, aber du kannst trotzdem Relikte ausspielen, die ausgelöst werden, sobald eine Tafel aktiv wird.
- ◆ **Die Geister von Creuss, Quantenverschränkung:** Du darfst den „Gravitationsantrieb“ für die „Dafür“-Alternative der Agenda „Technologie-Embargo“ wählen.
- ◆ **Naaz-Rokha-Allianz, Ferne Sonnen:** Falls du den ☿-Wert neben dem gewählten ☉-Sternsystem ausradierst, kannst du den ☿-Wert des neuen Relikts, das du ziehst, sobald du das Sternsystem wieder beanspruchst, dort hineinschreiben.
- ◆ **Das Nekro-Virus, Galaktische Bedrohung:** Du kannst über das Relikt „Weltenschlund“ keine Technologien freischalten, also streichst du trotz der Anweisungen des Relikts keine nicht beanspruchten Vorteile durch.
- ◆ **Die Universitäten von Jol-Nar, Brillant:** Falls diese Fähigkeit dazu führt, dass die Würfel bei einem Strategie-Ereignis geworfen werden, muss der Sprecher sie in Schritt 3 des Strategie-Ereignisses trotzdem erneut werfen.
- ◆ **Die Vuil’Raith-Verschwörung, Verschlingen:** Das Limit von 5 Geiseln pro Tafel beinhaltet sowohl ausgegebene als auch nicht ausgegebene Geiseln. Die Geiseln auf einer Tafel können ausgegeben werden, solange die Tafel aktiv ist.
- ◆ **Das Xxcha-Königreich, Friedensabkommen:** Diese Fähigkeit kann verwendet werden, um einen Gleichstand zu erreichen. In diesem Fall hat niemand den Krieg gewonnen oder verloren.
- ◆ **Die Yin-Bruderschaft, Fanatismus:** Durchgestrichene ☿-Knotenpunkte im Schlachtgitter zählen als ausgemalte Knotenpunkte und geben im Krieg Stärke für ihren Sektor.
- ◆ **Die Yssaril-Stämme, Intrigant:** Die kostenlose ☉-Ressource muss auf deiner aktiven Tafel ausgegeben werden. Nachdem du sie ausgegeben hast, kannst du keine weiteren Ressourcen oder Vorteile mehr ausgeben.

AUFTRAGSKARTEN

- ◆ **Komplettiere deine Sammlung:**
 - ◆ Du musst eine einzelne, durchgehende Kette von einem Sternsystem zum nächsten, über 12 beanspruchte Sternsysteme bilden können. Dabei darfst du nicht rückwärts über eine Hyperroute oder ein Sternsystem gehen.
 - ◆ Du darfst die Kette durch ein erkundetes Wurmloch hindurch bilden. Jedes erkundete Wurmloch gilt als mit jedem anderen erkundeten Wurmloch verbunden. Du darfst allerdings jedes Wurmloch nur ein Mal verwenden, um deine Kette zu bilden.
- ◆ **Erschließe alle Quellen:** Die aufgedruckte verschrottete Wabe zählt zu deinen verschrotteten Waben mit dazu.

TECHNOLOGIEN

MILITÄRTAFEL

- ◆ **Transit-Dioden:** Egal ob die zwei Infanterie oberhalb oder unterhalb der Einsatzlinie eingesetzt werden, sie müssen auf jeden Fall an eine Einheit angrenzen. Du kannst die zweite Infanterie angrenzend an die erste einsetzen.

